p-ISSN: 2598-1218
e-ISSN: 2598-1226
Volume 7 Nomor 3 Tahun 2024
DOI : 10.31604/jpm.v7i3.955-961

DARI TRADISI KE TEKNOLOGI: PELATIHAN SISTEM INFORMASI GAMPONG (SIGAP) MENGUBAH DINAMIKA ADMINISTRATIF DI GAMPONG ACEH

Agus Kurniawan, Fairus, Rini Mastuti, Muhammad Fuad, Riezky Purnama Sari, Chairuddin

Fakultas Teknik Universitas Samudra
fairuz@email.ac.id.

Abstract

The utilization of information technology in village or "gampong" administration holds great potential for enhancing efficiency, transparency, and community participation. This Community Service Journal documents the training on the use of the Gampong Information System Application (SIGAP) in the Province of Aceh, with the aim of introducing and enhancing IT skills at the local level. The training involved gampong government officials, administrative staff, and student. The training methodology included theoretical sessions, demonstrations, and hands-on practice using SIGAP. Evaluation was conducted to measure the effectiveness of the training and its impact on the improvement of administrative capabilities in gampong. The research results indicate a significant improvement in understanding and application of SIGAP among participants. Furthermore, the application successfully accelerated administrative processes, improved data accuracy, and facilitated communication between gampong government and the community. The SIGAP training in the Province of Aceh encourages active participation in IT utilization at the local level, supports community empowerment efforts, and contributes positively to the development of modern and efficient gampong administration.

Keywords: Gampong Information System (SIGAP), Training, Administration.

Abstrak

Penggunaan teknologi informasi dalam administrasi desa atau gampong memiliki potensi besar untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan partisipasi masyarakat. Jurnal Pengabdian Masyarakat ini mendokumentasikan pelatihan penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP) di Provinsi Aceh dengan tujuan memperkenalkan dan meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi informasi di tingkat lokal. Pelatihan ini melibatkan pemerintah gampong, petugas administrasi, dan mahasiswa sebagai peserta. Metodologi pelatihan mencakup sesi teori, demonstrasi, dan praktik langsung menggunakan SIGAP. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan dampaknya pada peningkatan kemampuan administratif di gampong. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan penerapan SIGAP di antara peserta. Selain itu, aplikasi ini berhasil mempercepat proses administratif, meningkatkan akurasi data, dan memfasilitasi komunikasi antara pemerintah gampong dan masyarakat. Pelatihan SIGAP di Provinsi Aceh mendorong partisipasi aktif dalam pemanfaatan teknologi informasi di tingkat lokal, mendukung upaya pemberdayaan masyarakat, dan memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan administrasi gampong yang modern dan efisien.

Keywords: Sistem Informasi Gampong (SIGAP), Pelatihan, Administratif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah menjadi pendorong utama dalam memodernisasi proses administrasi di tingkat local (Fazil, M., & Arifin, A. 2020). Provinsi Aceh, sebagai bagian penting dari kerangka pemerintahan di Indonesia, mengakui urgensi pemanfaatan teknologi informasi, terutama dalam hal administrasi desa atau gampong (Rachmatullah, N., & Purwani, F. 2022). Dalam konteks ini, pengabdian masyarakat menjadi sebuah langkah nyata untuk memberikan kontribusi positif pada upaya meningkatkan efisiensi dan transparansi administrasi gampong (Muthmainnah, M., Yulisda, D., & Ilhadi, V. 2022). Jurnal ini mencatat dan mendokumentasikan kegiatan pelatihan penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP) di Provinsi Aceh, sebuah inisiatif yang bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan pemahaman serta pemanfaatan teknologi informasi di lingkungan pemerintahan gampong.

Pelatihan ini diadakan dengan melibatkan berbagai pihak, termasuk pemerintah gampong, petugas administrasi, dan masyarakat setempat. Dengan memberikan pemahaman mendalam tentang SIGAP, pelatihan ini bertujuan untuk mempercepat adaptasi terhadap teknologi informasi di tingkat lokal, meningkatkan kapasitas administratif, dan memperkuat keterlibatan masyarakat dalam proses pengambilan keputusan. Penyelenggaraan pelatihan ini juga dilandaskan pada prinsip pemberdayaan masyarakat, di mana pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh diharapkan dapat memberikan dampak positif pada peningkatan kualitas layanan publik dan keberlanjutan administrasi gampong di masa depan (Ikhbaluddin, I. 2020). Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan masyarakat di Provinsi Aceh dapat lebih siap dan mampu menghadapi era digitalisasi dalam pengelolaan administrasi gampong secara efektif dan efisien (Islami, D.S., Berliana, D.R., Hikmatunnisa', I., & Prayudi, Y. 2022).

Peningkatan teknologi informasi telah memberikan dorongan yang signifikan dalam mengubah lanskap administrasi pemerintahan di seluruh dunia (Halisa, N.N., & Fatchurrohman, M. 2023). Di Indonesia, bagian integral dari administrasi lokal adalah tingkat gampong, yang menjadi basis utama pemerintahan desa (Munawir, M., Zulfan, Z., Yanti, Y., & Erdiwansyah, E. 2017). Dalam rangka mempercepat dan meningkatkan pelayanan publik, Provinsi Aceh mengenali pentingnya memanfaatkan teknologi informasi dalam tata kelola gampong (Sabrina, F. 2014). Sebagai respons terhadap tantangan ini, dilakukan upaya konkrit melalui pengabdian masyarakat yang terfokus pada pelatihan penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP) di Provinsi Aceh.

SIGAP bukan hanya sekadar aplikasi teknologi informasi, tetapi juga sebuah perangkat inovatif yang dirancang untuk memodernisasi tata kelola gampong, mempercepat alur administratif, dan meningkatkan transparansi (Zukri, Z., & Sagita, M. 2020). Dalam konteks ini, pelatihan menjadi instrumen utama untuk membangun kapasitas dan pemahaman seluruh pemangku kepentingan, termasuk pemerintah gampong, petugas administrasi, dan masyarakat

setempat (Ikhbaluddin, I. 2020). Pelatihan ini bukan sekadar proses transfer pengetahuan, melainkan sebuah langkah menuju pemberdayaan masyarakat, di mana keahlian dalam pemanfaatan teknologi informasi diharapkan dapat menjadi alat berdaya untuk merumuskan solusi dalam konteks administrasi gampong yang unik (Akhlak, M., 2015).

Dengan mendokumentasikan kegiatan ini dalam bentuk jurnal pengabdian masyarakat, tujuannya adalah tidak hanya membagikan pengalaman dan hasil pelatihan, tetapi juga menginspirasi langkah-langkah serupa di berbagai daerah lainnya. Keberhasilan implementasi SIGAP di Aceh diharapkan dapat memberikan kontribusi positif terhadap kualitas hidup masyarakat, keterlibatan aktif dalam pembangunan, dan memberikan landasan kokoh untuk administrasi gampong yang adaptif dan tanggap terhadap perubahan teknologi informasi (Efendi, S., & Pally Taran, J. 2022).

METODE

Pengabdian Masyarakat yang dilakukan di Aula DPMG Aceh. Untuk Pengabdian Masyarakat akan dilaksanakan pada tanggal 5 Juli 2023, 8 Agustus 2023, dan 6 September 2023. Adapun bentuk kegiatan berupa pelatihan Teknologi Informasi, yang dihadiri oleh seluruh Aparatur Gampong dan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala dan UIN Ar-Raniry selama 3 hari.

Program pelatihan penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP) diimplementasikan melalui serangkaian tahapan sebagai berikut :

a) Pada tahap awal, Tim Pelaksana Kegiatan Pengabdian Masyarakat berkoordinasi dengan Kepala Bidang Pengembangan Kawasan, Sumber Daya Alam, dan Teknologi Tepat Guna Gampong.
b) Melakukan observasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan.
c) Menentukan jadwal kegiatan bersama Kepala Bidang Pengembangan Kawasan, Sumber Daya Alam, dan Teknologi Tepat Guna Gampong.
d) Pembuatan modul panduan pelatihan Sistem Informasi Gampong (SIGAP).
e) Registrasi peserta.
f) Memberikan materi pelatihan kepada peserta.
g) Melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan program.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini mengadopsi pendekatan partisipatif, di mana masyarakat secara aktif terlibat dalam proses perencanaan dan pengambilan keputusan terkait pelaksanaan program. Partisipasi ini mencakup keterlibatan masyarakat dalam menentukan rencana kegiatan dan berbagi manfaat dari program pembangunan gampong ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil

Berdasarkan evaluasi hasil pelatihan dan praktikum, serta interaksi langsung melalui sesi tanya jawab dengan para peserta, kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan dampak sebagai berikut:

1) Peningkatan tingkat pengetahuan dan pemahaman peserta, termasuk aparatur

gampong dan mahasiswa, terkait implementasi Aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP).

2) Peningkatan keterampilan peserta, termasuk aparatur gampong dan mahasiswa, dalam memanfaatkan Sistem Informasi Gampong (SIGAP) sebagai solusi alternatif untuk mengurus administrasi di gampong.
3) Peningkatan kemampuan peserta, baik aparatur gampong maupun mahasiswa, dalam mengisi data-data gampong.

B. Proses Pelaksanaan Kegiatan

Dibawah ini merupakan tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian dalam pelatihan penggunaan aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP) di Aula DPMG Aceh :

1) Proses Pemberian Materi SIGAP

Gambar 1 : Pemaparan Materi SIGAP

Gambar di atas menggambarkan proses pemberian dan penjelasan materi mengenai Sistem Informasi Gampong (SIGAP). Materi mencakup perkembangan teknologi SIGAP, definisi SIGAP, tujuan dan manfaat penggunaan aplikasi SIGAP, serta perkembangan versi aplikasi SIGAP di Aceh. Peserta, baik aparatur gampong maupun mahasiswa, menunjukkan antusiasme melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada pemateri.

2) Proses Pengisian Data ke Aplikasi SIGAP

Gambar 2 : Praktek Pengisian SIGAP

Gambar di atas menggambarkan proses praktikum penggunaan aplikasi SIGAP, dimulai dengan penjelasan dari pemateri, langkah-langkah pengisian informasi gampong, pengimputan data gampong, dan permohonan pelayanan administrasi dengan pemerintah provinsi. Hasil praktikum menunjukkan keberhasilan setelah semua proses selesai.

3) Proses Pengujian Data Aplikasi SIGAP

Gambar 3 : Pengujian Data SIGAP

Gambar di atas menunjukkan proses pengujian hasil pengisian data gampong pada aplikasi SIGAP. Pengujian melibatkan pengujian diagram dan data. Hasil pengujian menunjukkan bahwa aplikasi SIGAP untuk gampong ini berjalan dengan

lancar dan menghasilkan data yang sesuai dengan data gampong.

C. Faktor Pendukung dan Penghambat

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, beberapa faktor pendukung dan penghambat memainkan peran penting. Faktor pendukung melibatkan tingginya minat dan antusiasme peserta, termasuk aparatur gampong dan mahasiswa, yang membuat kegiatan berlangsung dengan semangat tinggi. Di sisi lain, faktor penghambat mencakup keterbatasan waktu pelaksanaan, fasilitas komputer yang terbatas, keberagaman sistem operasi pada komputer peserta, dan ketidaktersediaan jaringan yang memadai di aula tempat pelatihan berlangsung.

SIMPULAN

Setelah melaksanakan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Sistem Informasi Gampong (SIGAP) di Aula DPMG Aceh, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pelatihan SIGAP berhasil memberikan pengetahuan dan pemahaman kepada peserta mengenai perkembangan teknologi informasi, khususnya dalam konteks gampong.
2. Pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam mengimput data gampong melalui aplikasi SIGAP.

Penerapan SIGAP di Provinsi Aceh melalui kegiatan pengabdian masyarakat memiliki dampak positif yang signifikan, memajukan administrasi gampong ke arah digital, meningkatkan partisipasi masyarakat, dan memberdayakan pemangku kepentingan lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini, sebagai Tim Pelaksana pengabdian kepada masyarakat, saya ingin menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang turut membantu dan memberikan kontribusi pada kelancaran kegiatan ini. Terima kasih kepada :

1. Rektor Universitas Samudra.
2. Ketua LPPM dan PM Universitas Samudra.
3. Ketua Pelaksana Program Maching Fund 2023.
4. Kepala Bidang Pengembangan Kawasan, Sumber Daya Alam dan Teknologi Tepat Guna Gampong
5. Ketua Program Studi Matematika Fakultas Teknik Universitas Samudra
6. Dosen Pembimbing Akademik Agus Kurniawan Program Studi Matematika Fakultas Teknik Universitas Samudra

Semoga setiap bentuk bantuan yang telah diberikan kepada Tim Pelaksana ini mendapatkan balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. Sebagai pelaksana pengabdian, saya berharap agar laporan ini memberikan manfaat yang besar bagi semua pihak yang mengaksesnya.

DAFTAR PUSTAKA

Akhlak, M., (2015). Persoalan realitas dan kebenaran menjadi bagian penting dalam mengungkap secara luas-mendalam konsepsi

tentang manusia dihadapan kesemestaannya.
DOI:10.24014/an-nida.v39i1.867

Efendi, S., & Pally Taran, J. (2022). Pemberdayaan Potensi Warga Gampong Ujong Drien – Aceh Barat Melalui Optimalisasi Penggunaan Sistem Informasi Gampong (SIGAP). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*
DOI:10.47498/meuseuraya.v1i1.1059

Fazil, M., & Arifin, A. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Pada Pemerintahan Gampong (Desa) Di Wilayah Pesisir Kota Lhokseumawe. *Jurnal Jurnalisme* 9(1):1
DOI:10.29103/jj.v9i1.3096

Halisa, N.N., & Fatchurrohman, M. (2023). Strategi Humas Dalam Meningkatkan Pemahaman Masyarakat Tentang Jaminan Santunan Kecelakaan Pada Pt Jasa Raharja Perwakilan Surabaya. *Jurnal Riset Ilmiah* 2(6):2249-2258
DOI:10.55681/sentri.v2i6.974

Ikhbaluddin, I. (2020). Strategi Pemerintah Kota Tasikmalaya Dalam Menerapkan Teknologi Informasi Pemerintahan Untuk Meningkatkan Tata Kelola Pemerintahan. *Jurnal Teknologi dan Komunikasi Pemerintahan* 2(2):41-57
DOI:10.33701/jtkp.v2i2.2316

Islami, D.S., Berliana, D.R., Hikmatunnisa', I., & Prayudi, Y. (2022). Penerapan Teknologi Informasi sebagai Penunjang Aktivitas pada Bidang Pemerintahan, Ekonomi Pembangunan, dan Pendidikan di Kapanewon Ngaglik. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*2(3):959-976
DOI:10.54082/jamsi.360

Kurniansyah, D., & Hannie, H. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengembangan Teknologi Informasi Pemerintahan Desa (E-Gov) di Indonesia. *Jurnal Politikom Indonesiana* 5(1):155-174
DOI:10.35706/jpi.v5i1.3739

Luis, R.R., Dharmawan, M.O., & Priyono, P. (2021). Penyusunan Peta Desa Dalam Kegiatan Pengabdian Masyarakat Hibah Peta di Kelurahan Jebres, Kecamatan Jebres, Kota Surakarta. Abdi Geomedisains. DOI:10.23917/abdigeomedisains.v2i1.297

Munawir, M., Zulfan, Z., Yanti, Y., & Erdiwansyah, E. (2017). Perancangan Sistem Manajemen Administrasi Gampong Berbasis Aplikasi Desktop. *Journal of Artificial Intelligence and Software Engineering (J-AISE)* 2(2)
DOI:10.30811/jaise.v2i2.3448

Muthmainnah, M., Yulisda, D., & Ilhadi, V. (2022). Implementasi Sistem Informasi Menuju Smart Gampong Berbasis Mobile Di Gampong Lancang Garam. *Jurnal Vokasi* 6(2):143
DOI:10.30811/vokasi.v6i2.3060

Purwaningsih, M.R. (2022). Pelaksanaan Musrenbang Daerah Dalam Proses Perencanaan Dan Penganggaran Partisipatif. *Jurnal Litbang Sukowati Media Penelitian dan Pengembangan* 6(1):151-164
DOI:10.32630/sukowati.v6i1.346

Rachmatullah, N., & Purwani, F. (2022). Analisis Pentingnya Digitalisasi & Infrastruktur Teknologi Informasi Dalam Institusi Pemerintahan : E-Government. *Jurnal Fasilkom* 12(1):14-19

DOI:10.37859/jf.v12i1.3512

Sabrina, F. (2014). Rancang Bangun Aplikasi E-Gampong Untuk Tata Kelola Dan Diseminasi Informasi Desa Di Aceh. *Jurnal Usaha* DOI:10.13140/RG.2.1.3822.0886

Zukri, Z., & Sagita, M. (2020). Analisis Fungsi Dinas Pemberdayaan Masyarakat Dan Gampong (Dpmg) Dalam Peningkatan Kinerja Aparatur Pemerintahan Gampong. *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 3(2):125-134. DOI:10.47647/jsh.v3i2.295