

PENINGKATAN KETRAMPILAN DALAM BIDANG KEWIRAUSAHAAN LEWAT PELATIHAN CORELDRAW (STUDI KASUS: PESANTREN MAHASISWA AL-IQBAL SURABAYA)

¹Ronggo Alit, ²Christya Aji Putra

¹²Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur

¹ronggo.if @upnjatim.ac.id, ²ajiputra.if@upnjatim.ac.id

Abstrak. *Sebagai salah satu institusi pendidikan, pesantren dituntut untuk melakukan akselerasi dan transformasi yang cukup signifikan. Jika dahulu ruang lingkup output terbatas pada dimensi keagamaan saja, maka saat ini lulusan pesantren diharapkan dapat banyak berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Inilah yang menjadi peluang dan tantangan pondok pesantren dalam mengembangkan pendidikan sains dan teknologi. Dalam upaya memenuhi tuntutan tersebut, pesantren mendirikan pendidikan-pendidikan formal yang selain mengajarkan ilmu agama, juga mengajarkan ilmu umum. Oleh karena itu, maka penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi kita, salah satunya adalah di bidang teknologi informasi. Pada Pesantren Al-Iqbal ini contohnya sebuah tempat yang belum memanfaatkan sebuah teknologi desain untuk mendukung kegiatan internal maupun eksternalnya seperti pembuatan brosur, artikel dan lain sebagainya. Dengan adanya sebuah aplikasi dari Coreldraw ini Pesantren Al-Iqbal akan bisa dan mampu membuat berbagai produk berbasis teknologi desain untuk mendukung kegiatan yang ada pada Pesantren AL-Iqbal dan juga bisa menciptakan kewirausahaan bagi santri juga menjadi nilai lebih bagi pesantren itu sendiri dan mampu menciptakan kemampuan terhadap pemanfaatan pada teknologi desain.*

Kata kunci: *Kewirausahaan, Teknologi Desain, Coreldraw, Teknologi Informasi*

Pondok Pesantren adalah lembaga pendidikan tertua di Indonesia yang berfungsi sebagai pendidik sekaligus Builder kehidupan masyarakat, terutama di daerah pedesaan. Pesantren sebagai pusat pendidikan agama kepada mahasiswa, tetapi juga drive roda ekonomi untuk masyarakat setempat. Hal ini terutama berlaku di pondok-pondok sebuah sekolah asrama yang hanya mengajar ilmu agama. Pada jenis sekolah asrama, Semua biaya hidup dan pendidikan siswa ditanggung sepenuhnya oleh pemilik Pondok. Budaya pesantren yang menempatkan Pondok sebagai pusat pengasuh kyai (peran model), sekolah-sekolah asrama terkemuka diperlukan untuk memenuhi kebutuhan seluruh cottage. (Prayitno, 2008).

Di dalam bukunya Syaifuddin Zuhriy (2011) menuliskan semenjak Islam masuk dan dikenalkan ke Nusantara melalui jalan damai pada awal abad ke-13 M. Islam secara perlahan tapi pasti memperoleh simpatik dari penduduk pribumi yang pada akhirnya Islam menjadi agama yang mempunyai pemeluk mayoritas terbanyak di Indonesia. Sebagai

agama yang dominan, Islam mempunyai peran yang sangat penting dalam hal pegajaran dan pendidikan bagi umat Islam Indonesia.

Menurut Syaifuddin Zuhriy (2011) Pendidikan adalah salah satu faktor yang sangat menentukan dan berpengaruh terhadap perubahan sosial. Melalui pendidikan diharapkan bisa menghasilkan para generasi penerus yang mempunyai karakter yang kokoh untuk menerima tongkat estafet kepemimpinan bangsa. Sayangnya, banyak pihak menilai bahwa karakter yang demikian ini justru mulai sulit ditemukan pada siswa-siswa sekolah. Banyak di antara mereka yang terlibat tawuran, narkoba dan sebagainya. Keadaan demikian menyentak kesadaran para pendidik untuk mengembangkan pendidikan karakter.

Sebagai salah satu institusi pendidikan, pesantren dituntut untuk melakukan akselerasi dan transformasi yang cukup signifikan. Jika dahulu ruang lingkup output terbatas pada dimensi keagamaan saja, maka saat ini lulusan pesantren diharapkan dapat

banyak berkontribusi dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Inilah yang menjadi peluang dan tantangan pondok pesantren dalam mengembangkan pendidikan sains dan teknologi. Dalam upaya memenuhi tuntutan tersebut, pesantren mendirikan pendidikan-pendidikan formal yang selain mengajarkan ilmu agama, juga mengajarkan ilmu umum. Oleh karena itu, maka penguasaan terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan suatu keharusan bagi kita, salah satunya adalah di bidang teknologi informasi.

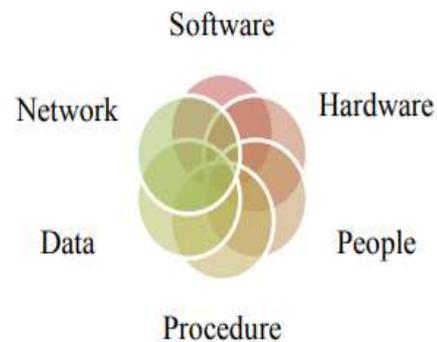
Perkembangan aplikasi-aplikasi di bidang teknologi informasi mempunyai dampak besar di berbagai bidang kehidupan, tak terkecuali di bidang industri kreatif seperti percetakan, pengolahan gambar digital dan desain grafis. Hal ini menuntut kita untuk memberikan pelatihan kepada santri atau siswa agar mereka bisa mengikuti perkembangan dan mampu memanfaatkannya untuk bekal setelah mereka lulus. Beberapa aplikasi pengolah citra sudah banyak berkembang. Namun, aplikasi yang populer dan banyak digunakan untuk tugas tersebut adalah Coreldraw. Coreldraw adalah aplikasi komputer untuk melakukan pengolahan pada garis 2 vektor. Aplikasi ini juga sering mempunyai peran penting dalam pekerjaan bidang publikasi atau percetakan, maupun bidang lain yang butuh proses visualisasi.

Dengan mempertimbangkan permasalahan dan kondisi riil pondok pesantren, diharapkan program usulan ini dapat memberi wawasan pada para santri di pondok pesantren tentang bidang-bidang usaha baru yang berbasis teknologi serta dapat meningkatkan kreatifitas setiap santri sehingga dapat membantu memenuhi kebutuhan pondok pesantren serta santri itu sendiri.

Konsep Pengembangan Ide

Bagian ini menjelaskan konsep pengembangan ide usaha TI dengan menggunakan enam komponen teknologi informasi dan klasifikasi industri. Study ini mengembangkan ide dasar usaha TI dari enam komponen TI: hardware, people, data, network, software, dan procedure. Hardware adalah segala artifak teknologi informasi berupa perangkat keras yang menyimpan data. People adalah orang-orang yang

menggunakan artifak teknologi informasi untuk menyelesaikan masalah mereka. People dapat berupa kumpulan individu yang bekerja secara independen dan dapat pula berupa individu dalam kelompok. Data adalah segala bentuk format dasar informasi, baik yang terstruktur ataupun tidak terstruktur, yang tersimpan di dalam hardware. Data dapat berupa bit informasi, file atau folder. Network adalah segala perangkat keras yang menjembatani perpindahan data antar hardware. Software adalah segala perangkat lunak yang menjalankan hardware atau network. Sementara procedure adalah segala proses bisnis yang berjalan di atas software.



Gambar 1. Enam Komponen Teknologi Informasi (Sumber Anthony Kirby Garcia) (Wibisono, 2014)

Konsep Nilai Pelanggan

Menurut B. Fieg, yang dikutip oleh Scott Robinette dan Claire Brand (2001: 27), "Value is determined on the customer's term in the context of his or her unique needs". Menurut definisi tersebut, setiap pelanggan memiliki terminology tersendiri mengenai suatu nilai tawaran, dimana nilai tersebut dapat memenuhi kebutuhan khusus dari pelanggan tersebut. Dengan memahami kebutuhan mereka, maka perusahaan dapat memenuhi value yang dimaksud pelanggan dan dengan begitu akan mendorong mereka untuk terus melakukan pembelian terhadap produk perusahaan.

Kotler (2004:68), menyatakan bahwa "customer value adalah selisih antara evaluasi calon pelanggan atas semua manfaat serta semua biaya tawaran tertentu dan alternative-alternatif lain yang dipikirkan." Definisi yang diungkapkan Kotler menunjukkan bahwa hal tersebut menyangkut

manfaat dan pengorbanan, dimana pelanggan akan membandingkan perolehan dari manfaat dan pengorbanan maka kemungkinan besar ia akan memilih nilai tawaran tersebut, dan begitu pun sebaliknya dilakukan maka pelanggan tersebut akan meninggalkan tawaran perusahaan

I. Metodologi

Selain materi, keberhasilan proses belajar juga dipengaruhi oleh metode pembelajarannya. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini metode pelaksanaan meliputi:

1. Metode ceramah

Metode ceramah diberikan pada saat:

- a. Awal kegiatan, yang ditujukan untuk memperkenalkan tim pelaksana kegiatan, memperkenalkan program kegiatan, dan mengatur waktu pelaksanaan kegiatan.

Dalam memperkenalkan tim pelaksana kegiatan dilakukan dengan masing—masing pelaksana menjelaskan identitas diri dan tugas-tugasnya. Selain tim pelaksana yang sudah ditetapkan, juga dibantu beberapa mahasiswa Program Studi Ilmu Komputer UPN “Veteran” Jawa Timur.

- b. Setiap awal pemberian materi, ditujukan untuk menjelaskan garis besar materi yang akan diberikan dalam bentuk pelatihan. Durasi waktu yang diberikan rata-rata selama 30 menit, dan selama ceramah diberikan siswa diperbolehkan bertanya langsung
- #### 2. Metode demonstrasi
- Metode demonstrasi ditujukan untuk menjelaskan tentang deskripsi, cara kerja, atau peralatan yang dibutuhkan. Metode ini diberikan pada saat:
- a. Akhir dari kegiatan ceramah
 - b. Selama kegiatan ceramah diberikan
- #### 3. Metode pelatihan
- Metode pelatihan ditujukan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar dengan praktek langsung menyelesaikan suatu materi belajar.

4. Metode permainan

Metode permainan ditujukan untuk menumbuhkan suasana segar, sehingga siswa dengan senang hati bersedia mengikuti proses belajar.

II. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terbagi menjadi beberapa sub kegiatan yang dilaksanakan secara berurutan, yaitu:

1. Pengenalan
2. Mengenal Jendela Coreldraw
3. Pengenalan Menggambar Desain Obyek Grafis
4. Tahap Evaluasi Akhir

Pengenalan

Merupakan program aplikasi desain grafis intuitif dan menyediakan banyak fasilitas yang menawarkan kemudahan bagi pengguna dalam membuat sebuah obyek desain grafis. Berikut beberapa gambar yang menunjukkan kegiatan pengenalan.



Gambar 2. kegiatan pengenalan.

Mengenal Jendela Coreldraw

Fokus pembahasannya adalah Menu Bar, bagian yang berisi beberapa pilihan menu untuk menjalankan suatu perintah. Tool Box, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk membuat dan memodifikasi obyek gambar. Tool Bar, bagian yang berisi beberapa tombol perintah untuk menjalankan suatu perintah. Property Bar, bagian yang berisi perintah-perintah yang berhubungan dengan tombol perintah atau obyek yang aktif. Drawing Page, area yang digunakan untuk mengolah obyek gambar. Bagian ini juga merupakan area pencetakan gambar. Color Palette, bagian yang berisi daftar pilihan warna yang dapat kita gunakan untuk memberi warna pada obyek gambar.

Berikut beberapa gambar yang menunjukkan kegiatan pengenalan Jendela Coreldraw.



Gambar 3. kegiatan pengenalan Jendela Coreldraw.

Pengenalan Menggambar Desain Obyek Grafis

Fokus Pelatihan adalah Menggambar Obyek Kotak, Menggambar Bujur Sangkar, Menggambar Obyek Lingkaran, Menggambar Lingkaran Menggambar Obyek Garis Dan Kurva, Menggambar Kurva, Menggambar Bezier, Menggambar Media Artistik, Menggambar Pen, Menggambar Polyline, Menggambar Kurva 3 Titik, Menggambar Obyek Poligon, Menggambar Obyek Lain.

Berikut beberapa gambar yang menunjukkan kegiatan pengenalan Obyek Grafis.



Gambar 4. kegiatan pengenalan Obyek Grafis.

Tahap Evaluasi Akhir

Evaluasi kegiatan berupa mengevaluasi perkembangan didalam penerapan teknologi desain, pengukuran keberhasilan yaitu para Santri mampu menghasilkan sebuah produk dengan menggunakan coreldraw. Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara pengetahuan peserta pelatihan tentang pemahaman dari Codreldraw, karena Codreldraw ini masih asing dikalangan

pondok pesantren. Berikut beberapa gambar yang menunjukkan kegiatan Evaluasi.



Gambar 5. kegiatan Evaluasi.

III. Simpulan

Berdasarkan serangkaian kegiatan tersebut dapat disimpulkan bahwa :

1. Kegiatan sehari-hari berdampak penting terhadap penggunaan aplikasi Coreldraw ini khususnya yang berkaitan dengan teknologi desain baik yang digunakan internal maupun eksternal pondok pesantren.
2. Pada berbagai jenis kegiatan menunjukkan bahwa seluruh peserta tertarik untuk bisa memakai Coreldraw.

Saran

1. Terkait dengan perkembangan teknologi khususnya teknologi desain maka pelatihan sebaiknya diselenggarakan rutin sehingga para santri memahami secara menyeluruh terutama yang berkaitan dengan teknologi desain.
2. Pengurus Pondok Pesantren hendaknya memperhatikan kegiatan yang diselenggarakan baik oleh internal maupun dari luar pondok pesantren sehingga dapat dirasakan manfaatnya.

IV. Daftar Pustaka

- [1] Kotler, Philip and Amstron, Gary. (2004). *Principles of Marketing*. 10th Edition. Pearson Education Inc. New Jersey
- [2] Prayitno, Irwan, 2008, Revitalisasi Pendidikan Pesantren, <http://indonesia.irib.ir>
- [3] Robinette: Scott & Brand, Claire. (2001). *Emotion Marketing. The Hallmark Way of Winning Customers For Live*. McGraw-Hill

- [4] Wibisono, A. (2014).
Mengembangkan Ide Kewirausahaan
Teknologi Informasi Di Jurusan
Sistem Informasi Its. *Seminar
Nasional Sistem Informasi Indonesia*,
(Pp. 1-5).
- [5] Zuhriy, M. Syaifuddien. (2011)
“Budaya Pesantren Dan Pendidikan
Karakter Pada Pondok Pesantren
Salaf”, *Wali Songo*, Vol. 19, No. 2.

Halaman ini sengaja dikosongkan.