

**LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNGGULAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**PELATIHAN DIGITALISASI BENDA-BENDA SEJARAH DI MUSEUM  
KEKHATUAN SEMAKA PEKON SANGGIH UNGGAK KECAMATAN BANDAR  
NEGERI SEMUONG KABUPATEN TANGGAMUS**



**TIM PELAKSANA**  
**Ketua:**  
Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd.

**Anggota:**  
1. Wayan Suana, S.Pd., M.Si.  
2. Drs Erimson Siregar, M.Pd.  
3. Dr. Rangga Firdaus, M. Kom

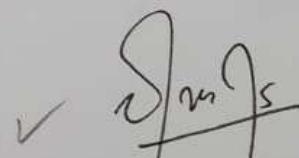
**PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2021**

**HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT UNGGULAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

Judul Pengabdian	: Pelatihan Digitalisasi Benda-Benda Sejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus
Manfaat sosial ekonomi	: Menjaga kelestarian benda Museum dengan pemanfaatan teknologi
Ketua Peneliti	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Nama Lengkap : Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd.</li><li>b. SINTA ID : 6678988</li><li>c. Jabatan Fungsional : Lektor</li><li>d. Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi</li><li>e. Nomor HP : 082183158632</li><li>f. Alamat Surel : feriansyah_sesunan@yahoo.co.id</li></ul>
Anggota Peneliti (1)	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Nama Lengkap : Wayan Suana, S.Pd., M.Si.</li><li>b. SINTA ID : 5977222</li><li>c. Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi</li></ul>
Anggota Peneliti (2)	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Nama Lengkap : Drs. Erimson Siregar, M.Pd</li><li>b. SINTA ID : 6695276</li><li>c. Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi</li></ul>
Anggota Peneliti (3)	<ul style="list-style-type: none"><li>a. Nama Lengkap : Dr. Rangga Firdaus, M.Kom</li><li>b. SINTA ID : 6140651</li><li>c. Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi</li></ul>
Jumlah mahasiswa yang terlibat:	2
Jumlah alumni yang terlibat	: -
Jumlah staf yang terlibat	: -
Lokasi Kegiatan	: Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus
Lama Kegiatan	: 6 Bulan
Biaya pengabdian	: Rp 10.000.000 (sepuluh juta rupiah)
Sumber Dana	: DIPA BLU Unila T.A. 2021

Bandar Lampung, Oktober 2021

Ketua

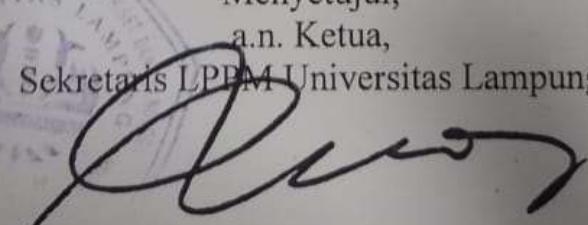


Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd.  
NIP 19570902 198403 1 003

Menyetujui,

a.n. Ketua,

Sekretaris LPPM Universitas Lampung



Rudy, S.H., LL.M., LL.D.  
NIP 198101042003121001



Suryono, M.Si.  
NIP 19651230199111001

## **IDENTITAS DAN URAIAN UMUM**

---

### **1. Judul Pengabdian**

Pelatihan Digitalisasi Benda-Benda Sejarah Di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus

### **2. Tim Pengabdian:**

No.	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi	Alokasi Waktu (jam/minggu)
1.	Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd	Ketua	Teknologi Pendidikan	Pendidikan TI	4
2.	Wayan Suana, S.Pd., M.Si	Anggota 1	Pendidikan Fisika	Pendidikan TI	3
3.	Drs Erimson Siregar, M.Pd	Anggota 2	Pendidikan Matematika	Pendidikan TI	3
4.	Dr. Rangga Firdaus, M. Kom	Anggota 3	Teknologi Pendidikan	Pendidikan TI	3

### **3. Objek Pengabdian:**

Pelatihan Digitalisasi Benda-Benda Sejarah Di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

### **4. Masa Pelaksanaan:**

Mulai : Bulan Juni Tahun 2021

Berakhir : Bulan Agustus Tahun 2021

5. Usulan Biaya : Rp. 10.000.000,-

6. Lokasi Pengabdian : Tanggamus

7. Instansi lain yang terlibat : -

8. Kontribusi mendasar pada bidang ilmu:

Peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat dalam melakukan digitalisasi benda-benda sejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak.

### **9. Jurnal ilmiah yang menjadi sasaran:**

-----

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>v</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1    Analisis Situasi.....	1
1.2    Permasalahan Mitra.....	1
1.3    Tujuan Kegiatan .....	2
1.4    Manfaat Kegiatan .....	3
<b>BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN .....</b>	<b>4</b>
2.1    Internet .....	4
2.2    Internet sebagai media informasi .....	4
2.3    Rencana Target Capaian Luaran .....	5
<b>BAB 3. METODE PELAKSANAAN .....</b>	<b>6</b>
3.1    Metode dan Tahapan Kegiatan.....	6
3.2    Prosedur Kegiatan .....	7
3.3    Pihak-Pihak yang Terlibat.....	7
3.4    Partisipasi Mitra .....	7
3.5    Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program .....	8
<b>BAB 4. PERSONALIA PENGUSUL DAN KEAHLIAN.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>12</b>
5.1    Pelaksanaan Kegiatan.....	12
5.2    Hasil kegiatan.....	15
<b>BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>17</b>
6.1    Kesimpulan.....	17
6.2    Saran.....	17
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>18</b>
<b>LAMPIRAN-IAMPIRAN.....</b>	<b>19</b>
Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim .....	20
Lampiran 2. Foto Dokumentasi.....	37
Lampiran 3. Materi Workshop .....	40
Lampiran 4. Daftar Hadir Peserta Pelatihan.....	53
Lampiran 5. Surat Tugas .....	54

## **ABSTRAK**

Ketersediaan informasi pada masa sekarang sangatlah banyak dari berbagai bidang dan dapat diakses dengan mudah, Jenis-jenis informasi yang ada pada website juga mencakup banyak sekali sisi kehidupan, mulai dari Pendidikan, informasi terbaru mengenai apa yang terjadi, lalu pengenalan teknologi terbaru, tutorial, sejarah, dan masih banyak lagi jenisnya. Namun, Ketidaktahuan masyarakat dalam menyebarkan informasi membuat sesuatu yang penting untuk dipublikasikan menjadi terhambat, contohnya seperti penemuan benda benda bersejarah. Maka tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu sebagai berikut: Meningkatkan pemahaman dan keterampilan kepala desa dan karang taruna dalam mendigitalisasikan koleksi Benda Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus; Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya digitalisasi benda benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus; Melestarikan informasi tentang benda benda bersejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus; Memberikan pelatihan digitalisasi koleksi Benda Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

Untuk menyelesaikan permasalahan mitra, tim pengusul memberikan solusi dengan memberikan pelatihan dan praktik digitalisasi museum bagi kepala desa dan karang taruna. Hasil yang diperoleh dari kegiatan pelatihan digitalisasi museum ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan para pamong desa dan karang taruna Pekon Sanggih Unggak yang merupakan peserta kegiatan pelatihan ini. Dari hasil penilaian, terbukti bahwa para pamong desa dan karang taruna memahami serta memperoleh keterampilan dalam melakukan digitalisasi benda-benda bersejarah yang ada di museum Kekhatuan Semaka dimulai dari teknik pengambilan dan pengeditan foto/video, pengaturan pencahayaan foto/video, serta dapat mengelola website museum Kekhatuan Semaka dengan baik. Dari penilaian diri peserta, skor rata-rata yang diperoleh dari pemahaman mereka adalah 74,1 dengan persentase 83% dan keterangan berhasil. Keterampilan peserta dinilai dari keterampilan dalam mengambil gambar dan keterampilan mengedit gambar. Adapun keterampilan mengelola website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (on going assessment).

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Ketersediaan informasi pada masa sekarang sangatlah banyak dari berbagai bidang dan dapat diakses dengan mudah. Dengan mudahnya akses informasi membuat kita untuk mencari tahu setiap hal yang kita inginkan. Ketersediaan iniformasi yang ada juga memiliki banyak jenis bisa berupa video, gambar, dan juga tulisan. Informasi-informasi tersebut dapat diakses melalui blog-blog yang sudah disusun sedemikian rupa oleh penulis, atau juga melalui website-website yang dikembangkan oleh developer, dan juga dapat mengaksesnya melalui aplikasi-aplikasi yang menyediakan informasi dalam berbagai bentuk. Website atau blog penyedia informasi saat ini juga telah melalui banyak perubahan dari masa ke masa, sehingga menambah kenyamanan dalam membaca suatu blog atau website

Jenis-jenis informasi yang ada pada website juga mencakup banyak sekali sisi kehidupan, mulai dari Pendidikan, informasi terbaru mengenai apa yang terjadi, lalu pengenalan teknologi terbaru, tutorial, sejarah, dan masih banyak lagi jenisnya. Walaupun banyak informasi yang ada pada website tetap saja ada informasi yang tidak masuk karena banyak faktor, misal contohnya pada pedesaan banyak orang yang tidak tau bagaimana menyebarkan informasi yang ada, atau mereka kurang memahami bagaimana menggunakan website sebagai sarana untuk mencari informasi.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

Ketidaktahuan masyarakat dalam menyebarkan informasi membuat sesuatu yang penting untuk dipublikasikan menjadi terhambat, contohnya seperti penemuan benda-benda bersejarah, kebanyakan informasi mengenai benda-benda bersejarah hanya ada dari mulut kemulut, sehingga informasi tersebut dapat berubah-ubah seiring berjalannya waktu dari generasi ke generasi, dampak buruknya adalah keorisinalan informasi yang ada menjadi dipertanyakan, ataupun kemungkinan terburuk lainnya adalah inforamasi yang ada semakin lama semakin menghilang seiring berjalannya waktu.

Tidak optimalnya penggunaan internet sebagai sarana untuk pelestarian informasi membuat hal-hal buruk tersebut dapat mudah sekali terjadi jika tidak diperbaiki. Pembuatan konten untuk melesatarikan informasi mengenai benda benda bersejarah itu sangatlah penting dilakukan, namun kebanyakan masyarakat enggan untuk melakukannya, bisa jadi karena faktor ketidaktahuan atau juga kurangnya kedpedulian masyarakat terhadap benda benda bersejarah tersebut.

Setelah kami lakukan survey di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus disana banyak sekali benda benda bersejarah yang tidak diketahui informasi pastinya. Hal ini dikarenakan kurang pahamnya masyarakat mengenai penggunaan internet untuk dijadikan sarana untuk melestarikan informasi mengenai benda benda bersejarah tersebut. Oleh karena itu pengusul berencana mengadakan kegiatan Pelatihan Digitalisasi Koleksi Benda-benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

### **1.3 Tujuan Kegiatan**

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini yaitu sebagai berikut:

1. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan kepala desa dan karang taruna dalam mendigitalisasikan koleksi Benda Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.
2. Meningkatkan pemahaman tentang pentingnya digitalisasi benda benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.
3. Melestarikan informasi tentang benda benda bersejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.
4. Memberikan pelatihan digitalisasi koleksi Benda Benda Sejarah Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus

#### **1.4 Manfaat Kegiatan**

Manfaat yang diperoleh oleh para guru setelah mengikuti kegiatan workshop ini diantaranya yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman dan keterampilan kepala desa dan karang taruna mengenai pemanfaatan internet sebagai sarana penyampaian informasi
2. Membantu kepala desa dan karang taruna dalam mendigitalisasikan benda benda bersejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus
3. Meningkatkan keterampilan kepala desa dan karang taruna dalam penggunaan website
4. Menumbuhkan sikap peduli terhadap benda benda berserjara yang ada.

## **BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Untuk menyelesaikan permasalahan mitra, tim pengusul memberikan solusi dengan memberikan pelatihan dan praktik digitalisasi museum bagi kepala desa dan karang taruna, yang dibagi menjadi dua bagian, yaitu tahap awal, kepala desa dan karang taruna diberikan materi mengenai cara menggunakan website yang telah dibuat sebagai sarana untuk digitalisasi museum yang ada, seperti cara login, unggah postingan, edit, dan juga hapus.tahap kedua yaitu tahap inti, yaitu kepala desa dan karang taruna melakukan praktek membuat unggahan postingan pada website mengenai suatu benda bersejarah yang ada.

Adapun kajian pustaka yang dijadikan dasar pemberian solusi yaitu sebagai berikut.

### **2.1 Internet**

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki peran yang sangat penting. TIK merupakan suatu sarana yang digunakan untuk bertukar informasi. Salma dkk. (2013:16) mengungkapkan bahwa TIK merupakan sarana yang dapat digunakan untuk komunikasi jarak jauh dalam rangka tukar menukar informasi.

Internet saat ini sudah hampir digunakan oleh semua manusia di penjuru dunia. Menurut Ahmadi dan Hermawan (2013:68), Internet adalah komunikasi jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi dan mesin. Walaupun terdapat banyak jenis system operasi yang ada, mereka akan tetap bisa dapat terhubung dalam satu jaringan internet yang ada

### **2.2 Internet sebagai media informasi**

Menurut Outomo (2002) internet berasal dari kata Interconnection Networking yang mempunyai arti hubungan komputer dengan beberapa tipe yang membentuk sistem jaringan yang ada seluruh dunia, dengan sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diartikan bahwa internet merupakan media komunikasi dan informasi modern yang dapat dimanfaatkan secara global oleh pengguna diseluruh dunia dalam interkoneksi antara jaringan komputer yang terbentuk melalui sarana berupa akses (provider) internet, sehingga internet sebagai media informasi dapat menjadi sarana yang efektif dan efisien untuk melakukan pertukaran dan penyebaran informasi tanpa terhalang oleh jarak dan waktu.

Internet menurut Daryanto (2004) adalah kumpulan yang luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling berhubungan menggunakan jaringan telekomunikasi yang ada di seluruh dunia dan seluruh manusia yang secara aktif beradaptasi sehingga sumber daya informasi yang sangat berharga. Internet dapat diartikan sebagai media komunikasi yang menggunakan sambungan seperti halnya telepon yang tentunya disambungkan dengan komputer serta modem. Namun, berbeda dengan telepon yang komunikasinya harus dilakukan dengan oral dan dilaksanakan secara bersamaan atau simultan. Maka pada internet komunikasi yang dilakukan umumnya tanpa perlu dilakukan secara bersamaan antara pengirim dan penerima pesan. Internet bagaikan sebuah kata elektronik yang sangat besar, dimana setiap penduduk memiliki alamat (Internet Address) yang dapat digunakan untuk mengirim surat atau informasi.

Pemanfaatan internet mencakup seluruh fasilitas yang tersedia di internet termasuk penggunaan fasilitas search engine, relevansi, dan juga cara penelusuran atau pencarian informasi di internet. Menurut Onno, Purbo dkk (2004), diantara keseluruhan fasilitas internet tersebut terdapat 5 aplikasi standar internet, yaitu www, e-mail, mailing list, news group, FTP.

### **2.3 Rencana Target Capaian Luaran**

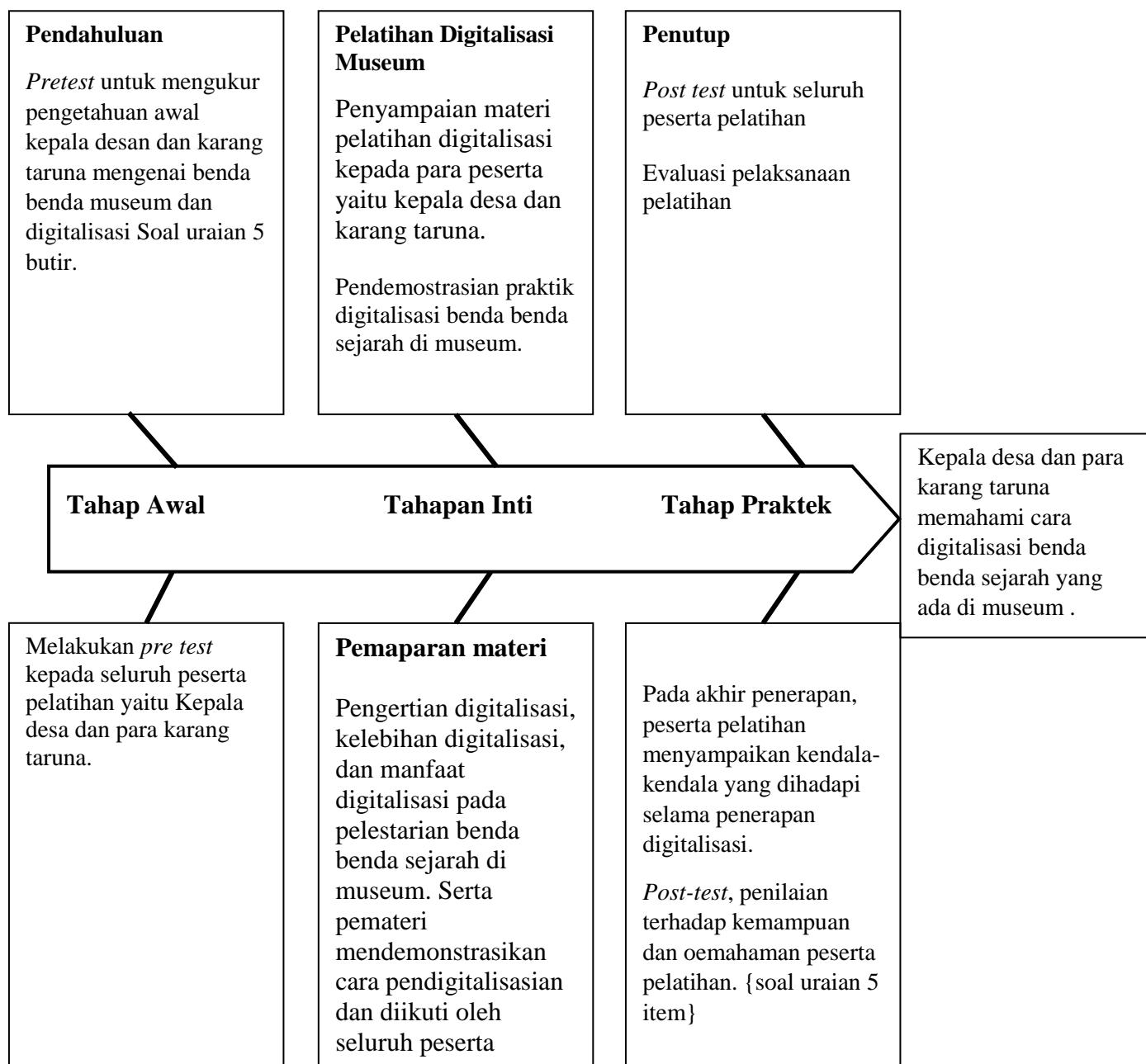
Target luaran yang ingin dicapai oleh pengusul antara lain:

1. Dipublikasikannya hasil PkM dalam sebuah jurnal
2. Peningkatan penerapan IPTEK di masyarakat
3. Perbaikan tata nilai masyarakat dalam bidang pelestarian benda bersejarah

## BAB 3. METODE PELAKSANAAN

### 3.1 Metode dan Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode ceramah, dan workshop. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dijelaskan pada gambar seperti berikut :



Gambar 1. Tahap Kegiatan Pelatihan

### **3.2 Prosedur Kegiatan**

Implementasi penyelesaian masalah dilakukan dengan metode pemaparan materi, tanya jawab, dan demonstrasi praktik digitalisasi pada seluruh peserta pelatihan. Tahapan-tahapan implementasi penyelesaian masalah dijelaskan sebagai berikut:

- a. Memberikan pengetahuan dan pemahaman mengenai digitalisasi museum.
- b. Memberikan pengetahuan mengenai urgensi dan manfaat digitalisasi museum terhadap kelestarian museum.
- c. Memberikan keterampilan untuk dapat mendigitalisasi benda-benda sejarah di museum.
- d. Memberikan keterampilan untuk mengelola museum digital serta pemeliharaan museum digital tersebut.
- e. Pendampingan pelaksanaan pada proses pendigitalisasian benda-benda sejarah di Museum Kekhatuan Semaka Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

### **3.3 Pihak-Pihak yang Terlibat**

Pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan ini yaitu:

- 1) Para Kepala Desa dan Karang Taruna Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus yang berjumlah 15 orang.
- 2) Dosen PS Pendidikan Teknologi Informasi berjumlah 6 orang, sebagai pelaksana utama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- 3) Mahasiswa PS Pendidikan Teknologi Informasi berjumlah 6 orang, membantu pelaksanaan pelatihan digitalisasi museum, membantu membimbing para Kepala Desa dan Karang Taruna dalam melakukan praktik pelatihan digitalsisasi museum, dan membantu mendokumentasikan seluruh rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus.

### **3.4 Partisipasi Mitra**

Mitra dalam kegiatan ini adalah para Kepala Desa dan Karang Taruna yang berperan aktif dalam mengikuti pelatihan, dimulai dengan mengikuti pemaparan materi oleh tim pelaksana pengabdian, dan melakukan praktik untuk

mengimplementasikan materi yang telah disampaikan, sampai dengan menyampaikan bagaimana kendala-kendala serta kesulitan yang dihadapi dalam mengimplementasikan digitalisasi benda-benda sejarah museum. Pada kegiatan pelatihan ini, keaktifan Kepala Desa dan Karang Taruna sebagai peserta pelatihan sangat dituntut karena diharapkan mereka dapat mengimplementasikan materi yang telah diperoleh dalam mengikuti kegiatan pelatihan ini. Keaktifan dan keterampilan dari tim pelaksana juga sangat diharapkan karena keaktifan dari tim pelaksana mempengaruhi hasil keterampilan dan keaktifan peserta pelatihan ini.

### **3.5 Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program**

Evaluasi dari hasil kegiatan ini akan dilaksanakan melalui dua cara pengukuran pemahaman dan pengukuran keterampilan peserta pelatihan. Pertama yaitu mengukur pemahaman peserta pelatihan terhadap materi yang telah disampaikan dengan melakukan *posttest* pada akhir kegiatan pelatihan dengan 5 butir pertanyaan yang memuat materi digitalisasi serta manfaat digitalisasi. Pengukuran pemahaman ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas pemahaman para peserta pelatihan. *Posttest* yang diberikan berupa soal essay yang berjumlah 5 butir, masing-masing butir memiliki skor 20 poin sehingga skor maksimum yang akan di dapatkan adalah 100 poin. Skor tersebut akan menjadi tolak ukur tingkat pemahaman peserta pelatihan mengenai materi pelatihan. Interpretasi nilai pemahaman di kelompokkan kedalam empat kelompok seperti pada tabel berikut :

Tabel 1. Interpretasi Nilai Pemahaman Peserta Pelatihan

No	Nilai Pemahaman	Interpretasi Kualitatif
1	80 – 100	Sangat Paham
2	70 – 79	Paham
3	60 – 69	Cukup Paham
4	< 59	Kurang Paham

Selanjutnya untuk penilaian keterampilan peserta pelatihan dilakukan dengan pelaksanaan praktik yang diakukan pada pelatihan. Peserta pelatihan melakukan

simulasi praktik digitalisasi mulai dari awal pemilihan gambar, penyesuaian kode, dan proses pengunggahan ke website. Penilaian keterampilan peserta dapat dinilai dari proses praktik yang dilakukan oleh peserta pelatihan yang di amati langsung oleh tim pemateri pelatihan

#### BAB 4. PERSONALIA PENGUSUL DAN KEAHLIAN

Untuk menyelesaikan permasalahan pendigitalisasi benda benda museum, diperlukan kepakaran pada bidang ilmu komputer, digitalisasi, media grafis, dan penyusunan perangkat pelatihan digitalisasi museum. Tim pengusul yang terdiri dari empat orang dosen FKIP Unila ini telah memenuhi jenis-jenis kepakaran yang diperlukan. Keempatnya berasal dari empat kelompok disiplin ilmu. Kepakaran tim juga ditunjang dari kegiatan penelitian yang selama ini ditekuni. Berikut ini diberikan Tabel 2 mengenai kepakaran dan tugas dari masing-masing anggota tim pengusul program Pengabdian Masyarakat Unggulan.

Tabel 2. Kepakaran dan Tugas dari Masing-Masing Anggota Tim Pengusul

No	Nama	Kepakaran	Tugas
1	Drs. Ferian-syah Sesunan, M.Pd.	Teknologi Pendidikan/ Evaluasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengkoordinir pelaksanaan program pelatihan secara keseluruhan</li><li>2. Berkoordinasi dengan mitra pelatihan</li><li>3. Bertanggung jawab terhadap materi digitalisasi museum</li><li>4. Menyusun laporan pengabdian dan laporan keuangan</li></ol>
2	Wayan Suana, S.Pd., M.Si.	Fisika/ Pendidikan Fisika	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Bertanggung jawab terhadap materi pengembangan perangkat digitalisasi museum.</li><li>2. Membantu evaluasi pelaksanaan program pelatihan</li><li>3. Menyusun draf artikel hasil pelaksanaan program untuk seminar.</li></ol>
3	Drs. Erimson Siregar, M. Pd.	Manajemen Pendidikan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengkoordinir pelaksanaan evaluasi pelaksanaaan kegiatan pengabdian</li><li>2. Bertanggung jawab terhadap pelaksanaan evaluasi peserta pelatihan</li><li>3. Menyusun draf artikel hasil pelaksanaan program untuk publikasi jurnal pengabdian kepada masyarakat</li></ol>
4	Dr. Rangga Firdaus, S.Kom., M. Kom.	Ilmu Komputer/ Pendidikan Teknologi Informasi	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Membantu membimbing kepala desa dan karang taruna melakukan praktik digitalisasi benda museum.</li><li>2. Memonitor dan membantu kesulitan kepala desa dan karang taruna dalam mempraktikkan digitalisasi benda museum</li><li>3. Mengevaluasi keterlaksanaan praktik digitalisasi para kepala desa dan karang taruna</li><li>4. Menyusun video profil kegiatan</li></ol>



## BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 5.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian telah dilaksanakan selama satu bulan dengan puncak kegiatan pada tanggal 26-27 Juni 2021 di Pekon Sanggih Unggak Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus. Adapun peserta dalam pelatihan ini adalah para pemuda karang taruna dan pamong desa setempat.

Pada tahap awal, kegiatan ini dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi guna memberikan pemahaman kepada para peserta mengenai digitalisasi museum dan benda bersejarah, fungsi digitalisasi, serta tata cara untuk melakukan digitalisasi. (Gambar 1 dan 2).



Gambar 1. Pamong desa dan karang taruna Pekon Sanggih Unggak



Gambar 2. Pembukaan Pelatihan Digitalisasi

Adapun rangkaian materi yang disampaikana pada pelatihan tersebut mencakup beberapa poin materi sebagai berikut:

- a) Memberikan pengetahuan terkait pentingnya museum dan benda bersejarah,
- b) Memberikan penjelasan dan pemahaman tentang pengertian digitalisasi museum dan benda bersejarah.
- c) Memberikan pemhamaman terkait fungsi dan urgensi dari digitalisasi museum dan benda bersejarah (Gambar 3).



Gambar 3. Penyampaian Materi seputar digitalisasi oleh Dr. Rangga Firdaus, M.Kom.

- d) Memberikan pemahaman tentang teknik-teknik pengambilan foto benda-benda sejarah yang ada di museum agar foto yang dihasilkan menarik dan memiliki kualitas gambar yang baik. (Gambar 4).
- e) Memberikan contoh pengaturan pencahayaan foto dan video benda-benda yang ada di museum agar menghasilkan video yang stabil dan sudut penglihatan yang menarik video yang dihasilkan memiliki resolusi yang baik. (Gambar 5).



Gambar 4. Praktik teknik pengambilan foto yang dipandu oleh mahasiswa



Gambar 5. Praktik pengambilan video dan pengaturan pencahayaan yang dipandu oleh mahasiswa

- f) Memberikan pengetahuan tentang penegrtian, dan fungsi website sebagai media uatama digitalisasi museum dan benda-benda bersejarah,
- g) Memberikan pengetahuan tentang tatacara penggunaan dan pengelolaan website berbasis wordpress dalam melakukan digitalisasi museum dan benda bersejarah.

## 5.2 Hasil kegiatan

Data yang dikumpulkan pada workshop ini terdiri dari satu jenis, yaitu data pemahaman dan keterampilan. Data pemahaman diambil dengan metode tes. Tes yang diberikan terdiri dari lima soal uraian dan peserta diminta mengerjakan soal evaluasi pemahaman itu pada akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Setiap soal berbobot 20 dengan empat tingkatan jawaban. Skor diberikan berjenjang, dari 0 (tidak menjawab), 5 (sedikit benar), 10 (sebagian benar), 15 (sebagian besar benar), dan sampai 20 (jawaban sempurna). Berikut ini data hasil penilaian diri peserta pelatihan untuk 12 orang peserta.

Tabel 1. Hasil post-test Pemahaman Peserta

No.	Peserta	Posttest	Kategori	Keterangan
1	Peserta 1	70	paham	tercapai
2	Peserta 2	50	kurang paham	tidak tercapai
3	Peserta 3	80	sangat paham	tercapai
4	Peserta 4	90	sangat paham	tercapai
5	Peserta 5	80	sangat paham	tercapai
6	Peserta 6	85	sangat paham	tercapai
7	Peserta 7	75	paham	tercapai
8	Peserta 8	80	sangat paham	tercapai
9	Peserta 9	65	cukup paham	tidak tercapai
10	Peserta 10	75	paham	tercapai
11	Peserta 11	80	sangat paham	tercapai
12	Peserta 12	70	paham	tercapai
Rata-rata		74,1	paham	83,3% (berhasil)

Oleh karena terdapat 75% peserta yang tingkat pemahamannya mencapai kategori minimal, yaitu “paham” maka kegiatan PkM ini dapat dikatakan berhasil. Hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan PkM yang diselenggarakan oleh tim pelaksana berjalan sesuai dengan target yang ditetapkan. Kegiatan ini telah meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait tema digitalisasi benda-benda bersejarah di museum kekhatuan di salah satu pekon di Tanggamus.

Tabel 2. Hasil penilaian keterampilan peserta

No	Kategori	Jumlah	Persentas
1	sangat	2	16,7

2	terampil	7	58,3
3	cukup	2	16,7
4	kurang	1	8,3
	Jumlah	12	100%
	Ketercapaian	9	75,0%

Kemudian, selain dari penilaian tes tertulis, keberhasilan kegiatan PkM ini juga dinilai dari keterampilan peserta dalam mengambil gambar dan keterampilan mengedit gambar. Adapun keterampilan mengelola website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (*on going assessment*). Hasil yang diperoleh bahwa sebanyak 9 orang termasuk dalam kategori tercapai keterampilannya, dan hanya 3 peserta saja yang masih belum bisa dikatakan tercapai. Hal ini disebabkan karena keterbatasan peserta dalam menggunakan aplikasi editing gambar. Selain itu juga disebabkan karena bekal awal yang dimiliki oleh peserta tersebut yang juga masih minim. Keterbatasan device computer yang digunakan dalam pelatihan juga kurang memadai sehingga pelaksanaannya dibuat bergantian. Alhasil, alokasi waktu yang ada pun menjadi kurang efisien.

Namun demikian, dari kedua jenis penilaian yang dilakukan, diketahui bahwa kegiatan pelatihan ini bisa disebut berhasil memberikan pemhamaman para karang taruna peserta pelatihan dalam melakukan digitalisasi museum mulai dari teknik pengambilan dan pengeditan foto/video, serta pengelolaan website berbasis wordpress.

Kegiatan lanjutan perlu dilakukan kepada para peserta yang merupakan karang taruna di daerah tersebut. Kegiatan lanjutan yang penting yaitu pengelolaan website desa yang didalamnya memuat informasi museum kekhatuan tersebut.

## **BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN**

### **6.1 Kesimpulan**

Simpulan yang diperoleh dari kegiatan pelatihan ini adalah kegiatan pelatihan digitalisasi benda-benda sejarah di museum ini berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan para pamong desa dan karang taruna Pekon Sanggih Unggak yang merupakan peserta kegiatan pelatihan ini. Dari hasil penilaian, terbukti bahwa para pamong desa dan karang taruna memahami serta memperoleh keterampilan dalam melakukan digitalisasi benda-benda bersejarah yang ada di museum Kekhatuan Semaka dimulai dari teknik pengambilan dan pengeditan foto/video, pengaturan pencahayaan foto/video, serta dapat mengelola website museum Kekhatuan Semaka dengan baik. Dari penilaian diri peserta, skor rata-rata yang diperoleh dari pemahaman mereka adalah 74,1 dengan persentase 83% dan keterangan berhasil. Keterampilan peserta dinilai dari keterampilan dalam mengambil gambar dan keterampilan mengedit gambar. Adapun keterampilan mengelola website tidak dilakukan penilaian dikarenakan keterbatasan waktu. Penilaian keterampilan ini juga dilakukan sekali, yaitu selama proses kegiatan (on going assessment).

### **6.2 Saran**

Perlu keberlanjutan pelaksanaan kegiatan ini, guna untuk meningkatkan keterampilan para pengelola museum dalam melakukan digitalisasi sehingga semua benda dapat terdokumentasi dengan baik, terutama ketika terdapat benda bersejarah yang hampir mengalami kerusakan secara fisik, agar segera didigitalisasikan. Selain itu, kegiatan lanjutan yang perlu dilakukan pada masa mendatang adalah pengelolaan website dalam rangka sosialisasi keberadaan museum kekhatuan tersebut.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Budi Sutedjo, Dharma Oetomo, *e-Education: Konsep Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*, (Yogyakarta: Andi, 2002).

## **LAMPIRAN-IAMPIRAN**

## Lampiran 1. Biodata Ketua dan Anggota Tim

### Biodata Ketua Tim

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	195709021984031003
5	NIDN	0002095704
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Jakarta, 2 September 1957
7	E-Mail	<a href="mailto:Feriansyah_sesunan@yahoo.co.id">Feriansyah_sesunan@yahoo.co.id</a>
8	Nomor Telepon/HP	082183158632
9	Alamat Kantor	Jl. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
10	Nomor Telepon/Faks	(0721) 704624
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. IPA Fisika 2. Perencanaan Pembelajaran Fisika 3. Strategi Pembelajaran Fisika 4. Pengelolaan Laboratorium 5. Pembelajaran Sains 2 6. Matematika Dasar

#### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	IKIP Jakarta	Universitas Lampung	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Teknik Sipil	Teknologi Pendidikan	-
Tahun Masuk-Lulus	1981	2013	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pasir Cikarang Sebagai Bahan Bangunan	Implementasi <i>e-Learning</i> sebagai Suplemen dan Komplemen pada Pembelajaran Fisika SMA	-
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. T. Simbolon	Dr. Agus Suyatna, M.Si. Drs. Eko Suyanto, M.Pd.	-

#### C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2018	Pembelajaran Berbantuan Media Sosial	DIPA BLU	35

		dan Learning Management System untuk Membentuk Komunitas belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ketua)	Unila	
2	2018	Analisis Pemahaman Konsep Dinamika Kuantum Partikel Mahasiswa Calon Guru Fisika	DIPA FKIP Unila	7,5
3	2017	Pengembangan program blended learning berbasis inkuiri pada materi kelistrikan SMA (anggota)	Hibah PPT DRPM	47
4	2016	Analisis kesulitan guru dalam menerapkan pendekatan ilmiah dalam pembelajaran fisika SMA di Bandar Lampung	DIPA FKIP Unila	3
5	2015	Implementasi <i>Lesson Study</i> dalam perkuliahan Fisika Dasar I untuk meningkatkan aktivitas kolaboratif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa	DIPA BLU Unila	11
6	2014	Pengembangan Kuis Interaktif untuk Melatih Kemampuan Eksplorasi Fisika Siswa SMA	DIPA FKIP Unila	7,5

#### **D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir**

No	Tahun	<b>Judul Pengabdian kepada Masyarakat</b>	<b>Pendanaan</b>	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2017	Pelatihan Pengelolaan Laboratorium dan Penggunaan Alat Laboratorium Fisika Bagi Guru-guru Fisika SMA Se-Kabupaten Lampung Selatan	DIPA FKIP	7,5
2	2017	Pelatihan Konsep dan Simulasi Model Pembelajaran Dalam Kurikulum 2013 Bagi Guru-guru SMA/MA di Kabupaten Lampung Selatan	DIPA FKIP	7,5
3	2016	Pelatihan asesmen otentik dalam pembelajaran IPA guru SMP	DIPA BLU FKIP Unila	5
4	2015	Pelatihan Pembuatan Perangkat Pembelajaran dan LKS Fisika Berbasis Praktikum Bagi Guru SMA Merujuk pada Implementasi Kurikulum 2013	DIPA BLU Unila	10
5	2014	Pelatihan Manajemen Laboratorium untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Guru guru IPA SMP dalam Mengelola Laboratorium di Bandar lampung	DIPA BLU Unila	4
4	2014	Workshop Langkah-langkah Teknis Penyusunan Proposal dan Pelaporan	DIPA BLU Unila	4,5

		PTK Guru SD Kecamatan Tanjung Karang Barat		
5	2014	Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran untuk Menunjang Pelaksanaan Kurikulum 2013 bagi Guru-guru SD di Kecamatan Sukarame	DIPA BLU Unila	4

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	Pengembangan Soal Tes Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Materi Fluida Untuk SMA	Journal of Komodo Science Education	Vol. 1/1/2018
2	Comparison of Learning Outcomes Students between Guided Inquiry and Discovery Learning Models	Journal of Komodo Science Education	Vol. 1/1/2018
3	Pengembangan kuis interaktif tipe multiple responses untuk melatih kemampuan eksplorasi (anggota)	Jurnal Pembelajaran Fisika	Vol. 3/ No. 1/ 2015
4	Pemanfaatan media TIK tutorial sebagai suplemen demonstrasi pada pembelajaran alat ukur di SMP (anggota)	Jurnal Pembelajaran Fisika	Vol. 2/ No. 4/ 2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan hibah Pengabdian Universitas Lampung, Tahun 2021.

Bandar Lampung, 2 Juni 2021

Yang Menyatakan,

Drs. Feriansyah Sesunan, M.Pd.  
NIP 195709021984031003

## **Biodata Anggota 1**

### **A. Identitas Diri**

1	Nama Lengkap	Wayan Suana, S.Pd., M.Si.
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	198512312008121001
5	NIDN	0031128501
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Bali Nuraga, 31 Desember 1985
7	E-Mail	wayan.suana@fkip.unila.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	081379770750
9	Alamat Kantor	Jl. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung
10	Nomor Telepon/Faks	(0721) 704624
11	Lulusan yang dihasilkan	S1 = 42      S2 = 0      S3 = 0
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Mekanika dan Termodinamika Dasar 2. Gelombang dan Elektrodinamika Dasar 3. Matematika Fisika Dasar 4. Metodologi Penelitian 5. Bahasa Inggris Teknologi Informasi 6. Bahasa Inggris Fisika 7. Bahasa Inggris Profesi TI 8. Bahasa Inggris Profesi Fisika

### **B. Riwayat Pendidikan**

	<b>S-1</b>	<b>S-2</b>	<b>S-3</b>
Nama PT	Universitas Lampung	ITS Surabaya	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Fisika	Fisika Instrumentasi	-
Tahun Masuk-Lulus	2004-2008	2010-2012	-
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Hubungan Minat dan Cara Belajar terhadap Hasil Belajar Fisika pada Siswa Kelas XI IPA SMAN 1 Kalianda	Pengembangan Sensor Napas Berbasis Serat Optik Plastik untuk Aplikasi di Bidang Medis	
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. I Dewa Putu Nyleneng, M.Sc & Drs. Chandra Ertikanto, M.Pd.	Dr. Melania S. Muntini, M.T & Agus M. Hatta, M.Si., Ph.D.	-

### C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2020	Pengaruh Blended Learning berbasis Aplikasi Instant Messaging terhadap Ket. Berfikir Kritis	DIPA BLU FKIP Unila	10
2	2019	Pengaruh pembelajaran fisika berbantuan online learning terhadap sense of community, self-efficacy, dan higher order thinking skills siswa (Ketua)	DIPA BLU Unila	35
3	2019	Implementasi Pembelajaran Hybrid Learning pada Mata Kuliah Kurikulum Pendidikan Kejuruan (Ketua)	DIPA BLU FKIP Unila	15
4	2018	Pembelajaran Berbantuan Media Sosial dan Learning Management System untuk Membentuk Komunitas belajar dan meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (Ketua)	DIPA BLU Unila	35
5	2018	Pengembangan program blended learning berbasis inkuiri dengan learning management system pada materi kelistrikan SMA (anggota)	Hibah PSN-Institusi Dikti	55
6	2017	Desain dan Implementasi Pembelajaran Fisika dengan Pendekatan Saintifik melalui Model <i>Blended Learning</i> (ketua)	DIPA BLU Unila	35
7	2017	Pengembangan program blended learning berbasis inkuiri pada materi kelistrikan SMA (anggota)	Hibah PPT DRPM	47
8	2016	Pengembangan perangkat pembelajaran Listrik Dinamis berbasis virtual experiment untuk kuliah teori dan praktikum terintegrasi (Ketua)	DIPA BLU Unila	10
9	2016	Pengembangan program pembelajaran pemanasan global untuk SMA dengan pendekatan saintifik (Tahun II, anggota)	Hibah Bersaing DRPM	55
10	2015	Implementasi <i>Lesson Study</i> dalam perkuliahan Fisika Dasar I untuk meningkatkan aktivitas kolaboratif dan kemampuan berpikir tingkat tinggi mahasiswa (anggota)	DIPA BLU Unila	11
11	2015	Pengembangan program pembelajaran pemanasan global untuk SMA dengan pendekatan saintifik (Tahun I, anggota)	Hibah Bersaing DRPM	55

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2020	Workshop e-Learning berbasis LMS bagi guru-guru di Lampung	BLU Unila	20
2	2019	Peningkatan keterampilan mengajar guru melalui pelatihan pengembangan perangkat pembelajaran saintifik (anggota)	BLU Unila	10
3	2019	Pelatihan pembelajaran tematik dengan pendekatan saintifik berbasis <i>lesson study</i> (ketua)	BLU FKIP Unila	10
4	2018	Pelatihan pembuatan alat peraga bagi guru-guru di Kabupaten Lampung Selatan	BLU FKIP Unila	10
5	2017	IbM SDN 1 Sukabumi dan SDN 2 Sukarame mengenai pembelajaran dengan pendekatan ilmiah melalui LSBS	Hibah IbM Dikti	40
6	2016	Pelatihan pembuatan modul interaktif berbasis LCDS bagi guru fisika SMA	BLU FKIP Unila	5
7	2015	Pelatihan praktikum bagi guru-guru IPA Lampung Selatan (anggota)	BLU Unila	5
8	2015	Pelatihan pemahaman konsep dan analisis miskonsepsi bagi guru-guru fisika SMA Pesawaran (anggota)	BLU FKIP Unila	5

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	Pengaruh Penerapan Blended Learning pada Materi Hukum Newton Tentang Gerak Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Pemecahan Masalah	Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan	Vol. 16/ 1/ 2020
2	The effect of blended learning setting on students' critical thinking skills in physics	Journal of Physics: Conference Series	Vol. 1572 /1 /2020
3	The Effect of Sense of Community and Self-Efficacy on Students' Higher-Order Thinking Skills In WhatsApp-assisted Physics Learning	Jurnal Pembelajaran Fisika	Vol. 8/ 1/ 2020
4	Pengaruh penerapan blended learning dalam model pembelajaran inkuiri	Jurnal	Vol. 7/ 2/ 2019

	terbimbing pada materi listrik statis terhadap kemampuan berpikir kritis siswa	Pendidikan Sains	
5	Blended learning berbantuan WhatsApp: Pengaruhnya terhadap kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah	Gravity: Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Fisika	Vol. 5/ 2/ 2019
6	<i>Internet Access and Internet Self-efficacy of High School Students</i>	Journal of Educational Science and Technology	Vol. 5/ 2/ 2019
7	<i>Development of critical thinking instrument of electricity for senior high school students</i>	Journal of Physics: Conf. Series	1157/ 032007/ 2019
8	<i>Evaluation of National Examination (UN) and National-Based School Examination (USBN) in Indonesia</i>	European Journal of Educational Research	Vol. 8/ 3/ 2019
9	<i>Supporting Blended Learning using Mobile Instant Messaging Application: Its Effectiveness and Limitations</i>	International Journal of Instruction (IJI)	Vol. 12/ 1/ 2019
10	<i>Development of Interactive E-book on Energy Resources to Enhance Student's Critical Thinking Ability</i>	Tadris: Jurnal keguruan dan Ilmu Tarbiyah	Vol. 3/ 2/ 2018
11	<i>Students' internet access, internet self-efficacy, and internet for learning physics: gender and grade differences</i>	Journal of Technology and Science Education (JOTSE)	Vol. 8/ No. 4/ 2018
12	Efektivitas Blended Learning Berbasis LMS dengan Model Pembelajaran Inkuiri pada Materi Fluida Statis terhadap Penguasaan Konsep Siswa	JIPFRI (Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset Ilmiah)	Vol. 2/ 2/ 2018
13	<i>Design and implementation of Schoology-based blended learning media for Basic Physics I Course (ketua)</i>	Jurnal Pendidikan IPA Indonesia (JPII)	Vol. 6/ No.1/ 2017
14	<i>Developing science process skills and problem solving abilities based on</i>	Jurnal Pendidikan IPA	Vol. 6/ No.1/

	<i>ourdoor learning in junior high school</i>	Indonesia (JPII)	2017
15	Pengembangan perangkat blended learning berbasis LMS dengan model inkuiiri pada materi listrik dinamis	Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’	Vol. 6/ No. 1/2017
16	Pengembangan perangkat pembelajaran Listrik Dinamis berbasis virtual experiment untuk kuliah teori dan praktikum terintegrasi (ketua)	Jurnal Pendidikan Fisika	Vol. 5/No. 1/ 2017
17	Meningkatkan aktivitas kolaboratif dan pemahaman konsep mahasiswa pada perkuliahan Fisika Dasar I melalui <i>lesson study</i>	Jurnal EduMatSains	Vol. 1/ No. 1/ 2016
18	Peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPA dengan pendekatan keterampilan proses	Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika ‘Al-BiRuNi’	Vol. 5/ No. 1/2016

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	International Conference on Theoretical and Applied Physics	The effect of blended learning setting on students' critical thinking skills in physics	2019/ Bandar Lampung
2	Seminar Nasional Hasil-Hasil Penelitian yang diadakan oleh LPPM Unila.	Desain LKS berorientasi pada HOTS dengan model blended learning	2018/ Bandar Lampung
3	International Conference on Multidisiplinary Studies	Internet Access and Internet Self-efficacy of High School Students in Lampung	2017/ Serang
4	Seminar Nasional Pendidikan IPA	Pengembangan media <i>blended learning</i> berbasis Schoology pada perkuliahan Fisika Dasar I	2017/ Semarang
5	Seminar Nasional Pendidikan	Perbandingan hasil belajar	2016/ Bandar

	dengan Tema “mengubah mindset siswa mengenai sains dan teknologi melalui pendidikan karakter”	siswa antara menggunakan media interaktif berbasis LCDS dengan buku cetak (anggota)	Lampung
6	Seminar Nasional “Best Practices Lesson Study” bagi alumni STOLS for ITTEP to Japan 2014	Peningkatan aktivitas dan pemahaman konsep mahasiswa melalui <i>lesson study</i> (ketua)	2015/ Jakarta

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Pengabdian Universitas Lampung Tahun Anggaran 2021.

Bandar Lampung, 2 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Wayan Suana, S.Pd., M.Si.  
NIP 198512312008121001

## Biodata Anggota 2

### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Drs Erimson Siregar, M.Pd
2	Jenis Kelamin	Laki-Laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	195804281986031001
5	NIDN	0028045801
6	Alamat e-mail	siregarerimson@gmail.com
7	Tempat/Tanggal Lahir	Sarimatondang, 28 April 1958
8	Nomor HP	08127919520
9	Alamat Kantor	Jl. Sumantri Brojonegoro No.1 Bandar Lampung
10	Telepon/Fax Kantor	0721-7046624
11	Telepon Rumah	-
12	Mata Kuliah Yang Diampu	1. Evaluasi pembelajaran 2. Sejarah dan Filsafat Matematika 3. Hitung Keuangan 4. Analisis Vektor

### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	IKIP Medan	Universitas Negeri Yogyakarta	-
Bidang Ilmu	Pendidikan Matematika	Penelitian dan Evaluasi Pendidikan	-
Tahun Masuk-Lulus	1978 – 2004	1995 – 1999	-
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	-	Daya Prediksi Skor UMPTN dan NEM Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Jurusan PMIPA FKIP Universitas Lampung	
Nama Pembimbing/Promotor		Prof. Djemari Mardapi, P.hD  Dr F.X Sudarsono,	-

### C. Pengalaman Penelitian

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2019	Kemampuan Guru Matematika SMA Kab Lampung Timur Dalam Mengembangkan Instrumen Tes Literasi Matematis Ditinjau dari Faktor Gender dan	DIPA FKIP Unila	7,5

		Pengalaman Mengajar		
2	2020	Pengembangan Model Evaluasi Pembelajaran Berbasis Model Round Table dan Tutor teman Sebaya	Mandiri	5

#### D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Tahun	<b>Judul Pengabdian kepada Masyarakat</b>	<b>Pendanaan</b>	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2020	Pelatihan Pemanfaatan Paguyuban Kelas Bagi Guru-guru dalam Pembelajaran Daring pada Masa Covid 19 di TK Fransiskus Xaverius Pahoman Bandar Lampung	Mandiri	5
2	2019	Pelatihan pembuatan LKPD yang Memfasilitasi pengembangan Kemampuan Berfikir Tingkat Tinggi Bagi Guru SMP Natar	DIPA FKIP Unila	5
3	2019	Pelatihan Penyusunan Instrument Test Literasi Matematis Bagi Guru Matematika SMA di Lampung Timur	DIPA FKIP Unila	5
4	2011	Pelatihan Pengayaan Pokok Bahasan Kalkulus dan Assemen Bagi Guru Matematika SMA/SMK Se Pesawaran	PNPB DIPA FKIP Unila	4
5	2011	Pelatihan penyusunan Perangkat Pembelajaran Matematika Bermuatan Karakter Bagi Guru SMP Kabupaten Pesawaran	DIPA BLU Unila	4.5

#### E. Publikasi Artikel Ilmiah

No	<b>Judul Artikel Ilmiah</b>	<b>Nama Jurnal</b>	<b>Volume/ Nomor/ Tahun</b>
1	High School Mathematics Teacher's Ability in Developing Mathematical Literacy Instrument: A Study in East Lampung Regency	Jurnal Pendidikan MIPA	21(1), 2020, 35-48
2	Misconception of Comparison and Scale in Student in Conventional Didactic Design	International Journal: Solid State Technology	Vol 63 Issue 5, 2020
3	Analisis Tentang Standard Pelayanan Minimum Pendikan Dasar Tingkat Kab/Kota Menggunakan Aplikasi TRIMS (Studi di Kabupaten Aceh Utara	Jurnal Pendidikan MIPA	Vol 14 No 1, April 2013

	dan Kota Probolinggo Keberhasilan Akademik Mahasiswa		
--	--	--	--

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Kegiatan	Tahun	Peranan	Penyelenggara
1	-			

#### G. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Satya Lencana Karya Nugraha 10 Tahun	Presiden	2006

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Pengabdian Universitas Lampung Tahun Anggaran 2021

Bandar Lampung, 2 Juni 2021

Yang Menyatakan,

Drs Erimson Siregar, M.Pd  
NIP 195804281986031001

### Biodata Anggota 3

#### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Dr. Rangga Firdaus, M. Kom
2	Jenis Kelamin	Laki laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP	197410102008011015
5	NIDN	0210107402
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Sei Gerong , 10 Oktober 1974
7	E-Mail	rangga.firdaus@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	081379006544
9	Alamat Kantor	Jl. Soemantri Brojonegoro 1 Bandar Lampung - 35145
10	Nomor Telepon/Faks	(0721)-787203 - 77393
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Komunikasi Data & Jaringan Komputer 2. E-Commerce 3. Pancasila & Kewarganegaraan 4. Kewirausahaan 5. E-Business 6. Multimedia dan Disain Grafis 7. Keamanan Sistem Informasi 8. Interaksi Manusia dan Komputer

#### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama PT	Universitas Gunadarma Jakarta	UGM Yogyakarta	UNJ Jakarta
Bidang Ilmu	Teknik Komputer	Ilmu Komputer	Teknologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1993 - 1997	2000 - 2003	2016 - 2020
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi			
Nama Pembimbing/Promotor			

#### C. Pengalaman Penelitian 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2018	Pengembangan Sistem Pendampingan Uji Profisiensi Bidang Informatika berbasis Ubiquitous Learning	DIKTI	

2	2018	Open Course Ware dalam Sertifikasi Ilmu Komputer SeIndonesia Tahun ke-2	DIKTI	
3	2017	Sistem Pembelajaran Daring SPADA - Matakuliah alih kredit	DIKTI	
4	2017	Open Course Ware dalam Sertifikasi Ilmu Komputer SeIndonesia Tahun ke-1	DIKTI	
5	2016	Pembelajaran Matakuliah Daring PDITT	DIKTI	
6	2016	Model OCW dalam Share Knowledge	UNILA	
7	2015	Uji Sertifikasi Ilmu Komputer FMIPA Unila	DIPA	
8	2015	Open Course Ware / Elearning di Pendidikan Tinggi	Seamolec	
9	2015	Implementasi Konsep Sharing pada Kuliah Daring Di Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung dalam alur Open Course Ware	UNILA	

#### **D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat 5 Tahun Terakhir**

No	Tahun	Judul Pengabdian kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Jt Rp)
1	2018	Pelatihan Berbasis STEAM untuk Guru Se Tangsel dan Banten		
2	2017	Pelatihan Langsung sejenis Untuk Gojek Online		
3	2016	Penyuluhan dalam menggunakan internet yang sehat bagi guru dan orang tua di SDPermata Bunda Bandar Lampung		
4	2014	Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam e-Koordinasi & e-Konsolidasi dengan menggunakan Virtual Meeting		
5	2018	Pelatihan Berbasis STEAM untuk Guru Se Tangsel dan Banten		

#### **E. Publikasi Artikel Ilmiah dalam 5 Tahun Terakhir**

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/ Nomor/ Tahun
1	Implementasi Konsep Sharing pada Kuliah Daring Di Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung dalam alur Open Course		ISBN : 2338-2899

	Ware		
2	<i>Designing of Intrusion Detection System (IDS) as Intruder Detection in Computer Networks</i>		ISSN : 2011-1072
3	<i>Use of Mobile Technology Lampung using Wireless Application Protocol-Based Wireless Markup Language</i>		ISBN : 978-60298-8742-9
4	<i>Waterfall Method Development System in Technology Utilization System Android As Solution in GPS</i>		ISSN : 2024-1186
5	<i>Tunneling Technology Optimization Implementation on Server Open VZ to VPN Secret Message Encryption Application for Sending SMS using ARC4 Algorithm in Mobile Technology Equipment</i>		ISBN : 978-60298--9161-4
6	<i>Implementation of the Huffman Algorithm for Encoding and Decoding on Delivery Acceptance SMS</i>		ISSN : 2088-9747
7	<i>Implementation of One Time Password Authentication Methods (OTPA)</i>		ISBN : 978-60298--1432-2
8	<i>Secret Message Encryption Application for Sending SMS using ARC4 Algorithm in Mobile Technology</i>		ISSN : 2072-1103
9	<i>Implementation Genetic Algorithm Problem of Multi- depot Vehicle Routing Batch -1</i>		ISBN : 1168-60298-1010
10	<i>Implementation Genetic Algorithm Problem of Multi- depot Vehicle Routing Batch -2</i>		ISBN : 2044-6532
11	<i>ICCS Maps Dynamic Collaborative Learning In Indonesia Integrated and Open Online Learning (PDITT)</i>		ISSN : 2407-2567
12	<i>Research And Development Approach (R &amp; D) In The Process Of Mentoring</i>		ISBN : 978-602-449-160-4

	<i>Testing Certification System Of Competency Proficiency Informatics Based On Ubiquitous Learning</i>		
13	<i>Ubiquitous Learning An Alternative Assessment In Learning Test Proficiency For Increasing Human Resources Field Of Informatics</i>		ISSN Online: 0976 - 6316
14	<i>Physical Model of Development of Assistance System Proficiency Test for Ubiquitous learning Based Information Competency Competencies</i>		ISBN : 978-60298-1680-8

#### F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) dalam 5 Tahun Terakhir

No	Nama Temu Ilmiah/Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		Kampus UBP Karawang/ 2020
2	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		Kampus Unissula Semarang/ 2020
3	Seminar & Workshop PJJ MOOC		Ikatan Akutansi Indonesia Surabaya/ 2019
4	Inovasi Pembelajaran bagi dosen Universitas Lampung		Universitas Lampung/ 2019
5	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring - APTISI Wilayah 7 batch 4 Mlg		2019
6	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		STMIK Palcomtech Palembang/ 2019
7	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		Bimtek PPG Spada Unila /2019

8	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		PJJ MOOC L2DIKTI III Jkt/ 2019
9	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		Universitas Bina Nusantara Jkt/ 2019
10	Seminar & Workshop Optimasi Pembelajaran Daring		Politeknik Negeri Lampung/ 2019

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Hibah Pengabdian Universitas Lampung Tahun Anggaran 2021.

Bandar Lampung, 2 Juni 2021

Yang Menyatakan,



Dr. Rangga Firdaus, M. Kom  
NIP 197410102008011015

## Lampiran 2. Foto Dokumentasi



Pamong Desa dan Karang Taruna Pekon Sanggih Unggak



Pembukaan Pelatihan oleh para Pelaksana PkM



Penyampaian Materi oleh Pelaksana PkM



Mahasiswa memandu Pelatihan Teknik Fotografi



Foto Bersama Dosen Pelaksana PkM Mahasiswa



Pertemua para Pelaksana PkM dengan Pemilik Museum Kekhatuan Semaka

## Lampiran 3. Materi Workshop

Drs. Erimson Siregar, M.Si.

# TEKNIK PENGAMBILAN GAMBAR/FOTO

Pendidikan Teknologi Informasi 2021



• • • •

• • • •

Teknik pengambilan foto merupakan sebuah teknik pemilihan luas area frame yang digunakan pada subjek foto yang sudah ditentukan. Teknik pengambilan gambar ini sebenarnya menjelaskan mengenai aturan dan batasan pemotongan subjek dalam frame yang disesuaikan dengan jenis teknik yang digunakan.





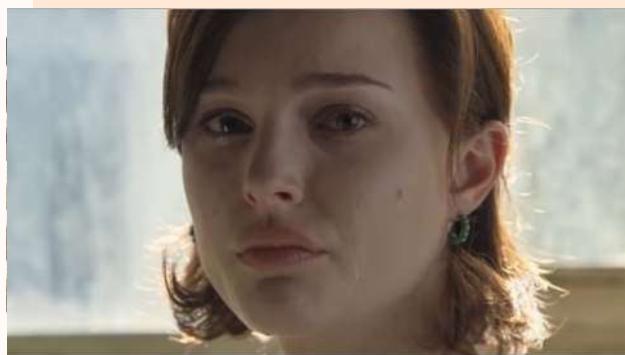
## Extreme Close Up

ECU merupakan salah satu teknik pengambilan gambar dari jarak yang dekat. Pengambilan gambar dari jarak dekat ini biasanya sampai memperlihatkan pori-pori pada kulit. Tujuan dari penggunaan teknik ECU ialah untuk membuat objek foto terlihat sangat jelas.



## Big Close Up

BCU merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk menunjukkan ekspresi dari objek tertentu. Teknik pengambilan gambar ini bertujuan untuk membuat objek foto terlihat lebih jelas. Perlu diketahui, teknik BCU ini memiliki sasaran objek dari atas kepala hingga dagu objek yang dibidik dengan kamera.





### Medium Close Up

bertujuan untuk mempertegas gambaran profil yang menjadi objek bidikan kamera. Pengambilan foto ini umumnya dengan menyoroti objek dari kepala hingga bagian dadanya. Penggunaan teknik close up ini

biasanya sering digunakan untuk mengisi foto profil seseorang agar bisa terlihat lebih jelas.



## Medium Long Shoot

merupakan salah satu teknik pengambilan gambar yang memiliki beberapa batasan yaitu yang dimulai dari bawah lutut kaki hingga atas kepala, serta dari bagian perut ke atas kepala. Teknik fotografi ini banyak digunakan untuk foto portrait.



### Medium Shoot

merupakan sebuah teknik pengambilan gambar dengan area yang lebih sempit dibandingkan dengan teknik medium long shoot. Area pengambilan gambar dengan teknik medium shoot ialah dari batas pinggang hingga ke atas kepala. Penggunaan teknik medium shoot berguna untuk memperlihatkan detail dari ekspresi tubuh subjek.



### Long Shoot

Mercury is the closest planet to the Sun and merupakan salah satu teknik pengambilan gambar dengan menggunakan area yang pas dan tepat. Sehingga semua objek akan terlihat dan tanpa terpotong di dalam frame. Teknik ini lebih menyoroti dan memprioritaskan subjek utama untuk memperlihatkan subjek dengan ekspresi serta interaksi secara keluruan tanpa terpotong. Teknik long shoot sangat tepat digunakan untuk pengambilan gambar yang menampilkan semua objeknya. It was named after a Roman god



# Group Shoot

adalah sebuah teknik mengambil foto dengan memperlihatkan sekumpulan orang. Layaknya sebuah adegan kerumunan orang, pasukan serta lainnya. Teknik group shoot ini sering digunakan untuk pengambilan foto keluarga.



CREDITS: This presentation template was created by **Slidesgo**, including icons by **Flaticon**, and infographics & images by **Freepik**.

## EDITING FOTO

Wayan Susana, S.Pd. M.Si.

PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI 2021

01



# APA ITU EDITING FOTO?

Editing foto adalah sebuah kegiatan yang bertujuan membuat kualitas foto atau gambar menjadi lebih bagus dan menarik dengan cara mengatur berbagai aspek dari foto atau gambar yang ada seperti warna, kecerahan, ketajaman dan faktor-faktor lainnya.

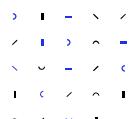
Editing foto biasanya menggunakan beberapa aplikasi editing foto dan gambar. Aplikasi yang ada ada yang berbasis pada perangkat android, ios, maupun dalam versi pc seperti untuk windows dan juga linux.



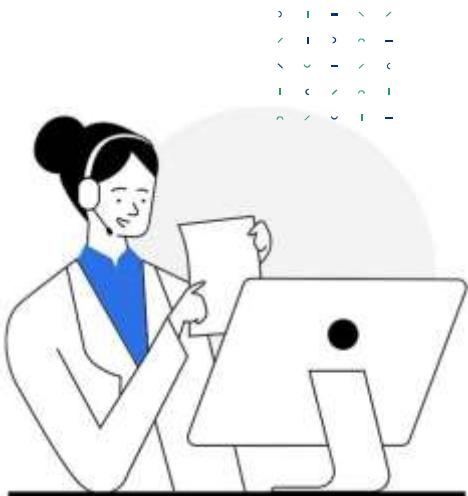
02

# APA SAJA APLIKASI EDITING FOTO?

Berikut ini akan disajikan beberapa aplikasi editing foto yang paling banyak digunakan pada era saat ini dengan beberapa kelebihan dari masing-masing aplikasi tersebut.



# ADOBE PHOTOSHOP



Adobe Photoshop atau biasanya disebut sebagai Photoshop merupakan perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek.

Photoshop dikhususkan sebagai perangkat lunak yang digunakan untuk mengedit gambar dalam format BITMAP. Foto adalah salah satu gambar dengan format BITMAP oleh karena itu Photoshop banyak digunakan oleh para fotografer.

## PicsArt

PicsArt menduduki peringkat 1 aplikasi gratis dengan kategori popular fotografi versi android. Bahkan yang mendownload aplikasi ini sudah mencapai lebih dari 500 juta pengguna.

Aplikasi remix foto ini memiliki banyak fitur yang bisa digunakan seperti, menghapus objek foto, mengaburkan latar foto dengan seleksi cerdas, membuat kolase foto, menambahkan stiker foto, memberikan efek pada foto, membuat gambar sendiri pada foto, dan masih banyak lagi fitur-fitur menarik dari aplikasi ini.

PicsArt merupakan sebuah aplikasi yang digunakan untuk mengedit gambar atau foto dan video. Aplikasi ini dirilis pada 14 November 2011 dan telah diunduh sebanyak 500 juta lebih unduhan. Aplikasi PicsArt bisa diunduh melalui toko resmi aplikasi yang terdapat pada perangkat smartphone yaitu Play Store dan App Store.

# Adobe Lightroom

Aplikasi ini juga menjadi salah satu aplikasi favorit bagi editor foto yang ingin memiliki foto dengan hasil maksimal agar terlihat bagus di feed Instagram. Bahkan Lightroom sudah didownload lebih dari 100 juta orang di dunia.

Terdapat 2 fitur pada aplikasi ini yakni, fitur gratis dan premium. Untuk fitur gratis terdapat beberapa keunggulan seperti, prasetel yang digunakan untuk memberikan efek pada foto, edit warna, kurva (mengubah cahaya, dan kontras foto), serta keunggulan lainnya.

Sedangkan untuk fitur berbayar yang mampu meningkatkan skill fotografi ketingkat selanjutnya yang memiliki keunggulan seperti healing brush, geometri, pengeditan foto format RAW, penyesuaian selektif, serta keunggulan menarik lainnya.



## VSCO: Editor Foto dan Video

VSCO sudah masuk kedalam 10 besar aplikasi terlaris untuk fotografi sehingga ada lebih dari 100 juta orang yang mendownloadnya. VSCO juga menjadi salah satu aplikasi favorit untuk memperindah tampilan Instastory dan feed Instagram.

Untuk pengeditan foto dengan mode gratis VSCO menawarkan fitur memudahkan pengguna mengedit foto dengan format RAW ataupun JPEG, memberi 10 preset gratis, dan mengedit tampilan lainnya seperti pencahayaan dan kontras.

Sedangkan untuk mode berbayar VSCO menawarkan fitur untuk mengedit video, mendapatkan lebih dari 200 preset, serta terhubung dengan komunitas kreatif yang ada di aplikasi tersebut.

# Snapseed

Snapseed merupakan aplikasi editor foto professional yang dikembangkan oleh Google. Aplikasi ini sudah mendapat 126 ribu ulasan untuk di playstore. Snapseed juga menjadi salah satu pilihan bagi editor foto karena memiliki keunikan pada fitur-fiturnya.

Aplikasi edit foto ini memiliki fitur utama seperti bisa membuka file foto dengan format JPG dan RAW, memiliki 29 fitur dan filter (Healing, kuas, struktur, HDR, perspektif, dan masih banyak lainnya), memiliki kuas filter selektif, dan Snapseed aplikasi edit foto yang memiliki fitur font menarik di dalamnya.





### PENTINGNYA MENGELOLA WEBSITE

Pengelolaan website memiliki banyak sekali manfaat tergantung kepada tujuan dari website tersebut. Misal saja seperti website yang memberikan informasi benda bersejarah, pengelolaan website benda bersejarah sangatlah penting sebagai bentuk pendigitalisasian dari benda bersejarah tersebut, manfaat lainnya adalah untuk menjaga keabadian data yang sudah ada agar informasi yang ada tidak hilang termakan waktu.



## Menulis konten yang relevan

Penulisan konten yang relevan artinya adalah ketika ingin mengajukan konten kita harus sesuai dengan data yang ada. Contohnya misalkan ketika ingin memposting tentang benda bersejarah yang berasal dari bantim mustika kita harus menuliskannya sehingga berasal dari bantim



*Pengisian konten berdasarkan data yang tepat akan mempengaruhi informasi yang diterima oleh pembaca.*

## MENYISIPKAN GAMBAR YANG MENARIK

Penyisipan gambar berguna untuk membuat postingan menjadi lebih menarik untuk dibaca. Hal ini akan membuat pembaca menjadi rileks. Ketika membaca konten yang kita buat karena akan membuat pembaca menjadi lebih tergambarkan tentang konten yang kita buat.



### **MEMPUBLIKASIKAN ARTIKEL SECARA BERKALA**

Publikasi artikel secara berkala artinya kita harus terus membuat konten-konten baru secara terus menerus. Hal ini difungsikan agar para calon informasi baru yang ada pada website kita.



### **EVALUASI WEBSITE**

Setelah semua langkah tersebut berjalan, maka yang terakhir adalah melakukan evaluasi. Evaluasi ini mencakup beberapa hal seperti isi konten dan juga tampilan dari website itu sendiri.



### **EVALUASI ISI KONTEN**

Evaluasi ini berguna untuk melihat apakah konten kita menarik untuk dibaca sehingga informasi yang disampaikan sudah sesuai dan tersampaikan kepada pembaca atau belum.

### **EVALUASI TAMPILAN WEBSITE**

Evaluasi ini bertujuan untuk mengelola tampilan dari website apakah masih relevan dalam artian masih menarik untuk dilihat atau sudah tampak ketinggalan zaman. Jika dirasa tampilan website sudah ketinggalan zaman, maka perlu diadakan pembaruan pada tampilan website.



**Lampiran 4. Daftar Hadir Peserta Pelatihan****Hasil Evaluasi Peserta Pelatihan Saat *Pretest* dan *Postets***

No.	Nama Peserta	TTD
1	Abu Sahlan	
2	JeFri	
3	Siti Anggraini	
4	Abdul Rahmat	
5	Mujiono	
6	Ahmad Pratama	
7	Joni hermawan	
8	Syaiful Bahri	
9	Indra Laksana	
10	Febriana	
11	Yogi Pratama	
12	Iswandi	

## **Lampiran 5. Surat Tugas**