

EDUKASI TEKNOLOGI INFORMASI DALAM KONSEP *SMART VILLAGE* DI DESA SEI LEMBU MAKMUR KABUPATEN KAMPAR

¹⁾Sukri, ²⁾May Valzon, ³⁾Salamun, ⁴⁾Muhammad Yazid, ⁵⁾Kenepri, ⁶⁾Siti Juariah

^{1,3)}Teknik Informatika, Universitas Abdurrah, Pekanbaru, Indonesia

²⁾Kedokteran, Universitas Abdurrah, Pekanbaru, Indonesia

⁴⁾Teknik Sipil, Universitas Abdurrah, Pekanbaru, Indonesia

⁵⁾Hubunagn Internasional, Universitas Abdurrah, Pekanbaru, Indonesia

⁶⁾Teknologi Laboratorium Medik, Universitas Abdurrah, Pekanbaru, Indonesia

Email : ¹⁾sukri@univrab.ac.id, ²⁾may.valzon@univrab.ac.id, ³⁾salamun@univrab.ac.id,

⁴⁾muhammad.yazid@univrab.ac.id, ⁵⁾kenepri@univrab.ac.id, ⁶⁾sitijuariah@univrab.ac.id

ABSTRAK

Wilayah desa merupakan lokasi yang jauh dari kota yang memiliki banyak kekurangan terutama komunikasi teknologi informasi. Pembangunan terbaik dan cara tercepat yang paling efisien dalam pembangunan komunikasi informasi adalah membangun dari bawah di tingkat desa. Setiap desa di Indonesia harus mandiri dan bisa mengembangkan diri untuk mendapatkan dan berbagi informasi. Untuk itu pemerintah mulai menerapkan sistem pembangunan dan pengembangan dari wilayah pinggiran atau level terendah yang di sebut dengan desa kemudian menuju ke perkotaan. Untuk mendukung perkembangan tersebut pemerintah membuat konsep teknologi informasi *Smart Village*. Konsep *Smart Village* memiliki agenda untuk memperkuat manajemen pedesaan melalui penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Terkait hal itu, maka Pemerintah terus melakukan inovasi dan kreativitas guna mendukung program *Smart Village*. Desa Sei Lembu Makmur Kabupaten Kampar Provinsi Riau merupakan desa yang terletak lebih kurang 45 kilo meter dari Ibu Kota Provinsi. Untuk itu perlu Edukasi Teknologi Infromasi dan komunikasi data melalui *Smart Village* agar pemerintah desa bisa mengembangkan *Smart Village* secara mandiri serta pemuka masyarakat dan instansi di wilayah desa setempat bisa menerima pengembangan *Smart Village* secara langsung di desa tersebut.

Kata Kunci : smart, village, Sei Lambu, Edukasi

ABSTRACT

The village area is a location far from the city which has many shortcomings, especially information technology communication. The best development and the fastest and most efficient way of developing information communication is to build from the bottom up at the village level. Every village in Indonesia must be independent and be able to develop themselves to obtain and share information. For this reason, the government has begun to implement a system of development and development from the outskirts or the lowest level, which is called the village and then to the urban area. To support this development, the government created the Smart Village information technology concept. The Smart Village concept has an agenda to strengthen rural management through the use of information and communication technology. In this regard, the Government continues to innovate and be creative to support the Smart Village program. Sei Lembu Makmur Village, Kampar Regency, Riau Province is a village located approximately 45 kilometers from the provincial capital. For this reason, information technology education and data communication through Smart Villages are needed so that village governments can develop Smart Villages independently and community leaders and agencies in the local village area can accept Smart Village development directly in the village.

Keywords : smart, village, Sei Lambu, Education

PENDAHULUA

Wilayah Desa Sei Lembu Makmur Kabupaten Kampar Provinsi Riau merupakan lokasi yang jauh dari Kota yang memiliki banyak kekurangan terutama komunikasi teknologi informasi. Pembangunan terbaik dan cara tercepat yang paling efisien dalam pembangunan komunikasi informasi adalah membangun dari bawah di tingkat desa. Setiap desa di Indonesia harus mandiri dan bisa mengembangkan diri untuk mendapatkan dan berbagi informasi. Untuk itu pemerintah mulai menerapkan sistem pembangunan dan pengembangan dari wilayah pinggiran atau level terendah yang di sebut dengan desa kemudian menuju ke perkotaan. Untuk mendukung perkembangan tersebut pemerintah membuat konsep teknologi informasi *Smart Village*.

Konsep *Smart Village* memiliki agenda untuk memperkuat manajemen pedesaan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Terkait hal itu, maka pemerintah terus melakukan inovasi dan kreativitas guna mendukung program *Smart Village*.

Desa Sei Lembu Makmur Kabupaten Kampar Provinsi Riau merupakan Desa yang terletak lebih kurang 45 kilo meter dari Ibu Kota Provinsi. Penduduk Desa Sei Lembu Makmur sebagian besar berprofesi sebagai petani dan perternakan. Dari segi pendidikan, desa Sei Lembu Makmur sudah mulai berkembang ditandai dengan adanya fasilitas sekolah dari tingkat SD sampai SMA, selain itu sudah ada pemuda/pemudi desa yang sudah yang bergelar sarjana S-1. Dengan potensi yang ada, untuk itu perlu diadakan Edukasi Teknologi Informasi dan komunikasi data melalui *Smart Village* agar pemerintah desa bisa mengembangkan *Smart Village* secara mandiri dan pemuka masyarakat serta instansi yang terkait bisa menerima pengembangan *Smart Village* secara langsung.

Identifikasi dan Perumusan Masalah

Desa yang jauh dari Ibu Kota memiliki keterlambatan informasi dan komunikasi serta pengembangan teknologi. Perangkat Desa, Masyarakat, dan Instansi yang berada di wilayah desa tersebut memiliki pengetahuan yang minim di bidang teknologi pengembangan desa, terutama berbasis Sistem Informasi Desa (SID).

Melalui kegiatan pengabdian untuk memberikan Edukasi Teknologi Informasi *Smart Village*, akan sangat membantu program desa dan di dukung oleh masyarakat melalui tokoh masyarakat dan instansi yang ada di wilayah desa tersebut.

Tujuan Kegiatan Pengabdian

Hasil kegiatan pengabdian diharapkan dapat memberikan Edukasi Teknologi Informasi *Smart Village* pada Pemerintahan Desa, Pemuka Masyarakat, dan Instansi yang berada di wilayah Desa setempat, sehingga Pemerintahan Desa bisa memodelkan bentuk program kerja pemerintahan Desa, dan menerapkan di Wilayah Pemerintahan Desa, serta mampu mengembangkannya

Manfaat Kegiatan

Pemerintah Desa, Tokoh masyarakat yang mewakili masyarakat, dan instansi terkait mampu Memodelkan, Mengimplementasikan, serta Mengembangkan Teknologi Informasi *Smart Village* sebagai Media Komunikasi, informasi, dan Basis Data di wilayah Desa Setempat.

Masyarakat Sasaran

Sasaran kegiatan ini adalah Seluruh Perangkat Pemerintah Desa, Tokoh Masyarakat, dan Pimpinan Instansi lainnya di wilayah Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung, Provinsi Riau, karena keterbatasan penyelenggaraan jika melaksanakan pada semua warga Desa. Pada Seluruh peserta kegiatan diharapkan mampu memberikan informasi dan masukan ke wilayah Desa sekitar agar terwujud Teknologi Informasi Smart Village.

Desa

Pengertian umum adalah pengertian yang banyak digunakan oleh masyarakat pada umumnya tentang hakekat atau tentang definisi dari obyek tertentu yang dibahas. Pada umumnya, desa

dimaknai oleh masyarakat sebagai tempat bermukim suatu golongan penduduk yang di tandai dengan penggunaan tata bahasa dengan logat kedaerahan yang kental, tingkat pendidikan relatif rendah, dan umumnya warga masyarakatnya bermata pencaharian di bidang agraris atau kelautan[1].

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia disebutkan desa adalah (1) wilayah yang dihuni oleh sejumlah keluarga yang mempunyai sistem pemerintahan sendiri (dikepalai oleh Kepala Desa), (2) sekelompok rumah diluar kota yang merupakan kesatuan kampung, dusun, (3) udik atau dusun (dalam arti daerah pedalaman atau lawan dari kota), (4) tempat, tanah, daerah[2].

Terbentuknya suatu desa tidak terlepas dari insting manusia, yang secara naluriah ingin hidup bersama keluarga suami/istri dan anak, serta sanak familinya, yang kemudian lazimnya memilih suatu tempat kediaman bersama[3]. Tempat kediaman tersebut dapat berupa suatu wilayah dengan berpindah-pindah terutama terjadi pada kawasan tertentu hutan atau areal lahan yang masih memungkinkan keluarga tersebut berpindah-pindah. Hal ini masih dapat ditemukan pada beberapa suku asli di Sumatera seperti kubu, suku anak dalam, beberapa warga melayu asli, juga di pulau-pulau lainnya di Nusa Tenggara, Kalimantan dan Papua[4].

Teknologi Informasi

Teknologi dapat diharapkan dapat menjadi fasilitator dan interpreter. Semula teknologi informasi digunakan hanya sebatas pada pemrosesan data. Dengan semakin berkembangnya teknologi informasi tersebut, hampir semua aktivitas organisasi saat ini telah dimasuki oleh aplikasi dan otomatisasi teknologi informasi. Pengertian tentang teknologi informasi dapat beraneka ragam walaupun masing-masing definisi memiliki inti yang sama[5].

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan. Teknologi informasi adalah mencakup komputer (baik perangkat keras dan perangkat lunak), berbagai peralatan kantor elektronik, perlengkapan pabrik dan telekomunikasi.

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa teknologi informasi adalah suatu gabungan dari teknologi komputasi dan komunikasi yang berbentuk sistem dari perangkat lunak dan perangkat keras yang digunakan untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan sebagai sarana organisasi untuk mengurangi ketidakpastian dan keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan. Selain itu teknologi informasi dapat menghasilkan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Smart Village

Smart village adalah sebuah pendekatan yang luas, terintegrasi dalam meningkatkan efisiensi pengoperasian sebuah desa, meningkatkan kualitas hidup penduduknya, dan menumbuhkan ekonomi daerahnya[6]. Pengembangan *Smart Village* sama dengan *Smart City*, namun pada *Smart Village* lebih mengutamakan pemerintahan desa sebagai sentral Teknologi Informasi. *Smart City* adalah pembobotan aspek lingkungan menjadi *Smart City* menggunakan ICT secara

pintar dan efisien dalam menggunakan berbagai sumber daya, menghasilkan penghematan biaya dan energi, meningkatkan pelayanan dan kualitas hidup, serta mengurangi jejak lingkungan, semuanya mendukung ke dalam inovasi dan ekonomi ramah lingkungan[7].

METODE PELAKSANAAN

Dalam melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat di Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung, Pengabdi melakukan beberapa langkah-langkah kegiatan sebagai berikut :



Gambar 1. Tahapan Penyelesaian Masalah

Analisa Masalah

Konsep dasar utama dalam meningkatkan kemampuan kita dalam menganalisis masalah dan situasi adalah :

a. Melakukan klarifikasi terhadap masalah

Dalam mengatasi masalah, hal yang pertama dilakukan adalah memperhatikan lingkungan sekitar apabila ada sesuatu yang tidak benar yang memungkinkan untuk timbul masalah. Melakukan apa yang kita tahu agar tidak menimbulkan masalah yang lebih besar saat kita berhadapan dengan masalah yang belum kita ketahui. Mencari informasi yang hilang dari kondisi sekitar dan mencoba mengumpulkan informasi sebanyak-banyaknya mengenai masalah atau kondisi yang dirasa tidak benar tersebut.

b. Memutuskan bagaimana cara untuk mengatasi masalah

Setelah mendapatkan informasi mengenai kondisi di wilayah pengabdian, saat ada sesuatu hal yang janggal dan berpotensi menimbulkan suatu masalah, maka dicarikan cara untuk mengatasinya dengan benar agar masalah yang timbul tidak menjadi lebih besar. Memahami permasalahan dan kondisi yang ada secara kritis dan detail sangat diperlukan dalam tahap ini. Tidak hanya cara untuk mengatasi masalah yang harus kita pikirkan, kita juga perlu untuk menghitung dampak apa saja yang mungkin timbul dalam penanganan masalah ini.

c. Menganalisis masalah dan kondisi lebih dalam

Dalam tahap ini, Pengabdi perlu menyelesaikan beberapa pertanyaan untuk menganalisis lebih dalam sebuah permasalahan. Apa penyebab timbulnya masalah, Siapa yang mendapat

dampak dari permasalahan tersebut? Kapan masalah pertama terjadi dan kapan masalah tersebut menjadi lebih besar? Masalah yang timbul apakah merupakan permasalahan yang baru atau sudah pernah ada sebelumnya? Mengetahui hal ini dapat memberikan pemahaman tentang mengapa masalah ini terjadi sekarang.

Edukasi Smart Village

Sebuah pendekatan yang luas, terintegrasi dalam meningkatkan efisiensi pengoperasian sebuah desa, meningkatkan kualitas hidup penduduknya, dan menumbuhkan ekonomi daerahnya. Pengembangan *Smart Village* sama dengan *Smart City*, namun pada *Smart Village* lebih mengutamakan pemerintahan desa sebagai sentral Teknologi Informasi.

Dalam hal ini pengabdian melakukan diskusi dan persentasi pengetahuan desa pintar untuk pemerintahan desa dan masyarakat tentang perkembangan dan model teknologi informasi yang sedang berkembang dan penerapan di Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Model smart village jangka waktu 5 tahun

Membuat model smart village untuk Desa Sei Lambu dalam jangka waktu 5 tahun pemerintahan desa yang sedang berjalan dan disosialisasikan kepada pemerintahan desa setempat untuk menjadi acuan dan referensi pengembangan sistem informasi smart village.

Hasil dan evaluasi

Setelah melakukan edukasi smart village terhadap pemerintahan desa dan masyarakat, maka dapat dilihat hasil dan evaluasi melalui kuesioner yang disebar ke masyarakat tentang pengetahuan teknologi dan media sosial yang berkembang di masyarakat Desa Sei Lambu.

Teknik Penyelesaian Masalah

Untuk dapat mencapai tujuan dan bermanfaat, maka pelaksanaan dilakukan berupa pemberian Edukasi Teknologi Informasi *Smart Village*. Edukasi Teknologi Informasi *Smart Village* diberikan dengan metode langsung kepada Seluruh Perangkat Pemerintah Desa, Tokoh Masyarakat, dan Pimpinan Instansi lainnya dengan menggunakan Media Slide Presentasi. Setelah melakukan presentasi kemudian dilakukan diskusi dan masukan serta memberikan beberapa bentuk studi kasus dan solusi dalam bentuk Model Sistem Informasi Desa (SID) menjadi *Smart Village*.

Berdasarkan jadwal kegiatan yang terlaksana, maka dapat di lihat metode penerapan berdasarkan jadwal kegiatan di sekolah, dapat di lihat pada tabel berikut

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

No	Hari/Tanggal	Tempat	Lama Waktu	Kegiatan
1	Senin, 09 – Selasa, 10 April 2022	Desa Sei Lambu	2 Hari	Survey lokasi
2	Senin, 16 April 2022	Desa Sei Lambu	1 Hari	Perencanaan kegiatan dengan Desa
3	Senin, 06 Juniil 2022	Desa Sei Lambu	2 Hari	Persentasi Edukasi Smart Village
4	Senin, 06 Juniil 2022	Desa Sei Lambu	2 Hari	Evaluasi Kegiatan

Alat Ukur Ketercapaian

Setelah melakukan edukasi kepada masyarakat, pemerintahan Desa, dan instansi di wilayah Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar, maka dilakukan evaluasi ketercapaian kegiatan dan tujuan dengan alat ukur kuesioner yang diberikan kepada masyarakat tentang pengetahuan teknologi dan etika dalam menggunakan teknologi, selanjutnya, dilihat dari budaya menggunakan teknologi di wilayah Desa Sei Lambu.

HASIL

Gambaran Umum Masyarakat Desa Sei Lambu

Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar merupakan Desa yang terletak lebih kurang 45 kilo meter dari Ibu Kota Provinsi. Penduduk Desa Sei Lambu sebagian besar berprofesi sebagai petani sawit, Petani Buah Melon dan Ternak Sapi. Dari segi pendidikan, desa Sei Lambu sudah mulai berkembang ditandai dengan adanya fasilitas sekolah dari tingkat SD sampai MTS, selain itu sudah ada pemuda/pemudi desa yang sudah bergelar sarjana S1.

Potensi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Desa Sei Lambu yang memiliki masyarakat heterogen berbagai suku, ras, agama dan tingkat pendidikan. Untuk pengembangan kualitas pengetahuan sangat berpotensi. Dilihat dari keinginan dari pemerintahan desa diikuti dengan dukungan dari masyarakat desa dalam mengimplementasikan model smart village di desa Sei Lambu. Untuk mengembangkan smart village, maka pengembangan dimulai dari pengetahuan akan teknologi informasi.

Solusi Pengembangan (Pemberdayaan) Masyarakat

Berdasarkan perkembangan teknologi informasi wilayah pedesaan sangat memungkinkan untuk dikembangkan dan diimplementasikan sistem informasi. Daftar sistem informasi yang bisa diterapkan di desa Sei Lambu, yaitu :

- a. Sistem informasi Desa (SIDES) basis Mobile
- b. Sistem Informasi Manajemen Desa (SIMDES) basis Mobile
- c. Sistem Informasi Control Masyarakat Desa (SICMADES) basis Mobile
- d. Sistem informasi Bisnis Desa (SIBDES) basis Mobile
- e. Website Desa
- f. Akun Sosmed

Setelah memberikan Edukasi Teknologi Informasi *Smart Village*, maka dirancang model yang akan menjadi strategi pengembangan teknologi di Desa Sei Lambu untuk dimasukkan dalam program desa 5 tahun, dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 2. Model Smart Village Desa Sei Lambu

Tingkat Ketercapaian Sasaran Program

Setelah melakukan pengabdian masyarakat dengan memberikan Edukasi Sistem Informasi Teknologi Smart Villaga di Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar. Pengabdian kemudian melakukan evaluasi dengan mengebarkan kuesioner kepada 43 Kepala Keluarga dari 425 kepala keluarga masyarakat secara random dengan 3 variabel dan 36 poin pertanyaan. Adapun deskripsi data yang diperoleh dari masyarakat, yaitu :

1. Perkembangan Budaya

Perkembangan budaya dalam penelitian ini dibagi menjadi 12 indikator (pertanyaan), total nilai dari perkembangan budaya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3. Perkembangan Budaya

No	Perkembangan Budaya	Persentase (%)
1.	Apakah anda lebih sering menggunakan teknologi untuk media sosial saja?	98
2.	Apakah anda lebih sering menggunakan teknologi untuk hal-hal yang biasa-biasa saja?	71
3.	Apabila tidak ada teknologi dalam kehidupan anda, apakah anda merasa kesulitan dalam segala hal ?	95
4.	Apakah Menurut anda teknologi memberikan pengaruh terhadap remaja di masyarakat?	75
5.	Apakah Menurut anda teknologi memberikan pengaruh terhadap orang tua?	85
6.	Apakah teknologi memberikan pengaruh yang besar pada kehidupan anda sendiri atau dunia ?	75
7.	Apakah dengan teknologi bisa membuat anda senang?	92
8.	Apakah diwaktu istirahat anda selalu menggunakan teknologi?	87

9.	Apakah diwaktu mau aktivitas anda selalu menggunakan teknologi?	69
10.	Apakah anda merasa ketergantungan dengan teknologi?	93
11.	Apakah anda merasa perubahan pergaulan setelah mengenal teknologi?	84
12.	Dari pertanyaan di atas, apakah menurut anda teknologi itu sangat dibutuhkan dalam hidup anda ?	76

Sumber : data primer diolah, 2022

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa variable perkembangan budaya yang banyak memilih adalah “Apakah anda lebih sering menggunakan teknologi untuk media sosial saja?” dengan persentase 98%. Sedangkan yang paling sedikit memilih adalah “Apakah diwaktu mau aktivitas anda selalu menggunakan teknologi?” dengan persentase 69%.

2. Perubahan Etika Masyarakat

Perubahan etika masyarakat dalam penelitian ini dibagi menjadi 12 indikator (pertanyaan), total nilai dari perubahan etika masyarakat dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4. Perubahan Etika Masyarakat

No	Perubahan etika masyarakat	Persentase (%)
1.	Apakah tanggapan anda menerima kalimat tidak menyenangkan di Media sosial?	92
2.	Apakah tanggapan anda menerima video tidak menyenangkan di Media sosial?	92
3.	Apakah tanggapan anda menerima foto tidak menyenangkan di Media sosial?	92
4.	Apakah tanggapan saat anda mengirim kalimat tidak menyenangkan di Media sosial?	92
5.	Apakah tanggapan saat anda mengirim video tidak menyenangkan di Media sosial?	71
6.	Apakah tanggapan saat anda mengirim foto tidak menyenangkan di Media sosial?	69
7.	Apakah tanggapan anda mengikuti perkembangan teknologi?	75
8.	Apakah tanggapan anda ketika komunikasi dengan orang yang tidak di kenala lewat media sosial?	80
9.	Apakah tanggapan anda ketika orang lain yang tidak di kenal ingin berkomunikasi dengan anda lewat media sosial?	76
10.	Apakah tanggapan anda mengenai inforamsi bohong di sosial media atau media lainnya?	69
11.	Apakah tanggapan hubungan sesama teman cukup lewat sosial media atau dunia maya?	75

12.	Apakah tanggapan anda jika memposting/publikasikan setiap kegiatan anda ke dunia maya atau sosial media?	73
-----	--	----

Sumber : data primer diolah, 2022

Pada tabel 4 menunjukkan bahwa variable perubahan etika masyarakat yang banyak memilih adalah “Apakah tanggapan anda menerima video tidak menyenangkan di Media sosial?” dengan persentase 92%. Sedangkan yang paling sedikit memilih adalah “Apakah tanggapan anda mengenai inforamsi bohong di sosial media atau media lainnya?” dengan persentase 69 %.

3. Pengaruh Teknologi

Pengaruh Teknologi dalam penelitian ini dibagi menjadi 12 indikator (pertanyaan), total nilai dari Pengaruh Teknologi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 5. Pengaruh Teknologi

No	Pengaruh Teknologi	Persentase (%)
1.	Bagaimana pendapat Anda tentang Teknologi Informasi?	51
2.	Bagaimana pendapat Anda tentang perkembangan Teknologi Informasi di masa sekarang ini?	80
3.	Bagaimana pendapat Anda tentang informasi yang terdapat di media teknologi?	86
4.	Bagaimana manfaat informasi yang Anda dapatkan di teknologi?	79
5.	Bagaimana pendapat Anda tentang komunikasi yang terdapat di teknologi?	70
6.	Bagaimana manfaat komunikasi dalam teknologi?	67
7.	Bagaimana pendapat Anda tentang hiburan yang terdapat di teknologi?	79
8.	Bagaimana manfaat hiburan yang terdapat dalam teknologi?	87
9.	Bagaimana pendapat Anda tentang Media Sosial?	54
10.	Bagaimana dampak penggunaan teknologi pada kegiatan sehari anda?	79
11.	Bagaimana pendapat Anda tentang perkembangan Teknologi Informasi di daerah anda?	98
12.	Bagaimana peran teknologi dalam kehidupan anda sehari?	90

Sumber : data primer diolah, 2022

Pada tabel 5 menunjukkan bahwa variable Pengaruh Teknologi yang banyak memilih adalah “Bagaimana pendapat Anda tentang perkembangan Teknologi Informasi di daerah anda?” dengan persentase 98%. Sedangkan yang paling sedikit memilih adalah “Bagaimana pendapat Anda tentang Teknologi Informasi?” dengan persentase 51%.

KESIMPULAN

Setelah melaksanakan pengabdian kepada masyarakat untuk Edukasi Teknologi Informasi Dalam Konsep *Smart Village* Di Desa Sei Lambu Kecamatan Tapung Kabupaten Kampar, maka dapat disimpulkan adalah Setelah melaksanakan pengabdian pemerintahan desa sudah memiliki program kerja untuk mengembangkan teknologi dengan model smart village dalam jangka waktu 5 tahun. Setelah melaksanakan pengabdian, kemudian dilakukan evaluasi pemanfaatan teknologi informasi dengan hasil masyarakat sudah sering menggunakan teknologi informasi terutama memanfaatkan media sosial. Setelah melaksanakan pengabdian, kemudian dilakukan evaluasi pemanfaatan teknologi informasi dengan hasil masyarakat sudah mengerti memanfaatkan video yang baik untuk disebar dan dipilih sebagai konsumsi di media sosial. Setelah melaksanakan pengabdian, kemudian dilakukan evaluasi pemanfaatan teknologi informasi dengan hasil masyarakat sudah mengetahui perkembangan teknologi informasi dan menanggapi dengan positif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. S. Astrid Maharani, Retno Murwanti, Alivia Dewi Sandra, "Pemanfaatan Pepaya Dengan Teknologi Pangan Dan Pengelolaan Manajemen Keuangan Sebagai Wujud Optimalisasi Perekonomian Keluarga Di Desa Sidomulyo," *J. Pengabd. Mandiri*, vol. 1, pp. 747–758, 2022.
- [2] P. Darma, K. Pardede, D. J. Tafonao, and E. E. Buulolo, "Optimalisasi Penggunaan Dana Desa Dalam Pembangunan Desa Lolosoni Kecamatan Gomo Kabupaten Nias Selatan 2019/2020," vol. 6, pp. 78–89, 2021.
- [3] I. M. Gami Sandi Untara and A. V. Somawati, "Internalisasi Pendidikan Karakter Pada Anak Usia Dini Dalam Keluarga Hindu Di Desa Timpag Kabupaten Tabanan," *Cetta J. Ilmu Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 333–358, 2020, doi: 10.37329/cetta.v3i2.458.
- [4] R. Suripatty and Arce Yulita Ferdinandus, "Transparansi Penyaluran Dan Pengelolaan Dana Desa Terhadap Pemanfaatan Pemberdayaan Masyarakat Papua Di Kabupaten Sorong Propinsi Papua Barat.," *E-Bisnis J. Ilm. Ekon. dan Bisnis*, vol. 13, no. 2, pp. 1–7, 2020, doi: 10.51903/e-bisnis.v13i2.211.
- [5] D. Arisandi, M. B. Yusuf, and S. Sukri, "Pemeriksaan Integritas Dokumen Dengan Digital Signature Algorithm," *JOISIE (Journal Inf. Syst. Informatics Eng.)*, vol. 4, no. 1, p. 1, 2020, doi: 10.35145/joisie.v4i1.508.
- [6] K. Hayati, "Pengembangan Ekonomi Kreatif Melalui Sinergisitas Dengan Bumdes Dan Desa Pintar (Smart Village)," *J. Bisnis dan Manaj.*, vol. 17, no. 3, pp. 170–182, 2021.
- [7] H. Sulistiani *et al.*, "Village Guna Meningkatkan Pelayanan Desa Di Pekon Sukanegeri Jaya," vol. 3, no. 1, pp. 94–100, 2022.