

**LAPORAN PELAKSANAAN
KULIAH PENGABDIAN MASYARAKAT MAHASISWA DI
LINGKUNGAN UIN AR-RANIRY SEMESTER GANJIL TAHUN
AKADEMIK 2023/2024**

DESA/KELURAHAN : GAMPONG LIMPOK
KECAMATAN/KOTA : DARUSSALAM
KABUPATEN : ACEH BESAR
DOSEN SUPERVISOR/PEMBIMBING : IMA DWITAWATI, MBA

DISUSUN OLEH:

NO	NAMA	NIM	FAKULTAS	PRODI
1	Muhammad Ridhatul Nafis	2007050012	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
2	Aesha Durratul Nasihah	200705003	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
3	Ghazanul Fikri Khaironi	200705018	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
4	Hady Ikhwan	200705038	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
5	Muhammad Haris	200705062	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
6	Dolly Isma Indra	180303088	Ushuluddin dan Filsafat	Ilmu Al-Quran dan Tafsir



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
(LP2M)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH

2023

LEMBARAN PENGESAHAN

**KULIAH PENGABDIAN MASYARAKAT MAHASISWA
DI LINGKUNGAN UIN AR-RANIRY SEMESTER GANJIL TAHUN
AKADEMIK 2023/2024**

DESA/KELURAHAN : GAMPONG LIMPOK
KECAMATAN/KOTA : DARUSSALAM
KABUPATEN : ACEH BESAR

Disusun Oleh:

NO	NAMA	NIM	FAKULTAS	PRODI
1	Muhammad Ridhatul Nafis	2007050012	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
2	Aesha Durratul Nasihah	200705003	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
3	Ghazanul Fikri Khaironi	200705018	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
4	Hady Ikhwan	200705038	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
5	Muhammad Haris	200705062	Sains dan Teknologi	Teknologi Informasi
6	Dolly Isma Indra	180303088	Ushuluddin dan Filsafat	Ilmu Al-Quran dan Tafsir

Menyetujui :
Dosen Pembimbing,

Ima Dwitawati, MBA
NIP. 198210132014032002

KATA PENGANTAR

Segala puji Syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan petunjuk dan hidayah-Nya, karena penulis tidak akan mampu menyelesaikan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Lingkungan UIN Ar-Raniry ini tanpa kehendak-Nya. Shalawat dan salam turut di sanjungkan kepada Rasul kita Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam jahiliyah ke alam Islamiyah yang penuh dengan ilmu pengetahuan, seperti yang kita rasakan saat ini.

Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan pelaksanaan Kuliah Pengabdian Masyarakat di Lingkungan UIN Ar-Raniry ini selama 45 hari dan terhitung dari 10 Juli sampai dengan 10 September 2023 yang berlokasi di Gampong Limpok, Kec. Darussalam, Kab. Aceh Besar. Dan telah menyelesaikan laporan Kuliah Pengabdian Masyarakat di Lingkungan UIN Ar-Raniry guna melengkapi salah satu prasyarat dalam menyelesaikan mata kuliah (KPM) bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry.

Keberhasilan melakukan Kuliah Pengabdian Masyarakat di Lingkungan UIN Ar-Raniry dan penyusunan laporan ini tidak terlepas dari bantuan yang telah diberikan oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT. Segala puja dan puji Syukur penulis hanturkan atas karunia dan kasih sayangnya sehingga penulis masih diberi hidayah, akal serta pikiran dan atas segala kemudahan dalam pelaksanaan KPM di Lingkungan UIN Ar-Raniry ini.
2. Nabi Muhammad SAW. Berkat perjuangan beliau kita dapat menggapai indahny ilmu pengetahuan.
3. Rektor Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan KPM di Lingkungan UIN Ar-Raniry.
4. Ketua LP2M Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
5. Sekretaris LP2M Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.
6. Kepala P2M Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh.

7. Kasubbag LP2M dan Tenaga Kerja Kependidikan LP2M yang telah membantu dan membimbing penyusunan jurnal ini.
8. Ibu Ima Dwitawati, MBA. selaku Supervisor yang telah banyak memberikan bimbingan serta arahan yang membangun kepada kami selama pelaksanaan kegiatan KPM ini.
9. Bapak Guechik Gampong dan aparatur Gampong Limpok yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu dalam kegiatan KPM ini
10. Semua pihak yang telah banyak memberi bantuan dan dukungan baik yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, namun dengan adanya petunjuk, arahan dan bimbingan dari Dosen Supervisor, serta dukungan dari teman-teman maka penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Penulis juga mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak untuk kemajuan dimasa yang akan datang. Akhir kata, dengan Ridha Allah SWT dan segala kerendahan hati insya Allah laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Banda Aceh, 15 September 2023

Penulis

Tim Gampong Limpok

DAFTAR ISI

LEMBARAN PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Gambaran Umum Lokasi KPM	1
1.2 Permasalahan Dilokasi.....	4
1.3 Demografi Gampong	4
1.4 Tujuan	6
BAB II METODOLOGI	7
2.1 Penentuan Lokasi dan Waktu Pelaksanaan	7
2.2 Metodologi Pelaksanaan Kegiatan.....	7
2.3 Rencana Kerja dan Teknik Pelaksanaan	8
BAB III HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN.....	9
3.1 Tahapan Persiapan.....	9
3.2 Hasil Kegiatan.....	9
BAB IV PENUTUP	18
4.1 Kesimpulan	18
4.2 Rekomendasi/Saran.....	18
LAMPIRAN- LAMPIRAN.....	19

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 SDA Alam Gampong Limpok	3
Tabel 1.2 Jumlah Penduduk Gampong Limpok	5
Tabel 1.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur	5
Tabel 1.4. Berdasarkan Kelompok Lansia	5

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Gampong Limpok	2
Gambar 1.2 Struktur Organisasi Gampong Limpok	6
Gambar 3.1 Tampilan Berita Berkategori Pada Home Website	10
Gambar 3.2 Tampilan Widget Footer Alamat	11
Gambar 3.3 Tampilan Form Pengisian Menu Halaman Sejarah	12
Gambar 3.4 <i>Source Code</i> yang Ditambahkan Pada Halaman Tertentu.....	12
Gambar 3.5 Tampilan Hasil Setelah ditambahkan <i>Source Code</i>	13
Gambar 3.6 Pengisian Data pada Halaman Galeri.....	14

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Program Kerja dan Schedule Kegiatan.....	19
Lampiran 2. Struktur Desa/Lembaga/Lokasi	23
Lampiran 3. Peta/Denah Lokasi	24
Lampiran 4. Foto-Foto Kegiatan.....	25

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Gambaran Umum Lokasi KPM

a. Sejarah Gampong Limpok

Gampong Limpok adalah sebuah Gampong kecil di Kemukiman Tungkob, terletak di Kecamatan Darussalam, Aceh Besar. Banyak versi yang menyatakan tentang sejarah tentang dasar dari nama Gampong Limpok. Nama Gampong Limpok menurut narasumber Pak Samidan Abdullah bahwa kata Limpok diambil dari kata Bungong jiem Lhok di Limpok (Teratai) yang banyak tumbuh disawah bertumpuk-tumpuk di dekat Bale, yang diberi nama Lhok Mon Ulim (dalam sumur kecil). Disumur itu tumbuh bunga Teratai sangat banyak yang beraneka ragam warnanya karena itu diberilah nama Limpok.

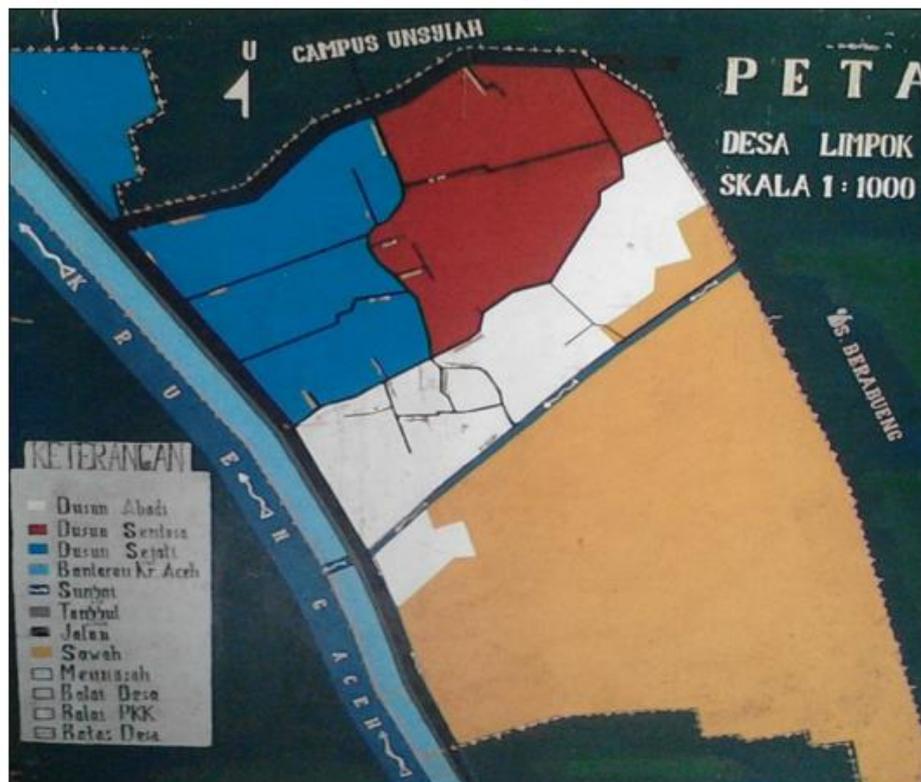
Nama Gampong Limpok sejak dulu sampai sekarang masih dinamakan Gampong Limpok. Gampong Limpok terdiri tiga Dusun yaitu Dusun Sejati, Dusun Abadi dan Dusun Sentosa. Secara Administratiif posisi Gampong Limpok pada saat sekarang berada dalam Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar:

Sejarah Kepemimpinan Gampong Limpok

1. Abas	Tahun 1939 – 1948
2. Tuke Yusuf	Tahun 1949 --1960
3. Sholeh	Tahun 1961 – 1965
4. Abu A.Wahab	Tahun 1966 – 1968
5. Ali Bakoi	Tahun 1969 – 1971
6. Abu A. Wahab	Tahun 1972 – 1982
7. Mahyiddin	Tahun 1982 – 1991
8. Sanusi Ibrahim	Tahun 1991 - 1999
9. Anwar. P	Tahun 1999 – 2007
10. Sanusi Ibrahim	Tahun 2007 -- 2012
11. Ibrahim	Tahun 2013 – 2019
12. Suwardi	Tahun 2019 -- 2025

b. Geografis Gampong

Adapun letak Gampong Limpok termasuk dalam Kemukiman Tungkob Kecamatan Darussalam adalah sebagai berikut :



Gambar 1.1 Peta Gampong Limpok

Sumber : Buku Panduan Profil Gampong Limpok

- Sebelah Barat berbatasan dengan Krueng Aceh
- Sebelah Timur berbatasan dengan Gampong Barabung
- Sebelah Utara berbatas dengan Kampus Unsyiah
- Sebelah Selatan berbatas dengan Gampong Cot Cut Kuta Baro

Secara Administratiif posisi Gampong Limpok pada saat sekarang berada dalam Kecamatan Darussalam Kabupaten Aceh Besar.

c. Sumber Daya Alam

Gampong Limpok memiliki beberapa potensi sumber daya alam yang dimanfaatkan untuk kebutuhan ekonomi, baik yang berasal dari pemanfaatan lahan untuk pertanian, maupun perkebunan. Dengan luas wilayah keseluruhan desa mencapai 45 Ha, masing-masing terbagi untuk wilayah permukiman, persawah, perkebunan. Adapun sumber daya alam yang dimiliki oleh Gampong Limpok diantaranya adalah :

- 1) Pertanian (Padi, dll)
- 2) Perkebunan (kelapa)

Berikut rincian sumber daya alam yang dimiliki oleh Gampong Limpok.

Tabel 1.1 SDA Alam Gampong Limpok

No	Pemanfaatan Lahan	Luas (Ha)	Keterangan
1	Bangunan Umum	5 Ha	
2	Perumahan	12 Ha	
3	Sawah	9 Ha	
4	Kuburan	1 Ha	
5	Pendidikan	3	
6	Perdagangan	-	
7	Pusat Pelayanan Kesehatan	1	
8	Saluran Irigasi	1	
9	Rekreasi dan Olah Raga	1	
10	Jalan/Lorong	12	

Sumber : Buku Panduan Profil Gampong Limpok

d. Orbitasi

Orbitasi atau jarak Gampong Limpok dari pusat-pusat pemerintahan :

- 1). Jarak dari pusat Pemerintahan Kecamatan : 5,0 KM
- 2). Jarak dari pusat Pemerintahan Kabupaten : 53 KM
- 3). Jarak dari pusat Pemerintahan Provinsi : 9,0 KM
- 4). Jarak dari pusat Pemerintahan Pusat : 2.357,3 KM

e. Karakteristik Gampong

Gampong Limpok merupakan kawasan perdesaan yang bersifat agraris, dengan mata pencaharian sebagian besar penduduknya adalah bertanak, bercocok tanam, terutama bertani dan berkebun. Sedangkan pencaharian lainnya adalah dari pemanfaatan hasil olahan pertanian dan perkebunan.

1.2 Permasalahan Dilokasi

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi yang makin berkembang menyebabkan terjadinya berbagai perubahan secara signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini juga dihadapi oleh Gampong Limpok. Pada Gampong Limpok, penggunaan teknologi yang masih rendah dikalangan masyarakat dan aparat gampongnya. Permasalah utama yang terjadi pada Gampong Limpok adalah kurangnya penggunaan dan pemahaman mengenai teknologi, khususnya dalam penggunaan website gampong sebagai sarana informasi dan administrasi bagi Masyarakat.

Saat ini, Pemerintah Kecamatan Darussalam telah mengarahkan untuk menggunakan website gampong sebagai sumber informasi. Semua data dan informasi yang berkaitan dengan gampong harus di unggah ke website resmi gampong yang telah diberikan oleh pemerintah. Website ini diharapkan mampu mempermudah aparat gampong dalam melakukan tugas administrasi gampong dan dapat memberikan informasi kepada Masyarakat terkait dengan kegiatan-kegiatan yang berlangsung di gampong.

1.3 Demografi Gampong

a. Keadaan Penduduk

Berdasarkan pemutakhiran data pada bulan November 2022, jumlah penduduk Gampong Limpok adalah 1,124 jiwa. Dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1.2 Jumlah Penduduk Gampong Limpok

No	Jurong/Dusun	Jumlah KK	Jenis Kelamin		Jumlah (jiwa)
			Lk	Pr	
1.	Dusun Sejati	122	233	223	455
2.	Dusun Abadi	109	172	198	370
3.	Dusun Sentosa	87	132	167	299
Total		318	537	598	1,124

Sumber : Buku Panduan Profil Gampong Limpok

Tabel 1.3 Jumlah Penduduk Berdasarkan Kelompok Umur

No	Dusun	Kelompok Umur							Jumlah
		0-5 Tahun	6-13 Tahun	14-18 Tahun	19-25 Tahun	26-45 Tahun	46-57 Tahun	58 Keatas	
1.	Sejati	29	83	42	47	151	50	45	447
2.	Abadi	26	56	39	44	128	51	25	369
3.	Sentosa	23	35	15	27	85	45	36	266

Sumber : Buku Panduan Profil Gampong Limpok

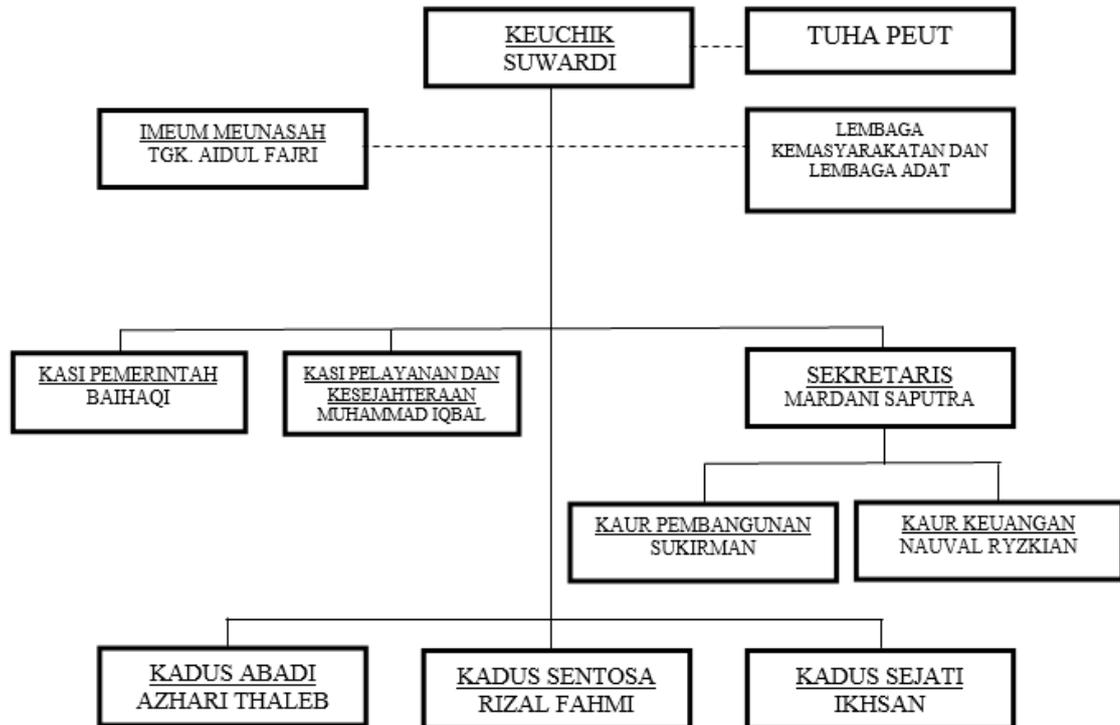
Tabel 1.4. Berdasarkan Kelompok Lansia

NO	Dusun	Kelompok Lansia				Jumlah	Jumlah
		Jenis Kelamin	45-59 Tahun	60 Tahun	70 Tahun		
1.	Sejati	L	31	19	5	55	111
		P	36	14	6	56	
2.	Sentosa	L	23	10	6	39	78
		P	24	10	5	39	
3.	Abadi	L	35	7	4	46	95
		P	31	12	6	49	

Sumber : Buku Panduan Profil Gampong Limpok

b. Struktur Organisasi

STRUKTUR ORGANISASI PEMERINTAHAN GAMPONG LIMPOK KECAMATAN DARUSSALAM KABUPATEN ACEH BESAR



Gambar 1.2 Struktur Organisasi Gampong Limpok
Sumber : Buku Panduan Profil Gampong Limpok

1.4 Tujuan

Tujuan utama dari Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) ini adalah membantu proses digitalisasi administrasi gampong dengan memindahkan data ke dalam website resmi gampong yaitu gampong.id. selain itu juga memberikan pengetahuan mengenai penggunaan dan pengelolaan website kepada aparat gampong. Penggunaan website ini diharapkan dapat memudahkan proses pertukaran informasi dan administrasi gampong dengan Masyarakat untuk meningkatkan efisiensi waktu.

BAB II

METODOLOGI

2.1 Penentuan Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) dilaksanakan di Gampong Limpok pada Kecamatan Darussalam, Aceh Besar. KPM ini berlangsung selama 45 hari yang dimulai sejak tanggal 10 Juni 2023 – 10 September 2023. Penentuan lokasi dan waktu pelaksanaan ini berdasarkan pada keputusan yang diberikan oleh P2M selaku penyelenggara kegiatan KPM, yang diperoleh dari hasil diskusi yang dilakukan antara Sekretaris LP2M, peserta KPM dan dosen supervisor yang pada kegiatan KPM ini

2.2 Metodologi Pelaksanaan Kegiatan

Metode pelaksanaan yang digunakan pada Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) yang berlangsung di Gampong Limpok ini yaitu:

a. **Persiapan**

Tahapan ini dimulai dengan melakukan observasi terhadap Gampong Limpok observasi merupakan salah satu cara pengumpulan informasi data yang dilakukan dengan mengamati gejala-gejala yang ada. Dalam kegiatan observasi ini, penulis secara langsung melihat kondisi desa sebagai salah satu acuan dalam melakukan kegiatan dan program kerja pada kegiatans KPM.

b. **Penyusunan program kerja**

Program kerja ini dirancang oleh peserta Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) yang terdiri dari pengisian data pada website untuk membantu aparatur gampong dalam mentranformasikan administrasi ke bentuk digital, melakukan sosialisasi, melakukan pendampingan dan pengajaran kepada aparatur gampong mengenai penggunaan dan pengelolaan website resmi gampong, membuat peta desa, melakukan gotong royong dan berpartisipasi pada kegiatan 17 agustus.

c. **Pelaksanaan program**

Tahapan ini dilakukan secara sistematis dalam melaksanakan program dan kegiatan selama melakukan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) digampong Limpok.

d. Evaluasi dan Umpan balik

Selama proses kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Gampong Limpok dilakukan, banyak evaluasi dan umpan balik yang diberikan guna untuk melihat progres yang terjadi selama kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) ini berlangsung.

2.3 Rencana Kerja dan Teknik Pelaksanaan

Rencana kerja Utama pada kegiatan KPM ini yaitu menginputkan data pada website resmi gampong.id. Selain program utama tersebut ada beberapa program lainnya yang dilakukan selama melakukan kegiatan KPM ini. Beberapa kegiatan ini yaitu, sosialisasi tentang dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada anak di SD Limpok, Gotong royong Bersama pemuda setempat, Acara 17 Agustus dan membuat Peta Gampong Limpok.

BAB III

HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

3.1 Tahapan Persiapan

a. Pembekalan Peserta

Setelah ditentukan peserta untuk melaksanakan KPM di Lingkungan UIN Ar-Raniry, maka akan dilakukan pembekalan terlebih dahulu. Dimana kegiatan ini membahas mekanisme kegiatan KPM, waktu pelaksanaan, dan penulisan laporan.

b. Penyerahan Peserta

Setelah melakukan pembekalan, pada tanggal 10 Juli 2023 pukul 09.00 WIB, peserta KPM berkumpul di kantor camat Kecamatan Darussalam untuk melakukan kegiatan serah terima oleh Kepala LP2M UIN Ar-Raniry kepada Camat Kecamatan Darussalam dan selanjutnya peserta KPM akan diserahkan kepada Geuchik Gampong dari masing-masing kelompok.

c. Pertemuan dengan kepala Desa

Setelah melakukan penyerahan kepada Guechik Gampong Limpok yang dilakukan pada Kantor Camat Kecamatan Darussalam, mahasiswa KPM di Lingkungan UIN Ar-Raniry akan melakukan pertemuan untuk melakukan pengenalan mahasiswa KPM dengan aparaturnya Gampong yang berlokasi di Kantor Geuchik Gampong Limpok.

d. Penjemputan Peserta Kembali

Setelah melakukan Pengabdian selama 45 Hari, peserta KPM di Lingkungan UIN Ar-Raniry akan dijemput oleh panitia pelaksanaan KPM UIN Ar-Raniry yang berlangsung di kantor Camat Kecamatan Darussalam.

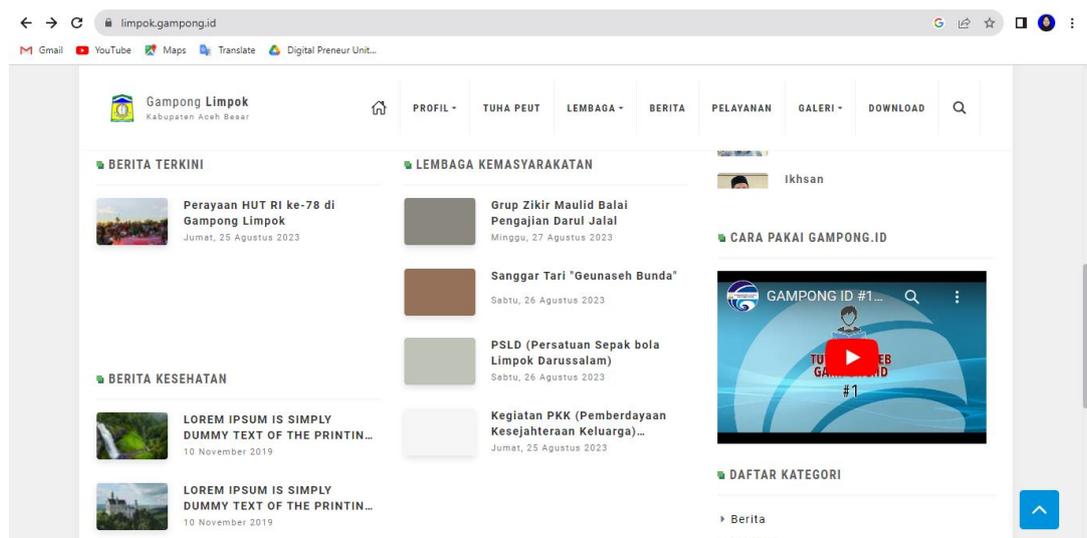
3.2 Hasil Kegiatan

Selama 45 hari kegiatan KPM di Lingkungan UIN Berlangsung, peserta merencanakan dan Menyusun kegiatan dan program kerja yang akan dilaksanakan selama program KPM berlangsung. Program utama dalam kegiatan KPM di

Lingkungan UIN Ar-Raniry yaitu melakukan pengisian data pada Website Resmi Gampong yang telah diberikan oleh Pemerintahan Kecamatan. Berikut program dan Kegiatan secara garis besar yang telah diagendakan dan dilakukan yang bergerak pada bidang Teknologi Informasi yang merupakan program studi yang dipelajari oleh peserta KPM di Gampong Limpok, yaitu:

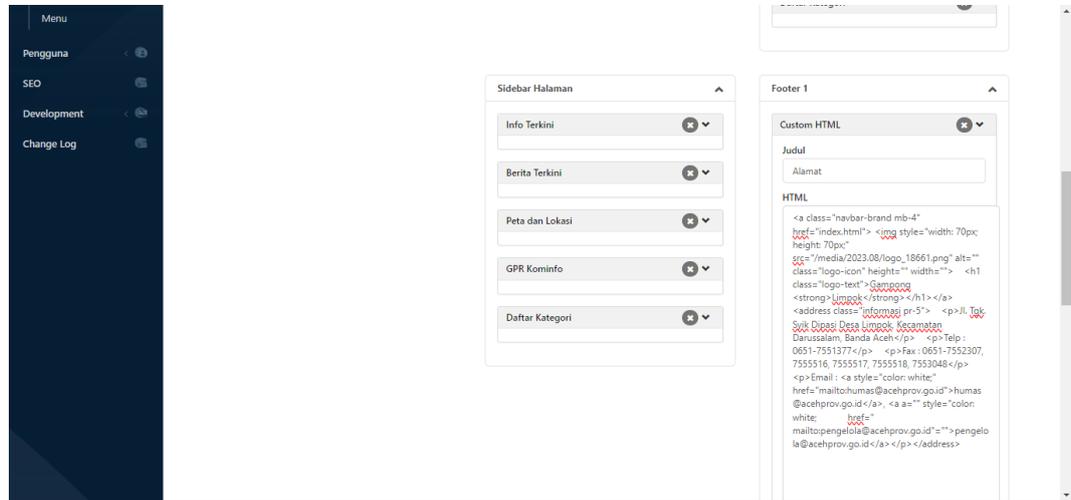
- 1) Melakukan program utama yaitu melakukan pengisian data pada website Resmi Gampong Limpok.

Gampong.id adalah website resmi yang diperintahkan oleh Pemerintah Kecamatan untuk menggunakan website sebagai sumber informasi bagi masyarakat. Dalam pengisian ini, peserta diberikan Username dan password, termasuk domain website yang akan digunakan untuk menginput data. Selain itu juga peserta KPM diberikan data-data yang dibutuhkan dalam melakukan pengisian data seperti data profil Gampong Limpok, Struktur Organisasi, Struktur dan foto dari aparaturnya Gampong, Tuha Peut dan Lembaga-lembaga yang berada di Gampong Limpok. Dalam proses pengisian data ini, peserta melakukan perubahan terhadap isi dari tampilan dengan menambahkan beberapa fitur pada bagian Home, seperti menambahkan widget mengenai berita Kesehatan yang akan menampilkan berita-berita yang berkategori Kesehatan, seperti pada Gambar 3.1.



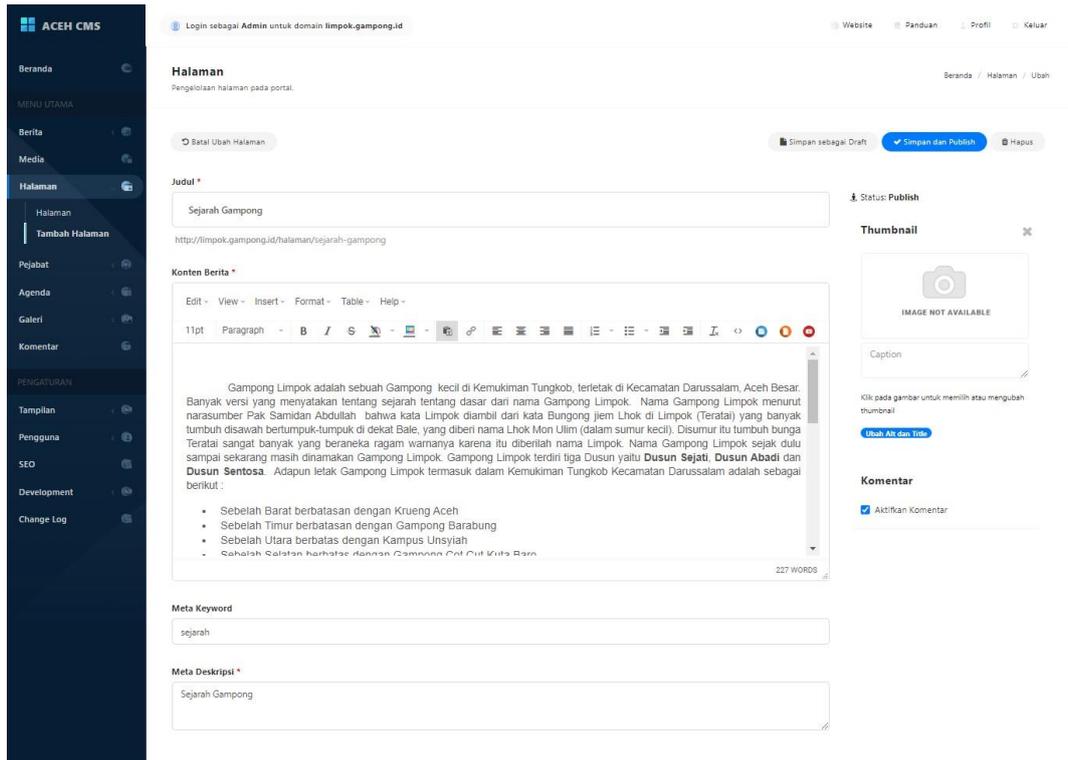
Gambar 3.1 Tampilan Berita Berkategori Pada Home Website

Peserta KPM juga melakukan perubahan logo dan Alamat serta isi dari footer yang ada pada website. Dengan menambahkan pada bagian widget pada fitur footer, seperti pada Gambar 3.2.



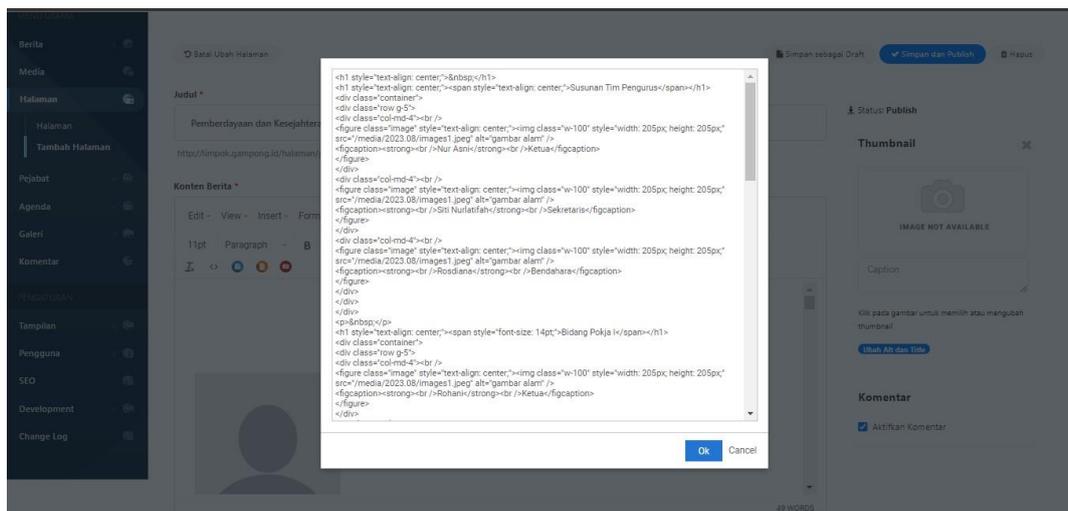
Gambar 3.2 Tampilan Widget Footer Alamat

Peserta KPM juga melakukan menambahkan data pada bagian profil yang mencakup beberapa item halaman seperti, Sejarah, geografis, demografis, peta deta dan struktur organisasi. Pada pengisian ini dilakukan dengan data yang didapatkan dari pihak operator gampong, untuk tampilan dapat dilihat pada Gambar 3.3 berikut



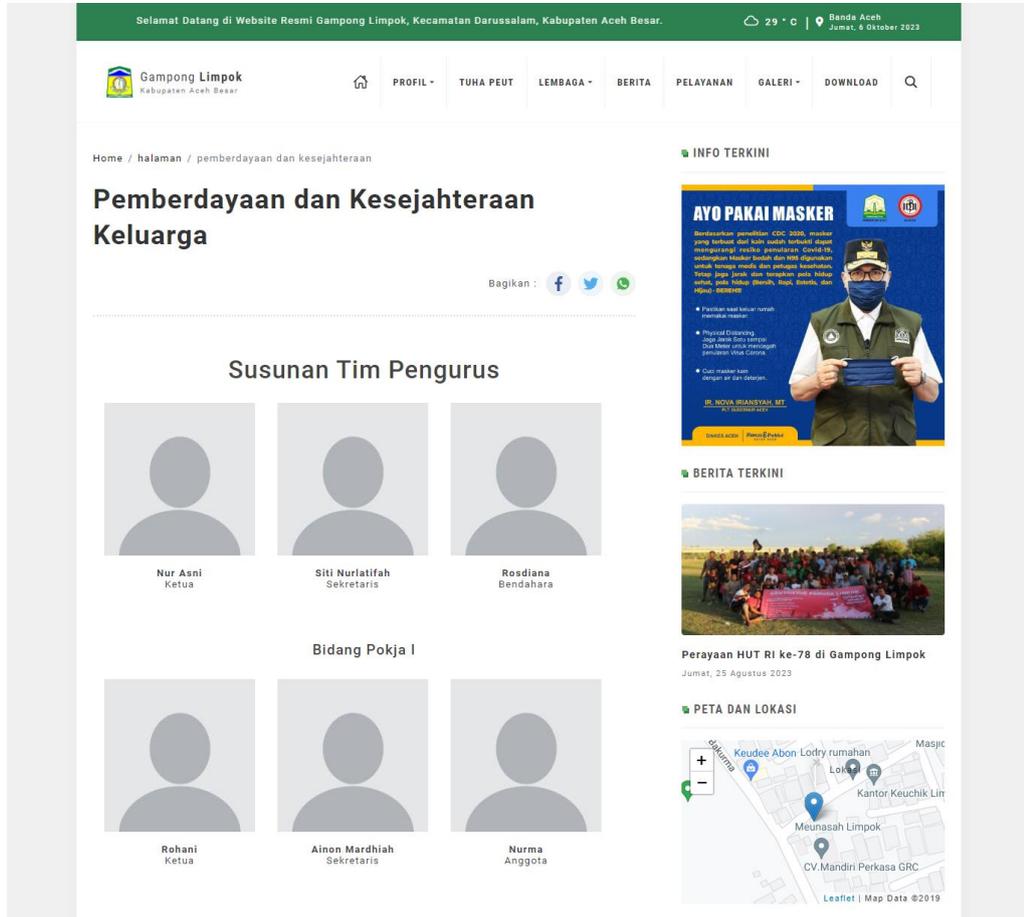
Gambar 3.3 Tampilan Form Pengisian Menu Halaman Sejarah

Selain itu pada halaman Tuha Peut juga dilakukan perubahan dengan menambahkan beberapa *source code* (kodingan) untuk merapikan posisi letak foto dan nama dari para anggota Tuha peut. Hal ini juga dilakukan pada menu kelembagaan yang berisikan struktur dan anggota dari Lembaga-lembaga dan kelompok yang berada pada Gampong Limpok, seperti pada Gambar 3.4.



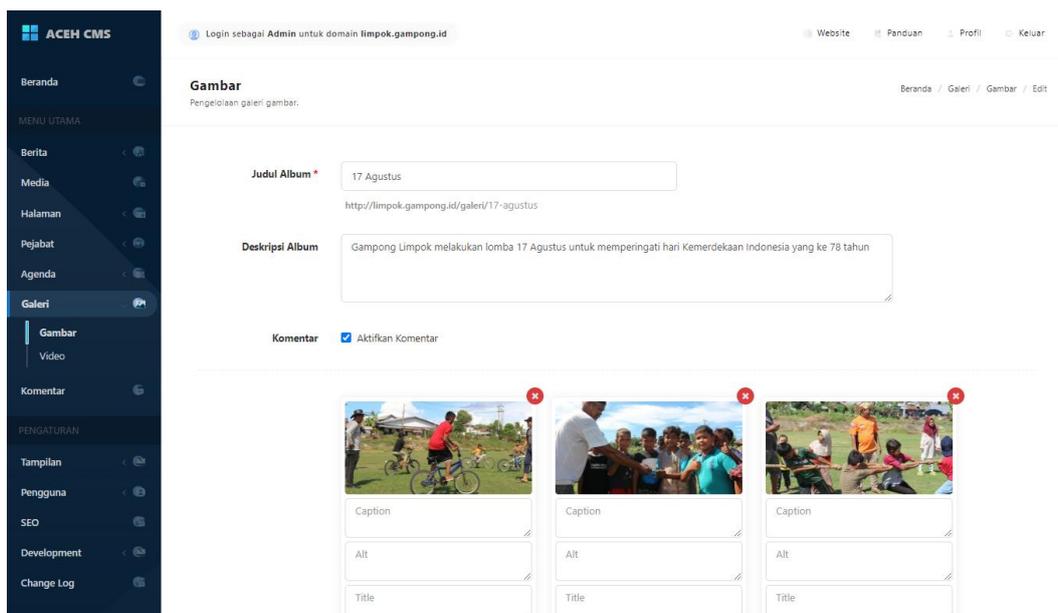
Gambar 3.4 *Source Code* yang Ditambahkan Pada Halaman Tertentu

Untuk tampilan hasil yang diberikan pada halaman Tuha Peut setelah menambahkan *source code* untuk merapikan posisi letak struktur dapat dilihat pada Gambar 3.5



Gambar 3.5 Tampilan Hasil Setelah ditambahkan Source Code

Peserta KPM juga melakukan perubahan pada lokasi di website yang berada pada bagian sidebar halaman Home dan melakukan penambahan data pada Menu Galeri, yang dapat dilihat pada Gambar 3.6.



Gambar 3.6 Pengisian Data pada Halaman Galeri

Peserta KPM juga membantu membuat halaman pelayanan guna mempermudah Masyarakat dalam melakukan proses pelayanan, serta membantu membuat email gampong yang secara khusus digunakan sebagai email untuk proses pelayanan. Selain Melakukan pengisian data, peserta KPM juga melakukan pengajaran dan pemaparan penggunaan dan pengelolaan website kepada aparatur gampong guna pengelolaan website gampong terus berlangsung.

- 2) Melakukan kegiatan Sosialisasi dengan tema berkaitan dengan penggunaan gadget yang berlebihan pada anak.

Kegiatan ini dilakukan berlokasi pada SDN Limpok. Sebelum melakukan kegiatan ini, peserta melakukan kunjungan ke SDN Limpok untuk meminta izin melakukan kegiatan di sekolah tersebut. Kemudian dengan izin yang telah diberikan, peserta KPM mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan dan dilakukan saat sosialisasi, seperti membeli makanan ringan sebagai bingkisan kepada siswa SDN Limpok, membuat Tabel Penggunaan Gadget yang akan di isikan oleh siswa untuk melihat seberapa anak-anak dalam menggunakan gadget, membuat sertifikat sebagai kenang-kenangan kepada SDN Limpok dan pelengkapan lainnya.

Pada kegiatan sosialisasi ini di ikuti oleh 30 siswa yang terdiri dari siswa kelas 1 sampai kelas 6 yang dilakukan di Aula SDN Limpok. Sebelum melakukan proses sosialisasi, para peserta KPM dan siswa SDN Limpok melakukan gotong royong Bersama untuk menyiapkan ruangan menjadi lebih nyaman. Setelah itu Peserta KPM melakukan kegiatan sosialisasi yang dilakukan dengan cara penyampaian materi yang berupa presentasi dengan materi yang disampaikan berkaitan dengan definisi, bahaya dan contoh dampak penggunaan gadget yang berlebihan dan cara untuk mengatasinya dengan memberikan tips-tips yang dapat membantu mereka dan selama kegiatan berlangsung juga diselenggarakan dengan permainan ice breaking.

Sebelum penyampaian materi, peserta KPM menempelkan tabel gadget yang telah dibuat dan meminta untuk setiap siswa untuk memilih berapa lama mereka menggunakan gadget. Proses ini di akhiri dengan pembagian bingkisan makanan kepada siswa dan melakukan foto Bersama dengan para siswa. Peserta KPM juga memberikan sertifikat sebagai kenang-kenangan kepada SDN Limpok yang diterima langsung oleh kepala sekolah SDN Limpok.

3) Melakukan Gotong Royong Bersama Pemuda Gampong Limpok.

Kegiatan ini berlangsung di Lapangan Limpok yang akan digunakan sebagai lokasi perlombaan dan acara 17 Agustus dilaksanakan. Pada kegiatan ini peserta KPM membersihkan rumput-rumput liar yang berada di pinggiran lapangan dan membuang sisa-sisa rumput dan batang pohon yang telah dipotong pada tempat pembakaran sampah Bersama dengan pemuda gampong dan para aparatur gampong. Selain membersihkan lapangan, peserta KPM juga membantu dalam membangun tenda yang akan digunakan sebagai tempat kegiatan perlombaan 17 Agustus berlangsung. Diakhir kegiatan, Peserta KPM Bersama dengan para pemuda melakukan makan siang Bersama dibawa tenda yang telah dibangun dan melakukan foto Bersama.

4) Melaksanakan kegiatan 17 Agustus pada Gampong Limpok.

Kegiatan ini merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh Gampong Limpok. Pada kegiatan ini banyak berisikan berbagai perlombaan yang berlangsung, Peserta KPM melakukan kolaborasi dengan Masyarakat untuk mensukseskan kegiatan 17 Agustus. Dalam kegiatan peserta KPM ditugaskan

untuk melakukan dokumentasi kegiatan dengan Kamera dan HP dan mendesain spanduk untuk kegiatan 17 Agustus. Pada ke Pada kegiatan ini juga, salah satu peserta KPM berkesempatan untuk mengikuti lomba Tarik tambang Bersama para peserta antar dusun.

5) Membuat Peta Gampong Limpok.

Saat ini, Gampong Limpok masih menggunakan peta desa yang telah digunakan sejak lama. Dimana pada peta ini berisikan informasi mengenai luas dan daerah yang menjadi Gampong Limpok. Ada peta yang telah dibuat pada kegiatan pengabdian Masyarakat yang telah dilakukan pada Gampong Limpok, tetapi luas lokasi dan daerahnya masih belum terlalu akurat. Hal ini yang menyebabkan kami membuat peta desa sebagai salah satu program yang kami kerjakan. Dalam proses pengerjaan peta, peserta KPM banyak mendapatkan feedback yang diberikan terkait Peta. Untuk melakukan validasi terhadap peta, kami melakukannya secara langsung dan juga secara online yaitu dengan menggunakan Whatsapp Grup untuk membahas mengenai letak dan posisi daerah Gampong Limpok pada peta.

Kegiatan lainnya yang dilakukan bersifat pendukung yang dikerjakan dalam selama program KPM. Adapun kegiatan pendukung yang dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan kegiatan survey lokasi sekaligus melakukan survey untuk peta desa. Pada kegiatan ini, peserta KPM melakukan kegiatan.
- 2) Melakukan kegiatan bakti social dengan membersihkan ruangan PKK. Kegiatan ini dilakukan dengan membersihkan ruangan dari debu dan sarang laba-laba yang ada didinding dan dilantai. Setelah itu peserta KPM juga melakukan pengempelan pada lantai. Setelah kegiatan selesai, peserta KPM melakukan diskusi pada ruangan tersebut.
- 3) Melakukan desain terhadap spanduk 17 Agustus. Peserta KPM membantu untuk desain spanduk pada acara 17 Agustus yang dimana hasil akhirnya diberikan kepada sekretaris gampong.
- 4) Membantu pihak LP2M dalam melakukan coaching (pembekalan) bagi mahasiswa KPM. Pada kegiatan ini, peserta KPM menjadi Panitia kegiatan dengan melakukan pembagian makanan snack kepada peserta dan

melakukan absensi kepada para peserta KPM di Lingkungan UIN yang akan dimulai pada akhir bulan Agustus

- 5) Melakukan gotong royong Bersama dengan para mahasiswa KPM dan KKN yang berada di Gampong Limpok untuk membersihkan Masjid Nurul Huda. Pada kegiatan ini, pembersihan masjid dilakukan mulai dari dalam, kamar mandi dan di luar masjid. Di dalam masjid, Sebagian peserta KPM menyapu dinding-dinding dan lantai dari debu dan sarang laba-laba yang ada didalam masjid dan diluar teras masjid. Sebagian peserta KPM lainnya membersihkan bagian Kamar mandi masjid, mulai dari kamar mandi dan tempat wudhu. Setelah kegiatan gotong royong selesai, peserta KPM dan aparatur gampong, mencakup sekretaris gampong, operator gampong dan kaur keuangan melakukan bincang-bincang singkat sambil menghilangkan penat.
- 6) Penyerahan peta gampong kepada aparatur desa yang dilakukan di kantor Geuchik Gampong Limpok.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan informasi yang tersedia, dapat disimpulkan bahwa program Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Gampong Limpok telah berhasil mencapai tujuannya. Program ini melibatkan berbagai kegiatan seperti memasukkan data ke situs web resmi gampong.id, mensosialisasikan dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada anak-anak, pelayanan masyarakat, dan membuat peta Gampong Limpok. Para peserta diberikan pelatihan dan bimbingan sebelum program dimulai, dan kemajuan dievaluasi selama program berlangsung. Laporan juga mengakui dukungan dan bantuan yang diberikan oleh berbagai individu dan organisasi.

4.2 Rekomendasi/Saran

Sebagai saran untuk program-program di masa depan, disarankan untuk melibatkan lebih banyak anggota masyarakat dalam program untuk meningkatkan dampak dan keberlanjutan program. Program juga dapat difokuskan pada menangani masalah-masalah spesifik yang dihadapi oleh masyarakat, seperti meningkatkan akses ke pendidikan dan kesehatan. Selain itu, program dapat bekerja sama dengan organisasi lokal dan lembaga pemerintah untuk memastikan implementasi program yang efektif.

LAMPIRAN- LAMPIRAN

Lampiran 1. Program Kerja dan Schedule Kegiatan

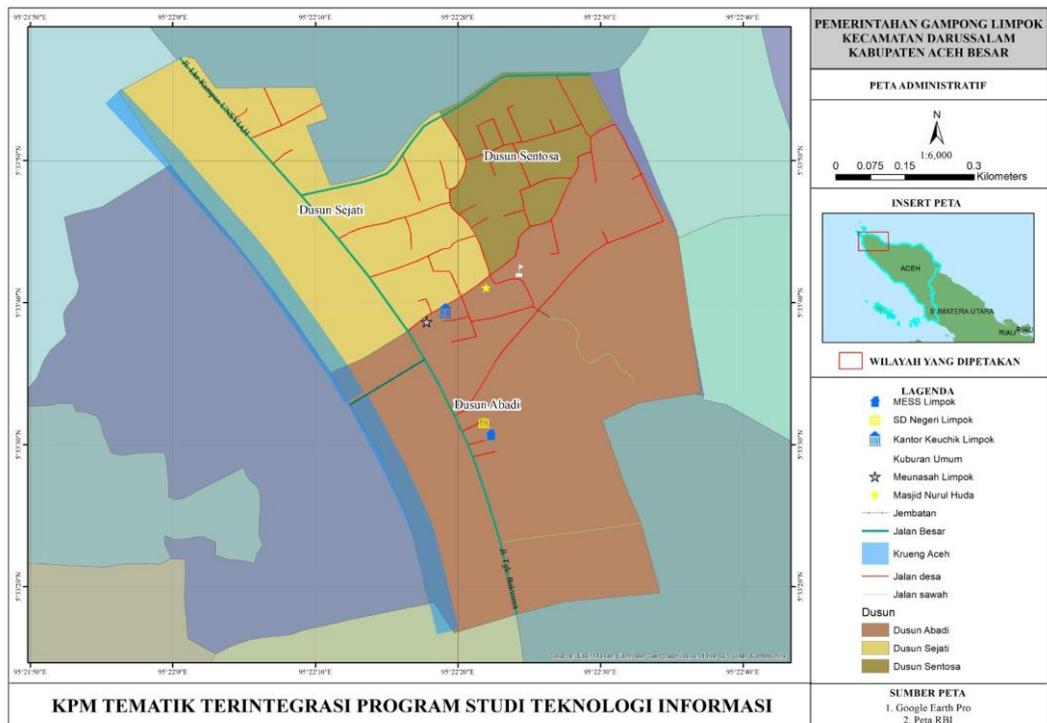
No	Hari	Tanggal	Jenis Kegiatan	Jam Kegiatan
1	Senin	7/10/2023	Penyerahan dan penerimaan Mahasiswa KPM kepada Camat dan Geuchik Gampong Limpok	9:00
2	Selasa	7/11/2023	Diskusi Mengenai Program Kerja bersama Kelompok lain	9:00
3	Rabu	7/12/2023	Pertemuan dan Pengenalan Perangkat Gampong Limpok	14:30
4	Kamis	7/13/2023	Melakukan Survey pada Gampong Limpok	14:00
5	Jumat	7/14/2023	Konsultasi Mengenai Proker dan Pengisian Data Sigap/Web Gampong bersama Sekretaris Gampong	14:20
6	Sabtu	7/15/2023	Diskusi Membahas mengenai pembangunan Website gampong dan pengisian data dan Diskusi Mengenai Pembuatan Instagram Sebagai Archive Kegiatan dan Akun Google KPM limpok	14:30
7	Senin	7/17/2023	mendesain template postingan instagram	14:20
8	Selasa	7/18/2023	melanjutkan desain template postingan instagram	15:00
9	Rabu	7/19/2023	Membuat program kerja Peta desa	14:00
10	Kamis	7/20/2023	Melakukan Survey letak luas desa dan melanjutkan membuat peta	15:00
11	Sabtu	7/22/2023	Meminta SK Operator Gampong untuk diberikan kepada Camat untuk dimintakan Username dan Password SIGAP	13:40

12	Selasa	7/25/2023	Diskusi bersama kelompok mengenai mekanisme Sosialisasi	14:00
13	Rabu	7/26/2023	Melakukan Bakti Sosial	14:00
14	Kamis	7/27/2023	Operator Gampong Memberikan Domain dan password untuk website gampong.id diberikan dan mempelajari website	21:30
15	Jumat	7/28/2023	Kunjungan ke SD Limpok untuk izin menjalankan proker Sosialisasi mengenai Pengaruh Penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak	10:00
16	Sabtu	7/29/2023	Lanjut Mempelajari bagaimana Proses Pengelolaan Pada Web Gampong	14:50
17	Minggu	7/30/2023	Mencari Bahan yang berkaitan dengan Bahaya Penggunaan Gadget yang berlebihan pada anak dan Menyiapkan PPT	14:00
18	Senin	7/31/2023	Menyiapkan kebutuhan lainnya untuk sosialisasi seperti Sticky Notes, Tabel Penggunaan Gadget, Sertifikat Sebagai Cindra Mata dan Frame Sertifikat	15:00
19	Jumat	8/4/2023	Membeli dan membungkus Kue untuk bingkisan snack untuk diberikan kepada siswa dan siswa di SD Limpok	14:00
20	Sabtu	8/5/2023	Melakukan Proker Sosialisasi mengenai dampak penggunaan gadget yang berlebihan pada SD Limpok	10:00
21	Minggu	8/6/2023	Lanjut Menambahkan data dan merapikan bagian footer	15:00
22	Senin	8/7/2023	Mengisikan Data pada bagian Profil, meliputi Sejarah, Visi dan Misi, Geografis, Demografi dan Struktur	14:00

23	Selasa	8/8/2023	Finalisasi pembuatan peta	15:00
24	Rabu	8/9/2023	Mengubah tata letak dan isi Navbar dan menghubungkannya dengan halaman	15:00
25	Kamis	8/10/2023	Mengisikan Data pada bagian Daftar Penjabat (Perangkat) Gampong meliputi geuchik, sekdes, kaur keuangan, dll	14:00
26	Jumat	8/11/2023	Membantu Kegiatan biefring KPM Internal di Lingkungan UIN Ar-Raniry	8:00
27	Sabtu	8/12/2023	Melakukan Gotong Royong menyambut acara 17 Agustus	8:00
28	Minggu	8/13/2023	mendesain spanduk 17 agustus	15:00
29	Senin	8/14/2023	Revisi Peta Desa	9:00
30	Rabu	8/16/2023	melakukan survey lokasi kegiatan 17 agustus dan melihat anak-anak bermain bola	16:00
31	Kamis	8/17/2023	Acara 17 Agustus untuk memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia yang ke 78	9:00
32	Jumat	8/18/2023	Upload dokumentasi dan memberikan link Dokumentasi Kegiatan 17 Agustus yang diambil oleh Peserta KPM kepada Gampong	11:28
33	Senin	8/21/2023	Menginput data pada bagian agenda gampong dan menambahkan dokumentasi kegiatan 17 agustus	17:20
34	Selasa	8/22/2023	Mengubah tampilan home dengan menambahkan widget mengenai Berita Terkini, Berita Kesehatan dan Berita Lembaga Kemasyarakatan. Juga mencocokkan peta lokasi gampong	14:40

35	Jumat	8/25/2023	Menginputkan data berita kategori lembaga pada gampong limpok dan menambahkan berita mengenai acara 17 agustus di gampong limpok dan berita kategori lembaga mengenai PKK	14:00
36	Sabtu	8/26/2023	Menginput data pada menu Tuha Peut dan lanjut menambahkan berita kategori Lembaga mengenai sanggar dan club bola yang ada di limpok	15:00
37	Senin	8/28/2023	Menginputkan data pada bagian Menu Lembaga Kemasyarakatan yang terdiri dari data Anggota pada tiap-tiap lembaga Gampong	22:40
38	Selasa	8/29/2023	Revisi Peta Desa	8:01
39	Rabu	8/30/2023	Melakukan Presentasi mengenai progres website dan menjelaskan mekanisme pengisiannya. Juga melakukan pembuatan email dan Gform untuk menangani masalah persuratan	20:30
40	Kamis	8/31/2023	Menambahkan dokumentasi mengenai sanggar tari Geunaseh Bunda dan Paud Generasi Nanggroe	21:14
41	Jumat	9/1/2023	Finalisasi Data Perangkat Desa dan Data Tuha Peut	14:39
42	Kamis	9/7/2023	Revisi Peta Desa, pada bagian Sungai	23:00
43	Jumat	9/8/2023	Biefring terakhir bersama Sekretaris LP2M	15:00
44	Sabtu	9/9/2023	Pembuatan Draft laman Pelayanan untuk membantu pelayanan Gampong	15:00
45	Minggu	9/10/2023	Gotong Royong membersihkan Mesjid Gampong Limpok	9:00
46	Senin	9/11/2023	Penyerahan Peta Desa Kepada Gampong Limpok	14:00

Lampiran 3. Peta/Denah Lokasi



Lampiran 4. Foto-Foto Kegiatan

1. Bertemu Kepala Geuchik dan perangkat Gampong



2. Meminta izin ke sekolah dan Sosialisasi Dampak Penggunaan Gadget pada Anak



Tabel Gadget

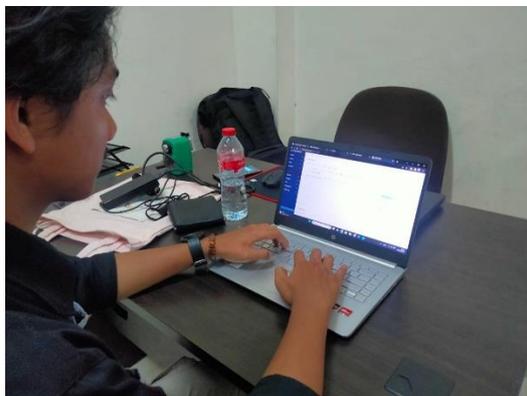
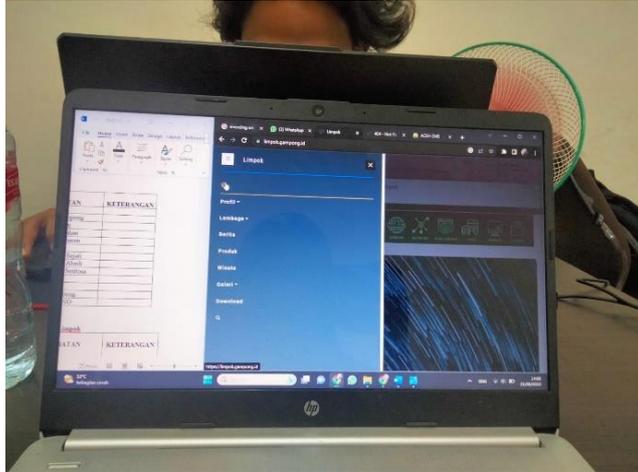
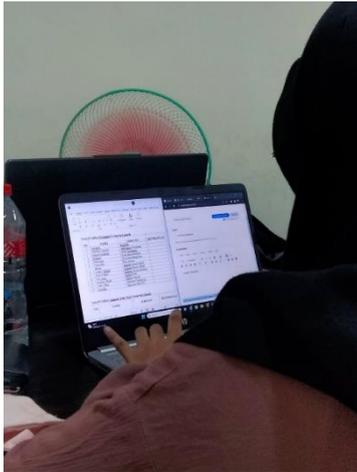
TIDAK PERNAH	SEKALI-SEKALI	SETIAP HARI
(7)	(15)	(7)



3. Gotong Royong Bersama pemuda



4. Pengisian data pada website



5. 17 Agustus



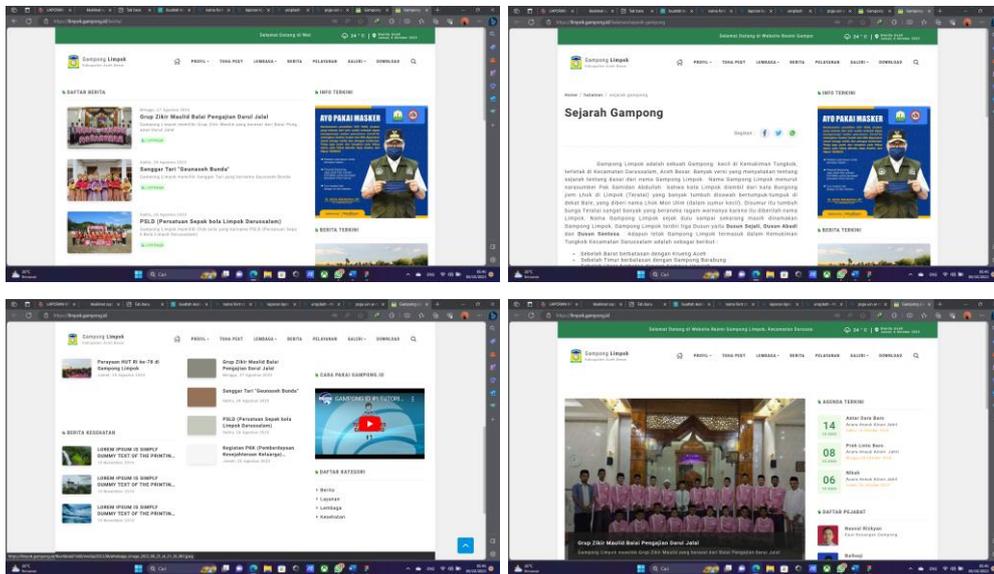


6. Gotong Royong membersihkan Mesjid





7. Tampilan Website desa Limpok



8. Peta Gampong Limpok

