

Optimalisasi Penggunaan Smartphone untuk Produksi Konten pada Era Digital di SMK Swasta Delisha Kecamatan Hampan Perak**Mayang Mughnyanti¹, Nugroho Syahputra², Purwa Hasan Putra³, Alyiza Dwi Ningtyas⁴, Ardianto Pranata⁵**^{1,2,3,4,5}Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri MedanEmail :¹ mayangmughnyanti@polmed.ac.id ,²nugrohস্যাহপুত্রা@polmed.ac.id, ³pputra@polmed.ac.id, ⁴alyizadwi@polmed.ac.id ,⁵ardianto_pranata@yahoo.com**Abstrak**

Istilah konten menjadi sangat populer di era perkembangan media sosial, dimana setiap masyarakat bisa menikmati hiburan, berita dan informasi dari berbagai penjuru dunia hanya melalui smartphone. Kapan pun dimana pun informasi dan hiburan dari video-video konten yang disiarkan bisa dinikmati. Hal ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang saling berkontribusi, baik dari provider, artis konten hingga masyarakat yang menikmatinya. Seluruh unsur mempengaruhi kecepatan perkembangan konten di kalangan masyarakat. Hal ini menjadi satu hal yang juga harus diperhatikan sebagai masyarakat, apakah kita hanya sebagai penikmat konten atau melihatnya sebagai peluang dalam meningkatkan penghasilan secara digital. Terkait dengan istilah konten, maka konten kreator merupakan kalangan masyarakat yang mampu memanfaatkan perkembangan konten di era digital menjadi peluang yang menguntungkan. Pengenalan konten juga dapat dilakukan di ruang pendidikan agar siswa mampu mengoptimalkan teknologi khususnya smartphone dalam memproduksi konten yang menguntungkan serta berdampak positif. Oleh karena itu kegiatan sosialisasi dilakukan di SMK Swasta Delisha guna meningkatkan pemahaman siswa dalam menghasilkan konten yang positif dan produktif. Dalam kegiatan ini dapat dilihat bahwa setiap siswa mampu berkreasi dalam membuat sebuah video konten serta meningkatkan nilai percaya diri dari siswa yang mengikuti kegiatan.

Kata kunci: *teknologi, digital, konten, hiburan, smartphone,***Abstract**

The term content has become very popular in the era of social media development, where everyone can enjoy entertainment, news, and information from various corners of the world just through their smartphones. Anytime and anywhere, information and entertainment from broadcasted content videos can be enjoyed. This is inseparable from the various parties that contribute, from providers, content creators to the society that enjoys it. All elements influence the speed of content development among the public. This is something that should also be considered as a society, whether we are merely content consumers or see it as an opportunity to increase income digitally. Regarding the term content, content creators are a group of people who are capable of utilizing the development of content in the digital era as a profitable opportunity. Content introduction can also be conducted in educational spaces so that students can optimize technology, especially smartphones, in producing beneficial and positively impactful content. Therefore, socialization activities were carried out at Delisha Private Vocational School to improve students' understanding in generating positive and productive content. In this activity, it can be seen that each student is able to create a video content and enhance the self-confidence of the students participating in the activity.

Keywords: *technology, digital, conten, entertainment, smartphones***1. PENDAHULUAN**

Secara etimologis, kata teknologi berasal dari dua kata yaitu *techn* yang berarti kerajinan, dan *logia* (*logos*) yang berarti ilmu atau teori. Kata teknologi menurut bahasa Yunani “*technologia*” yang menurut Webster Dictionary berarti *systematic treatment* atau penanganan sesuatu secara sistematis. Sedangkan *techne* menjadi dasar kata tekonologi berarti seni, kemampuan, ilmu atau keahlian, keterampilan ilmu (Nento & Manto, 2023). Dengan demikian teknologi juga dapat diartikan sebagai suatu teori yang

terkonsep secara sistematis menyangkut pada disiplin ilmu, keahlian dan keterampilan. Di era perkembangan teknologi yang mendukung berbagai bidang, teknologi informasi menjadi salah satu perkembangan yang paling pesat. Terbentuknya sistem-sistem yang mempermudah dalam penyampaian dan pengolahan informasi semakin meningkat. Istilah sistem ini sering disebut sebagai sistem informasi.

Secara global sistem informasi diketahui sebagai sebuah perangkat lunak yang dirancang oleh manusia untuk membantu kegiatan manusia (Lukman et al., 2023). Istilah sistem informasi merujuk pada kata sistem dan kata informasi. Sistem menurut Davis (1974) adalah hal yang dapat bersifat abstrak atau fisik. Sistem yang abstrak adalah susunan yang teratur dari gagasan-gagasan atau konsep-konsep yang saling tergantung. Sistem yang bersifat fisik adalah serangkaian yang bersifat unsur yang bekerja sama untuk mencapai tujuan (Firanda et al., 2021). Sedangkan informasi didefinisikan sebagai data yang telah diolah. Beberapa ahli pun menguraikan pengertian informasi berdasarkan versinya masing-masing, diantaranya: Menurut Robert N. Anthony dan John Dearden dalam buku Jogiyanto "Informasi adalah data yang telah diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan berarti bagi yang menerimanya" (Saputri et al., 2023). sehingga teknologi yang merujuk pada sistem informasi merupakan perpaduan-perpaduan konsep teoritis yang digunakan untuk mengolah data menjadi informasi yang dapat digunakan untuk kebutuhan manusia dalam mencapai suatu tujuan. Dan konsep sistem informasi sendiri semakin berkembang seiring perjalanan waktu dikarenakan konsep informasi dan data yang membentuk siklus perkembangan teknologi. Terkhusus di era digital saat ini bahkan teknologi sudah semakin canggih.

Teknologi canggih yang saat ini mungkin sudah dikenal oleh seluruh kalangan adalah munculnya ponsel cerdas atau sering kita sebut sebagai *smartphone*. *Smartphone* tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi namun juga memiliki multi fungsi yang dapat digunakan untuk membantu kegiatan sehari-hari. Hadirnya pusat aplikasi pada setiap ponsel pintar, maka ponsel cerdas (*Smartphone*) kini dapat dimanfaatkan sebagai pendukung bisnis, sarana belajar dan sarana hiburan atau game (Syakir & Suhendar, 2021).

Smartphone atau ponsel pintar berdasarkan fungsinya dapat diklasifikasikan menjadi lebih dari lima fungsi utama, pertama *smartphone* adalah sebagai pembantu tugas kantor sehari-hari, kedua *smartphone* adalah sebagai perangkat untuk viewer, editing, pembuat file atau dokumen dalam format Word, TXT, dan PDF, ketiga *smartphone* adalah berfungsi sebagai media untuk melakukan Push E-Mail secara cepat, Keempat ponsel cerdas adalah berfungsi sebagai perangkat teknologi hiburan, Kelima *smartphone* atau ponsel pintar adalah berfungsi sebagai perangkat untuk mengakses internet dengan jaringan 3G, HSDPA, plus Wi-Fi dan terakhir atau yang ke Enam ponsel pintar (*smartphone*) adalah saat ini lebih banyak berfungsi sebagai pengganti PC desktop atau komputer (Basit et al., 2022). Namun banyaknya fungsi dari *smartphone* tidak hanya berdampak positif tapi juga memiliki dampak negative bagi penggunanya. Oleh karenanya sebagai pengguna ponsel yang bijak pastinya masyarakat harus paham tentang penggunaan dan pemanfaatan ponsel secara optimal untuk kegiatan yang bernilai positif. Terlebih lagi kini kita sudah masuk di era digitalisasi dan modernisasi yang menuntut kita untuk sadar akan penggunaan *smartphone* di era digital saat ini.

Era digital atau sering disebut era digitalisasi merupakan era dimana masyarakat lebih mengutamakan penggunaan teknologi digital baik secara konsep maupun perangkat dalam melakukan aktivitas harian. Secara umum, digitalisasi dapat diartikan sebagai proses alih media tercetak menjadi digital dan dapat diakses menggunakan perangkat komputer atau pun perangkat digital (Ersya Julia Hermadilla & Salim, 2022). Konsep-konsep konvensional saat ini sudah mulai tertinggal dengan adanya perkembangan di era digital. Komunikasi, jual-beli, pembelajaran hingga hubungan sosial masyarakat kini sudah mengarah pada media-media digital. Salah satu contoh trend saat ini di kalangan masyarakat adalah penggunaan sosial media sebagai wadah interaksi dan berbagi informasi masyarakat yang bisa menjangkau seluruh lapisan daerah nasional maupun internasional.

Dikutip dari artikel jurnal Nugraha, dkk (2024) menyatakan bahwa kanal digital dan media sosial dipercaya menjadi alat paling masif dalam menyebarkan informasi kepada masyarakat. Ini bisa dilihat dari data yang dikeluarkan oleh *wearesocial* dimana pengguna di Indonesia mencapai angka 191 juta pengguna (73,7% dari populasi) (Nugraha et al., 2024). Penggunaan sosial media tidak hanya sebagai penyampai informasi umum namun juga sebagai media hiburan, layanan public hingga proses marketing yang seluruhnya dilakukan secara digital. Bahkan rana dunia hiburan kini condong mengarah pada pemanfaatan sosial media, yang mana hal ini juga mendorong peluang bisnis dan usaha melalui video-video konten yang dibuat oleh para konten kreator. Menjadikan peluang dalam meningkatkan kreatifitas

yang produktif melalui media digital secara sosial di lingkungan masyarakat.

Kondisi inilah yang menjadi tolak ukur terkait peluang dalam mengoptimalkan smartphone untuk pembuatan konten yang mampu mendorong minat masyarakat untuk produktif di era digitalisasi. Hal ini juga yang dilihat oleh SMK Swasta Delisha Kecamatan Hamparan Perak, dalam mendukung siswa-siswanya untuk berkreasi dalam membuat video konten yang mampu memberikan gambaran penggunaan media digital seperti smartphone ke arah yang positif. Terlebih lagi dukungan aplikasi-aplikasi smartphone yang semakin luas mempermudah masyarakat dalam menggunakan smartphone untuk kebutuhan pembuatan konten. Salah satunya adalah pemanfaatan aplikasi Cup Cut editor yang mendukung pengguna untuk berkreasi dalam membuat video konten yang menarik dan diminati banyak orang. Capcut merupakan aplikasi edit video di Android yang dibuat oleh Bytendance Pte. Capcut juga menjadi salah satu aplikasi terpopuler di Play Store. Karena kelengkapan fitur dan fitur unggulan dalam pengolahan video, aplikasi ini banyak digunakan di kalangan youtuber. Keberadaannya sangat membantu pengguna karena memudahkan pengeditan berbagai jenis video (Setyadi et al., 2024).

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan meliputi beberapa tahapan utama yang meliputi proses pembentukan tim, pengajuan kegiatan, kelengkapan administrasi, proses kegiatan utama hingga penyusunan laporan kegiatan serta pembuatan artikel yang akan dipublikasi sebagai tambahan luaran hasil kegiatan. Pelaksanaan kegiatan juga memperhatikan lokasi dan tempat pelaksanaan untuk mempermudah kelancaran seluruh rangkaian kegiatan baik tahapan utama maupun pendukung dan administrasi.

a. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada dasarnya dilakukan pada kurun waktu 1 tahun, dimana kegiatan utama awal merupakan sosialisasi dan semi workshop penggunaan aplikasi canva guna mendukung proses iklan dan promosi. Kemudian pelaksanaan kegiatan evaluasi akan direncanakan dikemudian hari pada penjadwalan selanjutnya. Pada kegiatan pengabdian ini proses sosialisasi dan workshop dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025, tepatnya pada tanggal 24 Mei 2025. Lokasi pelaksanaan kegiatan pengabdian dilaksanakan di sekolah SMK Delisha yang berlokasi di Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang.

b. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan workshop yang dilakukan meliputi beberapa tahapan kegiatan utama yang meliputi proses pembentukan kelompok dan administrasi hingga proses penyusunan laporan.

Tabel 1. Penjadwalan Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Maret					April					Mei				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	Pembentukan tim	■	■													
2	Penyusunan dan Pengajuan proposal kegiatan			■	■	■	■	■	■	■						
3	Perancangan dan persiapan bahan kegiatan						■	■	■	■	■	■	■	■	■	
4	Pelaksanaan sosialisasi dan Workshop															■
5	Penyusunan laporan															■

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilakukan di lingkungan sekolah SMK Swasta Delisha yang terletak di kawasan Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. Sekolah ini menjadi salah satu sekolah unggulan yang memiliki program jenjang pendidikan sejak pendidikan anak usia dini (PAUD), TK, SD, SMP hingga SMK. Memiliki beberapa fasilitas seperti lab komputer, mushola hingga gedung aula.



Gambar 1. Tampak Bangunan Utama Sekolah SMK Delisha

Kegiatan dilaksanakan di gedung aula SMK Swasta Delisha, dimana peserta yang mengikuti di khususkan untuk jenjang pendidikan SMK Sederajat, yang mana pada kegiatan tersebut diikuti oleh jurusan tata busana dan jurusan komputer. Berikut ini tampilkan gedung aula SMK Swasta Delisha;



Gambar 2. Gedung Aula SMK Swasta Delisha

Kegiatan sosialisasi dan workshop dilakukan secara kolaboratif antara dua kelompok pemateri yang didalamnya terdiri dari gabungan dosen dan mahasiswa dari Politeknik Negeri Medan. Persiapan atribut dan perlengkapan seperti sound system, proyektor dan banner disiapkan oleh mahasiswa dan mitra sebelum pelaksanaan dilakukan. Sedangkan untuk peserta yang mengikuti kegiatan akan diberikan form pengisian absensi sebagai bagian dari kebutuhan administrasi pelaksanaan kegiatan. Selain itu data ini juga dijadikan acuan untuk rencana evaluasi pada kegiatan di lain hari.



Gambar 3. Persiapan Pelaksanaan Sosialisasi

Tahapan selanjutnya setelah persiapan dilakukan di lingkungan SMK Swasta Delisha, kegiatan dilanjutkan dengan pembukaan oleh salah satu anggota tim pelaksana kegiatan, yang kemudian kegiatan materi dibawakan oleh ibu Mayang Mughyanti, S.Kom.,M.Kom. dalam membawakan materi

pembuatan konten melalui smartphone dengan memanfaatkan aplikasi cup cut. Pada kegiatan ini terlihat bahwa peserta dibantu oleh tim pelaksana dalam menguji kreatifitas peserta untuk pembuatan video konten yang menarik.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan

Pada materi kegiatan ini peserta diperkenalkan dengan aplikasi editor yang cukup familiar yakni Cup Cut. Dimana aplikasi ini dapat diakses melalui smartphone masing-masing peserta, selain itu materi juga berfokus pada sudut pandang dari nilai konten yang dibuat dalam bentuk video berdurasi singkat, pembelajaran juga mengarah pada pengenalan editing yang baik dan benar, konsep video serta manfaat dan tujuan pembuatan video konten.

Setelah proses pelaksanaan penyampaian materi dan workshop pembuatan video konten selesai dilaksanakan, kegiatan ditutup dengan pemberian cendra mata kepada pihak sekolah serta dokumentasi dengan perwakilan sekolah SMK Swasta Delisha. Tujuan dari tahapan ini adalah menjalin mitra serta memenuhi kebutuhan administrasi dalam proses kegiatan sosialisasi dan workshop penggunaan smartphone untuk video konten.



Gambar 5. Penutupan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

3.2. Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Dari rangkaian kegiatan yang telah dilaksanakan dapat dilihat beberapa poin hasil berdasarkan analisis dan observasi yang dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan. Beberapa poin hasil kegiatan diantaranya;

1. Peserta cukup mengetahui serta mampu menggunakan aplikasi Cup Cut guna membuat video konten sebagai hiburan yang di-upload di sosial media yang mereka miliki
2. Aplikasi Cup Cut tidak termasuk aplikasi yang diajarkan di lingkungan sekolah, namun informasi terkait aplikasi ini cukup menyebar luas di lingkungan sekolah
3. Kurangnya pemahaman peserta terkait trik dan proses dalam editing yang baik dan menarik
4. Dibutuhkan waktu lebih panjang untuk dapat menghasilkan video konten yang sempurna dalam hal tujuan, konsep hingga manfaat yang diharapkan dari video yang dibuat.
5. Dibutuhkan evaluasi kegiatan dari pelaksanaan pengabdian yang memfokuskan pada penggunaan smartphone agar dapat diketahui tingkat kreatifitas peserta dalam membuat video konten

6. Peserta antusias dalam memahami fungsi smartphone terkait produksi konten khususnya dalam pembuatan video yang menarik untuk mengisi halaman sisial media mereka.
7. Pelaksanaan kegiatan cukup memberikan dampak yang positif terkait minat kreasi peserta dalam membuat konten yang memiliki peluang sebagai peningkatan jenjang karir di bidang hiburan dalam hal ini sebagai konten kreator.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil keseluruhan kegiatan yang dilakukan oleh tim pelaksana, yakni dosen dan mahasiswa Politeknik Negeri Medan di lingkungan sekolah SMK Swasta Delisha bahwa kegiatan yang dilakukan cukup baik serta bermanfaat. Hanya saja waktu yang digunakan cukup terbatas sehingga pelaksanaan masih dianggap belum optimal. Pelaksanaan lanjutan akan dilakukan sebagai bentuk evaluasi pemahaman peserta dalam memanfaatkan smartphone untuk pembuatan konten, serta mencari tahu minat bakat peserta dalam bidang konten kreator. Selain itu dapat diketahui bahwa aplikasi Cup Cut yang ada di smartphone cukup familiar bagi para peserta yang umumnya merupakan kalangan dari Gen Z serta Gen Alpha yang sudah tidak asing dengan teknologi smartphone.

DAFTAR PUSTAKA

- Basit, A., Purwanto, E., Kristian, A., Pratiwi, D. I., Krismira, Mardiana, I., & Saputri, G. W. (2022). Teknologi Komunikasi Smartphone Pada Interaksi Sosial. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 1–12. <https://doi.org/10.30656/lontar.v10i1.3254>
- Ersya Julia Hermadilla, & Salim, T. A. (2022). Tinjauan literatur sistematis digitalisasi koleksi antikuariat di perpustakaan khusus. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 18(1), 128–143. <https://doi.org/10.22146/bip.v18i1.2367>
- Firanda, F. M., Milwandhari, S., & Putratama, V. (2021). Sistem Informasi Perjalanan Dinas Berbasis Web (Studi Kasus : DPRD Kabupaten Garut). *Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika – Politeknik Pos Indonesia*, 13(1), 15–20.
- Lukman, Budiman, T., Kurniawan, E., & Hasibuan, D. R. (2023). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK PADA PT ABC. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 3(April), 128–141. <http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>
- Nento, F., & Manto, R. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *E-TECH*, 11(01), XX–XX. <https://doi.org/10.1007/XXXXXX-XX-0000-00>
- Nugraha, D. A., Priandono, T. E., Ainiyyah, N. F., & Ilham, Y. (2024). *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi Analisis Isi Konten Media Sosial Instagram Pemerintah Indonesia di Tingkat Kementerian dan Lembaga Content Analysis of Indonesian Government Instagram Social Media Content at the Ministry and Agency Levels*. 8(2), 98–108.
- Saputri, H., Kusnaedi, U., & Asmana, Y. (2023). Pengaruh Sistem Informasi Akuntansi Terhadap Kualitas Laporan Keuangan Perusahaan Jasa di Jakarta Utara. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin, Volume 1*,(4), 102–109. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7932454>
- Setyadi, H. A., Sardiarinto, Nugroho, W., & Perbawa, D. S. (2024). Penggunaan Aplikasi CapCut Untuk Menghasilkan Konten Video Kreatif Bagi Para Santri. *Jurnal Pengabdian ...*, 5(2), 1841–1848. <http://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/view/3171%0Ahttps://ejournal.sisfokomtek.org/index.php/jpkm/article/download/3171/2202>
- Syakir, S., & Suhendar, B. (2021). Frekuensi Penggunaan Smartphone Untuk Tujuan Belajar Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Stma Trisakti Semester Pertama. *Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v6i1.1679>