

PKM Pelatihan Pembuatan Desain Kemasan Produk Menggunakan Barcode Berbasis Metaverse

Rusliyawati¹, Agus Wantoro^{2*}, Erliyan Redy Susanto³, Donaya Pasha⁴

^{1,2*,3}S1 Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

⁴Teknologi Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ¹rusliyawati@teknokrat.ac.id, ^{2*}aguswantoro@teknokrat.ac.id, ³erliyan.redy@teknokrat.ac.id,

⁴donayapasha@teknokrat.ac.id

(Agus Wantoro* : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
19-Juni-2023	13-Juli-2023	29-Oktober-2023

Abstrak - Mitra program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Sekolah Binaan ini adalah SMK Negeri Pertanian Pembangunan (SPP) Lampung. Saat ini SMK Negeri Pertanian Pembangunan Lampung belum memiliki sistem informasi sekolah berbasis web sedangkan telah ditunjuk untuk menjadi SMK Berekolusi Industri. Permasalahan yang dialami oleh mitra yaitu volume penjualan produk siswa rendah karena kurangnya kemampuan mendesain kemasan produk dan pemasaran serta belum optimalnya manajemen sistem informasi sekolah karena masih kurangnya pengetahuan dan media teknologi informasi yang mendukung proses tersebut. Solusi yang diusulkan untuk mengatasi permasalahan pada mitra yaitu Memberikan pelatihan desain kemasan produk bagi siswa untuk meningkatkan kinerja pemasaran produk yang dihasilkan hasil pembelajaran di sekolah.

Kata Kunci: PKM, Desain, Kemasan, Produk;

Abstract – The partner for the Community Service Program (PKM) of the Fostered Schools is SMK Negeri Pertanian Pembangunan (SPP) Lampung. Currently the Lampung Development Agriculture State Vocational School does not yet have a web-based school information system while it has been appointed to become an Industrial Evolution Vocational School. The problems experienced by partners are the low volume of sales of student products due to a lack of ability to design product packaging and marketing and the not yet optimal management of school information systems due to a lack of knowledge and information technology media that support the process. The solution proposed to overcome problems with partners is to provide product packaging design training for students to improve product marketing performance resulting from learning outcomes in schools.

Keywords: Community service; Design; Packaging; Product;

1. PENDAHULUAN

Optimalisasi pemanfaatan teknologi merupakan tantangan pendidikan di masa depan sebagai upaya untuk memastikan tersedianya sumber daya manusia yang unggul. Metaverse merupakan inovasi teknologi ruang virtual tiga dimensi yang saat ini sedang membuat penasaran banyak orang baik dari perkembangannya yang sangat pesat serta implementasinya yang mulai banyak digunakan dalam berbagai sektor kehidupan (Barlian dkk, 2022). Popularitas Metaverse telah mencapai puncaknya dalam beberapa bulan terakhir dan akselerasi teknologi metaverse di dunia pendidikan sudah terlihat dengan adanya aplikasi media pembelajaran digital berbasis augmented reality maupun virtual reality.

Metaverse diyakini dapat mengatasi batasan-batasan yang ada di dalam dunia pendidikan, seperti keterbatasan kapasitas kelas karena pandemi, keterbatasan jarak dan waktu untuk masuk ke kelas, dan lain-lain. Dengan konsep dunia virtual, pembelajaran secara online dapat dilakukan dengan lebih interaktif tanpa menghilangkan pengalaman belajar siswa. Metode belajar di mana saja dan kapan saja menjadi konsep menarik yang disenangi banyak generasi Z saat ini (Indarta dkk, 2020). Model baru Meta-education, pendidikan jarak jauh online yang

didukung Metaverse, dapat muncul untuk memungkinkan pengalaman belajar formal dan informal yang baru dengan konsep kampus virtual 3D online (Setiawan, 2022). Pembelajaran online di Metaverse akan mampu mendorong batas akhir koneksi sosial dan pembelajaran informal. Kehadiran fisik di ruang kelas akan berhenti menjadi pengalaman pendidikan yang istimewa. Telepresence, bahasa tubuh avatar dan kesesuaian ekspresi wajah akan memungkinkan pertemuan virtual menjadi sama efektifnya dengan pertemuan langsung. Selain itu, MR sosial di Metaverse dapat memungkinkan pedagogi aktif campuran untuk menumbuhkan pengetahuan yang lebih dalam dan berkelanjutan (Mystakidis, 2022). Lebih penting lagi, hal itu dapat menjadi faktor demokratisasi dalam pendidikan, memungkinkan partisipasi di seluruh dunia secara setara, tidak terikat lagi oleh batasan geografis (Nazir, 2019)

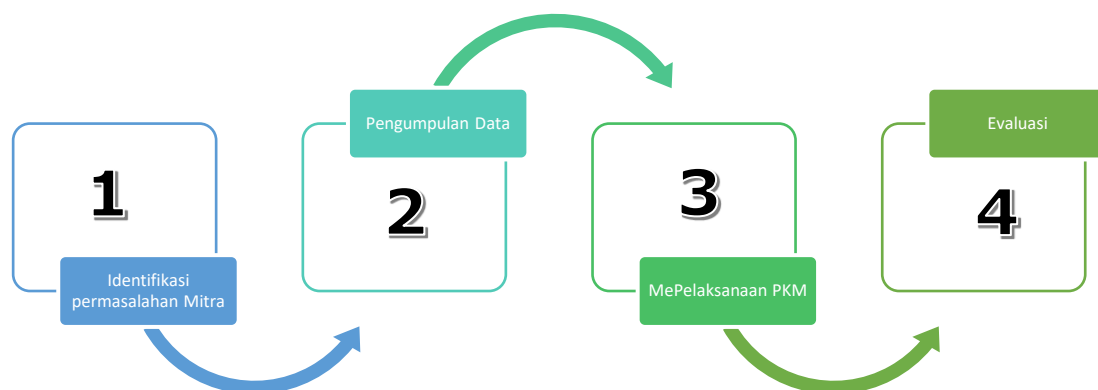
Penguatan kewirausahaan menjadi salah satu sasaran dalam agenda penting dalam RPJMN 2020-2024 belum menerapkan kecerdasan buatan. Kewirausahaan bukan hanya satu dunia virtual tetapi banyak dunia, yang mulai terbentuk untuk memungkinkan masyarakat untuk memperdalam dan memperluas interaksi sosial secara digital. Dinamika penawaran dan permintaan mendorong lebih banyak orang ke dalam ekonomi metaverse. Bukan hanya lingkungan bisnis ke-konsumen yang akan diuntungkan. Metaverse akan memberikan peluang besar bagi wirausaha bisnis-ke-bisnis.

Kebijakan yang akan diimplementasikan Pemerintah Indonesia dalam membangun kewirausahaan digital didasari interaksi kausal yang andal, membangun bisnis-ke-bisnis karena permintaan transformasi Indonesia telah membuktikan belum transformasi kebijakan kewirausahaan nasional di Metaverse. Wirausahawan berani mengambil risiko yang terkait dengan proses pemulaian usaha meskipun pemerintah Indonesia belum siap memfasilitasi (Mustofa dan Ekawati, 2017). Sebagai sekolah pertanian, produk pertanian merupakan salah satu keluaran dari proses pembelajaran. Beberapa produk pertanian yang dihasilkan oleh siswa selain menjadi bahan uji coba lapangan juga dipasarkan ke masyarakat. Pemasaran yang dilakukan belum menunjukkan hasil volume penjualan yang diharapkan karena masih dilakukan secara tradisional yaitu menawarkan langsung ke masyarakat sekitar.

Melihat permasalahan yang dihadapi SMK Negeri Pertanian Pembangunan (SPP) Lampung, maka diperlukan penerapan IPTEK dan pelatihan untuk peningkatan kompetensi mendesain kemasan produk dan metaverse untuk kewirausahaan sehingga memberikan dampak peningkatan terhadap pemasaran dan volume penjualan produk pertanian sekolah

2. METODE PELAKSANAAN

Rangkaian kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dibagi menjadi beberapa tahap. Tahapan pelaksanaan PKM disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

Mitra merupakan rekanan yang memiliki permasalahan yang dijadikan sebagai objek pengabdian. Mitra pada kegiatan ini adalah SMK N SPP Lampung yang berlokasi di Jl. H. Mena No.Km 13, Kec. Natar, Kabupaten Lampung Selatan, Lampung 35145. Foto gedung mitra ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Gedung Mitra

2.1. Identifikasi dan Solusi Permasalahan Mitra

Identifikasi masalah adalah bagian penting dalam sebuah pengabdian dan penelitian. Meskipun tidak masuk dalam struktur penulisan, identifikasi masalah atau problem identification tergolong proses krusial (Usman dan Purnomo, 2001). Dalam langkah-langkah pengabdian, mengidentifikasi suatu masalah menempati poin pertama. Jadi sebelum kamu melakukan penelitian dan pengabdian, identifikasi topik atau masalah harus jelas terlebih dahulu. Tanpa identifikasi yang kuat dan matang, penelitian maupun pengabdian akan mudah dipatahkan. Identifikasi masalah didefinisikan sebagai upaya untuk menjelaskan masalah dan membuat penjelasan dapat diukur (Salmaa, 2023). Berdasarkan analisis situasi yang telah dilakukan, maka didapatkan permasalahan mitra yaitu volume penjualan produk siswa rendah karena kurangnya kemampuan mendesain kemasan produk dan pemasaran

Berdasarkan dari permasalahan mitra, maka PKM ini menawarkan solusi untuk penyelesaian permasalahan yang ada pada SMK Negeri Pertanian Pembangunan, yaitu:

- a. Memberikan pelatihan desain kemasan produk bagi siswa untuk meningkatkan kinerja pemasaran produk yang dihasilkan
- b. Memberikan pelatihan metaverse untuk kewirausahaan produk yang dihasilkan

2.2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah mencari, mencatat, dan mengumpulkan semua secara objektif dan apa adanya sesuai dengan hasil observasi dan wawancara di lapangan yaitu pencatatan data dan berbagai bentuk data yang ada di lapangan (Sugiyono, 2010). Pengumpulan data dilakukan untuk membangun sistem pengelolaan alumni. Data yang dikumpulkan berupa data-data terkait seperti data profile alumni, data keluarga, data pendidikan, data pekerjaan dan data media sosial



Gambar 2. Identifikasi Permasalahan Mitra dan Pengumpulan Data

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan PKM

Sebelum melaksanakan PKM maka pihak Perguruan Tinggi membuat Surat Tugas yang diberikan kepada Dosen yang akan melaksanakan kegiatan PKM. Kegiatan PKM dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Selasa, 08 November 2022
Lokasi : SMKN Pertanian Pembangunan Lampung
Ruang : Lab Komputer
Waktu : 09.00 – selesai
Peserta : Guru, Tenaga Pendidik, dan Siswa (Jumlah 30)

Berikut adalah rangkaian kegiatan PKM :

Tabel 1. Rangkaian Kegiatan PKM

No	Waktu	Kegiatan	Keterangan
1	09.00 – 09.10	Registrasi	Peserta
2	09.10 – 09.15	Menyanyikan Indonesia raya	Panitia
3	09.15 – 09.20	Menyanyikan Himne Guru	Panitia
4	09.20 – 09.30	Sambutan Kepala Sekolah	Junaina, M.Pd.
5	09.30 – 09.40	Sambutan Perguruan Tinggi	Rusliyawati, S. Kom., MTI.
6	09.40 – 09.50	Penandatanganan MOU	Sekolah dan Perguruan Tinggi
7	09.50 – 10.00	Pemutaran Video dan Profile Universitas Teknokrat Indonesia	Nurgiyanti, A. Md.
8	10.00 – 11.00	Estetika dan Fungsionalitas Desain Kemasan dan Barcode Metaverse	Donaya Pasha, M. Kom.
9	11.00 – 11.30	Evaluasi	Pemateri
10	11.30 – 12.00	Penutup	Panitia

Dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk mengambil bukti kegiatan yang telah dilakukan menggunakan peralatan sesuai kebutuhan seperti foto dan video. Berikut adalah dokumentasi kegiatan PKM



Gambar 3. Penyampaian Materi



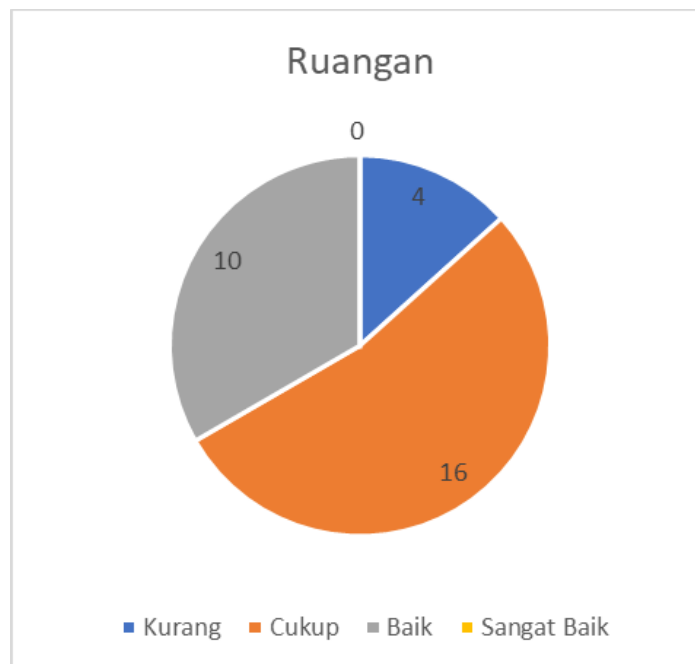
Gambar 4. Materi Pengambilan Foto Produk



Gambar 5. Hasil Desain Kemasan Produk

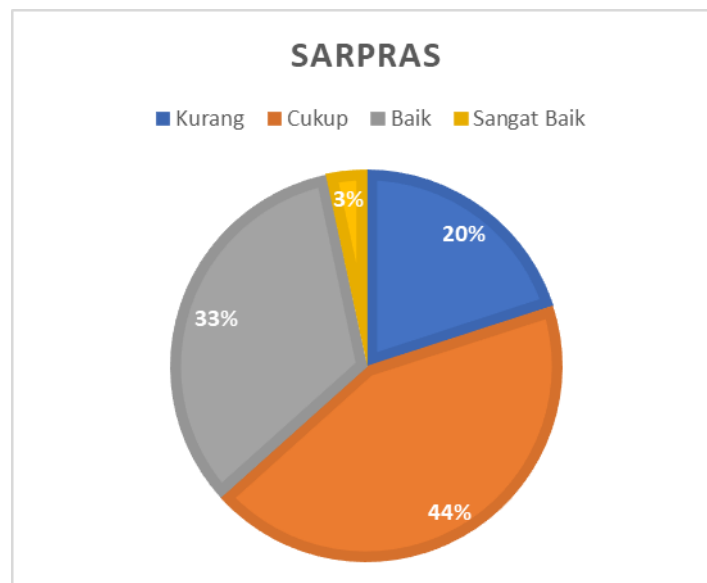
3.2. Evaluasi

Evaluasi dilakukan untuk mengukur pemahaman peserta dan keberhasilan pelaksanaan PKM. Instrumen yang digunakan untuk evaluasi yaitu quisioner yang dibagikan kepada seluruh peserta secara tertutup untuk menilai pelaksanaan PKM. Hasil evaluasi PKM ditampilkan pada Gambar 7-10:



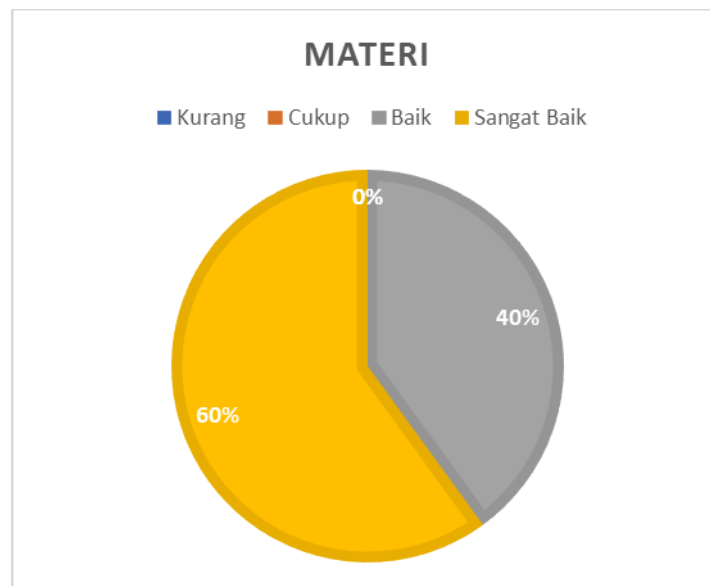
Gambar 5. Hasil Penilaian Ruangan

Berdasarkan Gambar 5 maka didapat diketahui bahwa rata-rata peserta memberikan penilaian BAIK untuk kondisi ruangan yang digunakan. Untuk penilaian sarana dan prasarana yang digunakan ditampilkan pada Gambar 6.



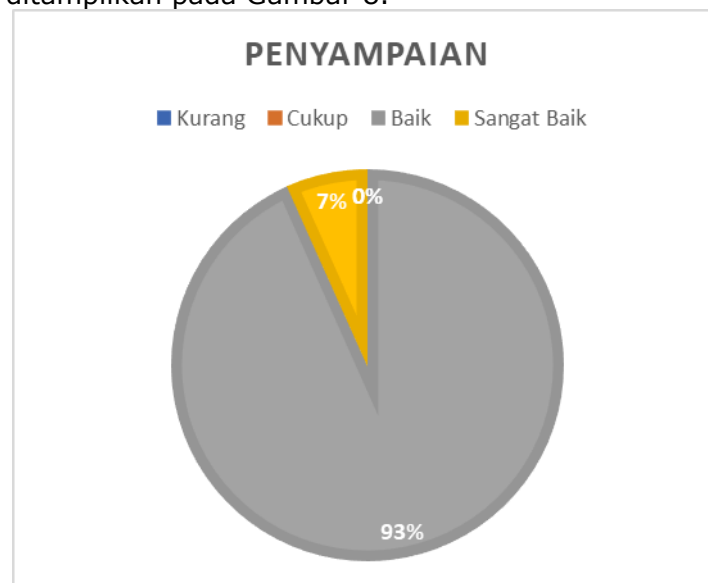
Gambar 6. Hasil Penilaian Sarana dan Prasarana (sarpras)

Berdasarkan Gambar 6 didapat diketahui bahwa rata-rata peserta memberikan penilaian sebesar 48% atau kategori "CUKUP" untuk sarana dan prasarana. Selanjutnya untuk penilaian materi yang disampaikan ditampilkan pada Gambar 7.



Gambar 7. Hasil Penilaian Materi

Berdasarkan Gambar 8 didapat diketahui bahwa rata-rata peserta memberikan penilaian sebesar 75% atau kategori "BAIK" untuk materi yang disampaikan. Selanjutnya untuk penilaian penyampaian materi ditampilkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Penilaian Cara Penyampaian

Berdasarkan Gambar 8 didapat diketahui bahwa rata-rata peserta memberikan penilaian sebesar 90% atau kategori "BAIK" untuk penyampaian materi.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan PKM dan rekapitulasi pengisian angket yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan PKM menurut peserta secara keseluruhan memberikan penilaian baik. Diharapkan setelah mengikuti kegiatan PKM ini, para guru dan siswa dapat membuat desain kemasan produk yang menarik yang dapat diterapkan produk-produk sekolah sehingga diharapkan mampu meningkatkan minat calon pembeli



DAFTAR PUSTAKA

- D. Setiawan., (2020) "Analisis Potensi Metaverse pada Dunia Pendidikan di Indonesia," vol. 5, no. November, pp. 4606–4610
- M. Nazir, J. Hamilton, and S. Tee, (2019) "Virtual world platforms end-user motives," Proc. Int. Conf. Electron. Bus., vol. 2019-December, no. January, pp. 483–490
- A. L. Aprilian Mustofa and N. Ekawati, (2017) "Keberanian Mengambil Risiko Memediasi Pengaruh Efikasi Diri Dan Kebutuhan Akan Prestasi Terhadap Niat Berwirausaha," E-Jurnal Manaj. Univ. Udayana, vol. 6, no. 10, p. 253900
- S. Mystakidis, (2022) "Entry Metaverse," Encyclopedia, vol. 2, no. 1, pp. 486–497
- Sugiyono (2010). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D", penerbit Bandung: Alfabeta
- Usman dan Purnomo (2008), "Metodologi Penelitian Sosial", Penerbit PT Bumi Aksara, Jakarta
- Salmaa (2023), "Menulis Karya Ilmiah, Identifikasi Masalah: Definisi, Bagian, Cara Membuatnya", Penerbit Depublish, Drono, SardonoHarjo, Ngaglik, Sleman, D.I Yogyakarta 55581
- Y. I. Indarta, Ambiyar, A. Dwinggo, S. F, and R. Watrionthos (2022), "Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan," J. basicedu, vol. 6, no. 3, pp. 3351–3363
- UC Barlian, Ismelani, Nana., Manan, Apriadi. (2022) "Metaverse Sebagai Upaya Menghadapi Tantangan Pendidikan di Masa Depan", Journal of Educational and Language Research, Vol.1, No.12, Juli 2022, ISSN: 2807-937X (Online)