

## PENINGKATAN KEAHLIAN SISWA DALAM MEMBUAT MEDIA PROMOSI CETAK PRODUK UMKM PADA SMK BAKTI PANGKALPINANG

Yohanes Setiawan Japriadi<sup>1</sup>, Lukas Tommy<sup>2</sup>, Rendy Rian Chrisna Putra<sup>3</sup>,  
Dian Novianto<sup>4</sup>, Benny Wijaya<sup>5</sup>, Franli Chandra Thian<sup>6</sup>, Cindy Aprilia<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Teknik Informatika, ISB Atma Luhur

<sup>6,7</sup>Sistem Informasi, ISB Atma Luhur

[ysetiawanj@atmaluhur.ac.id](mailto:ysetiawanj@atmaluhur.ac.id)<sup>1</sup>, [lukastommy@atmaluhur.ac.id](mailto:lukastommy@atmaluhur.ac.id)<sup>2</sup>, [rendyriancp@atmaluhur.ac.id](mailto:rendyriancp@atmaluhur.ac.id)<sup>3</sup>,  
[diannovianto@atmaluhur.ac.id](mailto:diannovianto@atmaluhur.ac.id)<sup>4</sup>, [benny.wijaya@atmaluhur.ac.id](mailto:benny.wijaya@atmaluhur.ac.id)<sup>5</sup>,  
[1911500005@mahasiswa.atmaluhur.ac.id](mailto:1911500005@mahasiswa.atmaluhur.ac.id)<sup>6</sup>, [1922500022@mahasiswa.atmaluhur.ac.id](mailto:1922500022@mahasiswa.atmaluhur.ac.id)<sup>7</sup>

### Abstrak

*Pada akhir masa belajar siswa SMK umumnya dilaksanakan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) dalam rangka mengukur pencapaian kompetensi dari siswa tersebut. Aspek keahlian yang dinilai pada UKK di SMK Bakti Pangkalpinang meliputi keterampilan siswa dalam membuat media promosi cetak produk UMKM. Tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa siswa yang belum mampu mengoperasikan software graphic design secara baik. Untuk mengatasi masalah tersebut, akan dilakukan workshop untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan software graphic design satu minggu sebelum UKK. Berdasarkan hasil evaluasi, workshop yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan software graphic design secara efektif, yaitu rata-rata sebesar 9,88%. Setelah mengikuti workshop, predikat kompetensi dari 34 peserta didominasi dengan kompeten sebanyak 52,94%, disusul sangat kompeten sebanyak 41,18%, dan cukup kompeten sebanyak 5,88%.*

**Kata kunci:** *competency, design, graphic design, multimedia, workshop*

### 1. Pendahuluan

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah pendidikan menengah yang menyiapkan siswa-siswinya agar setelah lulus mereka dapat langsung bekerja pada suatu bidang secara profesional [1]. Pada akhir masa belajar siswa SMK umumnya dilaksanakan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) dalam rangka mengukur pencapaian kompetensi dari siswa tersebut [2], tidak terkecuali pada SMK Bakti Pangkalpinang. SMK Bakti Pangkalpinang merupakan salah satu SMK di Kota Pangkalpinang dimana program keahlian yang ada adalah akuntansi, pemasaran, dan multimedia. SMK Bakti Pangkalpinang pada setiap tahunnya melaksanakan UKK dengan membentuk panitia penguji internal dan eksternal. Panitia penguji internal terdiri atas guru SMK Bakti Pangkalpinang sesuai program keahlian masing-masing. Sementara itu panitia penguji eksternal terdiri atas dosen perguruan tinggi, tenaga profesional, dan wiraswasta berkompentensi di wilayah kota Pangkalpinang.

Materi yang diuji pada UKK dibuat menurut skema sertifikasi selaras dengan jenjang keahlian siswa yang meliputi keahlian dalam menyelesaikan suatu tugas, operasional, dan penjaminan mutu [1][2]. Salah satu jenjang keahlian tersebut adalah multimedia yang menggabungkan teks, seni, audio, gambar, animasi, dan video yang disampaikan ataupun dimanipulasi secara digital melalui komputer [3]. UKK multimedia dilaksanakan agar kreativitas dan tingkat keahlian siswa dalam mengoperasikan software graphic design untuk menghasilkan produk

seperti media promosi cetak produk UMKM dapat diketahui [4]. Aspek keahlian yang dinilai pada UKK di SMK Bakti Pangkalpinang meliputi keterampilan siswa dalam mendesain kemasan produk UMKM yang selanjutnya menjadi mockup serta membuat poster berisi promosi produk UMKM.

Tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa siswa yang belum mampu mengoperasikan software graphic design secara baik meskipun sudah mengikuti proses belajar selama tiga tahun di sekolah. Hal ini disebabkan beberapa faktor seperti siswa tersebut tidak termotivasi dan kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan guru [5] atau cara penyampaian materi oleh guru yang kurang baik [6]. Selain itu, siswa yang selama proses belajar dikenal sebagai murid pandai namun saat UKK berlangsung dapat menjadi gugup dan tidak dapat menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dengan baik [7]. Hal ini dikarenakan saat UKK, siswa tidak diawasi dan diuji oleh guru yang sudah dikenal lama oleh siswa tersebut, melainkan penguji eksternal yang merupakan orang asing [8]. Nilai rata-rata kelas yang tinggi juga tidak dapat menjadi jaminan bahwa siswa dapat menyelesaikan UKK dengan baik karena adanya beberapa siswa yang mencontek atau meminta petunjuk siswa yang dianggap lebih pintar [9].

Untuk mengatasi permasalahan di atas, akan dilakukan workshop untuk siswa kelas XII program keahlian multimedia di SMK Bakti Pangkalpinang mengenai penggunaan software graphic design satu minggu sebelum UKK. Pelatihan ketrampilan sebelum UKK dapat meningkatkan nilai UKK yang didapatkan oleh siswa rata-rata sebesar 21,43% dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan [10]. Workshop nantinya akan dilaksanakan selama dua hari dikarenakan jumlah peserta yang ada dibagi menjadi dua untuk mematuhi protokol kesehatan. Selain itu, para peserta diminta untuk mencuci tangan dengan sabun sebelum memasuki ruangan tempat dilaksanakannya workshop agar para peserta dapat lebih aman dari bahaya Covid-19 [11]. Mengingat keterbatasan waktu, materi yang akan diajarkan selama workshop adalah materi dasar software graphic design. Materi tersebut antara lain menghilangkan background foto, meningkatkan kecerahan objek di foto, menata layout, membuat logo. Di akhir workshop juga akan dilakukan pemberian motivasi kepada peserta agar tidak gugup dan dapat lebih siap secara mental dalam menghadapi UKK sesungguhnya [12]. Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang akan dilakukan diharapkan dapat meningkatkan keahlian siswa kelas XII program keahlian multimedia pada SMK Bakti Pangkalpinang dalam menggunakan software graphic design. Selain itu, diharapkan juga nilai UKK yang diperoleh setiap siswa yang mengikuti workshop menjadi meningkat secara cukup signifikan.

## 2. Metode

Kegiatan workshop sebagai pengabdian kepada masyarakat ini diselenggarakan di Ruang X MM 1 pada SMK Bakti Pangkalpinang yang beralamatkan di Jalan Kampung Bintang No. 10, Kelurahan Bintang, Kecamatan Rangkui, Kota Pangkalpinang, Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. UKK di SMK Bakti Pangkalpinang akan diadakan tanggal 28 dan 29 Maret 2022. Peserta

workshop terdiri atas seluruh siswa kelas XII program keahlian Multimedia pada SMK Bakti Pangkalpinang sebanyak 59 orang yang kemudian dibagi menjadi dua sesi dikarenakan kondisi pandemi Covid-19. Social distancing ini diperlukan untuk mencegah penularan Covid-19 [13].

Metode kegiatan dari PkM ini berupa workshop yang terdiri atas tutorial, praktik, tanya jawab, dan evaluasi. Tim dari PkM ini beranggotakan 5 orang dosen yang terdiri atas ketua pelaksana, 3 pemateri, seorang dosen untuk dokumentasi dan pembuat laporan. Peserta mula-mula diminta untuk menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri, kemudian mempraktikkan materi tersebut. Tanya jawab oleh pemateri juga akan dilakukan apabila terdapat materi yang dirasakan oleh seorang peserta kurang jelas. Setelah itu kualitas hasil graphic design sebelum dan setelah mengikuti workshop dari seluruh siswa akan dibandingkan dan dievaluasi agar diketahui efektivitas dari workshop yang telah diselenggarakan. Materi yang diajarkan pada workshop yang akan dilakukan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Materi Pendampingan

Waktu	Kegiatan	Materi
Senin s/d Selasa (28 – 29 Maret 2022)	Pelatihan Membuat Media Promosi Cetak Produk UMKM bagi Siswa/I Kelas XII Multimedia SMK Bakti Pangkalpinang	Mengintegrasikan gambar produk UMKM dalam desain kemasan  Membuat logo sesuai produk dengan aplikasi pengolah vektor (CorelDraw)  Menambahkan tagline / teks dan informasi-informasi penting dari kemasan produk  Menambahkan beberapa objek dan efek tambahan pada desain kemasan  Menyusun desain kemasan menjadi beberapa lembar kertas  Mencetak desain kemasan kemudian merakitnya menjadi mockup  Mendesain poster dengan aplikasi pengolah raster (Photoshop)  Mengintegrasikan foto model promosi ke poster  Menghilangkan background foto model promosi ke poster  Mendesain objek lain di poster  Memperbaiki dan pemberian efek terhadap foto dan objek di poster  Mencetak poster

### 3. Hasil dan Pembahasan

Pada setiap sesinya, kegiatan workshop yang dilakukan mula-mula diawali dengan ketua pelaksana, yaitu bapak Yohanes Setiawan Japriadi, M.Kom.

memberikan sambutan kepada peserta. Selain itu, ketua pelaksana juga bertugas untuk mengawasi jalannya workshop dan menghubungkan antara pihak SMK 1 Bakti Pangkalpinang dengan tim PkM. Ketua pelaksana kemudian memperkenalkan para pemateri dan staf dokumentasi kepada para peserta. Bapak Dian Novianto, M.Kom. selaku pemateri tentang penggunaan software Adobe Photoshop dan bapak Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom. selaku pemateri tentang penggunaan software CorelDraw. Pemateri yang terakhir adalah bapak Lukas Tommy, M.Kom. yang akan memamparkan tentang motivasi. Staf terdiri atas Benny Setiawan, M.Kom. yang bertugas untuk mendokumentasikan kegiatan PkM ini dan kemudian membuatkan laporannya. Gambar 1 merupakan foto peserta dan panitia workshop pada hari ke-1 dan hari ke-2.



(a)



(b)

Gambar 1. Peserta dan panitia workshop (a) hari ke-1 (b) hari ke-2

Setelah semua pemateri dan staf diperkenalkan, satu persatu pemateri akan mulai memaparkan materi yang diampuh oleh mereka, dimulai dari Adobe Photoshop, CorelDraw. Saat pemateri mamparkan materi, peserta akan diminta untuk langsung mempraktikkan materi yang dipaparkan. Jika peserta kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan sebelum sesi tanya jawab dibuka, pemateri lainnya akan membantu peserta tersebut seperti yang ditunjukkan Gambar 2.



Gambar 2. Pemateri lain membantu peserta yang kesulitan memahami materi

Setelah semua pemateri selesai memaparkan materinya dan sesi tanya jawab berakhir, peserta akan diminta untuk melakukan proses editing pekerjaan mereka secara mandiri hingga selesai. Peserta kemudian menyerahkan pekerjaan akhirnya kepada pemateri untuk proses evaluasi. Gambar 3 merupakan hasil pekerjaan seorang peserta sebelum mengikuti workshop peningkatan keahlian software graphic design ini. Sementara itu, Gambar 4 merupakan hasil pekerjaan seorang peserta setelah mengikuti workshop peningkatan keahlian software graphic design ini.



(a)



(b)

Gambar 3. Hasil pekerjaan salah seorang peserta setelah mengikuti workshop (a) mockup dan (b) poster yang dihasilkan

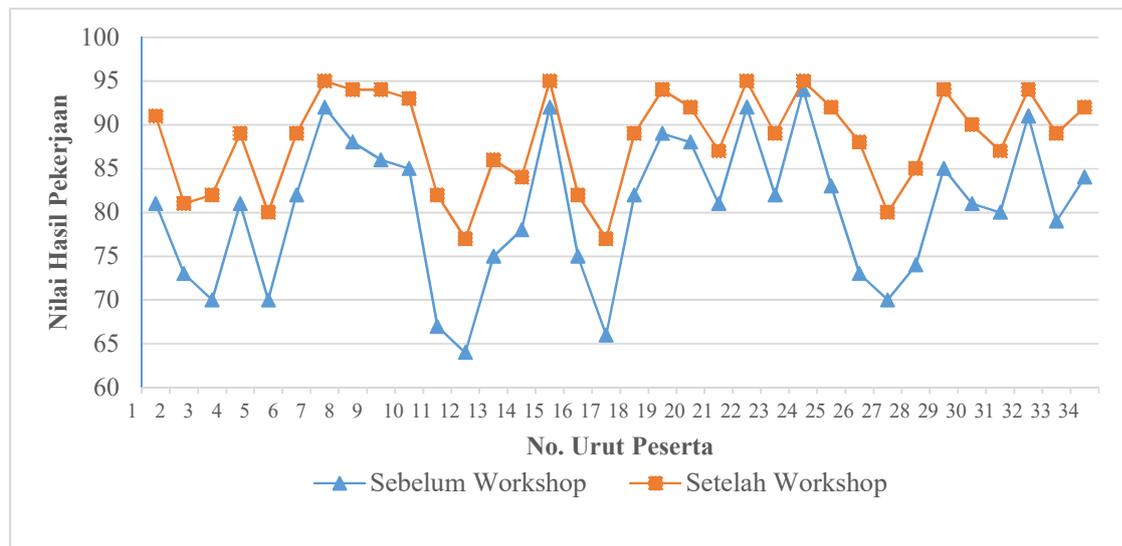
Rangkuman evaluasi terhadap hasil pekerjaan seluruh peserta sebelum dan sesudah mengikuti workshop dapat dilihat pada Tabel 2 dimana secara keseluruhan terjadi peningkatan keahlian yang cukup signifikan.

Tabel 2. Rangkuman evaluasi hasil pekerjaan peserta

No.	NIS	Nama	Nilai Hasil Pekerjaan		Persentase Peningkatan (%)
			Sebelum Workshop	Setelah Workshop	
1	5184	Aldi Dwiyono Saputra	81	91	12,35
2	5250	Anggini	73	81	10,96
3	5185	Aqsha Adrian Ramadhan	70	82	17,14
4	5186	Artika Bella Puspa	81	89	9,88
5	5188	Dany Fatihul Ihsan	70	80	14,29
6	5189	Devrando	82	89	8,54
7	5190	Ferdian	92	95	3,26
8	5191	Fifilia	88	94	6,82
9	5192	Fitrah Enggar Satria	86	94	9,3
10	5193	Franky	85	93	9,41
11	5196	Hutama Hangjaya	67	82	22,39
12	5203	Muhamad Ihwan	64	77	20,31
13	5252	Muhammad Faisal	75	86	14,67
14	5201	Muhammad Hanif Muzakky	78	84	7,69
15	5210	Riantono	92	95	3,26
16	5213	Rifky Juni Ananda Sinaga	75	82	9,33
17	5217	Valentino	66	77	16,67
18	5194	Harris Kristanto	82	89	8,54
19	5195	Hartanto Thomas	89	94	5,62
20	5197	Juan Nathaniel	88	92	4,55
21	5198	Kelvin	81	87	7,41
22	5199	Louis Michael	92	95	3,26
23	5200	Lydea Florensya Pratama	82	89	8,54
24	5202	Mario Calvin Owen S. C.	94	95	1,06
25	5206	Putri Wulandari	83	92	10,84
26	5207	Raihan	73	88	20,55

27	5209	Reynaldo Putra Wijaya	70	80	14,29
28	5249	Reza Kusdiansah	74	85	14,86
29	5211	Richo Iffandi	85	94	10,59
30	5212	Rico Julianto	81	90	11,11
31	5214	Sabta Ulanei	80	87	8,75
32	5216	Stella Gresica Orlanda	91	94	3,3
33	5218	Vinson Deslian	79	89	12,66
34	5219	Yoga Pratama	84	92	9,52
Rata-rata			80,38	88,32	9,88

Grafik perbandingan nilai seluruh peserta sebelum dan setelah mengikuti workshop dapat dilihat juga pada Gambar 5 dimana secara keseluruhan terjadi peningkatan keahlian yang cukup signifikan.



Gambar 5. Perbandingan Keahlian Penggunaan Software Editing Multimedia Peserta Sebelum dan Sesudah Mengikuti Workshop

Adapun perbandingan kriteria pencapaian kompetensi peserta sebelum dan mengikuti workshop ditunjukkan Tabel 3. Pada UKK tahun 2022 ini, kriteria nilai siswa yang ditetapkan oleh Kemdikbud (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan) adalah “Belum Kompeten” jika kurang dari 70, “Cukup Kompeten” untuk rentang 70 hingga 79, “Kompeten” untuk rentang 80 hingga 90, dan “Sangat Kompeten” untuk rentang 91 hingga 100 [14]. Dari Tabel 3 diketahui bahwa sebelum mengikuti workshop ini, dari 34 peserta terdapat 3 orang yang belum kompeten, 10 orang yang cukup kompeten, 16 orang yang kompeten, dan 5 orang yang sangat kompeten. Setelah mengikuti workshop, tidak ada lagi peserta yang belum kompeten, hanya tersisa 2 peserta yang cukup kompeten, jumlah peserta

yang kompeten bertambah menjadi 18 orang, dan jumlah peserta yang sangat kompeten bertambah cukup banyak yaitu menjadi 14 orang.

Tabel 3. Perbandingan jumlah peserta setiap predikat sebelum dan setelah mengikuti workshop

Tabel 3. Perbandingan jumlah peserta setiap predikat sebelum dan setelah mengikuti *workshop*

Rentang Skor	Predikat Kompetensi	Jumlah Siswa		Persentase (%)	
		Sebelum <i>Workshop</i>	Setelah <i>Workshop</i>	Sebelum <i>Workshop</i>	Setelah <i>Workshop</i>
< 70	Belum Kompeten	3	0	8,82	0
70-79	Cukup Kompeten	10	2	29,41	5,88
80-90	Kompeten	16	18	47,06	52,94
91-100	Sangat Kompeten	5	14	14,71	41,18
Jumlah Siswa		34	34	100	100

Berdasarkan Tabel 2, Tabel 3, dan Gambar 5, dapat disimpulkan bahwa workshop yang telah dilaksanakan mampu meningkatkan keahlian peserta dalam menggunakan software graphic design dengan efektif, yaitu rata-rata sebesar 9,88%. Persentase peningkatan keahlian yang terbesar adalah sebesar 22,39% atau 15 poin pada peserta bernama Hutama Hangjaya, dari sebelumnya bernilai 67 menjadi 82. Persentase peningkatan keahlian yang terkecil adalah sebesar 1,06% atau 1 poin pada peserta bernama Mario Calvin Owen Santoso Candra, dari sebelumnya bernilai 94 menjadi 95. Dari data ini diketahui bahwa workshop yang dilaksanakan sangat efektif untuk meningkatkan keahlian software editing multimedia dari peserta yang sebelumnya kurang kompeten dan kurang efektif untuk peserta yang sebelumnya sudah sangat kompeten. Hal ini dikarenakan materi yang diajarkan pada workshop hanya berupa teknik-teknik dasar dalam menggunakan software graphic design. Kemungkinan besar teknik tersebut sudah dikuasai oleh peserta yang sudah sangat kompeten sebelum mengikuti workshop ini.

Selama pelaksanaan workshop ini, terdapat beberapa siswa yang gugup ketika diawasi dan berinteraksi dengan pemateri. Hal ini menyebabkan mereka segan untuk bertanya dan kurang mampu untuk menyimak serta tidak maksimal dalam menerapkan materi yang dijelaskan oleh pemateri. Rasa gugup ini wajar ketika seseorang berinteraksi dengan orang yang belum dikenal dan dapat dihilangkan dengan membiasakan peserta tersebut untuk bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya [15]. Selain itu, fasilitas komputer di laboratorium komputer SMK Bakti Pangkalpinang belum cukup memadai dimana spesifikasinya komputer yang ada tidak cukup tinggi untuk menjalankan software editing multimedia versi terbaru dan tidak dilengkapi Uninterruptible Power Supply (UPS). Untuk mengantisipasi hal ini, peserta workshop diminta untuk membawa laptop sendiri, namun spesifikasi laptop dari sebagian peserta tidak jauh berbeda

dengan spesifikasi komputer di laboratorium. Hal ini mengakibatkan sebagian peserta terlambat ketika mempraktikkan materi yang dipaparkan oleh pemateri.

Faktor lain yang menyebabkan efektivitas dari workshop ini kurang maksimal dalam meningkatkan keahlian penggunaan software graphic design oleh peserta adalah karena keterbatasan waktu pelaksanaan yang dibagi menjadi dua sesi akibat pandemi Covid-19. Materi-materi yang ada diringkas dan disampaikan kepada peserta dalam waktu yang terbatas sehingga pembahasan menjadi tidak terlalu dalam dan tidak terlalu jelas.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan PkM yang sudah dilaksanakan, terdapat beberapa hal yang dapat disimpulkan yaitu sebagai berikut:

1. Workshop yang telah dilaksanakan cukup efektif dalam meningkatkan keahlian penggunaan software editing oleh peserta, yaitu secara rata-rata sebesar 9,88%.
2. Peningkatan keahlian yang paling signifikan terlihat pada para peserta yang sebelum mengikuti workshop memiliki nilai dengan predikat kompetensi belum kompeten.
3. Setelah mengikuti workshop, predikat kompetensi dari 34 peserta didominasi oleh kompeten sebanyak 52,94% dari sebelumnya 47,06%, diikuti sangat kompeten sebanyak 41,18% dari sebelumnya 14,71%, lalu cukup kompeten sebanyak 5,88% dari sebelumnya 29,41%, dan tidak ada lagi yang belum kompeten.

#### Daftar Pustaka

- [1] Sudradjat, & Djanegara, M. S. (2020). PKM Uji Kompetensi Bidang Keahlian Akuntansi di SMK Pembangunan Kota Bogor. *JADKES (Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan)*, 1(1), 21–28. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v1i1.321>
- [2] Slamet, Pratikno, H., & Maulana, Y. M. (2021). Workshop Jarkom Berbasis Cisco dan Mikrotik untuk Persiapan Uji Kompetensi Keahlian (UKK) bagi Guru dan Murid di SMK Kartika 1 Surabaya. *SHARE (Journal of Service Learning)*, 7(1), 1–7. <https://doi.org/10.9744/share.7.1.1-7>
- [3] Siregar, H. F., Siregar, Y. H., & Melani. (2018). Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia. *JurTI (Jurnal Teknologi Informasi)*, 2(2), 113–121. Retrieved from <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurtti/article/view/425>
- [4] Widodo, Y. B. (2019). Pengujian Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Jakarta Raya 3. *Jurnal Pemberdayaan Komunitas MH Thamrin*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.37012/jpkmht.v1i1.377>
- [5] Cahyono, H. (2019). Faktor-Faktor Kesulitan Belajar Siswa MIN Janti. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24269/dpp.v7i1.1636>
- [6] Anggraeni, R. D., Sulton, & Sulthoni. (2019). Pengaruh Multimedia Tutorial Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan (JKTP)*, 2(2), 96–101. <https://doi.org/10.17977/um038v2i22019p096>
- [7] Korosando, F., & Raji, M. N. (2020). Kemampuan Akademik Peserta Ujian Kompetensi Sekolah Menengah Kejuruan. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 3(2), 142–150. <https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v3i2.335>
- [8] Ireel, A. M., Elita, Y., & Mishbahuddin, A. (2018). Efektifitas Layanan Konseling Kelompok Teknik Restrukturisasi Kognitif untuk Merekduksi Kecemasan Menghadapi Ujian Siswa Kelas VII SMP N 22 Kota Bengkulu. *Consilia: Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling*, 1(2), 1–10.

- [9] Alvi, A. F., & Efrizon. (2019). Kontribusi Motivasi Memasuki Dunia Kerja Dan Pengalaman Prakerin Terhadap Hasil UKK. *VOTEKNIKA (Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(3), 112–119.
- [10] Yani, A., Anoi, Y. H., & Hamdani, W. (2020). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Pra Uji Kompetensi Kejuruan (UKK) Jurusan Teknik Otomotif kepada Siswa SMK Rigomasi Bontang. *JABB (Jurnal Abdimas Bina Bangsa)*, 1(1), 128–136. <https://doi.org/10.46306/jabb.v1i1.48>
- [11] Sukmadani Rusdi, M., Rifqi Efendi, M., Afriyani, Rustini, Eka Putri, L., Kamal, S., & Surya, S. (2021). Edukasi Penerapan Perilaku Hidup Bersih dan Sehat (PHBS) sebagai Upaya Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Altifani*, 1(1), 47–51. Retrieved from <https://doi.org/10.25008/altifani>
- [12] Zainal, V. Y., Rahmawati, F., & Hidayat, N. (2019). Memotivasi Siswa Kelas XII SMK Muhammadiyah 2 Bandar Lampung dalam Mengikuti Uji Kompetensi (Ujikom). *Adiguna: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 1–4.
- [13] Primasari, N. S., & Ghofirin, M. (2021). Sosialisasi Kesiapan Masyarakat Menuju Transaksi Digital di Era New Normal Life. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 1–9. <https://doi.org/10.25008/altifani.v1i1.110>
- [14] Sakarinto, W. (2021). Pedoman Penyelenggaraan Uji Kompetensi Keahlian SMK Tahun Pelajaran 2020/2021. Retrieved from <https://drive.google.com/file/d/11jkn99XcnvPFW0Dst7hy4fWmQZboVqgf/view>
- [15] Hendrawati, W., Rosidi, & Sumar. (2020). Aplikasi Metode Tasmī' dan Muraja'ah dalam Program Tahfidzul Quran pada Santriwati di Ma'had Tahfidz Hidayatul Qur'an Desa Puding Besar. *LENTERNAL: Learning and Teaching Journal*, 1(2), 1–8. Retrieved from <https://doi.org/10.329231270/>