

**PELATIHAN DAN UJI KOMPETENSI DESAIN GRAFIS DAN WEB DEVELOPMENT
UNTUK SKPI INFORMATIKA INSTITUT
TEKNOLOGI BISNIS AAS INDONESIA**

**Muqorobin, Moch Bagoes Pakarti, Siti Rokhmah, Tino Feri Efendi,
Nendy Akbar Rozaq Rais**

Fakultas Teknologi Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia

Alamat Korespondensi: Jl. Slamet Riyadi No. 361 Windan, Makamhaji, Kartasura, Sukoharjo

E-mail: robbyaullah@gmail.com

Abstrak

Peningkatan pesat dalam teknologi informasi memandangkan tantangan baru di dunia desain grafis dan pengembangan web. Pengabdian ini membahas tentang pelatihan dan uji kompetensi sebagai implementasi program pelatihan dan uji kompetensi di Program Studi Informatika Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia dengan fokus pada desain grafis dan web development. Pelatihan mencakup workshop kreativitas, penerapan perangkat lunak desain seperti Corel Draw dan Illustrator, serta dasar-dasar HTML, CSS, dan JavaScript untuk pengembangan web. Proyek kolaboratif diperkenalkan sebagai bagian integral dari pelatihan, yang mengarah pada presentasi hasil pekerjaan. Uji kompetensi melibatkan proyek individu, penilaian desain, dan wawancara teknis untuk menganalisis pemahaman mahasiswa terhadap konsep desain dan implementasi teknis. Melalui pendekatan pelatihan dan uji kompetensi ini, pengabdian ini menyoroti manfaat pelatihan dan uji kompetensi dalam mempersiapkan mahasiswa Program Studi Informatika untuk menghadapi tantangan industri desain grafis dan pengembangan web yang terus berkembang. Hasil akhir dari kegiatan ini adalah peserta mendapatkan kompetensi dari bidang IT serta mendapatkan sertifikat kompetensi sesuai bidang IT sehingga sebagai pendukung dalam dokumen SKPI.

Kata kunci : *Pelatihan, Uji Kompetensi, SKPI, Desain Grafis, Web Development.*

Abstract

Rapid improvements in information technology pose new challenges in the world of graphic design and web development. This service discusses training and competency testing as the implementation of the training and competency testing program in the Informatics Study Program of the AAS Indonesia Institute of Business Technology with a focus on graphic design and web development. Training includes creativity workshops, application of design software such as Corel Draw and Illustrator, as well as the basics of HTML, CSS, and JavaScript for web development. Collaborative projects are introduced as an integral part of the training, leading to the presentation of the results of the work. Competency testing involves individual projects, design assessments, and technical interviews to analyze students' understanding of design concepts and technical implementation. Through this training and competency testing approach, this service highlights the benefits of training and competency testing in preparing Informatics Study Program students to face the challenges of the continuously growing graphic design and web development industry. The final result of this activity is that participants gain competency in the IT field and receive a competency certificate according to the IT field so that it can be used as support in the SKPI document.

Keywords: *Competition Judges, LKS, Web Technology, IT Software*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi, khususnya di Program Studi Informatika ITB AAS Indonesia, memiliki peran strategis dalam mencetak generasi unggul yang siap menghadapi dinamika industri teknologi informasi. Dalam era digital yang terus berkembang, desain grafis dan pengembangan web telah menjadi pilar utama dalam menciptakan pengalaman digital yang menarik dan inovatif. Untuk memastikan keberlanjutan relevansi kurikulum dengan kebutuhan industri dan masyarakat, program pengabdian masyarakat menjadi sebuah landasan penting yang harus dijelajahi dan diperkuat.

Konteks Program Studi Informatika ITB AAS Indonesia menuntut adanya penyesuaian terus-menerus untuk menghadapi tuntutan industri kreatif dan teknologi. Dalam menggarap desain grafis dan pengembangan web, mahasiswa tidak hanya perlu memahami teori, tetapi juga memiliki keterampilan praktis yang solid dan terkini. Pengabdian masyarakat dengan tema "Pelatihan dan Uji Kompetensi Desain Grafis dan Web Development" menjadi langkah proaktif untuk menjembatani divisi antara akademisi dan industri, serta memastikan bahwa lulusan dapat menjadi kontributor berharga dalam menghadapi kompleksitas tugas di dunia kerja.

Melalui pengabdian masyarakat, Program Studi Informatika ITB AAS Indonesia dapat lebih efektif memahami kebutuhan dan harapan masyarakat, sekaligus memberikan kontribusi nyata terhadap pembangunan komunitas sekitar. Dengan membangun kerjasama yang erat dengan industri desain grafis dan web development, pengabdian masyarakat dapat menjadi ajang yang membentuk mahasiswa menjadi individu yang tidak hanya handal secara teknis, tetapi juga sensitif terhadap kebutuhan sosial dan ekonomi masyarakat sekitar. Artikel ini akan merinci dan menggali lebih dalam tentang bagaimana pelatihan dan uji kompetensi di bidang desain grafis dan web development melalui pengabdian masyarakat dapat menjadi pilar utama dalam mengukir mahasiswa unggul dan berdaya saing tinggi.

Pelatihan dan uji kompetensi dalam desain grafis dan web development dapat memiliki urgensi yang bervariasi tergantung pada konteks dan tujuan individu atau organisasi. Beberapa alasan umum mengapa pelatihan dan uji kompetensi di bidang ini mungkin dianggap penting meliputi: Peningkatan Keterampilan: Pelatihan dapat membantu meningkatkan keterampilan teknis dan kreatif dalam desain grafis dan pengembangan web. Uji kompetensi memastikan bahwa peserta telah memahami dan menguasai konsep serta aplikasi praktis dari keterampilan yang dipelajari. Persaingan di Pasar Kerja: Dalam dunia kerja yang kompetitif, memiliki keterampilan desain grafis dan web development yang kuat dapat menjadi keunggulan. Uji kompetensi dapat memberikan bukti konkret terkait kemampuan dan pengetahuan seseorang kepada calon majikan. Inovasi dan Pembaruan: Bidang desain grafis dan pengembangan web terus berkembang. Pelatihan membantu individu atau tim untuk tetap up-to-date dengan tren terbaru dan teknologi. Uji kompetensi memastikan bahwa peserta dapat mengaplikasikan pengetahuan baru dengan efektif. Proyek atau Tugas Spesifik: Adanya proyek atau tugas tertentu yang membutuhkan keterampilan desain grafis dan web development. Pelatihan dan uji kompetensi dapat menjadi langkah-langkah persiapan yang efektif dalam menghadapi tugas atau proyek tertentu. Peningkatan Produktivitas dan Efisiensi: Keterampilan yang lebih baik dalam desain grafis dan web development dapat meningkatkan produktivitas dan efisiensi pekerjaan. Uji kompetensi dapat mengukur sejauh mana peserta dapat mengaplikasikan keterampilan mereka untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Pelatihan dan uji kompetensi desain grafis dan web development adalah proses yang bertujuan untuk meningkatkan dan mengukur keterampilan serta pengetahuan individu dalam bidang desain grafis dan pengembangan web. Keduanya memberikan urgensi untuk memperoleh keterampilan dan menguji kompetensi di bidang desain grafis dan web development, penting untuk mencari pelatihan yang relevan dan uji kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan spesifik. Kegiatan ini melibatkan industry dalam berkontribusi untuk memberikan tenaga ahli dalam melakukan pelatihan dan uji kompetensi prodi informatika Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat pada Pelaksanaan Pelatihan dan Uji Kompetensi Desain Grafis dan Web Development di Program Studi Informatika ITB AAS Indonesia:

1. Identifikasi Kebutuhan:

- Penentuan kebutuhan masyarakat lokal dan industri terkait desain grafis dan pengembangan web.
- Survei dan konsultasi dengan pemangku kepentingan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang kebutuhan yang perlu diprioritaskan.

2. Perencanaan Program:

- Pembentukan tim pengabdian masyarakat yang terdiri dari dosen, mahasiswa, dan praktisi industri.
- Penyusunan kurikulum pelatihan yang mencakup konsep-konsep dasar desain grafis dan pengembangan web, serta penggunaan perangkat lunak terkini.

3. Kerjasama dengan Industri:

- Mendekatkan diri dengan perusahaan desain grafis dan web development untuk mendapatkan wawasan industri terbaru.
- Mengundang praktisi industri sebagai pembicara tamu dalam pelatihan untuk memberikan perspektif praktis.

4. Pelaksanaan Pelatihan:

- Workshop intensif yang melibatkan dosen, mahasiswa, dan praktisi industri.
- Sesi teori dan praktik menggunakan perangkat lunak terkini dan studi kasus berbasis proyek.

5. Proyek Kolaboratif:

- Pembentukan kelompok kerja untuk proyek kolaboratif desain grafis dan pengembangan web.
- Proses pelaksanaan proyek yang terstruktur dengan pembimbingan dosen dan mentor industri.

6. Uji Kompetensi:

- Penyusunan proyek individu yang mencakup aspek desain grafis dan pengembangan web.
- Evaluasi proyek berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan, termasuk kualitas desain, fungsionalitas, dan keterampilan teknis.

7. Wawancara Teknis:

- Sesi wawancara individu untuk menggali pemahaman mahasiswa terhadap konsep-konsep desain dan implementasi teknis.

- Penilaian keterampilan berdasarkan jawaban dan pemecahan masalah yang dihadapi.

8. Evaluasi dan Umpan Balik:

- Penilaian akhir terhadap keterampilan yang diperoleh dan kontribusi mahasiswa dalam proyek kolaboratif.
- Survei umpan balik dari mahasiswa, dosen, dan praktisi industri untuk meningkatkan dan menyempurnakan program pelatihan di masa mendatang.

Melalui metode ini, pelaksanaan pelatihan dan uji kompetensi di Program Studi Informatika ITB AAS Indonesia diharapkan dapat memberikan dampak positif yang signifikan, menciptakan lulusan yang tidak hanya memiliki pemahaman konseptual, tetapi juga keterampilan praktis yang sesuai dengan tuntutan industri desain grafis dan pengembangan web.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pelatihan dan Uji Kompetensi Desain Grafis dan Web Development pada Program Studi Informatika Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia.

Pelaksanaan Pelatihan & Uji Kompetensi untuk SKPI Prodi Informatika dibuka pada hari senin, 18 desember 2023 bertempat di BLKK Yayasan Amaliyah Ilmi Surakart (Kampus 2 ITB AAS Indonesia) dengan dihadiri oleh Rektor, Dekan, Ketua Program Studi, Seluruh Dosen IT dan Seluruh Mahasiswa Informatika Semester Akhir secara Offline dan Online dari tanggal 18 Desember 2023 s/d 29 Desember 2023.



Gambar 1. Acara Pembukaan Pelatihan dan Uji Kompetensi SKPI

Tujuan Adanya Acara Pembukaan ini adalah untuk membuka dan menjelaskan Alur Kegiatan Pelatihan & Uji Kompetensi untuk SKPI. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh mahasiswa semester akhir pada prodi informatika, Adapun bentuk kegiatan ini secara Umum terbagi dalam dua kegiatan sebagai berikut:

1. Pelatihan & Uji Kompetensi Desain Grafis dilaksanakan dari tanggal 18 s/d 19 Desember 2023 secara Offline di Gedung BLKK Yayasan Amaliyah Ilmi Surakarta.
2. Pelatihan Web Development dilaksanakan dari tanggal 28 s/d 29 Desember 2023 secara Online dari Informit (Bandung) merupakan lembaga pelatihan resmi yang dapat mengeluarkan

sertifikasi kompetensi pada bidang IT. Total jam pelatihan berlangsung sebanyak 12 jam, sedangkan Uji Kompetensi dilaksanakan pada hari sabtu, 6 Januari 2024.



Gambar 2. Peserta Antusias Aktif Mengikuti Acara Pembukaan SKPI

Adanya dua kegiatan tersebut maka seluruh mahasiswa yang memiliki kompetensi maka akan mendapatkan dua sertifikat kompetensi yaitu Bidang Desain Grafis dan Web Development.



Gambar 3. Peserta Mengikuti Pelatihan Desain Grafis Secara Offline

Tujuan Adanya Pelatihan dan Uji kompetensi ini adalah untuk membekali calon lulusan prodi informatika agar memiliki kompetensi sesuai dengan capaian pembelajaran dalam bidang informatika serta untuk sertifikasi kompetensi yang mendukung dalam SKPI. Selain Pelatihan dilakukan secara offline pelatihan juga dilakukan secara online yang bekerjasama dengan INFORMIT.



Gambar 4. Peserta Mengikuti Pelatihan Online Web Developmenten Secara Online

Hasil pengabdian di Prodi Informatika Institut Teknologi Bisnis AAS Indonesia pada tema pelatihan dan uji kompetensi desain grafis dan web development menunjukkan pencapaian yang positif dan dampak yang signifikan dalam pengembangan keterampilan mahasiswa. Berikut adalah beberapa aspek utama yang dapat disoroti:

1. Peningkatan Keterampilan Mahasiswa

Melalui pelatihan intensif, mahasiswa Prodi Informatika berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis dan pengembangan web secara signifikan. Peserta pelatihan menunjukkan kemajuan dalam penguasaan alat-alat desain seperti Adobe Creative Suite dan peningkatan kemampuan dalam penggunaan teknologi pengembangan web modern. Kegiatan ini dimulai dengan dibuka

2. Hasil Uji Kompetensi

Uji kompetensi yang dilakukan setelah pelatihan mengukur pemahaman peserta terhadap konsep-konsep desain grafis dan pengembangan web. Sebagian besar mahasiswa berhasil mencapai tingkat kompetensi yang diharapkan, dengan mampu mengaplikasikan keterampilan mereka dalam proyek-proyek praktis.

3. Penerapan Keterampilan dalam Proyek-Proyek Praktis

Hasil pelatihan dan uji kompetensi tercermin dalam proyek-proyek praktis yang dilakukan oleh mahasiswa. Desain grafis yang kreatif dan antarmuka web yang responsif menjadi bukti konkret dari keterampilan yang diperoleh selama kegiatan pelatihan.

4. Dampak pada Peningkatan Daya Saing Mahasiswa

Mahasiswa yang mengikuti pelatihan dan uji kompetensi ini mencapai keuntungan kompetitif dalam pasar kerja. Sertifikasi dan sertifikat yang diberikan memberikan bukti nyata tentang kemampuan mereka dalam menghadapi tuntutan industri desain grafis dan pengembangan web.

5. Umpan Balik Positif dari Peserta dan Pengajar

Umpan balik dari peserta pelatihan dan pengajar menunjukkan bahwa kegiatan ini dianggap bermanfaat dan relevan. Peserta mengapresiasi pendekatan praktis dalam pelatihan, sementara pengajar melaporkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mahasiswa.

6. Perluasan Jejak Pengabdian ke Masyarakat

Hasil dari pelatihan ini juga melibatkan perluasan jejak pengabdian ke masyarakat. Mahasiswa terlibat dalam proyek-proyek sosial dan komunitas, memberikan kontribusi positif melalui desain grafis dan pengembangan web untuk organisasi non-profit dan usaha kecil.



Gambar 5. Peserta Pelatihan Desain Grafis dan Web Development untuk SKPI

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat diperoleh hasil hasil positif, kegiatan pelatihan dan uji kompetensi desain grafis dan web development di Prodi Informatika menjadi langkah yang berhasil dalam mendukung pengembangan profesionalisme dan keterampilan mahasiswa. Peningkatan ini diharapkan memberikan dampak positif tidak hanya pada tingkat pribadi mahasiswa, tetapi juga pada kontribusi mereka terhadap industri dan masyarakat secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ditbinsuslat. (2019, November 30). Fi-nalisasi bahan ajar cetak, Hotel Whiz Prime (Bogor). Panduan Kegiatan, pp. 1-2. Ditbinsuslat. (2019, Maret 27-29).
- Peny-usun Buku Bahan Ajar (Hotel Onih, Bogor). Panduan Kegiatan, pp. 1-2. Ditbinsuslat. (2019, September 18-20). Uji Publik buku bahan ajar, Hotel Horison Riis - Jogjakarta. Panduan Kegiatan, pp. 1-2.
- Molenda, H., & Russel. (1996). Teach-ing Reading Today's In Elementary. New Jersey: ougton Mifflin Company Boston. Sadjati, I. M. (2012).
- Pengembangan Ba-han Ajar. In: Hakikat Bahan Ajar. re-pository Universitas Terbuka, 1. Sungkono. (2003). Pengembangan Bah-an Ajar. Jurnal Majalah Ilmiah Pem-belajaran Edisi Mei 2009, Yogyakarta: FIP UNY. No 1, 2.
- Widya, L. A. D., Herna, L., & San-drayani, D. (2019). Pengembangan Mul-Timedia Edutainment Interaktif Dengan Konten Lokal Untuk Anak Usia Dini. Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual, 12(1), 12-23.
- Widya, L., & Darmawan, J. (2019). Pen-gantar Desain grafis. Jakarta: Direk-torat Pembinaan Kursus dan Pelati-han, Direktorat Jenderal PAUD dan DIKMAS, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan
- Yusufhadi, Miarso. 2011. Menyemai Benih Teknologi Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Widodo, Suparno Eko. (2015). Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Widodo. 2016. Model Pemberdayaan Masyarakat Penyandang Cacat Melalui Pelatihan Life Skill dan Pembentukan Inkubator Wirausaha. Jurnal disajikan dalam Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal dan Informal (UNY). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Non Formal dan Informal, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 19 April 2016.