

Penerapan dan Pelatihan *Online Virtual Exhibition* pada SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar

¹I Gede Suardika, ²Ni Nyoman Supuwiningsih, ³Gusti Ngurah Aditya Krisnawan, ⁴Joko Santoso

Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali^{1,2,3,4}

*Email: suardika@stikom-bali.ac.id

ABSTRAK

SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar sebagai sekolah seni dan teknologi menghadapi tantangan dalam mengadaptasi teknologi digital untuk memamerkan karya siswa secara luas. Permasalahan utama meliputi keterbatasan akses teknologi, literasi digital yang belum optimal, dan minimnya pemahaman terhadap platform pameran *virtual*. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas siswa dan guru melalui penerapan dan pelatihan *online virtual exhibition* berbasis teknologi 3D interaktif. Metode yang diterapkan meliputi analisis kebutuhan, penyusunan modul pelatihan, pengadaan dan instalasi perangkat lunak, pelatihan literasi digital dan produksi konten kreatif, hingga implementasi dan evaluasi pameran *Virtual*. Hasil kegiatan menunjukkan ketercapaian target rata-rata sebesar 90%, termasuk terselenggaranya satu pameran *virtual* dan peningkatan kemampuan peserta dalam mengelola platform digital. Selain itu, aplikasi *Virtual* berhasil diterapkan sebagai media inovatif pameran *online* dan mendukung keberlanjutan program melalui investasi perangkat dan langganan platform. Program ini berdampak positif terhadap penguatan kompetensi digital serta promosi karya kreatif siswa ke audiens lebih luas. Kegiatan ini direkomendasikan untuk dikembangkan lebih lanjut pada sekolah kejuruan lainnya guna memperluas akses pameran digital di era industri kreatif.

Kata kunci : *virtual exhibition*, literasi digital, pameran *online*

ABSTRACT

SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar, a vocational school specializing in arts and technology, faces challenges in adopting digital platforms to showcase students' creative works. The main issues include limited access to technology, suboptimal digital literacy, and a lack of understanding of virtual exhibition platforms. This community service program aimed to enhance the digital competencies of students and teachers through the implementation and training of an Online virtual exhibition using interactive 3D technology. The methods included needs assessment, training module development, software installation, digital literacy and content creation workshops, as well as the implementation and evaluation of a virtual exhibition. The results indicate an average achievement rate of 90%, with the successful execution of one virtual exhibition and improved participant skills in managing digital platforms. The Virtual application was effectively used as an innovative medium for online exhibitions and supported the sustainability of the program through device investment and free lifetime subscriptions. This initiative positively impacted the digital competence development and promotion of student works to broader audiences. The program is recommended for replication in other vocational schools to expand access to digital exhibitions in the era of creative industries.

Key words: *virtual exhibition, digital literacy, online showcase*

PENDAHULUAN

SMK Negeri 1 Sukawati adalah satu-satunya Sekolah Kejuruan di Bali dan Indonesia yang memiliki keunggulan dalam seni rupa dan kerajinan berbasis budaya, yang sangat relevan untuk mendukung pariwisata di Bali dan secara nasional. Sekolah Seni Rupa Indonesia didirikan pada 28 Januari 1967 dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan dengan Surat Keputusan No SK.0111968. Berdasarkan Surat Keterangan Nomor 800/1912/Disdikpora, berdirilah Sekolah Seni Rupa Indonesia (SSRI) dengan jurusan Seni Rupa. Sekolah ini berubah menjadi Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) Denpasar Pada tahun 1979.

Pada tahun 1986, sekolah pindah ke Batubulan, Sukawati, Gianyar, dengan luas lahan 19,630 m² dan luas bangunan 5,864 m², dengan status tanah dan bangunan milik sendiri, serta Nomor Sertifikat: 22.05.03.05.4.00016. Selanjutnya, nama sekolah berubah menjadi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK Negeri 1 Sukawati) di tahun 1997. Sejak didirikan, sekolah ini mengembangkan kompetensi di bidang seni rupa dan kerajinan, yang meliputi Seni Lukis Modern dan Tradisional, Seni Patung, Desain Komunikasi Visual (DKV), Desain Interior dan Lansdkaping, Seni Kriya Kayu, Kriya Logam, dan Kriya Keramik. Seiring berkembangnya teknologi informatika di Bali, seni dan teknologi dipadukan dalam program inovatif baik secara manual maupun teknikal. Pada tahun 1998, dibuka kompetensi Teknologi Informatika, di antaranya Kompetensi Media Rekam dan Film Animasi, dan pada tahun 2011 dibuka Kompetensi Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dan Teknologi Komputer Jaringan (TKJ).

Untuk meningkatkan mutu dan pelayanan, mulai tahun 2011 hingga 2014, sekolah ini menjadi sekolah Rujukan/Model dengan manajemen dan sertifikasi SMM ISO 9001. Pada tahun 2011, sekolah ini mulai dikembangkan

menjadi RSBI hingga tahun 2013, dan kemudian menjadi Sekolah Berprestasi. Perkembangan sekolah dalam manajemen, sarana-prasarana, dan sumber daya manusia berlangsung sangat pesat seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi, dengan responsivitas dari pemerintah pusat, provinsi, daerah, serta para pendidik dan karyawan.

SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar berada di Kabupaten Gianyar, Bali, yang dikenal sebagai salah satu pusat seni dan budaya di Bali. Kondisi SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar baik dari segi potensi wilayah maupun masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Pusat Seni dan Budaya: Gianyar, khususnya Sukawati, dikenal sebagai pusat seni rupa, kerajinan, dan budaya Bali. Wilayah ini terkenal dengan produksi seni tradisional seperti lukisan, patung, ukiran kayu, tekstil (seperti batik dan songket), serta seni pertunjukan.
2. Industri Kreatif dan Pariwisata: Potensi ekonomi wilayah ini sangat dipengaruhi oleh sektor industri kreatif dan pariwisata. Industri Kreatif (*culture industry*) diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi (DR. A. A. GDE PUTRA PEMAYUN, 2018). Banyak masyarakat Gianyar yang bekerja sebagai seniman, perajin, serta pelaku bisnis pariwisata. Hal ini menciptakan peluang besar untuk mengembangkan keterampilan kreatif, termasuk melalui pendidikan kejuruan di SMK. Kabupaten Gianyar memiliki *international cultural heritage*, serta kekayaan dan keindahan alam sebagai bahan baku ekonomi kreatif (Dibia et al., 2019).
3. Aksesibilitas yang baik: Sukawati terletak strategis di antara pusat pariwisata di Bali seperti Ubud, Denpasar, dan daerah sekitarnya.

Akses yang mudah ke wilayah-wilayah ini membuka peluang bagi siswa SMK Negeri 1 Sukawati untuk berkolaborasi dengan industri seni dan pariwisata.

Adapun potensi masyarakat dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Komunitas yang Berorientasi pada Seni: Masyarakat Sukawati dan sekitarnya memiliki kecenderungan yang kuat terhadap seni dan budaya. Banyak keluarga di daerah ini yang memiliki latar belakang seni, baik sebagai seniman tradisional maupun pelaku seni kontemporer. Hal ini menjadi kekuatan utama bagi SMK Negeri 1 Sukawati dalam membina siswa yang memiliki minat dan bakat di bidang kreatif.
2. Dukungan Terhadap Pendidikan Kejuruan: Masyarakat di Gianyar umumnya sangat mendukung pendidikan yang berorientasi pada keterampilan, termasuk di bidang teknologi dan seni. Masyarakat di Gianyar melihat pendidikan kejuruan sebagai cara untuk menciptakan peluang ekonomi bagi generasi muda melalui keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan di dunia kerja atau usaha.
3. Kesadaran Akan Pentingnya Teknologi: Seiring dengan perkembangan zaman, masyarakat Gianyar, termasuk para pelaku seni dan usaha kreatif, mulai menyadari pentingnya teknologi dalam mengembangkan usahanya. Masyarakat Gianyar melihat teknologi sebagai alat untuk memperluas jangkauan pasar, terutama di era digital ini.

Analisis Situasi

1. Konteks Sekolah: SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar memiliki program keahlian yang mengarah pada profesi kreatif, termasuk seni, desain, dan pengembangan *game*. Untuk mendukung kegiatan belajar mengajar dan promosi karya siswa, penting bagi

sekolah ini untuk memiliki sarana yang memungkinkan pameran hasil karya siswa secara digital.

2. Kebutuhan *Showcase* Hasil Karya: Sebagai sekolah dengan program keahlian yang relevan dengan bidang kreatif, kebutuhan untuk menampilkan karya siswa kepada audiens yang lebih luas, seperti perusahaan, komunitas kreatif, atau perguruan tinggi, sangatlah penting. *Virtual Exhibition* dapat menjadi platform yang ideal untuk memfasilitasi hal ini (Auliya & Zutiasari, 2023). Pameran Virtual atau yang disebut *Virtual Exhibition* adalah representasi dari 3D realistik tunggal atau multi pengguna, dimana pengunjung pameran dapat menavigasi, mencermati pameran serta mempelajari informasi terkait hal-hal yang disajikan di berbagai media, dan dalam pameran virtual ini tidak memiliki batasan fisik sehingga penyelenggara dapat mengadakan pameran dalam jumlah yang tidak terbatas di ruang presentasi yang sangat besar serta pameran dapat dinikmati melalui komputer atau gawai tanpa terbatas ruang dan waktu, melalui koneksi internet (Auliya & Zutiasari, 2023).
3. Adaptasi Terhadap Teknologi: Seiring dengan perkembangan teknologi dan digitalisasi dalam dunia pendidikan, SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar perlu beradaptasi dengan penggunaan platform digital untuk meningkatkan visibilitas hasil karya siswa, mempromosikan potensi sekolah, dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pendidikan.
4. Pandemi dan Pembelajaran Daring: Pandemi COVID-19 telah memaksa banyak sekolah untuk beralih ke mode daring, dan ini membuat *Virtual Exhibition* menjadi solusi yang relevan untuk menggantikan pameran fisik yang terbatas atau sulit diadakan (Hermawan Arief Putranto et al., 2022).

Teknologi tepat guna yang akan diterapkan adalah sebuah *Online Virtual Exhibition* yang memungkinkan pembuatan pameran virtual menggunakan teknologi 3D dan multimedia yang memungkinkan siswa untuk memamerkan karya secara *online*, menjangkau audiens yang lebih luas. Sistem ini adalah hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Ketua pengusul berupa *Virtual Classroom* berbasis *Multiplayer Online Role Playing Game (MORPG)*. Sistem ini dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan sebagai sistem *Virtual Exhibition*. Sistem ini diinstal pada sebuah laptop, data tersimpan dalam *Virtual Private Server (VPS)* yang dapat diakses melalui domain *.com*. Platform ini dapat diakses dari perangkat komputer, laptop dari mana saja melalui jaringan internet. Pengguna adalah para guru, siswa, dan masyarakat. Agar semua pengguna dapat terhubung bersama ke dalam *Virtual Exhibition*, dibutuhkan lisensi berupa Photon PUN, dan Photon Voice (Barsode et al., 2024).

RUMUSAN MASALAH

Berikut adalah uraian permasalahan prioritas dalam kegiatan "Penerapan dan Pelatihan *Online Virtual Exhibition* pada SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar" yang dijabarkan dalam poin-poin berdasarkan kesepakatan dengan mitra sasaran, yaitu pihak sekolah. Setiap permasalahan disertai sub-permasalahan yang akan diberikan solusi:

1. Keterbatasan Akses terhadap Teknologi Digital

Permasalahan Utama: Siswa dan guru di SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar menghadapi keterbatasan dalam mengakses teknologi yang diperlukan untuk menerapkan *Virtual Exhibition*. Sekolah belum memiliki perangkat yang memadai, seperti komputer dengan spesifikasi tinggi, perangkat lunak untuk melakukan pameran digital, serta akses internet yang stabil untuk mendukung implementasi *Virtual Exhibition*. Solusinya adalah dengan

memberikan pelatihan kepada guru dan siswa mengenai penggunaan perangkat dan aplikasi yang ringan serta optimalisasi penggunaan teknologi yang sudah ada.

Permasalahan kedua adalah Tingkat Literasi Digital yang belum optimal. Tidak semua siswa dan guru memiliki keterampilan dalam menggunakan perangkat dan platform digital, yang menjadi kendala dalam memanfaatkan *Virtual Exhibition*. Solusinya adalah menyelenggarakan pelatihan intensif untuk meningkatkan literasi digital, sehingga semua peserta dapat dengan mudah beradaptasi dengan teknologi baru.

2. Keterbatasan Kompetensi dalam Produksi Konten Kreatif

Permasalahan Utama: Siswa kesulitan dalam menghasilkan konten kreatif yang menarik dan profesional untuk dipamerkan secara virtual. Siswa masih kurang terlatih dalam produksi konten digital yang menarik untuk platform *Virtual Exhibition*. Akses ke materi atau sumber daya pembelajaran tentang desain kreatif dan digital masih terbatas bagi siswa dan guru. Solusinya adalah menyediakan pelatihan khusus tentang pengembangan keterampilan teknis dalam produksi konten kreatif serta mengembangkan modul pelatihan yang mudah diakses secara *online* serta memberikan referensi dan akses ke sumber daya digital yang relevan.

3. Kurangnya Pemahaman tentang Platform *Virtual Exhibition*

Permasalahan Utama: Kurangnya pengetahuan mengenai cara kerja platform *Virtual Exhibition* yang menyebabkan keterbatasan dalam penggunaannya secara efektif. Siswa dan guru belum familiar dengan penggunaan platform *Virtual Exhibition* sehingga mengalami kesulitan dalam mengoperasikannya. Belum ada pengalaman praktis dari siswa maupun guru dalam mengelola pameran digital yang melibatkan audiens dalam jumlah besar. Solusinya adalah melakukan pelatihan intensif tentang penggunaan platform

tersebut, termasuk fitur-fiturnya, teknik optimasi konten, serta manajemen pameran virtual. Selain itu, menyediakan sesi praktik langsung dalam pengelolaan pameran virtual sebagai bagian dari pelatihan, sehingga siswa dan guru dapat belajar melalui pengalaman nyata juga dapat menjadi solusi.

Permasalahan prioritas yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan "Penerapan dan Pelatihan *Online Virtual Exhibition*" di SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar mencakup keterbatasan akses teknologi, kurangnya kompetensi dalam produksi konten kreatif, serta kurangnya pemahaman tentang platform *Virtual Exhibition*. Setiap permasalahan ini memerlukan solusi yang terstruktur agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan pengabdian.

METODE

Berikut ini adalah uraian tentang metode pelaksanaan, partisipasi mitra, serta evaluasi dan keberlanjutan program dari kegiatan "Penerapan dan Pelatihan *Online Virtual Exhibition* pada SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar".

1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahapan utama yang sistematis, yang bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar. Setiap tahapan memiliki langkah-langkah yang dirancang untuk mencapai target yang telah ditentukan.

Tahap 1: Analisis Kebutuhan dan Penyusunan Modul Pelatihan

- Identifikasi Kebutuhan: Melakukan survei awal untuk memahami kebutuhan dan tingkat kesiapan siswa serta guru terhadap penggunaan teknologi *Virtual Exhibition*.
- Penyusunan Modul: Menyusun modul pelatihan yang mencakup literasi digital dan penggunaan platform *Virtual Exhibition*.

Tahap 2: Pengadaan Perangkat Teknologi dan Persiapan Infrastruktur

- Pengadaan Perangkat: Memastikan tersedianya perangkat teknologi *Virtual Exhibition*.
- Instalasi Infrastruktur: Memasang dan mengonfigurasi perangkat lunak yang diperlukan di perangkat komputer sekolah.

Tahap 3: Pelatihan Literasi Digital dan Desain Konten

- Pelatihan Literasi Digital: Melakukan pelatihan dasar tentang literasi digital bagi siswa dan guru agar lebih familiar dengan penggunaan perangkat komputer dan internet.
- Pelatihan Konten Kreatif: Memberikan pelatihan intensif tentang teknik pembuatan konten kreatif yang relevan untuk *Virtual Exhibition*.

Tahap 4: Implementasi Platform *Virtual Exhibition*

- Pelatihan Platform: Melatih siswa dan guru dalam penggunaan platform *Virtual Exhibition*, termasuk cara mengunggah konten, mengelola pameran, dan optimalisasi tampilan.
- Simulasi Pameran Virtual: Menyelenggarakan simulasi *Virtual Exhibition* untuk memastikan bahwa peserta memiliki pemahaman yang baik tentang cara kerja platform tersebut.

Tahap 5: Pelaksanaan *Virtual Exhibition*

- Penyelenggaraan Pameran: Mengadakan *Virtual Exhibition* yang menampilkan hasil karya siswa sebagai bagian dari puncak kegiatan pelatihan.
- Evaluasi Pameran: Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pameran untuk mengetahui kelebihan, kekurangan, dan aspek yang perlu ditingkatkan.

Tahap 6: Monitoring dan Evaluasi Program

- Monitoring Berkelanjutan: Melakukan monitoring terhadap kemajuan pelatihan dan implementasi *Virtual Exhibition* di sekolah.

- Evaluasi Hasil: Mengukur capaian dari target yang telah ditetapkan dan melakukan evaluasi terhadap keberhasilan kegiatan secara keseluruhan.

2. Partisipasi Mitra dalam Pelaksanaan Program

Partisipasi dari SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar sangat penting dalam pelaksanaan program ini. Berikut adalah beberapa bentuk partisipasi mitra:

- Keterlibatan dalam Identifikasi Kebutuhan: Mitra berpartisipasi aktif dalam proses identifikasi kebutuhan teknologi dan pelatihan yang diperlukan, sehingga solusi yang dirancang sesuai dengan kondisi nyata di sekolah.
- Penyediaan Fasilitas: Mitra menyediakan fasilitas laboratorium komputer dan mendukung instalasi infrastruktur yang dibutuhkan untuk pelatihan dan pameran virtual.
- Pendidikan dan Pendampingan: Guru dan tenaga pengajar terlibat dalam proses pelatihan dan pendampingan siswa dalam produksi konten.

3. Evaluasi Pelaksanaan Program dan Keberlanjutan Program di Lapangan

Evaluasi pelaksanaan program bertujuan untuk menilai efektivitas, dan dampak dari kegiatan yang dilakukan. Metode evaluasi yang digunakan meliputi:

- Evaluasi Formatif: Dilakukan secara berkala selama pelaksanaan program untuk memonitor kemajuan dan mengidentifikasi kendala atau masalah yang muncul sehingga dapat segera diatasi.
- Evaluasi Sumatif: Dilakukan di akhir program untuk mengukur sejauh mana tujuan dan target dari setiap tahapan telah tercapai. Hasil evaluasi sumatif akan menjadi acuan untuk meningkatkan kualitas program di masa depan.
- Penilaian Keterampilan Siswa: Mengukur peningkatan keterampilan

siswa melalui hasil karya yang dihasilkan.

Agar program ini berkelanjutan dan memberikan manfaat jangka panjang bagi SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar, langkah-langkah yang akan diambil meliputi:

- Pembentukan Tim Pengelola: Membentuk tim pengelola di sekolah yang bertugas untuk memelihara dan mengembangkan platform *Virtual Exhibition* secara mandiri.
- Pemanfaatan Platform untuk Pameran Tahunan: Menggunakan platform *Virtual Exhibition* sebagai sarana pameran tahunan yang menampilkan karya siswa, sehingga dapat menarik minat calon peserta didik dan mitra potensial.
- Program Pelatihan Lanjutan: Menyediakan pelatihan lanjutan secara berkala bagi siswa dan guru untuk memperbarui keterampilan dalam mengikuti perkembangan teknologi digital.

Dengan metode pelaksanaan yang terstruktur, partisipasi aktif dari mitra, dan evaluasi serta rencana keberlanjutan yang matang, diharapkan program ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi pengembangan pendidikan dan keterampilan digital di SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar.

PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang telah dilakukan antara lain rinciannya adalah sebagai berikut.

Tahap 1: Analisis Kebutuhan dan Penyusunan Modul Pelatihan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan identifikasi kebutuhan dengan cara melakukan survei awal untuk memahami kebutuhan dan tingkat kesiapan siswa serta guru terhadap penggunaan teknologi *Virtual Exhibition*. Kegiatan lain yang dilakukan adalah menyusun modul pelatihan penggunaan platform *Virtual Exhibition*.



Gambar 1. Kegiatan survei awal

Tahap 2: Pengadaan Perangkat Teknologi dan Persiapan Infrastruktur

Kegiatan ini dilakukan untuk memastikan tersedianya perangkat teknologi *Virtual Exhibition* yaitu dengan memasang dan mengonfigurasi perangkat lunak yang diperlukan di laboratorium komputer sekolah. Adapun perangkat lunak yang dipasang adalah *Virtualex*, sebuah aplikasi *Virtual Exhibition* (pameran virtual) hasil dari penelitian ketua kegiatan pengabdian ini. Informasi mengenai aplikasi ini dapat dilihat pada halaman <https://Virtualex.suardika.stikom-bali.ac.id/>. Aplikasi ini dapat diinstal di system operasi Windows dan Android.



Gambar 2. Halaman <https://Virtualex.suardika.stikom-bali.ac.id/>



Gambar 3. Aplikasi *Virtual Exhibition*

Tahap 3: Pelatihan Literasi Digital dan Desain Konten

Kegiatan ini ditujukan untuk mendukung pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran dan pengembangan media digital secara optimal. Pelatihan pertama yang diberikan adalah Pelatihan Literasi Digital, yang ditunjukkan bagi guru dan siswa. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan memperkuat pemahaman dasar terkait penggunaan perangkat komputer dan internet. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan sistem operasi, penggunaan aplikasi edukasi, pemanfaatan internet secara bijak, serta pengenalan terhadap platform digital yang mendukung proses

belajar-mengajar. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan teknologi digital untuk menunjang aktivitas pembelajaran dan administrasi pendidikan.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan Pelatihan pembuatan Konten Kreatif. Pelatihan ini disusun secara intensif dan menasar pengembangan kemampuan teknis peserta dalam menciptakan media visual dan konten digital. Materi pelatihan mencakup teknik produksi konten kreatif yang relevan untuk keperluan *Virtual Exhibition* atau pameran virtual. Dalam pelaksanaan pelatihan ini, peserta tidak hanya diberikan teori, tetapi juga didorong untuk melakukan praktik langsung guna menghasilkan karya yang dapat dipresentasikan secara digital.



Gambar 4. Pelatihan literasi digital



Gambar 5. Pelatihan desain konten

Tahapan 4: Implementasi Platform *Virtual Exhibition*

Kegiatan pertama dalam rangkaian ini adalah Pelatihan Penggunaan Platform *Virtual Exhibition*. Pelatihan ini dirancang

untuk memperkenalkan secara menyeluruh mekanisme kerja platform pameran digital, yang meliputi proses unggah konten, pengaturan tampilan antarmuka, pengelolaan halaman pameran, hingga teknik optimalisasi visual agar hasil akhir menarik dan informatif. Peserta diberikan panduan teknis dan sesi praktik langsung, sehingga mampu memahami alur kerja platform mulai dari tahap persiapan hingga publikasi konten pameran.

Sebagai tindak lanjut dari pelatihan teknis, kegiatan dilanjutkan dengan Simulasi Pameran Virtual. Simulasi ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari. Dalam simulasi ini, peserta diminta untuk merancang dan menyelenggarakan mini pameran digital menggunakan platform yang telah dilatih. Kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai bentuk evaluasi pemahaman, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa dan guru untuk mengembangkan kreativitas dan kolaborasi dalam mempresentasikan karya secara virtual.



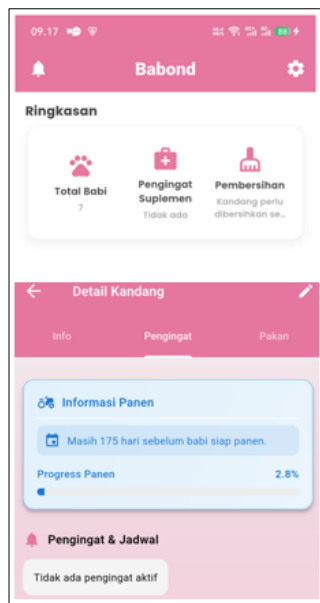
Gambar 6. Kegiatan implementasi Platform *Virtual Exhibition*

Tahapan 5: Pelaksanaan *Virtual Exhibition*

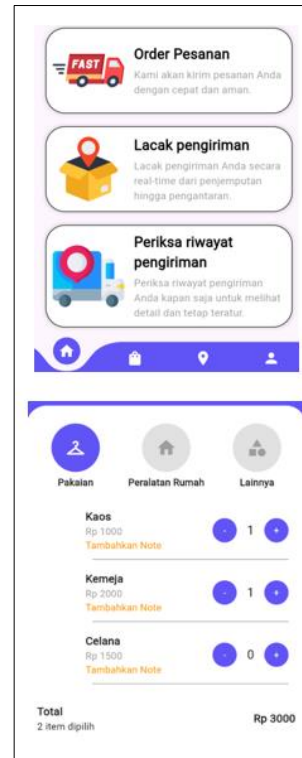
Pameran virtual diselenggarakan dengan memanfaatkan platform digital yang telah dikenalkan sebelumnya. Setiap peserta berkesempatan untuk mempublikasikan karya. Dalam proses pelaksanaan pameran, guru berperan aktif dalam mengatur tampilan pameran. Penyelenggaraan ini dirancang menyerupai pameran sesungguhnya agar peserta

memiliki pengalaman autentik dalam mempresentasikan karya secara profesional dalam lingkungan digital.

Sebagai bagian dari proses perbaikan berkelanjutan, kegiatan ini juga mencakup Evaluasi Pelaksanaan Pameran. Evaluasi dilakukan untuk mengidentifikasi berbagai aspek, seperti kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan, efektivitas penggunaan platform, serta kualitas konten yang ditampilkan. Metode evaluasi meliputi observasi langsung dan wawancara. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk perbaikan dalam penyelenggaraan kegiatan serupa di masa mendatang, sekaligus sebagai bahan refleksi untuk meningkatkan kualitas pelatihan dan kesiapan peserta dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif.



Gambar 7. Hasil karya Siswa A



Gambar 8. Hasil karya Siswa B



Gambar 9. Pameran karya siswa



Gambar 10. Evaluasi terhadap pelaksanaan pameran

Tahapan 6: Monitoring dan Evaluasi Program

Sebagai bagian dari strategi keberlanjutan dan penguatan dampak kegiatan pengabdian kepada masyarakat, dilakukan monitoring berkelanjutan terhadap proses pelatihan serta implementasi platform *Virtual Exhibition* di sekolah mitra. Monitoring ini bertujuan untuk mengamati secara langsung perkembangan kompetensi peserta, tingkat keterlibatan dalam penggunaan platform, serta kendala-kendala yang dihadapi selama proses penerapan. Kegiatan monitoring dilakukan secara periodik dengan metode observasi dan wawancara, sehingga memungkinkan tim pelaksana untuk memberikan intervensi atau pendampingan tambahan apabila diperlukan.

Selain itu, dilakukan pula evaluasi hasil sebagai bentuk penilaian terhadap capaian target yang telah ditetapkan sejak awal kegiatan. Evaluasi ini meliputi pengukuran tingkat keberhasilan pelatihan, kualitas karya yang ditampilkan dalam *Virtual Exhibition*, serta peningkatan pemahaman dan keterampilan digital di kalangan peserta. Penilaian dilakukan dengan menggunakan indikator-indikator yang telah dirumuskan sebelumnya secara kuantitatif, guna memperoleh gambaran menyeluruh tentang efektivitas program yang dilaksanakan.

Hasil dari proses monitoring dan evaluasi ini menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi untuk kegiatan lanjutan serta perbaikan program di masa depan. Dengan demikian, diharapkan kegiatan pengabdian tidak berhenti pada penyelenggaraan pelatihan semata, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dalam membangun budaya literasi digital dan pemanfaatan teknologi secara berkelanjutan di lingkungan sekolah.

2. Ketercapaian target

Setiap solusi telah dirancang untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi secara terukur dan dapat dikuantitatifkan,

dengan indikator capaian yang jelas dan spesifik. Hal ini bertujuan agar pelaksanaan kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan mencapai hasil yang optimal sesuai dengan tujuan pengabdian masyarakat. Adapun ketercapaian target sejauh ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Ketercapaian target

Solusi	Indikator Capaian	Target Kuantitatif	Capaian target
Peningkatan Akses Teknologi	Terpasangnya perangkat lunak <i>Virtual Exhibition</i>	1 Perangkat lunak <i>Virtual Exhibition</i>	Tercapai 100%
Pelatihan Literasi Digital	Jumlah siswa dan guru yang mengikuti pelatihan	20 Peserta pelatihan	Tercapai 70% (14 peserta)
Pelatihan Desain dan Produksi	Jumlah karya siswa yang diproduksi	Minimal 10 karya baru	Tercapai 100%
Pengembangan Materi Pembelajaran	Jumlah modul pembelajaran yang dihasilkan	2 Modul pembelajaran	Tercapai 100%
Pelatihan Penggunaan Platform	Jumlah pengguna yang terlatih dalam penggunaan platform	20 Peserta pelatihan	Tercapai 70% (14 peserta)
Sesi Praktik Langsung	Jumlah pameran <i>Virtual</i> yang berhasil diselenggarakan	Minimal 1 pameran	Tercapai 100%
		Rata-rata	90%

Secara keseluruhan ketercapaian target rata-rata adalah sebesar 90%.

Tabel 2 menunjukkan hasil *pre-test* dan *post-test* beserta pengukuran statistik deskriptif yang sederhana untuk 14 peserta pelatihan.

Tabel 2. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

No	Nama Peserta	Pre	Post	Selisih (Δ)
1	Peserta 1	52	78	26
2	Peserta 2	60	82	22
3	Peserta 3	55	80	25
4	Peserta 4	58	85	27
5	Peserta 5	62	88	26

6	Peserta 6	50	75	25
7	Peserta 7	57	84	27
8	Peserta 8	59	86	27
9	Peserta 9	56	83	27
10	Peserta 10	61	85	24
11	Peserta 11	54	80	26
12	Peserta 12	60	83	23
13	Peserta 13	63	90	27
14	Peserta 14	57	82	25
	Rata-rata	57.4 3	83.1 4	

Δ Mean = $83.14 - 57.43 = 25.71$ poin
% Peningkatan = $(25.71 / 57.43) \times 100 \approx 44.77\%$

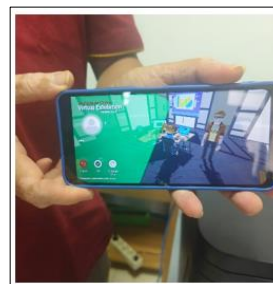
Terdapat peningkatan signifikan antara nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* sebesar +25.71 poin atau +44.77%. Semua peserta mengalami kenaikan skor, menunjukkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi digital dan pemahaman platform *Virtual Exhibition*.

3. Peralatan (teknologi dan inovasi atau bentuk lainnya) yang diinvestasikan kepada mitra.

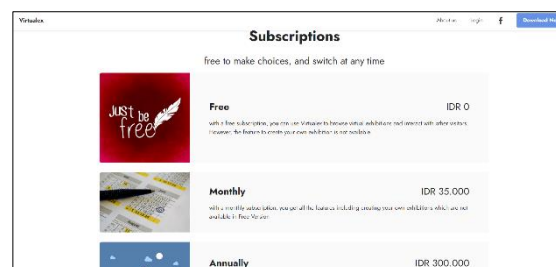
Adapun Peralatan (dalam bentuk teknologi dan inovasi atau bentuk lainnya) yang diinvestasikan kepada mitra adalah berupa dua buah tablet Android dan sebuah aplikasi *Virtual Exhibition* yang dapat digunakan untuk melakukan pameran secara virtual. Selain itu, diberikan juga sebuah account dengan subscriptions jenis berbayar yang diberikan secara gratis dan berlaku selamanya.



Gambar 11. Penyerahan tablet Android



Gambar 12. Aplikasi *Virtual Exhibition*



Gambar 13. Account subscriptions

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mengidentifikasi dan mengatasi permasalahan utama yang dihadapi oleh SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar, yaitu keterbatasan akses teknologi, literasi digital yang belum optimal, dan minimnya pemahaman terhadap platform *Virtual Exhibition*. Melalui pendekatan yang terstruktur—mulai dari analisis kebutuhan, pelatihan literasi digital, hingga implementasi pameran virtual—program ini mampu meningkatkan kapasitas siswa dan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif. Tingkat ketercapaian target rata-rata sebesar 90% menunjukkan keberhasilan program dalam aspek pelatihan, produksi konten kreatif, serta pelaksanaan pameran virtual. Aplikasi *Virtualex* sebagai platform utama terbukti efektif mendukung proses pembelajaran dan promosi karya secara digital. Selain memberikan dampak langsung terhadap

peningkatan keterampilan peserta, kegiatan ini juga meninggalkan warisan berupa perangkat, lisensi, dan sistem yang dapat dimanfaatkan secara berkelanjutan oleh sekolah. Program ini dapat dijadikan model replikasi bagi institusi pendidikan kejuruan lainnya dalam mendukung transformasi digital di bidang pendidikan dan industri kreatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMK Negeri 1 Sukawati Gianyar selaku mitra pengabdian yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta keterlibatan aktif dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan *Virtual Exhibition*. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada lembaga pendukung, baik dari institusi pendidikan maupun pihak-pihak terkait lainnya, yang telah memberikan fasilitas, pendampingan, serta bantuan teknis sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Tak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam bentuk gagasan, saran, masukan, serta pandangan konstruktif yang sangat membantu dalam penyusunan artikel pengabdian ini. Semoga kolaborasi ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dan menjadi inspirasi bagi kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Auliya, R. D., & Zutiasari, I. (2023). Pengembangan Virtual Exhibition

Sebagai Edukasi Kewirausahaan dan Technopreneurship. *Jurnal Inovasi Pendidikan Ekonomi (JIPE)*, 13(2), 171.

<https://doi.org/10.24036/011261300>

Barsode, A., Metha, S., Shendkar, N., Jadhav, R., & Patil, Mrs. A. (2024). Game Development Using Unity Game Engine for Developing Critical Thinking Skills. *IJARCCCE*, 13(2), 212–215.

<https://doi.org/10.17148/ijarccce.2024.13236>

Dibia, W., Gede, I., Sugiarta, A., Seramasara, G. N., Sudirga, K., Suartaya, K., Suteja, K., Suweca, W., Karja, W., Ray, D. A. T., Gulendra, W., Setem, W., Komang, I., Wirawan, A., Susanthi, N. L., & Penerbitan, P. P. (2019). *EKONOMI KREATIF KABUPATEN GIANYAR*.

DR. A. A. GDE PUTRA PEMAYUN, M. S. (2018). *EKONOMI KREATIF DAN KEARIFAN LOKAL DALAM PEMBANGUNAN PARIWISATA BERKELANJUTAN DI BALI*.

Hermawan Arief Putranto, Lukie Perdanasari, & Muhammad Hafidh Firmansyah. (2022). RANCANG BANGUN VIRTUAL EXHIBITION BERBASIS 2D ANIMATION SEBAGAI SOLUSI PLATFORM PAMERAN ONLINE DI MASA COVID-19. *TECHNOPEX-2022 Institut Teknologi Indonesia*.