

# **Pelatihan Pengembangan Keterampilan Teknologi Citra Digital Generasi Z Di Era Society 5.0 Pada SMAN 10 Luwu Utara**

**Alfhian Makmur<sup>1</sup>, Nur Annisa<sup>2</sup>, Sukmawati<sup>3</sup>, Kadek Bagas<sup>4</sup>**  
<sup>1,2,3,4</sup>*Teknik Informatika, Universitas Cokroaminoto Kota Palopo, Indonesia*

<sup>1</sup>[alon.ftkom@gmail.com](mailto:alon.ftkom@gmail.com)

<sup>2</sup>[nuannisa@uncp.ac.id](mailto:nuannisa@uncp.ac.id)

<sup>3</sup>[sukmawati.uncp.ac.id](mailto:sukmawati.uncp.ac.id)

<sup>4</sup>[Kadekbagas008@gmail.com](mailto:Kadekbagas008@gmail.com)

## **Abstrak**

Pengenalan keterampilan citra digital menjadi esensial dalam menjaga kesehatan secara menyeluruh dalam setiap lingkungan teknologi. Biasanya, Sistem citra digital ini digunakan untuk mengetahui gambar visual yang diinput kedalam program. Dengan menguasai keterampilan citra digital, individu dapat memaksimalkan kinerja jaringan serta mencegah potensi masalah yang mungkin timbul. SMAN 10 Luwu Utara merupakan sekolah negeri yang berada di Provinsi Sulawesi Selatan tepatnya Lorong 1 Desa Mulyorejo, Kec. Sukamaju, Kabupaten Luwu Utara, Sulawesi Selatan 92963. Kami melaksanakan program pengabdian masyarakat di SMAN 10 Luwu Utara dengan fokus pada pengenalan keterampilan citra digital sistem khususnya pada generasi gen z di lingkungan sekolah. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa-siswi tentang pentingnya keterampilan dan pemanfaatan sistem citra digital dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa-siswi SMAN 10 Luwu Utara dalam memahami pentingnya keterampilan citra digital dalam kehidupan sehari-hari.

**Kata Kunci:** *Pelatihan Komputer, pengenalan citra digital, aplikasi system citra digital.*

## **Pendahuluan**

Society 5.0 ialah di mana pada era ini teknologi semakin canggih, bahkan manusia tidak bisa terlepas dari alat bantu teknologi. Teknologi ini bukan hanya sekedar alat bantu informasi, tetapi sebagai bantuan manusia untuk menjalani kehidupan di era tersebut. Kebutuhan keahlian dalam menjalankan program dalam aplikasi komputer sebagai media teknologi modern tersebut menjadi nilai tambah seseorang dalam dunia perkuliahan, sekolah, maupun dunia kerja. bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa-siswi SMAN 10 Luwu Utara dalam pelatihan pengembangan keterampilan teknologi citra digital generasi Z di era society 5.0 memahami dalam kehidupan sehari-hari.

SMAN 10 Luwu Utara memiliki fasilitas tersebut berupa jaringan internet, dan siswa yang berada diluar ruang lingkup kelas dapat terhubung dalam satu sistem jaringan komputer, namun jaringan internet merupakan jaringan yang kurang memadai di lokasi mereka.

Melihat kondisi tersebut, pengabdian masyarakat dipandang sebagai sarana untuk memediasi kampus dan siswa-siswi di SMAN 10 Luwu Utara dalam mewujudkan tri dharma perguruan tinggi, Mahasiswa Universitas Cokroaminoto Palopo (UNCP) dipandang perlu melakukan pengabdian dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di SMAN 10 Luwu Utara. Kegiatan yang akan dilaksanakan ini merupakan bentuk realisasi pengabdian pada masyarakat.

## **Metode Pelaksanaan**

### **Tempat dan waktu**

Kegiatan “Pelatihan Pengembangan Keterampilan Teknologi Citra Digital di Generasi Z di Era Society 5.0 pada SMAN 10 Luwu Utara” dilaksanakan secara tatap muka di ruang kelas siswa/siswi SMAN 10 Luwu Utara pada tanggal 5 Juni 2024.

### **Khalayak Sasaran**

Peserta dari kegiatan ini adalah siswa/siswi kelas X dan XI SMAN 10 Luwu Utara yang berjumlah 20 orang.

### **Metode Pelaksanaan**

#### 1. Tahap Persiapan

Dimana tahap persiapan ini sudah dilalui oleh pengabdian untuk memperoleh data dan sebagai bahan untuk menyusun proposal pengabdian.

- a. Observasi tempat sasaran pelatihan.
- b. Penetapan permasalahan yang dihadapi Siswa-siswi di SMAN 10 Luwu Utara.
- c. Pengurusan ijin tempat pelaksanaan

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Metode yang dipakai dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat ini adalah metode ceramah penyuluhan dan praktek pelatihan mengoperasikan perangkat komputer dengan dilengkapi alat bantu Laptop, soundsistem dan LCD Proyektor. Karena pelatihan ini merupakan paket dari Microsoft powerpoint dan matlab Selama pelatihan berlangsung, maka peserta juga diberikan hak untuk melakukan diskusi serta konsultasi untuk membahas permasalahan-permasalahan yang timbul dalam proses pelaksanaan kegiatan. Hal ini dimaksudkan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan dan menghimpun semua masukan-masukan dari peserta pelatihan baik itu berupa saran maupun kritikan untuk tindak lanjut pelatihan.

#### 3. Tahap Akhir

Pembuatan laporan akhir program pelatihan.

## **Hasil dan Pembahasan**

### **Hasil**

Pengabdian Masyarakat pelatihan pengembangan keterampilan teknologi citra digital generasi z di era society 5.0 untuk mengenalkan dan melatih siswa-siswi sebagai upaya peningkatan potensi ilmu pengetahuan

### **Pembahasan**

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 5 Juni 2024. Pelatihan dilakukan berbasis teori dan praktek. Dalam pelaksanaan pelatihan, yaitu Pelatihan Pengembangan Keterampilan Teknologi Citra Digital Generasi Z Di Era Society 5.0 pada SMAN 10 Luwu Utara.

Peserta dalam pelatihan ini sangat antusias dengan penjelasan, demonstrasi dan pendampingan yang diberikan. Peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik dan berusaha mengikuti instruksi yang diberikan. Beberapa peserta yang juga tidak segan mengikuti langkah demi langkah instruksi dari pemateri, meskipun beberapa dari mereka cukup kesulitan.



*Gambar 1. Foto Bersama Peserta Kegiatan*



*Gambar 2. Pembukaan Kegiatan*



*Gambar 3. Proses Pelatihan*

### **Kesimpulan**

Kegiatan pelatihan ini dapat meningkatkan pemahaman siswa lebih mendalam mengenai citra digital dan cara pemanfaatan untuk membantu menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari seperti membantu memudahkan membaca huruf lontara mengenali gambar buah atau daging yang segar dan yang sudah tidak segar dan masih banyak yang lain sebagainya.

### **Referensi**

- Dasanty, L. V., & Dermawan, D. A. (2020). Studi Literatur Monitoring Manajemen Jaringan Internet Dengan Konsep Snmp Terhadap Akses Siswa. *IT-Edu: Jurnal Information Technology and Education*, 5(01), 38-48
- Samsugi, S., Damayanti, D., Nurkholis, A., Permatasari, B., Nugroho, A. C., & Prasetyo, A. B. (2021). Internet of Things Untuk Peningkatan Pengetahuan Teknologi Bagi Siswa. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 173-177.
- Rosyidi, L., & Romadhon, M. S. (2021). Seminar dan Workshop Internet of Things guna merealisasikan Pembelajaran Industri 4.0 di Sekolah dan Masyarakat. *Dedikasi Sains dan Teknologi (DST)*, 1(1), 24-30.
- Sembiring, J. P., Jayadi, A., Putri, N. U., Sari, T. D. R., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., ... & Ardiantoro, N. F. (2022). Pelatihan Internet Of Things (Iot) Bagi Siswa/Siswi Smkn 1 Sukadana, Lampung Timur. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 181-186.
- Arius, E. D., Sucipto, S., & Andriyanto, T. (2022). Sistem Manajemen Jaringan Menggunakan Sistem Voucher dengan Monitoring Telegram. *RESEARCH: Journal of Computer, Information System & Technology Management*, 5(1), 41-47.