



PELATIHAN PENGGUNAAN QR CODE SEBAGAI UPAYA PENYIMPANAN PORTOFOLIO KARYA ART DAN DESAIN DARI SISWA/I SMKS IT MARINAH AL-HIDAYAH MEDAN DENAI

Sofi Andriyanti^{1*}, Komda Saharja², Dewantoro Lase³, Syafriyandi⁴, Siti Aisyah⁵

^{1, 2, 3, 4}Prodi Desain Grafis, ⁵Prodi Teknik Grafika, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia
sofiandriyanti02@gmail.com-1, saharja12@polimedia.ac.id-2, lase.dewantoro@polimedia.ac.id-3,
syafriyandi1@gmail.com-4, sitiaisyah@polimedia.ac.id-5

ABSTRAK

Alasan pemilihan masalah pada pelatihan penggunaan QR Code ini adalah untuk meminimalisir karya *art* dan desain siswa/i yang selalu rusak, hilang, ataupun siswa/i yang lupa meletakkan filenya dimana. Oleh karena itu, pelatihan ini bertujuan untuk mengefisiensikan penyimpanan karya *art* dan desain yang telah direvisi serta dinilai oleh guru, sehingga ketika siswa/i membutuhkan karya tersebut dalam bentuk portofolio maka mereka hanya perlu *scan* QR Code pada gantungan kunci akrilik sebagai hasil dari pelatihan. Metode pelatihan ini adalah workshop dengan tahap ceramah, tahap praktik, dan tahap cetak ID Card. Pelatihan bersifat workshop tersebut dilakukan di lab komputer SMKS IT Marinah Al-Hidayah dengan perangkat leaptop. Peserta pelatihan berjumlah 20 siswa/i. Evaluasi yang dilakukan yakni dengan memeriksa satu persatu QR Code yang telah dibuat siswa/i beserta *layout* dari portofolio karya *art* dan desain dari kelas X hingga kelas XI yang ada di *google drive* mereka. Hasil yang telah dicapai tim pengabdian adalah QR Code digantungan kunci akrilik yang menyimpan portofolio karya *art* dan desain siswa/i serta persentase 90% peningkatan *softskill* siswa/i dalam memahami bagaimana cara menyimpan karya tersebut dengan mencarinya melalui QR Code yang mudah, efektif, dan efisien.

Kata Kunci: *pelatihan; QR Code; SMKS IT Marinah Al-Hidayah.*

The primary reason for selecting this issue in QR Code usage training is to minimize the instances of students' art and design works being damaged, lost, or misplaced. Therefore, the aim of this training is to streamline the storage of art and design works that have been revised and evaluated by teachers, making them easily accessible to students when needed for their portfolios. Students can simply scan the QR Code on an acrylic keychain, which is the result of the training. The training method used is a workshop, which includes a lecture phase, a practical phase, and an ID card printing phase. The workshop-based training was conducted in the computer lab of SMKS IT Marinah Al-Hidayah, using laptops. The training had 20 student participants. The evaluation involved checking each QR Code created by the students, along with the layout of their art and design portfolios from Grade X to Grade XI stored in their Google Drive. The outcomes achieved by the service team include QR Codes on acrylic keychains that store students' art and design portfolios, as well as a 90% increase in students' soft skills in understanding how to store their works and retrieve them easily, effectively, and efficiently using QR Codes.

Keywords: *training; QR Code; SMKS IT Marinah Al-Hidayah.*

A. LATAR BELAKANG

Pengabdian dalam bentuk pelatihan penggunaan QR Code dijadikan sebagai kegiatan untuk meningkatkan kerjasama dan promosi dengan mitra yakni SMKS IT Marinah Al-Hidayah yang berada di Jalan Panglima Denai, No. 28, Kec. Medan Denai, Kota Medan. Artinya kegiatan ini dirancang dan dilaksanakan oleh tim pengabdian bersama mahasiswa prodi Desain Grafis dalam rangka mencari mahasiswa/i baru dalam program PMB tahun 2025 dan memperkenalkan kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan kepada siswa/i yang ada di SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Pelatihan ini telah

meningkatkan dan mengembangkan *skill* siswa/i menjadi lebih kreatif serta memberikan alternatif lain dalam menyimpan karya *art* dan desain dari masing-masing siswa/i agar dapat dijadikan lampiran ketika mendaftar di prodi Desain Grafis dan prodi Periklanan Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan ataupun saat melamar pekerjaan dibidang *art* dan desain. Tim pengabdian menganalisis permasalahan yang dialami mitra yaitu mereka tidak mengetahui bagaimana cara menyimpan karya *art* dan desain siswa/i menjadi portofolio digital. Alasan dipilihnya SMKS IT Marinah Al-Hidayah sebagai mitra non-produktif karena adanya potensi dari siswa/i yang memiliki karya *art* dan desain dari kelas X dan XI tapi mereka kesulitan dalam menyimpan karya-karya tersebut dalam bentuk digital secara pribadi, padahal karya tersebut adalah bukti bahwa siswa/i memiliki kemampuan dalam mengembangkan *skill* ataupun bakat/ minatnya setelah mereka lulus dari sekolah. Pemilihan SMKS IT Marinah Al-Hidayah sebagai mitra juga merupakan cara untuk meningkatkan kerjasama dan promosi dalam memperkenalkan kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan kepada siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah dalam mencari mahasiswa/i baru, yang dibuat tahun 2024 untuk perekrutan mahasiswa/i baru dalam program PMB ditahun depan yaitu tahun 2025.

Masalah mitra yang mendasari pelatihan ini karena tidak adanya media penyimpanan setelah karya *art* dan desain yang dikumpulkan siswa/i selesai dinilai guru mata pelajaran Desain Grafis dikelas X, Fotografi dikelas XI, dan TPAF Film dikelas XII pada Jurusan Multimedia SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Kesulitan dalam menyimpan karya *art* dan desain tersebut dapat diselesaikan dengan penggunaan QR Code. Kesulitan ini juga telah mengakibatkan lambatnya penyerapan *skill* kreativitas yang dimiliki siswa/i terkait dalam penyimpanan file digital ataupun proses pengelompokkan karya *art* dan desain. Artinya alasan mengapa harus dilakukan pelatihan penggunaan QR Code ini dapat memudahkan siswa/i dalam menyimpan dan menemukan karya *art* dan desain yang telah dikumpulkan dan dinilai oleh guru secara efektif dan efisien melalui proses *search* dari perangkat lain yang ada pada *smartphone*. Selain itu, karya yang diciptakan oleh siswa/i selalu rusak karena tidak dirawat dengan benar atau mereka sering lupa meletakkan filenya dimana sehingga hilang bahkan pernah terbuang. Oleh karena itu, pelatihan ini hadir untuk menjawab keterbatasan dalam penyimpanan karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah.

Hasil pengabdian sebelumnya adalah pelatihan desain ornamen Sumatera Utara pada poster Hari Besar yang *diposting* pada Media Sosial Karang Taruna dengan 44 desain *template* poster Hari Besar yang sudah *diposting* pada Instagram kt.medsu (Karang Taruna Medan Sunggal). Berdasarkan hasil pengabdian sebelumnya, tim pengabdian sulit dalam proses penyimpanan dan penyerahan file desain *template* poster Hari Besar kepada pengurus Karang Taruna. Kesulitan ini hadir sebagai referensi dan yang mendukung hasil pengabdian dalam bidang pelatihan penggunaan QR Code menjadi penting untuk segera dilakukan. Solusi dari masalah tersebut dengan melaksanakan pelatihan yang melibatkan minat dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah, dengan prioritas kepedulian untuk menambah jumlah mahasiswa/i baru di Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan. Tim pengabdian bersedia melatih 20 siswa/i yang ada dikelas XII sebagai peserta. Mereka telah mengumpulkan beberapa karya *art* dan desain yang diciptakan pada mata pelajaran Desain Grafis dikelas X dan Fotografi dikelas XI, dengan klasifikasi *skill* mendesain dan menerapkan komposisi layout pada karya *art* atau desainnya.

Proses pelatihan siswa/i ini dengan cara mengarahkan mereka untuk mengikuti tutorial proses pembuatan QR Code melalui leaptop yang ada di leb SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Setelah perangkat QR Code selesai dibuat oleh siswa/i, maka mereka dapat memfoto ataupun menscan karyanya masing-masing untuk dimasukkan ke dalam *google drive*-nya. Kodefikasi pada kode bar yang populer dan sering digunakan saat ini adalah perangkat QR Code (Sucipto et al., 2023). Sistem QR Code ini dapat mempermudah proses *search* pada link URL yang menyimpan karya *art* dan desain yang telah

dimasukkan ke dalam *google drive*. Penerapan perangkat QR Code dalam pelatihan ini akan menghasilkan waktu yang lebih efektif, cepat, dan efisien (Nuraeni et al., 2022). *Skill* dan kemampuan siswa/i dalam mendesain, menggambar, mewarnai, mencetak, menyusun, mengedit video, ataupun audio memerlukan pelatihan dari tim pengabdian. Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa/i tersebut dengan keterampilan *skill* yang bisa mereka gunakan untuk lebih siap dalam menyimpan dan mengumpulkan karya yang telah diciptakan agar dapat digunakan ataupun *diposting* pada akun media sosial mereka masing-masing sebagai pencirian karakter ataupun identitas yang telah dibangun sejak kelas X, XI, dan XII di SMKS IT Marinah Al-Hidayah.

Berdasarkan pelatihan yang relevan dengan kebutuhan di SMKS IT Marinah Al-Hidayah tersebut, maka dibuat rancangan pengklasifikasian karya *art* dan desain dengan memanfaatkan penggunaan QR Code. Pada QR Code yang didesain telah dicetak dalam bentuk ID *Card* gantungan kunci akrilik yang memvisualkan logo Kemendikbud, logo Politeknik Negeri Media Kreatif, logo Kampus Merdeka, logo SMKS IT Marinah Al-Hidayah, Identitas Diri dari 20 peserta pelatihan (nama, jenis kelamin, dan alamat email) serta QR Code. Desain dari ID *Card* gantungan kunci akrilik tersebut dapat menjadi souvenir untuk mempromosikan Politeknik Negeri Media Kreatif dalam menambah jumlah mahasiswa/i baru pada program PMB ditahun 2025. Gantungan kunci akrilik tersebut juga akan *diposting* pada media sosial dari masing-masing siswa dengan QR Code yang jika *discan* dengan perangkat lain di *smartphone* maka akan langsung terhubung dengan karya *art* dan desain siswa/i yang ada di dalam *google drive*-nya.

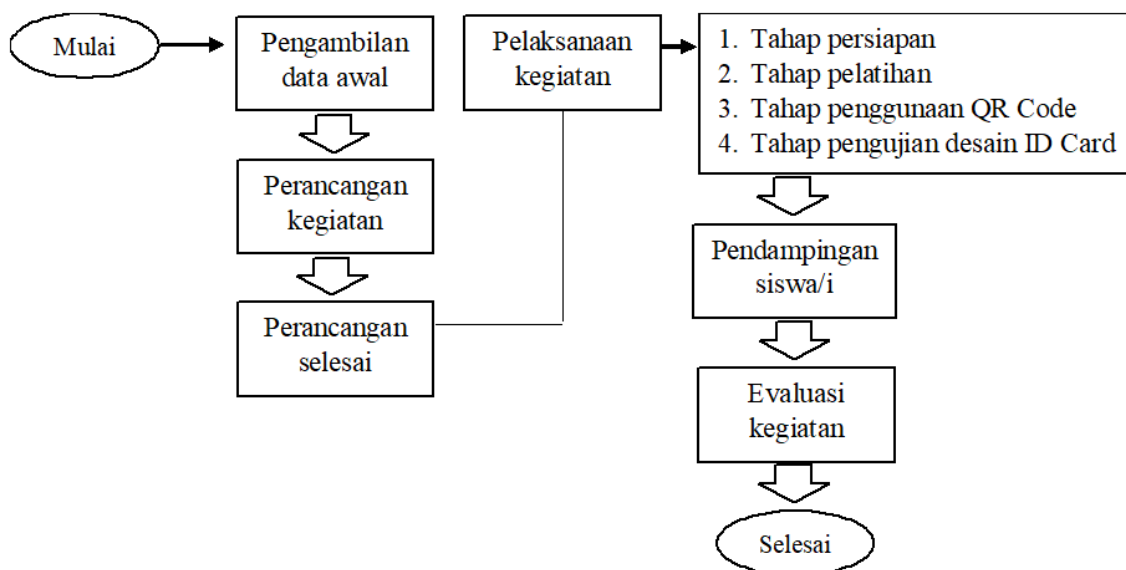
Adanya penyerentakan data yang ada di dalam *google drive* dari siswa/i dapat diakses juga oleh pihak sekolah SMKS IT Marinah Al-Hidayah dengan menggunakan QR Code, sehingga mempermudah pihak sekolah dalam menemukan hasil *art* dan desain dari para siswa/i-nya. Pelatihan ini juga diharapkan mampu membantu proses penyimpanan karya *art* dan desain siswa/i menjadi lebih mudah dengan cara menempelkan *smartphone* dan *menscan* QR Code pada kartu ID *Card*. Pada QR Code tersebut akan tersaji kumpulan karya *art* dan desain yang telah dikategorikan berdasarkan jenisnya oleh siswa/i yang secara otomatis akan tampil pada layar yang menarik dan tersusun rapi. Hasil dari input file karya *art* dan desain siswa/i melalui *scan* QR Code dengan menggunakan *smartphone* dapat menjadi cara yang tepat dari siapa saja yang tertarik dan ingin melihat karya-karya yang telah diciptakan oleh siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Pelatihan ini dapat dipastikan bahwa karya *art* dan desain dari siswa/i diupayakan untuk disimpan sebagai portofolio digital; tentunya fungsi pelatihan ini memiliki pengaruh yang luar biasa dan mampu dimanfaatkan untuk menyelesaikan permasalahan yang berhubungan dengan media promosi/ *advertising*. Promosi yang memanfaatkan pelatihan telah membentuk suatu sistem promosi dengan biaya yang murah dengan bantuan internet, keunggulan lainnya adalah promosi tersebut dapat mencengkrum wilayah yang sangat luas. (Mulyati & Siswoyo, 2020)

B. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam pelatihan adalah tahap ceramah, tahap praktik, dan tahap cetak ID Card. Pelatihan dibidang workshop ini diikuti oleh siswa/i kelas XII yang telah memiliki karya *art* dan desain ketika kelas X dan kelas XI. Pada tahap ceramah, tim pengabdian memberikan materi dalam bentuk *power point* dan video yang menayangkan tentang pengenalan perangkat QR Code, bagaimana cara mengimplementasikan perangkat QR Code dalam proses penyimpanan informasi dan data; tentunya pada karya *art* dan desain. Hal ini dikarenakan adanya motivasi rasa ingin tahu informasi yang terdapat pada perangkat QR Code dengan *barcode* (Farida Panduwinata et al., 2022). Pada tahap praktik, siswa/i dipandu untuk mempraktikkan secara langsung dengan fasilitas labtop yang ada dilab komputer SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Setelah itu, tim pengabdian mengajari cara pembuatan dan penggunaan QR Code untuk menyimpan karya

art dan desain dari masing-masing siswa/i dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Tahap terakhir adalah tahap cetak ID Card, tim pengabdian memeriksa satu persatu dari seluruh QR Code yang dibuat oleh siswa/i, apakah mereka sudah mengumpulkan kembali karya *art* dan desain yang pernah dibuat ketika kelas X dan XI untuk disimpan ke *google drive* mereka masing-masing. Setelah pemeriksaan QR Code tersebut selesai, maka tim pengabdian mencetak nama, jenis kelamin, email, visualisasi QR Code dari masing-masing siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah.

Mitra pelatihan adalah SMKS IT Marinah Al-Hidayah yang didirikan sebagai sekolah SMK dengan basis Islami yang fokus konsentrasinya kepada pengembangan Teknologi Informasi. Pelatihan ini dilaksanakan dengan 20 siswa/i kelas XII yang terlibat sebagai peserta; jumlah tersebut disepakati tim pengabdian dan Kepala Sekolah berdasarkan jumlah fasilitas lab yang ada di lab komputer sekolah. Pelatihan ini dilaksanakan sebagai bentuk bantuan P3M dalam program Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan sehingga semakin banyak siswa/i yang tertarik menjadi mahasiswa baru, keistimewaan lain karena ibu Siti Fatimah, A.md.Ds. adalah alumni prodi Desain Grafis Konsentrasi Multimedia yang sampai sekarang masih mengajar sebagai guru mata pelajaran desain grafis, fotografi, dan TPAF Film. Selanjutnya pelatihan ini melibatkan 4 dosen dan 2 mahasiswa prodi Desain Grafis; tugas mahasiswa sebagai asisten dalam proses pelatihan dan membantu siswa/i yang sulit mengikuti arahan dari dosen sebagai narasumber materi. Hasil observasi dan wawancara secara langsung sebelum pelatihan ini dilaksanakan ditemukan bukti bahwa sebanyak 85% siswa/i belum mengetahui bahwa penggunaan QR Code dapat menyimpan karya *art* dan desain yang telah mereka ciptakan. Langkah-langkah pelaksanaan dari pelatihan penggunaan QR Code dapat dilihat dari gambar ini:



Gambar 1. Metode Pelaksanaan dari Pelatihan Penggunaan QR Code

Langkah-langkah dalam pelaksanaan pelatihan penggunaan QR Code sebagai upaya penyimpanan portofolio karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah Medan Denai, yakni sebagai berikut:

1. Pra-Kegiatan

- a) Pengambilan data awal sudah dilakukan, yakni dengan menyediakan bahan dan alat yang akan digunakan dalam pelatihan serta pencarian sumber tutorial dalam penggunaan QR Code. Karena tahap itu sudah selesai, maka tim pengabdian perlu mengumpulkan karya *art* dan desain untuk dikategorikan berdasarkan pembagian kelompok; baik untuk peserta pelatihan, pengabdian, ataupun mahasiswa.

- b) Perancangan kegiatan sudah dilakukan ketika tatap muka pertama pelatihan. Akibat himbauan dari Kepala Sekolah dan guru mata pelajaran desain grafis, fotografi, dan TPAF Film untuk meminimalisir adanya kegiatan yang memakan jam pelajaran siswa/i kelas XII, maka kegiatan pelatihan penggunaan QR Code disesuaikan dengan himbauan tersebut, caranya dengan membagi peserta berdasarkan kelompok dengan 1) minat fotografi yang menentukan kategori karya foto apa yang dipilih berdasarkan konsep dan teknik pengambilan gambarnya; 2) minat iklan yang menentukan kategori karya iklan apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan tema komersial atau layanan masyarakat; 3) minat film yang menentukan kategori karya film pendek apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan tema sesuai storyboard yang ditentukan; dan 4) minat poster yang menentukan kategori karya poster apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan tema komersial atau layanan masyarakat.

Tabel 1. Jadwal Perancangan Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Bulan ke																											
		Maret				April				Mei				Juni				Juli				Agustus							
		Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu				Minggu							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Persiapan izin dari Kepala Sekolah SMKS IT Marinah Al-Hidayah Pemilihan lokasi praktik di lab komputer																												
2	Tahap persiapan: 1) Menentukan materi pelatihan 2) Pengumpulan karya <i>art</i> dan desain ke <i>google drive</i>																												
3	Tahap pelatihan yakni karya <i>art</i> dan desain dikategorikan dan dikomposisikan berdasarkan jenis, judul, dan tahun																												
4	Tahap penggunaan QR Code: 1) Pembuatan email siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah 2) Desain QR Code pada ID Card gantungan kunci																												
5	Tahap akhir berupa proses cetak ID Card gantungan kunci berbahan akrilik																												
6	Evaluasi hasil pelatihan dengan penyusunan hasil akhir kegiatan pengabdian																												

- c) Perancangan sudah selesai dilakukan ketika tatap muka pertama pelatihan, yakni dengan pelatihan pembuatan database dari masing-masing peserta, pembuatan email siswa/i, desain QR Code secara manual, dan desain ID Card yang akan dicetak pada percetakan konvensional.

2. Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan telah dilaksanakan pada kegiatan pelatihan penggunaan QR Code yang dilaksanakan pada pertemuan tatap muka pertama dan kedua selama 3 jam. Pada bagian ini akan dibahas tahap persiapan, tahap pelatihan, tahap penggunaan QR Code, dan tahap akhir dilakukan pengujian apakah penyimpanan portofolio karya *art*

dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah dapat terrealisasikan dengan baik.

- a) Tahap persiapan pelatihan penggunaan QR Code bersama tim pengabdi, seperti menganalisis apa-apa saja yang harus dipersiapkan dan apa-apa saja yang dibutuhkan dalam pelatihan selama 2 kali tatap muka di SMKS IT Marinah Al-Hidayah, diantaranya spanduk “Selamat Datang”, sertifikat untuk 20 peserta, kuota internet yang diperlukan dalam proses penginputan file karya *art* dan desain ke *google drive* dari para siswa/i, serta penyusunan kegiatan pelatihan bagaimana menggunakan QR Code dan bagaimana mendesainnya pada ID Card berbentuk gantungan kunci berbahan akrilik. Pembelian ATK untuk persiapan dalam pelatihan penggunaan QR Code, seperti apa-apa saja yang digunakan dan apa-apa saja yang dibutuhkan dalam pelatihan selama 2 kali tatap muka di SMKS IT Marinah Al-Hidayah.
- b) Tahap pelatihan oleh tim pengabdi dengan materi: 1) *introduction* QR Code; 2) konsep pembuatan karya *art* dan desain berdasarkan minat dan *skill*; 3) sketsa awal pada karya *art* dan desain; 4) pengaplikasian sketsa awal menjadi karya *art* dan desain; 5) penggabungan seluruh karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah; 6) pembuatan link URL pada email siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah; 7) pembuatan QR Code dengan menggunakan link URL pada email siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah; dan 8) pengaplikasian nama, jenis kelamin, email, dan QR Code pada gantungan kunci bahan akrilik.
- c) Tahap penggunaan QR Code sebagai upaya penyimpanan portofolio karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah dengan mengarahkan peserta pelatihan untuk menyimpan karya *art* dan desain pada *google drive* dari masing-masing siswa/i dengan mengkategorikan dan mengkomposisikan berdasarkan jenis, judul, dan tahun, maka dapat disimpan dalam bentuk PDF. Setelah itu, dilanjutkan dengan mencoba menscan QR Code dengan perangkat lain yang ada di *smartphone* dari masing-masing siswa/i.
- d) Tahap pengujian desain ID Card yang melibatkan tim pengabdi bersama mahasiswa prodi Desain Grafis untuk melatih peserta dalam proses scan pada QR Code yang didesain mereka secara bertahap hingga mereka mampu untuk memunculkan secara cepat dan mudah desain karya *art* dan desain yang sudah disimpan pada *google drive* mereka masing-masing secara manual.

3. Monitoring dan Evaluasi

Pendampingan siswa/i, dengan tim pengabdi dan mahasiswa prodi Desain Grafis yang membagi secara kelompok dalam proses pendampingan siswa/i untuk penyimpanan hasil akhir karya *art* dan desain pada *google drive* dari masing-masing siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Seluruh karya *art* dan desain telah dikategorikan dan dikomposisikan berdasarkan konsep/ tema yang diciptakan oleh peserta menjadi bentuk file PDF ataupun video MP4, setelah itu file PDF ataupun video MP4 tersebut disimpan pada *google drive* dan bentuk URL dikodekan di dalam perangkat QR Code. Kurang lebih perangkat QR Code memiliki keunggulan sebagai berikut: 1) gratis dalam proses instalasi; 2) sederhana dalam proses pengaplikasiannya; dan 3) terhitung cepat dan tepat dalam proses pemindaian informasi dan data di dalamnya. (Sinaga et al., 2022)

Evaluasi kegiatan pelatihan menggunakan metode wawancara dan observasi antara tim pengabdi dan 20 peserta, dengan uraian yang ada di hasil pengabdian.

- a) Selama Acara peserta mengikuti pelatihan penggunaan QR Code yang sudah dilaksanakan, kemudian tim pengabdi melakukan penilaian yang berpatokan

pada *skill* bagaimana peserta mengkategorikan dan mengkomposisikan karya *art* dan desain mereka masing-masing berdasarkan konsep/ tema baik karya manual ataupun yang digital.

- b) Setelah Acara Berlangsung dengan hasil analisis dari penyimpanan karya *art* dan desain yang mereka kerjakan selama pelatihan; baik dari tahap uji coba dengan cara menemukan kecacatan dan ketidaksempurnaan pada perangkat QR Code sampai dengan tahap penggunaan dan pemeliharaan. Tahapan ini telah mengidentifikasi hasil akhir dari pelatihan penggunaan QR Code sebagai upaya penyimpanan portofolio karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah selama 2 kali tatap muka.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan penggunaan QR Code merupakan langkah awal untuk menarik minat siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah sebagai upaya penyimpanan portofolio karya *art* dan desain mereka selama proses pembelajaran dari kelas X sampai kelas XII. Inovasi portofolio karya *art* dan desain yang disimpan dan diubah bentuk menjadi QR Code dapat menjadi jawaban terhadap masalah siswa/i yang sering tidak ingat menyimpan karyanya dimana setelah dinilai oleh guru. Portofolio tersebut telah dikategorikan berdasarkan jenisnya; tentunya ada penjelasan judul dan tahun berapa karya *art* dan desain tersebut dibuat oleh siswa/i. Hasil portofolio karya *art* dan desain tersebut disusun ulang kemudian diaplikasikan dalam bentuk QR Code dengan pelatihan secara manual dan digital.

1. Alur Proses Pelatihan Berdasarkan Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan penggunaan QR Code yang dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah diuraikan pada Metode Pelaksanaan, yakni sebagai berikut:

- a) Pra-Kegiatan



Gambar 2. Diskusi bersama tim pengabdian untuk mempersiapkan kegiatan pelatihan selama 2 kali tatap muka



Gambar 3. Diskusi antara tim pengabdian bersama Ibu Lainatus Syifa Manik, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SMKS IT Marinah Al-Hidayah

- b) Kegiatan

- 1) Pelatihan penggunaan QR Code pada hari pertama (Selasa, 06 Agustus 2024) dengan menentukan materi yang mudah dipahami oleh peserta yang dibawakan oleh tim pengabdian dan dibantu mahasiswa prodi Desain Grafis.



Gambar 4. Suasana di dalam lab komputer SMKS IT Marinah Al-Hidayah sebagai lokasi pelatihan penggunaan QR Code sebagai upaya penyimpanan portofolio karya *art* dan desain



(a)



(b)



(c)



(d)

Gambar 5. (a) Tim pengabdian membuka pelatihan di hari pertama; (b) Pemaparan materi tentang *introduction* QR Code, konsep pembuatan karya *art* dan desain berdasarkan minat dan *skill*, serta sketsa awal pada karya *art* dan desain; (c) Pemaparan materi tentang pengaplikasian sketsa awal menjadi karya *art* dan desain; dan (d) Pemaparan materi tentang penggabungan seluruh karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah



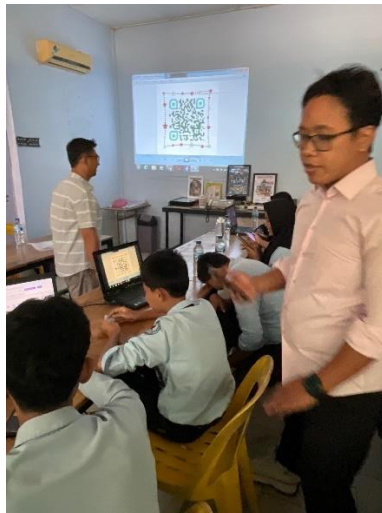
(a)



(b)

Gambar 6. (a) Peserta Syiva Qumala Utari mencoba QR Code dari karya *art* dan desainnya dan (b) Suasana peserta siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah yang mengikuti pelatihan penggunaan QR Code dengan fokus dan interaktif

- 2) Pelatihan penggunaan QR Code antara peserta dengan tim pengabdian secara langsung pada hari kedua (Rabu 07 Agustus 2024).



(a)



(b)

Gambar 7. Pemaparan materi tentang pembuatan link URL pada email siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah dan (b) Pemaparan materi tentang pembuatan QR Code dengan menggunakan link URL pada email siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah



(a)



(b)

Gambar 8. (a) Pemberian sertifikat pelatihan yang diberikan langsung oleh tim pengabdian kepada perwakilan peserta pelatihan penggunaan QR Code dan (b) Foto bersama tim pengabdian, Kepala Sekolah, dan seluruh peserta pelatihan



Gambar 9. Pemberian cenderamata yang diserahkan langsung oleh tim pengabdian kepada Kepala Sekolah untuk digunakan oleh seluruh peserta pelatihan

- c) **Monitoring dan Evaluasi**
Selama pelaksanaan kegiatan pelatihan berlangsung, tim pengabdian dan mahasiswa prodi Desain Grafis berdiskusi dengan masing-masing kelompok yang telah dibagi untuk melakukan wawancara sederhana dalam proses penyimpanan hasil akhir karya *art* dan desain yang sudah dinilai guru. Selain

mengobservasi apakah menurut mereka karya *art* dan desain yang disimpan pada *google drive* dan diubah menjadi QR Code dapat mengatasi masalah yang terjadi selama ini. Proses evaluasi pada hasil wawancara dan observasi tersebut dapat dipresentasikan peningkatan yang terjadi sebelum dan sesudah pelatihan, yakni sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Monitoring dan Evaluasi Peserta Pelatihan

No	Nama Peserta	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1	Azid Taga Wicaksono	tidak ingat disimpan dimana	3 karya
2	Bachtiar Jaffar	tidak ingat disimpan dimana	3 karya
3	Dhimas Prawijaya	3 karya <i>dishare</i> melalui IG	14 karya
4	Farhan Alfarezi	tidak ingat disimpan dimana	3 karya
5	Gita Evelyn	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
6	Humairoh Maharani Tambunan	tidak ingat disimpan dimana	4 karya
7	Irfan Hakim	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
8	Khairunnisa Indah Sari Nasution	tidak ingat disimpan dimana	3 karya
9	Mansyur Hariri	tidak ingat disimpan dimana	4 karya
10	Muhammad Idris	1 karya <i>dishare</i> melalui IG	5 karya
11	Naja Yulham	1 karya <i>dishare</i> melalui IG	6 karya
12	Nurul Annisa Adawiyah	tidak ingat disimpan dimana	1 karya
13	Putri Tifani	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
14	Raka Pratama	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
15	Rangga Budiman Matondang	2 karya <i>dishare</i> melalui IG	9 karya
16	Reyhan Anggara Nasution	2 karya <i>dishare</i> melalui IG	8 karya
17	Rivad Habib Faray Badres	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
18	Sahara Ramadani	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
19	Syiva Qumala Utari	tidak ingat disimpan dimana	2 karya
20	Tri Yan Ibnu	tidak ingat disimpan dimana	3 karya

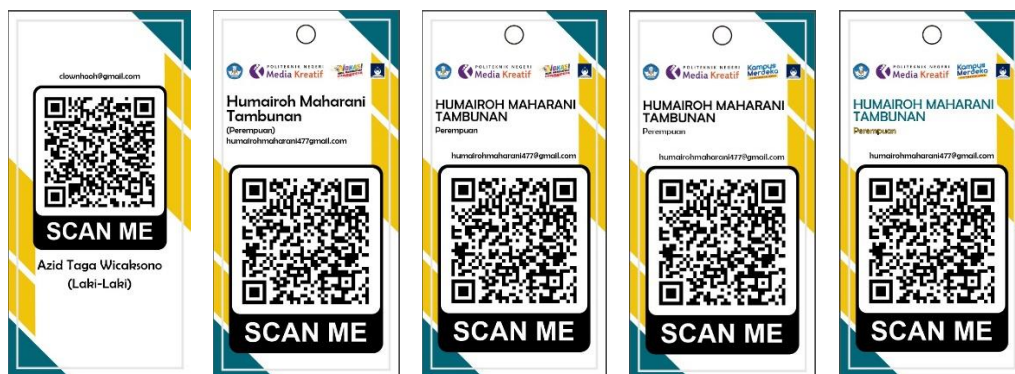
2. Hasil Pelatihan

Pelatihan ini menghasilkan sertifikat pelatihan dan ID Card gantungan kunci berbahan akrilik yang telah diberikan pada 20 peserta siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah. Proses pelatihan penggunaan QR Code menunjukkan bahwa siswa/i sebagai peserta pelatihan belum memahami bahwa QR Code bukan hanya aplikasi untuk pembayaran, tetapi juga dapat menyimpan file besar dari portofolio karya *art* dan desain dari kelas X sampai kelas XII agar dapat dilihat kapan saja dengan cara *scanner* QR Code pada perangkat lain dari *smartphone*. Tim pengabdian bersama mahasiswa prodi Desain Grafis telah melatih peserta untuk menyimpan portofolio karya *art* dan desain mereka selama proses pembelajaran dari kelas X sampai kelas XII kedalam *google drive*-nya masing-masing; tentunya setelah didesain berdasarkan kategori jenis karyanya, judul, dan tahun pembuatannya. Setelah dipahami oleh peserta, selanjutnya pengabdian membagi kelompok berdasarkan minat sesuai mata pelajaran Desain Grafis dikelas X, Fotografi dikelas XI dan TPAF Film dikelas XII pada Jurusan Multimedia. Peserta dengan minat fotografi telah dilatih untuk menentukan kategori karya foto apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan teknik pengambilan gambarnya. Peserta dengan minat iklan telah dilatih untuk menentukan kategori karya iklan apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan tema komersial atau layanan masyarakat. Peserta dengan minat film telah dilatih untuk menentukan kategori karya film pendek apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan tema sesuai storyboard yang ditentukan. Peserta

dengan minat poster telah dilatih untuk menentukan kategori karya poster apa saja yang dipilih berdasarkan konsep dan tema komersial atau layanan masyarakat.



Gambar 10. Desain Sertifikat Pelatihan untuk seluruh peserta













Gambar 11. Desain awal hingga akhir pada pengaplikasian Nama, Jenis Kelamin, Email, dan QR Code pada Gantungan Kunci Bahan Akrilik






Tabel 3. Jadwal Pelatihan Penggunaan QR Code di Leb Komputer






No	Narasumber Penyaji	Waktu	Materi
1	Sofi Andriyanti, S.Pd., M.Sn.	Selasa, 06 Agustus 2024 08.00-12.00 WIB	1. Introduction QR Code 2. Konsep Pembuatan Karya <i>Art</i> dan Desain Berdasarkan Minat dan <i>Skill</i> 3. Sketsa Awal pada Karya <i>Art</i> dan Desain
2	Komda Saharja, S.Kom., M.Pd.	Selasa, 06 Agustus 2024 13.30-15.00 WIB	1. Pengaplikasian Sketsa Awal menjadi Karya <i>Art</i> dan Desain
3	Dewantoro Lase, S.Kom., M.Kom.	Selasa, 06 Agustus 2024 15.00-16.00 WIB Rabu, 07 Agustus 2024 08.00-10.00 WIB	1. Penggabungan Seluruh Karya <i>Art</i> dan Desain dari Siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah
4	Syafriyandi, S.Pd., M.Sn.	Rabu, 07 Agustus 2024 10.00-15.00 WIB	1. Pembuatan Link URL pada Email Siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah 2. Pembuatan QR Code dengan Menggunakan Link URL pada Email Siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah
5	Siti Aisyah, M.Si., Ph.D	Rabu, 07 Agustus 2024 15.00-16.00 WIB	1. Pengaplikasian Nama, Jenis Kelamin, Email, dan QR Code pada Gantungan Kunci Bahan Akrilik

Tabel 4. Hasil QR Code yang Dibuat oleh Peserta Pelatihan

No	Nama Peserta dan Email	Jenis Kelamin	QR Code
1	Azid Taga Wicaksono clownhooh@gmail.com	Laki-Laki	
2	Bachtiar Jaffar jafajh33@gmail.com	Laki-Laki	
3	Dhimas Prawijaya dangocill625@gmail.com	Laki-Laki	
4	Farhan Alfarezi farhanalay66@gmail.com	Laki-Laki	
5	Gita Evelyn libraanto926@gmail.com	Perempuan	

6	Humairoh Maharani Tambunan humairohmaharani477gmail.com	Perempuan	
7	Irfan Hakim hifan422@gmail.com	Laki-Laki	
8	Khairunnisa Indah Sari Nasution indahnst1802@gmail.com	Perempuan	
9	Mansyur Hariiri man493447@gmail.com	Laki-Laki	
10	Muhammad Idris mhdi12767@gmail.com	Laki-Laki	

11	Naja Yulham pribadiakunakun967@gmail.com	Laki-Laki	
12	Nurul Annisa Adawiyah nuruladawiya06@gmail.com	Perempuan	
13	Putri Tifani bebannyaseungcheoi@gmail.com	Perempuan	
14	Raka Pratama effendiraka00@gmail.com	Laki-Laki	
15	Rangga Budiman Matondang ranggamatondang05@gmail.com	Laki-Laki	

16	Reyhan Anggara Nasution reyhananggara39@gmail.com	Laki-Laki	
17	Rivad Habib Faray Badres umikana295@gmail.com	Laki-Laki	
18	Sahara Ramadani ramadanisahara6@gmail.com	Perempuan	
19	Syiva Qumala Utari syivaqumala@gmail.com	Perempuan	
20	Tri Yan Ibnu tryanibnu2008@gmail.com	Laki-Laki	

3. Kendala yang Dihadapi dan Solusi yang Disarankan

Pelatihan penggunaan QR Code memiliki kendala yang dihadapi dalam penyimpanan portofolio karya *art* dan desain dari siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah, yakni:

- a) banyak siswa/i yang tidak menyimpan karya *art* dan desain ketika sudah selesai dinilai oleh guru pada mata pelajaran Desain Grafis dikelas X, Fotografi dikelas XI, dan TPAF Film dikelas XII pada Jurusan Multimedia; sehingga ketika pelatihan mereka sulit menemukan karya *art* dan desain tersebut.
- b) karena minimnya kesadaran untuk menyimpan karya *art* dan desain yang diciptakan siswa/i, sehingga karya tersebut mudah terlupakan dan tidak ingat dimana menyimpannya; bahkan ada yang hilang, padahal karya-karya tersebut dapat dijadikan portofolio.
- c) keterbatasan waktu pelatihan yang hanya 2 kali tatap muka, dikarenakan siswa/i kelas XII sedang melaksanakan simulasi ANBK. Ini yang mengakibatkan lambatnya penyerapan *skill* dalam proses pengumpulan karya *art* dan desain sehingga pelatihan menjadi kurang efektif dan efisien.

Solusi yang disarankan dengan menjadi pelatihan penggunaan QR Code sebagai media yang efektif dan efisien dalam menyimpan dan mencari karya *art* dan desain dari siswa/i melalui proses *search* pada ID Card gantungan kunci sebagai hasil akhir dari pelatihan. Solusi yang ditawarkan adalah siswa/i hanya cukup melakukan *scanner* QR Code dengan perangkat lain yang ada di *smartphone* untuk mencari karya mana yang ingin dilihat tanpa harus mengetik URL ataupun harus salah dalam penulisan URL-nya.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan QR Code yang telah dilakukan di SMKS IT Marinah Al-Hidayah melibatkan 20 siswa/i jurusan Multimedia dengan minat fotografi, iklan, film, dan poster. Selama dua kali tatap muka, tim pengabdian telah melatih siswa/i dengan keterampilan mengkategorikan dan mengkomposisikan karya *art* dan desain yang diciptakan dari kelas X, dan XI. Proses pelatihan siswa/i ini dengan mengarahkan kemampuan mereka dalam mengumpulkan kembali dan menyusunnya berdasarkan tema/konsep sesuai minatnya dengan memanfaatkan perangkat QR Code. Selain itu, pelatihan ini bertujuan untuk mempromosikan dan memperkenalkan kampus Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan kepada siswa/i di SMKS IT Marinah Al-Hidayah untuk bersedia bergabung dan menjadi mahasiswa/i baru, pada proses perekrutan mahasiswa/i baru dalam program PMB ditahun depan yaitu tahun 2025. Hasil pelaksanaan pelatihan menunjukkan bahwa ditemukan bukti siswa/i sebanyak 85% sudah mengetahui bagaimana cara pembuatan dan penggunaan QR Code dalam menyimpan karya *art* dan desain yang telah diciptakan sehingga *progress* peningkatan *softskill* semakin bertambah dalam proses penciptaan karya *art* dan desain hingga semester akhir dikelas XII.

Saran dari pelatihan ini berupa tindaklanjut yang harus dilakukan oleh siswa/i dalam proses penyimpanan karya *art* dan desain yang akan diciptakan dalam bidang fotografi, iklan, film, dan poster. Karena mereka telah susah payah membuat dan merealisasikan dalam bentuk karya yang cukup layak ke dalam URL link *google drive* yang sudah dijadikan QR Code. Bentuk rekomendasi pengabdian terapan di bidang proses perekrutan mahasiswa/i baru dalam program PMB ditahun 2025 mengharapkan siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah dapat memanfaatkan portofolio karya *art* dan desain yang tersimpan di dalam QR Code sebagai salah satu syarat agar mereka menjadi mayoritas 100% langsung diterima sebagai mahasiswa/i baru Politeknik Negeri Media Kreatif PSDKU Medan ditahun 2025. Setelah itu, berlanjut menjadi portofolio yang dapat dilampirkan sebagai bukti *skill* dari minat dan bakat yang dimiliki oleh masing-masing siswa/i.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Politeknik Negeri Media Kreatif yang sudah memberikan kontribusi selama kegiatan pelatihan ini. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) Politeknik Negeri Media Kreatif yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Tim pengabdian diberikan kebebasan untuk menuliskan hasil pelatihan ini dengan struktur yang baik. Selain itu, pengabdian turut mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMKS IT Marinah Al-Hidayah dan pihak terkait lainnya yang telah mengizinkan dan membantu dalam proses pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Sekaligus siswa/i SMKS IT Marinah Al-Hidayah yang telah menjadi peserta pelatihan.

DAFTAR RUJUKAN

- Farida Panduwina, L., Rosy, B., Rahmawati, F., & Kusdiyanti, H. (2022). Pelatihan Penyusunan Lembar Kersja Siswa (LKS) Berbasis Qr-Code Bagi Guru MGMP OTKP Kota Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 1088–1095.
- Muliyati, D., & Siswoyo, S. (2020). Peningkatan Kemampuan Promosi Melalui Pelatihan Desain Promosi Berbasis Teknologi QR-Code. *Sarwahita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 17(1), 83–92. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.171.10>
- Nuraeni, F., Setiawan, R., & Amal, R. I. (2022). Aplikasi Presensi Siswa Berbasis Web dan Qr-Code pada Pembelajaran Tatap Muka di Sekolah. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 1–11. <https://doi.org/10.33364/algoritma/v.19-1.983>
- Sinaga, M. I., Simaremare, A., & Wau, Y. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Qr Code Generator untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris Siswa Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9887–9897. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.4082>
- Sucipto, S., Indriati, R., Harini, D., Andriyanto, T., Nugroho, A., Pradhana, A. H., Azzaria, C., Islami, B. M., Aini, E. D. N., & Kurniawan, A. (2023). Pelatihan Penggunaan QR Code terhadap Pengembang Kurikulum dalam Menggunakan untuk Presensi Siswa pada SMK PGRI 2 Kediri. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 98–108. <https://doi.org/10.53624/kontribusi.v3i2.187>