

SOSIALISASI DAN PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI OPEN SOURCE UNTUK PRODUKTIVITAS KERJA DI KOMUNITAS PEMUDA

Doni Gunawan¹, M. Bayu Wibawa², Mahendar Dwi Payana³, Ayu Helinda⁴, Mirza Purnandi⁵

Universitas Ubudiyah Indonesia, Jalan Alue Naga Tibang Kecamatan Syiah Kuala, Banda Aceh

Korespondensi: doni@uui.ac.id

Abstrak

Transformasi digital menuntut masyarakat, khususnya generasi muda, untuk memiliki literasi teknologi yang baik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Namun, masih banyak komunitas pemuda yang belum memiliki akses maupun keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak produktivitas kerja yang legal dan efisien. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas komunitas pemuda melalui sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi open source sebagai alternatif solusi yang bebas lisensi namun tetap fungsional. Aplikasi yang dikenalkan meliputi LibreOffice untuk pengolahan dokumen, GIMP untuk desain grafis dasar, serta Trello untuk manajemen tugas dan kolaborasi. Kegiatan dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui sesi pemaparan, praktik langsung, dan diskusi interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan aplikasi-aplikasi tersebut untuk mendukung aktivitas kerja dan organisasi mereka. Kegiatan ini juga memberikan pemahaman penting mengenai penggunaan perangkat lunak yang legal, hemat biaya, serta mendukung produktivitas kerja secara berkelanjutan.

Kata kunci: aplikasi open source, komunitas pemuda, pelatihan digital, literasi teknologi

Abstract

Digital transformation demands that society, especially the younger generation, possess strong technological literacy to adapt to the evolving times. However, many youth communities still lack access and skills in using legal and efficient productivity software. This community service initiative aims to enhance the capacity of youth communities through socialization and training in the use of open-source applications as a license-free yet functional alternative solution. The introduced applications include LibreOffice for document processing, GIMP for basic graphic design, and Trello for task management and collaboration. The activities were carried out using a participatory approach through presentations, hands-on practice, and interactive discussions. Evaluation results showed an increase in participants' understanding and skills in utilizing these applications to support their work and organizational activities. This initiative also provided essential insights into the use of legal, cost-effective software that supports sustainable work productivity.

Keywords: open source applications, youth community, digital training, technology literacy

PENDAHULUAN

Era revolusi industri 4.0 telah mengubah cara individu dan kelompok dalam mengakses serta mengelola informasi. Keterampilan digital menjadi prasyarat utama dalam berbagai bidang pekerjaan dan kegiatan organisasi. Generasi muda, sebagai agen perubahan, memiliki potensi besar untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung aktivitas produktif. Namun, tantangan masih muncul terkait keterbatasan akses terhadap software legal, mahalnya lisensi, serta kurangnya pelatihan praktis mengenai perangkat lunak pendukung produktivitas kerja.

Perangkat lunak open source menjadi solusi strategis yang dapat menjembatani kesenjangan tersebut. Software seperti LibreOffice, GIMP, dan Trello menawarkan fungsi yang setara dengan aplikasi berbayar, namun dapat digunakan secara gratis dan legal. Penggunaan aplikasi ini masih kurang dikenal, khususnya di kalangan komunitas pemuda non-teknis. Melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini, diharapkan pemuda dapat mengenal, memahami, dan menguasai aplikasi-aplikasi open source yang mendukung produktivitas kerja, pengelolaan organisasi, serta penguatan literasi digital mereka.

Transformasi digital telah menjadi keniscayaan dalam kehidupan modern, termasuk dalam pengelolaan kegiatan komunitas pemuda. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut setiap elemen masyarakat, termasuk organisasi kepemudaan, untuk meningkatkan kapasitas digitalnya agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman. Komunitas pemuda sebagai agen perubahan sosial memiliki peran strategis dalam mendorong inovasi dan produktivitas di tingkat lokal. Namun, dalam praktiknya, banyak komunitas masih belum memanfaatkan teknologi secara optimal, khususnya dalam aspek perencanaan kegiatan, dokumentasi, komunikasi, dan pengarsipan. Salah satu tantangan utama yang dihadapi komunitas pemuda adalah keterbatasan akses terhadap perangkat lunak legal dan mahalnya biaya lisensi aplikasi

produktivitas. Akibatnya, sebagian besar aktivitas administrasi dan manajemen program masih dilakukan secara manual, menggunakan metode konvensional seperti pencatatan tangan, komunikasi lisan, dan pengelolaan file secara acak. Hal ini menyebabkan rendahnya efisiensi kerja, sulitnya pelacakan data, serta minimnya dokumentasi kegiatan yang dapat dipertanggungjawabkan secara profesional.

Komunitas Pemuda Desa Ie Masen di Kota Banda Aceh merupakan salah satu kelompok yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengembangkan kapasitas organisasinya. Namun, keterbatasan literasi digital dan belum adanya pelatihan formal tentang penggunaan teknologi informasi menjadi kendala dalam memaksimalkan potensi mereka. Untuk itu, diperlukan sebuah pendekatan edukatif dan aplikatif yang mampu menjawab kebutuhan mereka secara tepat guna.

Melihat situasi tersebut, Program Studi Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia (UII) mengambil peran strategis dalam mendorong transformasi digital di lingkungan komunitas pemuda melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Open Source untuk Produktivitas Kerja di Komunitas Pemuda.” Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan dan melatih pemuda dalam menggunakan aplikasi open source sebagai alternatif legal dan gratis dalam meningkatkan efektivitas kerja organisasi. Aplikasi yang digunakan meliputi Libre Office sebagai pengolah dokumen dan spreadsheet, GIMP sebagai aplikasi desain grafis, Trello sebagai alat manajemen proyek, serta Thunderbird sebagai aplikasi manajemen surat elektronik.

Kegiatan dimulai dengan analisis kebutuhan peserta, dilanjutkan dengan sesi sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan perangkat lunak legal dan pemahaman konsep open source. Selanjutnya, pelatihan dilakukan secara intensif dan partisipatif, di mana setiap peserta dilibatkan langsung dalam praktik penggunaan aplikasi. Tim pengabdian juga menyusun modul panduan dan memberikan pendampingan teknis selama pelatihan berlangsung, agar peserta dapat memahami

penggunaan aplikasi sesuai konteks kegiatan mereka.

Transformasi digital telah menjadi keniscayaan dalam kehidupan modern, termasuk dalam pengelolaan kegiatan komunitas pemuda. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut setiap elemen masyarakat, termasuk organisasi kepemudaan, untuk meningkatkan kapasitas digitalnya agar dapat beradaptasi dengan perubahan zaman. Komunitas pemuda sebagai agen perubahan sosial memiliki peran strategis dalam mendorong inovasi dan produktivitas di tingkat lokal. Namun, dalam praktiknya, banyak komunitas masih belum memanfaatkan teknologi secara optimal, khususnya dalam aspek perencanaan kegiatan, dokumentasi, komunikasi, dan pengarsipan.

Salah satu tantangan utama yang dihadapi komunitas pemuda adalah keterbatasan akses terhadap perangkat lunak legal dan mahalnya biaya lisensi aplikasi produktivitas. Akibatnya, sebagian besar aktivitas administrasi dan manajemen program masih dilakukan secara manual, menggunakan metode konvensional seperti pencatatan tangan, komunikasi lisan, dan pengelolaan file secara acak. Hal ini menyebabkan rendahnya efisiensi kerja, sulitnya pelacakan data, serta minimnya dokumentasi kegiatan yang dapat dipertanggungjawabkan secara profesional.

Komunitas Pemuda Desa Ie Masen di Kota Banda Aceh merupakan salah satu kelompok yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengembangkan kapasitas organisasinya. Namun, keterbatasan literasi digital dan belum adanya pelatihan formal tentang penggunaan teknologi informasi menjadi kendala dalam memaksimalkan potensi mereka. Untuk itu, diperlukan sebuah pendekatan edukatif dan aplikatif yang mampu menjawab kebutuhan mereka secara tepat guna.

Melihat situasi tersebut, Program Studi Teknik Informatika Universitas Ubudiyah Indonesia (UII) mengambil peran strategis dalam mendorong transformasi digital di lingkungan komunitas pemuda

melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertajuk “Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Open Source untuk Produktivitas Kerja di Komunitas Pemuda.” Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan dan melatih pemuda dalam menggunakan aplikasi open source sebagai alternatif legal dan gratis dalam meningkatkan efektivitas kerja organisasi. Aplikasi yang digunakan meliputi Libre Office sebagai pengolah dokumen dan spreadsheet, GIMP sebagai aplikasi desain grafis, Trello sebagai alat manajemen proyek, serta Thunderbird sebagai aplikasi manajemen surat elektronik.

Kegiatan dimulai dengan analisis kebutuhan peserta, dilanjutkan dengan sesi sosialisasi mengenai pentingnya penggunaan perangkat lunak legal dan pemahaman konsep open source. Selanjutnya, pelatihan dilakukan secara intensif dan partisipatif, di mana setiap peserta dilibatkan langsung dalam praktik penggunaan aplikasi. Tim pengabdian juga menyusun modul panduan dan memberikan pendampingan teknis selama pelatihan berlangsung, agar peserta dapat memahami penggunaan aplikasi sesuai konteks kegiatan mereka.

METODE

Sosialisasi Konsep Open Source: Memberikan pemahaman mengenai apa itu perangkat lunak open source, kelebihan dan keamanannya, serta relevansinya dalam konteks legalitas dan efisiensi biaya.

Pelatihan Teknis Aplikasi: *LibreOffice*: Pengolahan dokumen, pembuatan tabel dan laporan, serta presentasi, *GIMP*: Dasar-dasar desain grafis seperti membuat pamflet kegiatan, banner digital, dan infografis dan, *Trello*: Pengelolaan tugas berbasis tim, pelacakan proyek, dan kolaborasi kerja.: Simulasi dan Praktik Lapangan: Peserta diminta membuat proyek sederhana dengan memanfaatkan aplikasi yang telah dipelajari dan Evaluasi dan Diskusi: Menggunakan pre-test dan post-test serta kuis kepuasan peserta terhadap pelatihan.

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif yang berfokus pada keterlibatan aktif peserta dalam

setiap tahapan kegiatan. Pelatihan dilakukan secara tatap muka di ruang pelatihan Balai Pemuda Kreatif, Banda Aceh. Metode ini dipilih karena memberikan ruang bagi peserta untuk berdiskusi langsung, mencoba aplikasi secara real-time, dan mendapatkan bimbingan personal dalam menyelesaikan tantangan teknis.

Langkah awal pelaksanaan kegiatan adalah identifikasi kebutuhan peserta. Tim pengabdian melakukan survei singkat melalui kuesioner online untuk mengetahui latar belakang peserta, tingkat pengetahuan teknologi, serta aplikasi yang biasa digunakan. Hasil survei digunakan untuk menyusun kurikulum pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan peserta, sehingga materi tidak terlalu teoritis atau terlalu teknis. Selanjutnya, dilakukan penyusunan materi pelatihan yang mencakup modul penggunaan tiga aplikasi open source utama: LibreOffice, GIMP, dan Trello. Materi disusun secara sistematis dengan pendekatan "step-by-step", dilengkapi dengan gambar tangkapan layar (screenshot) agar mudah diikuti oleh peserta. Selain itu, modul disusun dalam format PDF dan versi cetak agar dapat digunakan secara mandiri oleh peserta setelah pelatihan selesai. Pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi dua hari. Hari pertama difokuskan pada pengenalan konsep open source, legalitas software, serta pelatihan penggunaan LibreOffice.

Peserta dilatih membuat dokumen, tabel, dan slide presentasi. Sedangkan hari kedua mencakup pelatihan desain grafis menggunakan GIMP dan manajemen proyek menggunakan Trello. Setiap sesi dimulai dengan pemaparan singkat (lecture), dilanjutkan dengan praktik langsung, dan diakhiri dengan tanya jawab atau diskusi kelompok.

Untuk meningkatkan keterlibatan peserta, digunakan metode simulasi proyek di mana peserta dibagi ke dalam kelompok kecil dan diberi tugas membuat dokumen program kerja komunitas menggunakan LibreOffice, pamflet kegiatan menggunakan GIMP, serta papan kerja kolaboratif di Trello. Simulasi

ini memberikan pengalaman nyata tentang bagaimana aplikasi tersebut bisa digunakan dalam kegiatan organisasi mereka.

Evaluasi dilakukan dalam dua bentuk, yaitu pre-test dan post-test serta observasi kualitatif. Pre-test dan post-test diberikan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan. Sedangkan observasi digunakan untuk menilai partisipasi aktif, kemampuan kerja sama tim, serta keterampilan teknis peserta selama simulasi berlangsung. Setelah pelatihan, dilakukan sesi refleksi dan umpan balik untuk mendapatkan masukan dari peserta mengenai efektivitas pelatihan, kendala yang dialami, dan saran untuk kegiatan selanjutnya. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan berharap pelatihan lanjutan dilakukan dengan cakupan aplikasi yang lebih luas. Terakhir, sebagai bentuk keberlanjutan, tim pengabdian membentuk grup komunikasi daring (melalui WhatsApp Group) sebagai wadah berbagi informasi, konsultasi teknis, dan pendampingan pasca-pelatihan. Diharapkan kelompok ini menjadi komunitas belajar yang saling mendukung dalam pengembangan kapasitas digital komunitas pemuda.

HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan ini secara umum berjalan dengan baik dan mendapatkan respons positif dari peserta. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada penguasaan teknis, tetapi juga mendorong kesadaran pentingnya penggunaan perangkat lunak legal. Sebagian besar peserta mengaku baru pertama kali mengenal istilah "open source" dan belum pernah menggunakan perangkat lunak selain yang umum seperti Microsoft Office dan Photoshop bajakan. Pengenalan konsep open source membuka wawasan baru bagi peserta bahwa banyak aplikasi gratis yang dapat digunakan secara sah dan bebas lisensi. Hal ini menjadi langkah awal yang signifikan dalam mengubah pola pikir pemuda terhadap penggunaan teknologi, dari yang sebelumnya bersifat konsumtif menjadi lebih kritis dan selektif.

Pada sesi pelatihan LibreOffice, peserta belajar membuat dokumen proposal kegiatan komunitas, laporan keuangan sederhana, dan presentasi program kerja. Meskipun awalnya mengalami kendala dalam navigasi menu yang berbeda dari Microsoft Office, peserta menunjukkan antusiasme tinggi untuk mencoba. Beberapa peserta bahkan menyampaikan bahwa fitur-fitur di LibreOffice sudah mencukupi untuk kebutuhan kerja mereka.

Sesi pelatihan GIMP menjadi salah satu sesi yang paling menarik perhatian peserta. GIMP yang diperkenalkan sebagai alternatif gratis dari Adobe Photoshop mampu memberikan pengalaman desain grafis yang cukup lengkap. Peserta diajak membuat pamflet kegiatan dan spanduk komunitas dengan template yang disediakan. Tantangan muncul pada penggunaan layer dan tools editing, namun dengan pendampingan, peserta mulai terbiasa dan mampu menghasilkan desain sederhana namun fungsional.

Pengenalan Trello sebagai alat manajemen proyek digital juga mendapat sambutan positif. Banyak peserta yang sebelumnya hanya mengandalkan komunikasi lewat WhatsApp dalam menyusun program kerja merasa terbantu dengan visualisasi tugas melalui papan Trello. Hal ini memperkenalkan mereka pada pola kerja kolaboratif berbasis teknologi.

Penggunaan metode simulasi proyek terbukti efektif dalam memperkuat pemahaman peserta. Dengan menugaskan peserta untuk membuat satu produk digital berbasis tiga aplikasi yang dipelajari, mereka dapat langsung mengintegrasikan teori dan praktik. Simulasi ini juga mengasah kerja tim dan membiasakan peserta berkolaborasi secara sistematis.

Evaluasi post-test menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mengalami peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi yang dikenalkan. Ini menunjukkan bahwa metode pelatihan partisipatif yang digunakan berhasil menciptakan

pengalaman belajar yang bermakna.

Dari segi efisiensi waktu, kegiatan pelatihan dapat diselesaikan dalam dua hari intensif. Namun, beberapa peserta menyarankan adanya pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang agar materi dapat digali lebih dalam, terutama untuk aplikasi desain grafis yang kompleks.

Salah satu kendala teknis yang muncul adalah keterbatasan perangkat yang dimiliki peserta. Tidak semua peserta memiliki laptop dengan spesifikasi memadai, terutama saat menggunakan GIMP yang relatif berat. Sebagai solusi, panitia menyediakan beberapa laptop cadangan, namun jumlahnya terbatas. Ini menjadi catatan penting untuk kegiatan mendatang.

Keterbatasan koneksi internet juga sempat menghambat saat sesi praktik menggunakan Trello yang berbasis online. Meski demikian, kegiatan tetap bisa dilanjutkan dengan menggunakan koneksi hotspot dari panitia. Ke depan, perlu dipastikan ketersediaan jaringan internet yang stabil agar proses pelatihan berjalan lancar.

Dari segi motivasi, peserta menunjukkan semangat yang tinggi untuk belajar, terutama karena materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mereka dalam mengelola komunitas. Beberapa peserta langsung mengimplementasikan hasil pelatihan untuk menyusun proposal kegiatan komunitas masing-masing.

Kegiatan ini juga memberikan nilai tambah berupa kesadaran digital. Selain penguasaan teknis, peserta mulai memahami pentingnya legalitas software, keamanan data, dan efisiensi biaya dalam memilih perangkat lunak. Hal ini menjadi bekal penting dalam menghadapi tantangan dunia kerja modern yang semakin bergantung pada teknologi informasi.

Melalui diskusi terbuka, terungkap pula bahwa selama ini banyak komunitas pemuda yang enggan menggunakan software legal karena menganggapnya mahal dan sulit digunakan. Paradigma ini mulai berubah setelah mereka diperkenalkan pada aplikasi open source yang ringan, fungsional, dan legal.

Pelatihan ini juga menjadi ruang jejaring antar komunitas. Peserta yang berasal dari berbagai organisasi saling bertukar pengalaman dan rencana kolaborasi. Ini menjadi dampak tidak langsung yang memperkuat solidaritas dan potensi sinergi di masa depan.

Faktor keberhasilan kegiatan ini juga terletak pada pendekatan fasilitator yang inklusif dan komunikatif. Peserta merasa nyaman bertanya dan menyampaikan kesulitan, yang kemudian ditangani dengan pendekatan personal dan praktis. Hal ini menciptakan suasana pelatihan yang partisipatif dan kondusif.

Kegiatan ini memberikan inspirasi bagi peserta untuk memperkenalkan aplikasi open source kepada anggota komunitas mereka masing-masing. Beberapa peserta menyatakan rencana mengadakan pelatihan lanjutan di organisasi mereka, yang menunjukkan efek replikasi dari kegiatan ini.

Dampak jangka panjang dari kegiatan ini diharapkan tidak hanya meningkatkan literasi teknologi di kalangan pemuda, tetapi juga mengurangi ketergantungan pada software bajakan. Penggunaan aplikasi open source dapat menjadi langkah awal menuju kemandirian teknologi dan etika digital yang lebih kuat.

Dalam konteks pemberdayaan masyarakat, kegiatan ini menunjukkan bahwa solusi sederhana seperti pelatihan penggunaan aplikasi open source dapat memberi dampak nyata pada peningkatan kapasitas pemuda. Ini menjadi bukti bahwa transformasi digital tidak selalu memerlukan teknologi mahal, tetapi bisa dimulai dari edukasi yang tepat dan aplikatif.

KESIMPULAN

Pelatihan dan sosialisasi aplikasi open source terbukti efektif dalam meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan digital di kalangan komunitas pemuda. Aplikasi seperti LibreOffice, GIMP, dan Trello dapat menjadi solusi legal dan efisien dalam mendukung kegiatan kerja dan organisasi.

SARAN

Pelatihan dan sosialisasi aplikasi open source terbukti efektif dalam meningkatkan literasi teknologi dan keterampilan digital di kalangan komunitas pemuda. Aplikasi seperti LibreOffice, GIMP, dan Trello dapat menjadi solusi legal dan efisien dalam mendukung kegiatan kerja dan organisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, R., & Mulyani, S. (2019). Model pembelajaran berbasis aktivitas untuk meningkatkan partisipasi siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 5(1), 24–33.
- Badan Ketahanan Pangan. (2023). *Laporan tahunan ketahanan pangan nasional 2022*. Kementerian Pertanian Republik Indonesia.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- FAO. (2021). *The State of Food Security and Nutrition in the World 2021*. Food and Agriculture Organization.
- Ismail, R. (2022). Integrasi pangan lokal dan pendidikan karakter melalui pertanian berkelanjutan di Aceh. *Jurnal Pangan dan Sosial*, 10(2), 145–158.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Kolb, D. A. (2015). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development* (2nd ed.). Pearson Education.
- Lestari, R., & Suryani, A. (2020). Membangun kesadaran pangan melalui pendidikan berbasis proyek. *Jurnal Ketahanan Pangan Indonesia*, 8(2), 100–112.
- Nasution, T., & Rachmawati, E. (2021). Persepsi generasi muda terhadap ketahanan pangan di era globalisasi. *Jurnal Ketahanan Nasional*, 27(1), 55–70.
- Nugroho, H., Prasetyo, Y., & Wardani, T. (2021). Pembelajaran berbasis pengalaman untuk menumbuhkan perilaku konsumsi berkelanjutan. *Jurnal*

Pendidikan Berkelanjutan, 3(1), 33–45.

Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. Jossey-Bass.

WFP. (2020). *Global report on food crises*. World Food Programme.

