

REKAYASA INFORMASI UNTUK MODEL PENGEMBANGAN DESA YANG KREATIF DAN INOVATIF

Malabay¹, Mulyo Wiharto², Harlinda Syofyan³

Universitas Esa Unggul Jakarta

Jl.Arjuna Utara No. 9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

malabay@esaunggul.ac.id, mulyo.wiharto@esaunggul.ac.id, soflynda@esaunggul.ac.id

ABSTRACT

Growth and development The village has an economy and has a strategic position to give birth to a competitive village. Some important reasons for the existence of a Creative and Innovative Village are: Absorption of youth workforce, Contribution of domestic product development, Acceleration of creative and innovative activities, heterogeneous market growth. The method used is descriptive qualitative with the Developing Design Method approach in the form of detailed inventory of activities or methods as well as the appearance of the beginning to the end of the activity. Creative and Innovative Role is the spearhead and business continuity that produces a village with a good economic structure and the development side of Information Technology (IT) supports better development opportunities with some software to support creative and innovative products as a breakthrough effort towards The village is independent and has competitiveness. The level of symbiotic mutualism plays a very important role and interacts in a community life, "The Right Information to the Right People At The Right Time" in the Village is crucial in determining the direction of village development, the spirit of self-reliance in the economy and the superiority of the village's products through innovative steps and application of information technology devices; increasing the educational superiority of its citizens; empowerment of adjusted expertise oriented to goals and strategies. Creating an innovative village can be reflected in villages whose citizens have the ability to recognize and overcome problems properly and correctly in order to improve the economy, education, health and welfare by paying attention to the environment with independence and renewal.

Keywords: Information Engineering, Village, Creative, Innovative.

ABSTRAK

Pertumbuhan dan perkembangan Desa memiliki perekonomian dan memiliki posisi strategis untuk melahirkan Desa yang berdaya saing. Beberapa alasan penting keberadaan Desa yang Kreatif dan Inovatif adalah: Penyerapan tenaga kerja kaum muda, Kontribusi pengembangan produk dalam negeri, Percepatan melakukan kegiatan kreatif dan inovatif, Pertumbuhan market yang heterogen. Metoda yang digunakan bersifat deskriptif kualitatif dengan pendekatan *Developing Design Method* berupa rincian inventarisasi kegiatan atau metoda serta tampilan kegiatan awal hingga akhir. Peran Kreatif dan Inovatif menjadi ujung tombak dan kesinambungan bisnis (*business continuity*) yang menghasilkan Desa dengan struktur perekonomian yang baik dan disisi perkembangan Teknologi Informasi (TI) mendukung peluang pengembangan yang lebih baik dengan beberapa perangkat lunak sebagai pendukung produk kreatif dan inovatif sebagai upaya terobosan menuju Desa mandiri dan memiliki daya saing. Tingkat simbiosis mutualisme sangat berperan dan berinteraksi dalam suatu kehidupan bermasyarakat, "The Right Information to The Right People At The Right Time" di Desa sangat menentukan dalam menentukan arah pengembangan desa, daya semangat kemandirian pada ekonomi dan keunggulan produk desanya melalui langkah yang inovatif dan penerapan perangkat teknologi informasi; meningkatkan daya unggul sisi pendidikan padaarganya; pemberdayaan kepakaran yang disesuaikan yang berorientasi pada pada sasaran dan strategi, Mewujudkan Desa yang berinovatif dapat dicerminkan pada desa yang warga masyarakatnya memiliki kemampuan untuk mengenal dan mengatasi masalah dengan baik dan benar guna meningkatkan sisi perekonomian, pendidikan, kesehatan serta kesejahteraan dengan memperhatikan sisi lingkungan dengan kemandirian dan pembaharuan.

Kata Kunci : Rekayasa Informasi, Desa, Kreatif, Inovatif

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pertumbuhan dan perkembangan Desa memiliki perekonomian dan memiliki posisi strategis untuk melahirkan Desa yang berdaya saing. Beberapa alasan penting keberadaan Desa yang Kreatif dan Inovatif adalah:

1. Penyerapan tenaga kerja kaum muda,
2. Kontribusi pengembangan produk dalam negeri,
3. Percepatan melakukan kegiatan kreatif dan inovatif,
4. Pertumbuhan market yang heterogen.

Peran Kreatif dan Inovatif menjadi ujung tombak dan kesinambungan bisnis (*business continuity*) yang memungkinkan membantu Desa menciptakan struktur perekonomian yang baik dan disisi perkembangan Teknologi Informasi (TI) mendukung peluang pengembangan yang lebih baik dengan beberapa perangkat lunak sebagai pendukung produk kreatif dan inovatif sebagai upaya terobosan menuju Desa mandiri dan memiliki daya saing..

1.2 Permasalahan

1. Permasalahan pengembangan Desa kreatif dan inovatif,
2. Permasalahan kualitas Desa kreatif dan inovatif,
3. Permasalahan teknik berbagi pengetahuan, pengalaman dan keterampilan warga Desa.

1.3 Tujuan Khusus

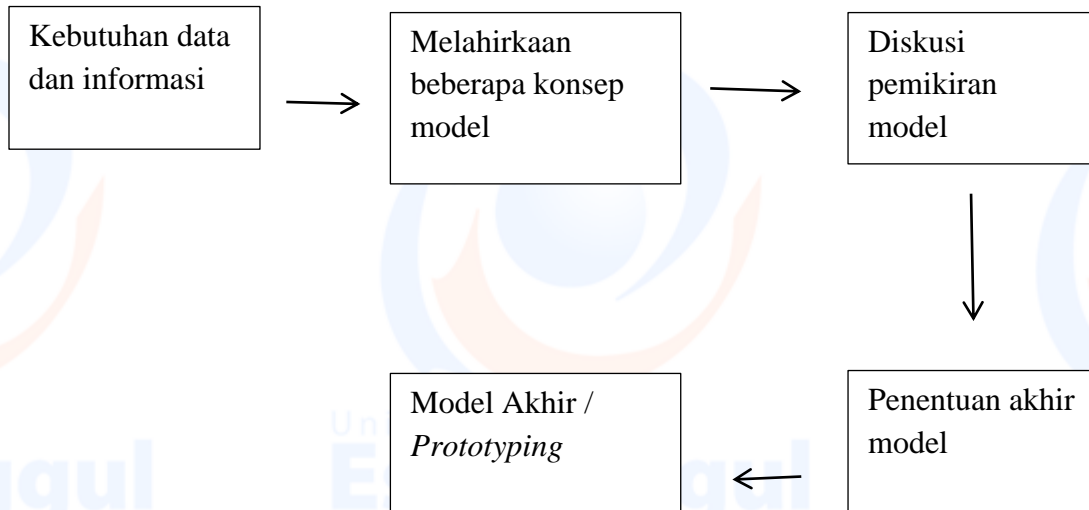
1. Pengembangan Desa kreatif dan inovatif,
2. Meningkatkan Kualitas Warga Desa menjadi kreatif dan inovatif,,
3. Meningkatkan teknik berbagi pengetahuan, pengalaman dan keterampilan.

1.4 Keutamaan Penelitian

Keberlangsungan pengembangan Desa yang kreatif dan inovatif dapat menjadi sumber utama kekuatan ekonomi, mengambil contoh kemajuan wilayah atau daerah yang dikenal melalui pengelolaan yang terintegrasi dan masiv masyarakat mandiri dan berdaya saing. Untuk hal tersebut diperlukan kegiatan nyata untuk berbuat kreatif dan inovatif sebagai warga Desa untuk menjadikan Desa yang unggul dan berdaya saing.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian bersifat deskriptif kualitatif, deskriptif yaitu melakukan observasi lapangan dengan melakukan wawancara kepada pengusaha/pemilik/pengelola industri rumahan sebagai data primer yang akan dijadikan bahan masukan proses analisis, kemudian masuk pada proses rancangan rekayasa informasi mendekati bentuk aslinya dengan pendekatan *Developing Design Method* berupa rincian inventarisasi kegiatan atau metoda serta tampilan kegiatan awal hingga akhir dalam satu tahun yang tercermin dalam bentuk fishbone diagram yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. *Developing Design Method*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknologi Informasi

Teknologi informasi sebuah instrumen strategis dan kebijakan pengembangan Desa dapat digunakan untuk manajemen pemasaran, pemikiran bahwa teknologi informasi yang digunakan akan semakin kreatif dan inovatif yang dihasilkan. Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang akhir-akhir ini dipopulerkan dengan adanya internet akan mampu menggantikan keberadaan alat transportasi. Teknologi informasi pada perangkat lunak dapat dideskripsikan sebagai berikut :

- 1 **Software** adalah instruksi yang berfungsi menjalankan perintah, seperti memberikan informasi kepadaperangkat keras, menentukan fungsinya dan menjalankan sistem, komputer dapat membaca, membuat keputusan (membandingkan),menghitung, mengurutkan dan menghasilkankeluaran berupa informasi di monitor atau cetakan.
- 2 **Program** adalah instruksi bahasa mesin yang dirancang bertujuan tertentu sehingga dapat menjalankan fungsi komputer disebut dengan program aplikasi..
- 3 **Aplication** adalah *Software* yang menjalankan fungsi seperti pengolahan kata,pengolahan angka, membuat bahan presentasi, animasi dan multimedia.

Inovasi

Inspirasi sebagai penghubung antara kreasi dengan inovasi. Kreasi adalah tampilan pemikiran sesuatu makna yang baru dan inovasi merupakan ketika kreasi tersebut dilaksanakan, sehingga inspirasi mempunyai makna kekuatan dari kreasi dan inovasi dengan berusaha menampilkan sesuatu yang berbeda dan mempunyai nilai. Hal ini menjadi pola pelaksanaan penelitian dengan mengedepankan kreasi untuk suatu produk dengan memperhatikan sisi inspirasi dan inovasi didukung oleh perangkat lunak atau aplikasi yang akan memberikan pengaruh Desa karena sudah dapat diimplementasikan kedalam bentuk Dimensi nyata.

Rekayasa Informasi

Rekayasa informasi dipahami sebagai kumpulan teknik yang otomatis dengan model suatu lembaga, data, dan kegiatan dibangun berdasarkan pengetahuan yang komprehensif dan digunakan untuk sistem pengolahan data.

Menurut Martin rekayasa informasi adalah seperangkat disiplin otomasi dengan mempunyai cakupan bisnis yang luas, untuk memperoleh: *"The Right Information to The Right People At The Right Time"*.

Pemahaman Desa adalah sebuah wilayah yang cenderung masih alami, dengan jumlah dan tingkat pendidikan serta kesehatan warganya belum menjadi perhatian khusus sementara bertani, berkebun dan berteknik sebagai pekerjaan utamanya. Sebagai masyarakat tentunya, masyarakat kota dan desa dapat saling membutuhkan. Tingkat simbiosis mutualisme sangat berperan dan berinteraksi dalam suatu kehidupan bermasyarakat.

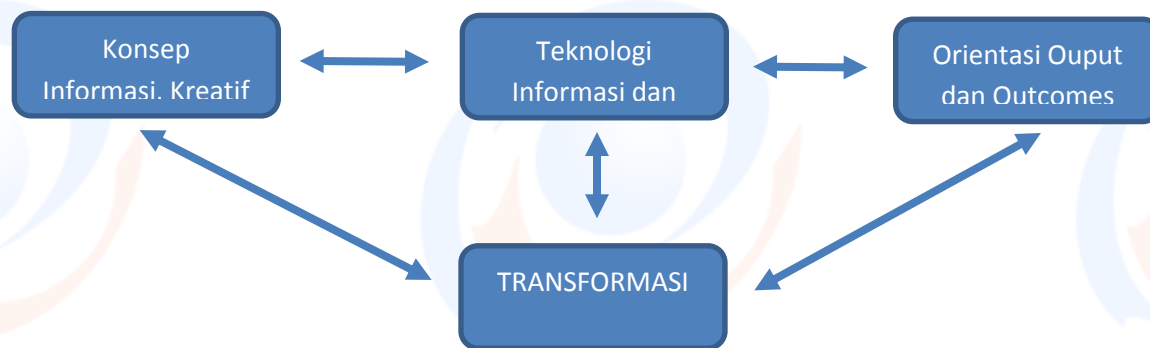
"The Right Information to The Right People At The Right Time" di Desa sangat menentukan dalam menentukan arah pengembangan desa, deskriptif kualitatif, deskriptif yaitu melakukan observasi perlu dilakukan oleh pemangku keputusan untuk keterpaduan mekanisme kerja setiap peran untuk mencapai tujuan desanya yang kreatif dan inovatif.

Integrasi atribut yang terkandung dalam diagram fishbone dan *Developing Design Method* sangat berperan memberikan kontribusi pada keutamaan Pengembangan Desa yang Kreatif dan Inovatif.

Hal yang menjadi sorotan adalah Daya semangat kemandirian pada ekonomi dan keunggulan produk desanya melalui langkah yang inovatif dan penerapan perangkat teknologi informasi; meningkatkan daya unggul sisi pendidikan pada warganya; pemberdayaan kepakaran yang disesuaikan yang berorientasi pada pada sasaran dan strategi upaya pencapaian desa yang kreatif dan inovatif.

Upaya peningkatan warga masyarakat desa pada desa inovasi, tentunya tidak terlepas dan melibatkan Pelayanan Publik dari Pusat yang menyangkut keadministrasian, pemerhati pendidikan dan kesehatan, meningkatkan produk desa seperti: hasil pertanian, hasil perkebunan, hasil peternakan, hasil perikanan dan dapat diintegrasikan sebagai produk desa yang di bantu dengan perangkat teknologi informasi sebagai media yang efektif dan efisiensi. Sehingga wujud pada makna Desa yang berinovatif dapat dicerminkan pada desa yang warga masyarakatnya memiliki kemampuan untuk mengenal dan mengatasi masalah dengan baik dan benar guna meningkatkan sisi perekonomian, pendidikan, kesehatan serta kesejahteraan dengan memperhatikan sisi lingkungan dengan kemandirian dan pembaharuan. Dengan demikian dapat di sederhanakan dalam bentuk gambar keterhubungan dari beberapa proses seperti dibawah ini:

Rancangan Model menuju Model Pengembangan Desa yang Kreatif dan Inovatif adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Model Pengembangan Desa yang Kreatif dan Inovatif

4. KESIMPULAN

Pengembangan Desa kreatif dan inovatif memerlukan keberanian untuk menintegrasikan pengetahuan, pengalaman dan keterampilan sebagai wujud Desa yang berinovatif dengan aktualita desa yang warga masyarakatnya memiliki kemampuan untuk mengenal dan mengatasi masalah dengan baik dan benar guna meningkatkan sisi perekonomian, pendidikan, kesehatan serta kesejahteraan dengan memperhatikan sisi lingkungan dengan kemandirian dan pembaharuan pada sektor-sektor yang telah terumuskan.

DAFTAR PUSTAKA

Bungin, Burhan. (2008), *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik dan Ilmu Sosial Lainnya*, Kencana, Prenada Media Group, Jakarta.

Creswell, John W. (2010), *Research Design Pendekatan, Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed*, Cetakan I, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Henriyani, Etih. (2019), *Program Inovasi Desa ; Antara Peluang Dan Tantangan*, <https://jurnal.unigal.ac.id/dinamika/article>, Diakses Selasa, 25 dan 31 Oktober 2019.

Malabay, Geggy Gamal, Jhon Viter M. (2016), *Laporan Penelitian Hibah Bersaing : Pemodelan Trepan Teknologi Informas Melalui Produk Kreatif Sebagai Upaya Inspirasi dan Inovasi Usaha Mikro Kecil Menengah*, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Esa Unggul, Jakarta.

Pressman, Roger S. (2001), *Software Engineering, a Practitioner's Approach*, McGraw Hill.

Rianto Rahadi, Dedi. (2016), *Model Pengembar¹⁴ Lampung sebagai Desa Inovatif (Studi Kasus Kota Palembang)*, <http://e-journal.president.ac.id/presunivojs/index.php/FIRM-JOURNAL/article/download/102/79>, Diakses Selasa, 25 dan 31 Oktober 2019.

RISTEKDIKTI. (2019), *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI XII, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.

Sutarman, (2012), Buku Pengantar Teknologi Informasi , Jakarta:Bumi Aksara



