

Penerapan Virtual Expo untuk Pameran Produk dari SMK Telekomunikasi Telesandi

Bambang Pudjoatmodjo^{1*}, Vanny Octaviany²

¹Program Studi S1 Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia

²Program Studi D3 Perhotelan, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No.1, Bandung 40257, Jawa Barat, Indonesia

E-mail: bpudjoatmodjo@telkomuniversity.ac.id

* Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4772>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Dec 2025

Revised: 28 Dec 2025

Accepted: 15 Jan 2026

Kata Kunci:

Berpikir Komputasi,
Informatika, pendidikan

Keywords:

Computational Thinking,
Informatics, Education



ABSTRACT

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berfokus pada bidang studi Teknologi dan Komunikasi. Jurusan yang ada meliputi Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Komunikasi Visual Dan TELCO. Sekolah ini berdiri pada tahun 2008 dan saat ini sudah Akreditasi A. Selain itu, Dengan fasilitas yang memadai seperti laboratorium komputer, studio multimedia, dan peralatan telekomunikasi modern, sekolah ini berkomitmen menghasilkan lulusan yang kompeten dan siap bersaing di dunia kerja. Untuk itu SMK Telekomunikasi Telesandi memerlukan sebuah media yang dapat menampilkan produk dan prestasi yang dapat dilihat oleh khalayak ramai tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini mengusulkan judul: Penerapan Virtual Expo untuk Pameran Produk dari SMK Telekomunikasi Telesandi. Pendayagunaan virtual expo ini diharapkan dapat membantu pihak SMK Telekomunikasi Telesandi dapat melakukan interaksi, kolaborasi dan aksesibilitas dengan pihak industry, alumni, institusi pendidikan lain.

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi is a vocational secondary school that focuses on technology and communication studies. The departments available include Computer and Network Engineering, Software Engineering, Visual Communication Design, and TELCO. The school was established in 2008 and currently has an A accreditation. In addition, with adequate facilities such as computer laboratories, multimedia studios, and modern telecommunications equipment, this school is committed to producing competent graduates who are ready to compete in the world of work. For this reason, SMK Telekomunikasi Telesandi needs a medium that can display its products and achievements to the general public without being limited by space and time. Therefore, this community service activity proposes the title: Application of Virtual Expo for Product Exhibition from SMK Telekomunikasi Telesandi. The utilisation of this virtual expo is expected to help SMK Telekomunikasi Telesandi interact, collaborate, and access industry partners, alumni, and other educational institutions.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Bambang Pudjoatmodjo et al (2026). Penerapan Virtual Expo untuk Pameran Produk dari SMK Telekomunikasi Telesandi. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i3.4772>

PENDAHULUAN

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi (SMK Telesandi, 2025) (gambar 1), merupakan Sekolah Menengah Kejuruan yang berfokus pada bidang studi Teknologi dan Komunikasi. Jurusan yang ada meliputi Teknik Komputer dan Jaringan, Rekayasa Perangkat Lunak, Desain Komunikasi Visual Dan TELCO. Sekolah ini berdiri pada tahun 2008 dan saat ini sudah Akreditasi A dengan no. SK : 1466/BAN-SM/SK/2022 (SMK Telesandi, 2025).



Gambar 1. SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi, yang berada di atas lahan seluas 6.720 meter persegi dan didukung dengan fasilitas internet serta pasokan listrik dari PLN, menunjukkan komitmen tinggi dalam meningkatkan mutu pendidikan. Sebagai sekolah dengan akreditasi A, institusi ini memanfaatkan teknologi modern dalam proses pembelajaran agar selaras dengan kebutuhan industri yang terus berkembang. Dengan dukungan akses internet yang memadai, siswa diberikan kesempatan untuk menggunakan berbagai platform pembelajaran digital dan berinteraksi dengan dunia industri melalui virtual expo, sehingga keterampilan dan pengetahuan mereka terkait tren teknologi dan telekomunikasi dapat meningkat. Lebih jauh, sekolah ini juga fokus mengembangkan literasi digital siswa, yang menjadi kompetensi penting di dunia kerja saat ini, sekaligus membuka peluang pemanfaatan teknologi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran maupun interaksi professional (Haryanto & Krisnadi, 2025) (Sukamta et al., 2023).

SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi masih kesulitan memperkenalkan dan memamerkan karya inovatif siswa serta guru kepada publik. Padahal karya tersebut menunjukkan kompetensi, kreativitas, dan keterampilan hasil pembelajaran. Sekolah memerlukan platform multimedia yang menarik dan mudah diakses untuk menampung sekaligus menampilkan produk unggulan. Virtual expo dengan memanfaatkan spatial io (Gambar 2) menjadi solusi pameran digital yang dapat dijangkau industri, perusahaan, dan masyarakat tanpa batas ruang maupun waktu (Azkia, 2023) (Cininta & Wibisono, 2023). Didukung internet memadai dan komitmen peningkatan mutu, virtual expo berpotensi memperkuat branding sekolah serta menegaskan hasil pembelajaran berbasis praktik, sekaligus menyiapkan siswa menerapkan teknologi dalam menghadapi tuntutan dunia kerja masa kini (Andari & Raharjo, 2022).



Gambar 2. Spatial io

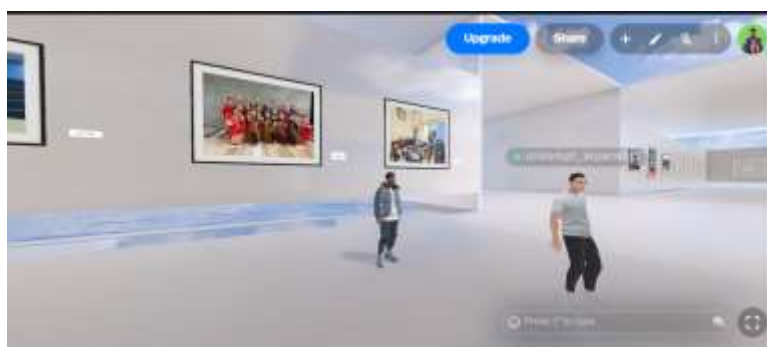
Lebih jauh, virtual expo bukan hanya berfungsi sebagai etalase digital bagi karya siswa, tetapi juga sebagai jembatan yang menghubungkan dunia pendidikan dengan dunia industri. Melalui platform ini, SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi dapat menunjukkan keunggulan kompetensi siswanya di bidang telekomunikasi dan teknologi, sekaligus membuka peluang kolaborasi yang saling menguntungkan dengan perusahaan-perusahaan yang membutuhkan tenaga terampil. Hal ini dapat membuka kesempatan magang, kerja sama riset terapan, bahkan peluang rekrutmen langsung bagi lulusan. Di samping itu, virtual expo juga memberikan nilai tambah bagi sekolah untuk meningkatkan daya tarik program pendidikan yang ditawarkan kepada calon siswa maupun mitra eksternal. Dengan demikian, keberadaan virtual expo diharapkan mampu memperkuat posisi SMK Telekomunikasi

Telesandi Bekasi sebagai institusi pendidikan vokasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus relevan dengan kebutuhan industri masa kini (gambar 3) (Habibi et al., 2023) (Septantiningtyas, 2025).



Gambar 3. Pemberian materi untuk praktek *virtual expo*

Di samping itu, virtual expo juga memberikan nilai tambah bagi sekolah untuk meningkatkan daya tarik program pendidikan yang ditawarkan kepada calon siswa maupun mitra eksternal (Angga et al., 2024). Dengan demikian, keberadaan virtual expo diharapkan mampu memperkuat posisi SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi sebagai institusi pendidikan vokasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi, sekaligus relevan dengan kebutuhan industri masa kini (gambar 4).



Gambar 4. *Virtual expo*

Dengan demikian, virtual expo tidak hanya menjadi etalase digital karya sekolah, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk memperluas jejaring, meningkatkan citra institusi, dan membekali siswa keterampilan aplikatif yang selaras dengan kebutuhan industri serta perkembangan teknologi masa kini..

METODE

Tempat Waktu

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di Auditorium SMK Telekomunikasi Telesandi. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2024 dan berlangsung dari pukul 08.00 sampai dengan 14.00 WIB.

Masyarakat Sasaran

Masyarakat atau target sasaran kegiatan pelatihan ini adalah Siswa/i SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi.

Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari empat tahap utama, yaitu Analisis, Pembuatan Modul, Pendampingan Virtual Expo dan Evaluasi. Berikut adalah rincian dari masing-masing tahap:

1. Analisis

Tahap awal melibatkan kegiatan kunjungan dan diskusi untuk mendapatkan keperluan materi Pengenalan dan pendampingan untuk pihak sekolah SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi. Sehingga diperoleh materi/produk yang sesuai dengan keperluan.

2. Pengenalan dan Pendampingan Virtual Expo

Pengenalan dan pendampingan ini dilaksanakan dengan membagi kegiatan menjadi dua sesi, yaitu sesi introduction virtual expo dan kemampuannya. Kemudian, dilanjutkan dengan latihan untuk memanfaatkan platform virtual expo dalam merancang dan membuat sebuah virtual expo dengan memanfaatkan perangkat lunak untuk virtual expo

3. Evaluasi

Tahap akhir dilakukan untuk mengukur keberhasilan Pengenalan dan pendampingan pendayagunaan perangkat virtual expo dalam pemanfaatannya sehingga memberikan manfaat bagi pihak sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Survei pada tabel 1 menggunakan skala Likert 5 tingkat (STS–SS) pada 5 butir pertanyaan yang mencakup kesesuaian materi, kecukupan waktu, kejelasan penyampaian, kualitas pelayanan panitia, serta keberlanjutan program. Dari 30 responden, distribusi jawaban menunjukkan dominasi penilaian positif. Kategori Setuju (S) menjadi yang paling besar yaitu 48,00% (72 respons), diikuti Sangat Setuju (SS) sebesar 40,00% (60 respons). Respons Netral (N) tercatat 11,33% (17 respons), sedangkan respons negatif sangat minimal, yaitu Tidak Setuju (TS) hanya 0,67% (1 respons) dan Sangat Tidak Setuju (STS) 0,00% (0 respons).

Tabel 1. Survey Masyarakat Sasar

No	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0,00 (0)	0,00 (0)	10,00 (3)	50,00 (15)	40,00 (12)
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0,00 (0)	3,33 (1)	13,33 (4)	53,33 (16)	30,00 (9)
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0,00 (0)	0,00 (0)	13,33 (4)	50,00 (15)	36,67 (11)
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0,00 (0)	0,00 (0)	10,00 (3)	46,67 (14)	43,33 (13)
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan seperti ini dilanjutkan	0,00 (0)	0,00 (0)	10,00 (3)	40,00 (12)	50,00 (15)

Jawaban dikonversi ke skor Likert (STS=1, TS=2, N=3, S=4, SS=5), diperoleh rata-rata skor gabungan 4,27 dari 5. Nilai ini menandakan bahwa persepsi peserta terhadap kegiatan berada pada kategori baik hingga sangat baik. Secara substantif, pola jawaban yang terkonsentrasi pada S dan SS mengindikasikan materi dinilai relevan, penyampaian dianggap jelas, pelayanan panitia memadai, dan terdapat dukungan kuat agar kegiatan serupa dilanjutkan.

SIMPULAN

Kegiatan memperoleh respons yang sangat positif dari peserta, ditunjukkan oleh dominasi jawaban Setuju–Sangat Setuju (88,00%) dan skor rata-rata Likert 4,27/5, sehingga pelaksanaan kegiatan dinilai baik–sangat baik pada aspek materi, waktu, kejelasan, layanan panitia, dan harapan keberlanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini, yaitu Universitas Telkom (berserta pendanaanannya dengan nomor : 0648/ABD07/PPM-JPM/2025) dan Kepala Sekolah serta Guru-guru SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi.

REFERENSI

- Andari, T. W., & Raharjo, A. S. (2022). Virtual set: Strategi membangun realitas dalam ruang imajinatif. *Pengantar Dekan Fakultas Arsitektur Dan Desain--Iv Pendahuluan Prosiding Snades*, 31.
- Angga, P., Widodo, E., & Winarti, T. (2024). Pelatihan Virtual Reality untuk Branding Sekolah di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Dan Pendidikan (MANTAP)*, 1(2), 89–93.
- Azka, A. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Teknologi Virtual Reality Exhibition Di Smk Negeri 1 Percut Sei Tuan*. UNIMED.
- Cininta, M., & Wibisono, Y. P. (2023). Pengembangan model arsitektural virtual expo sebagai media alternatif pembelajaran kewirausahaan. *ATRIUM: Jurnal Arsitektur*, 9(1), 1–18.
- Habibi, M. T., Annas, F., Okra, R., & Musril, H. A. (2023). Perancangan Media Promosi Sekolah Berbasis Virtual Reality. *Intellect: Indonesian Journal of Learning and Technological Innovation*, 2(1), 17–32.
- Haryanto, P., & Krisnadi, I. (2025). *Manajemen Bisnis ICT menggunakan Virtual Reality di Pameran Technology UMKM*.
- Septantiningtyas, N. (2025). Pelatihan Penggunaan Teknologi Digital untuk Guru SMK di Era Kurikulum Merdeka. *JUKEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 170–174.
- SMK Telesandi, S. T. (2025). *SMK Telekomunikasi Telesandi Bekasi We Are Not The Best, But We Want To Be Excellent*. SMK Telekomunikasi TelesandiTelesandi. <https://smktelekomunikasitelesandi.sch.id/>
- Sukamta, S., Nugroho, A., Andrasto, T., Arief, U. M., Septiani, A., Pradana, I. R., & Mukti, G. S. (2023). Peningkatan Kompetensi Teknik Visualisasi Ruang 3D Nyata Dengan Software Virtualtour Bagi Siswa di SMKN 1 Kota Semarang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(4), 4897–4904.