



PENINGKATAN KUALITAS KADER PKK dan TARUNA KARANG MELALUI PROGRAM PELATIHAN APLIKASI PERKANTORAN DAN DESAIN GRAFIS

Article history

Received: 14-01-2023

Revised: 17-01-2023

Accepted: 28/03/2023

DOI: [10.35329/sipissangngi.v3i1.3818](https://doi.org/10.35329/sipissangngi.v3i1.3818)

¹Farida, ²Vera Alviani, ³Ramdana.

¹STMIK BINA ADINATA,

²Universitas Megarezky, ³Universitas Megarezky.

*Corresponding author

Email: faridahvaryd4@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Aplikasi Perkantoran dan Desain Grafis ini bertujuan (1) untuk memberikan pemahaman masyarakat akan ilmu pengetahuan kepada masyarakat mengenai Aplikasi perkantoran dan desain grafis dan melatih cara menggunakannya. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Baruga Kecamatan Pajukukang, Kabupaten Bantaeng pada tanggal 21 Mei 2022 yang diikuti oleh aparat desa dan masyarakat setempat, Anggota PKK serta Karang Taruna Desa Baruga. Kegiatan dimulai dengan penjelasan materi kemudian dilanjutkan dengan latihan demonstrasi cara mengoperasikan Aplikasi perkantoran dan Aplikasi desain Grafis. Hasil dari pelatihan ini adalah meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai Teknologi Informasi serta memberikan kemampuan bagi peserta dalam mengoperasikan aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis. Kegiatan ini juga memberikan dampak baik bagi aparat desa karena beberapa latihan yang dilakukan dapat membuat mereka mudah menyelesaikan pekerjaannya.

Kata Kunci : Aplikasi, Desain Grafis, Masyarakat

1. PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi yang meliputi kegiatan pendidikan dan pengajaran, penelitian serta pengabdian kepada masyarakat, dalam program ini, salah satu desa di kecamatan rilau yaitu Baruga merupakan desa yang menjadi target tempat KKLK mahasiswa kami, dan desa ini adalah desa yang dulunya berstatus dusun yang bernama Korong batu kemudian diubah menjadi Baruga setelah dilakukan pemekaran desa. jumlah jiwa dalam desa ini terbilang cukup banyak, kami melaksanakan kegiatan pengabdian dengan judul Pengenalan aplikasi perkantoran dan desain grafis, Tidak dapat dipungkiri dunia teknologi saat ini berkembang sangat pesat, kemarin kita berada dalam revolusi 4.0 dimana semua kegiatan teknologi terpusat dan 1 pintu, segala bentuk komunikasi diatur agar dapat terintegrasi secara menyeluruh, ilmu artificial intelligent sangat berkembang di era sekarang ini, dan baru – baru ini dunia teknologi kembali bersiap menghadapi revolusi 5.0 yang lebih menitik beratkan pada komponen humanity.

Kemajuan teknologi digital yang dipadu dengan telekomunikasi telah membawa komputer memasuki masa-masa “revolusi”-nya. Di awal tahun 1970-an, teknologi PC atau Personal Computer mulai diperkenalkan sebagai alternatif pengganti mini computer. Dengan seperangkat komputer yang dapat ditaruh di meja

kerja (desktop), seorang manajer atau teknisi dapat memperoleh data atau informasi yang telah diolah oleh komputer (dengan kecepatan yang hampir sama dengan kecepatan mini computer, bahkan mainframe). Kegunaan komputer di perusahaan tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi, namun lebih jauh untuk mendukung terjadinya proses kerja yang lebih efektif.

Tidak seperti halnya pada era komputerisasi dimana komputer hanya menjadi “milik pribadi” Divisi EDP (Electronic Data Processing) perusahaan, di era kedua ini setiap individu di organisasi dapat memanfaatkan kecanggihan komputer, seperti untuk mengolah database, spreadsheet, maupun data processing (end-user computing). Pemakaian komputer di kalangan perusahaan semakin marak, terutama didukung dengan alam kompetisi yang telah berubah dari monopoli menjadi pasar bebas.

Secara tidak langsung, perusahaan yang telah memanfaatkan teknologi komputer sangat efisien dan efektif dibandingkan perusahaan yang sebagian prosesnya masih dikelola secara manual. Pada era inilah komputer memasuki babak barunya, yaitu sebagai suatu fasilitas yang dapat memberikan keuntungan kompetitif bagi perusahaan, terutama yang bergerak di bidang pelayanan atau jasa.

Agus Mulyanto mengemukakan sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. Sistem informasi terdiri dari lima sumber daya yang dikenal sebagai komponen sistem informasi. Kelima sumber daya tersebut adalah manusia, *hardware*, *software*, data, dan jaringan.

Kelima komponen tersebut sangat penting dalam suatu sistem informasi. Namun, dalam kenyataannya, tidak semua sistem informasi mencakup kelima komponen tersebut. Abdul Kadir berpendapat dalam suatu sistem informasi terdapat komponen-komponen seperti :

- a. Perangkat Keras (*hardware*) : mencakup peranti-peranti fisik seperti komputer dan printer.
- b. Perangkat Lunak (*software*) : sekumpulan instruksi yang memungkinkan perangkat keras untuk dapat memproses data.
- c. Prosedur : sekumpulan aturan yang dipakai untuk mewujudkan pemrosesan data dan pembangkitan keluaran yang dikehendaki.
- d. Orang : semua pihak yang bertanggung jawab dalam pengembangan sistem informasi, pemrosesan, dan penggunaan keluaran sistem informasi.
- e. Basis Data (*database*) : sekumpulan table, hubungan, dan lain-lain yang berkaitan dengan penyimpanan data.

Jaringan Komputer dan Komunikasi Data : sistem penghubung yang memungkinkan sumber di pakai secara bersama atau diakses oleh sejumlah pemakai.

Tujuan kegiatan ini :

- a. Untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman aparat desa tentang ilmu pengetahuan yang berkembang saat ini.
- b. Untuk melatih masyarakat dan para staff desa dalam mengoperasikan aplikasi perkantoran dan desain grafis



Gambar 1. Pengenalan Jenis-Jenis Perangkat Lunak 21 Mei 2022 (10.00 – 13.00) Kantor Desa Baruga

2. METODE

Desa baruga berasal dari istilah “A” baruga’konon kabarnya daerah ini adalah tempat perburuan raja-raja bantaeng dan dari luar bantaeng. Pada saat berburu biasanya disertai dengan melakukan pesta “A”baruga’ dimana sering dilaksanakan berbagai macam permainan yaitu : tari-tarian, pencat silat, assempa dan A’leba. Hal inilah yang melatar belakangi pemberian nama “Desa Baruga”.

Kegiatan Pengabdian Masyarakat berupa Pelatihan Aplikasi Perkantoran dan Desain Grafis ini bertujuan (1) untuk memberikan pemahaman masyarakat akan ilmu pengetahuan kepada masyarakat mengenai Aplikasi perkantoran dan desain grafis dan melatih cara menggunakannya. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Baruga Kecamatan Pajukukang, Kabupaten Bantaeng pada tanggal 21 Mei 2022 yang diikuti oleh aparat desa dan masyarakat setempat, Anggota PKK serta Karang Taruna Desa Baruga. Kegiatan dimulai dengan penjelasan materi kemudian dilanjutkan dengan latihan demonstrasi cara mengoperasikan Aplikasi perkantoran dan Aplikasi desain Grafis. Hasil dari pelatihan ini adalah meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai Teknologi Informasi serta memberikan kemampuan bagi peserta dalam mengoperasikan aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis. Kegiatan ini juga memberikan dampak baik bagi aparat desa karena beberapa latihan yang dilakukan dapat membuat mereka mudah menyelesaikan pekerjaannya.

Kegiatan sosialisasi ini dilakukan melalui tahapan sebagai berikut :

1. Ceramah

Metode ini dipilih untuk menyampaikan konsep-konsep yang penting untuk dimengerti dan dikuasai oleh peserta. Penggunaan metode ceramah yang dikombinasikan dengan pemaparan materi melalui LCD dan proyektor dapat memberikan materi yang relative banyak secara padat, cepat dan mudah. Materi yang diberikan meliputi: pemberian materi mengenai teknologi informasi dan jenis-jenis teknologi informasi saat ini, serta materi mengenai desain grafis.

2. Demonstrasi

Metode ini dipilih untuk menunjukkan bagaimana mengoperasikan aplikasi perkantoran dan cara pengolahan multimedia menggunakan aplikasi desain grafis tersebut.

3. Latihan

Metode ini digunakan untuk mempraktikkan cara mengoperasikan aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis serta kegiatan ini secara langsung didampingi oleh narasi



Gambar 3. Demonstrasi Langkah Mengaplikasikan Aplikasi Perkantoran 21 mei 2022 (13.00-14.25) Kantor Desa Baruga

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari kegiatan pengenalan dan pelatihan ini sangat memberikan bantuan bagi masyarakat dan staff desa Baruga hal ini dapat terlihat dengan antusiasnya masyarakat dan staff desa dalam mengikuti kegiatan ini, hal ini dikarenakan masih kurangnya pengetahuan masyarakat dan staff desa mengenai teknologi dan bagaimana mengoperasikan aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis untuk memudahkan dalam melakukan olah data dalam pekerjaan sehari – hari.

Program pengabdian pada masyarakat berupa sosialisasi dan pelatihan serta pengenalan teknologi dan perkembangannya serta bagaimana cara pengoperasiannya dalam melakukan olah data computer, pelatihan Ini tentunya diharapkan mampu memberikan sumbangsi kepada masyarakat dalam memahami teknologi dan jenis-jenisnya serta memahami cara pengoperasian aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis. Hasil pelatihan ini akan bermanfaat bagi pemerintahan desa karena akan memudahkan dalam mengoperasikan data secara komputerisasi dan mempercepat dalam proses pengurusan administrasi masyarakat.

Kegiatan pelatihan aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis di Desa Baruga Kecamatan Pajukukang berjalan dengan lancar dan tingkat keberhasilan ini tidak luput dari peran departemen system informasi dalam mengembangkan ilmunya khususnya teknologi informasi di masyarakat melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Keberhasilan kegiatan dilihat dari tingkat pemahaman masyarakat dan aparat desa serta bagaimana pengapilkasiannya dalam menyelesaikan pekerjaan terlebih lagi dalam mengolah data dokumen dan mengoperasikan computer serta multimedia.

4. SIMPULAN

Kegiatan aplikasi perkantoran dan aplikasi desain grafis pada desa Baruga ini sangat memberi manfaat bagi masyarakat tersebut, bukan hanya itu para staff desa juga dapat dimudahkan dalam proses administrasinya, dengan adanya materi – materi dalam pelatihan ini dapat memberi pengetahuan tambahan bagi masyarakat dan aparat desa Baruga

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Intan. 2018. Proses Pembelajaran Digital dalam Era Revolusi Industri 4.0. Medan ; Rakornas Direktorat Jenderal pembelajaran dan kemahasiswaan, Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi.
- Juansyah, Andi. 2015. Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted – Global Positioning System (A-GPS) dengan platform android. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (Komputa) , (on line), edisi 1, volume 1, tersedia : <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/673/jbptunikompp-gdl-andijuansy-33648-11-20.unik-a.pdf>
- Rojali & Erik. 2013. Aplikasi Mobile Informasi Kafe 24 jam di Yogyakarta Berbasis Android. Jurnal Ilmiah DASi, (on line), vol. 14, No. 04, tersedia : <https://media.neliti.com/media/publications/91336-ID-aplikasi-mobile-informasi-kafe-24-jam-di.pdf>
- Lipsey, M. W., & Wilson, D. B. (2012). Practical meta-analysis. SAGE publications, Inc.
- MAROLA, K. V., KBNT, J., & Bibly, J. M. (1979). Multivariate analysis. Academic Press, Londres.
- Mishan, E. J., & Euston. Quah. (2019). Cost-benefit analysis (Vol. 454). New York: Praeger