
Pelatihan Membuat Presentasi yang Menarik bagi Yayasan KOPIA Raya Insani

Hani Harafani^{1*}, Eva Rahmawati², Titin Prihatin³, Andi Sanjaya⁴

¹Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri

*Email: hani.hhf@nusamandiri.ac.id

ABSTRACT

Information technology has become the main facility for every activity in life. The technology of information contributed greatly to the basic changes to organizational structure and management, education, transportation, health, and research. KOPIA Raya insani foundation is one of the organizations which go down directly to help the society and focused in the field of education, religious, social, skills, and humanity. To be able to carry out the actions, the foundation needs to introduce they identity to the society to reach more chance. On this occasion information technology faculty of Nusa Mandiri University took initiative to provide Microsoft office power point training to the foundation so they can introduce their mission and organization to the society. The training provided by giving Microsoft office power point practice to the training participants. The implementation of the community service aims to increase knowledge, skills, and social management. the results of the questionnaire showed that almost 100% of the participants were satisfied with the training activities that had been carried out

Keywords: Service; Community; organization; social, presentation.

ABSTRAK

Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan. Teknologi informasi memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian. Yayasan KOPIA Raya Insani adalah salah satu contoh organisasi yang fokus turun langsung untuk membantu masyarakat dalam bidang pendidikan, keagamaan, sosial, keterampilan, serta kemanusiaan. Aksi-aksi sosial yang dilakukan oleh Yayasan ini selain turun langsung menghadapi masyarakat, juga membutuhkan effort untuk dapat memperkenalkan identitas Yayasan ini kepada khalayak ramai untuk dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas lagi. Pada kesempatan ini Universitas Nusa Mandiri Fakultas Teknologi Informasi berinisiatif memberikan pelatihan dalam menggunakan aplikasi Microsoft Office Power Point pada Yayasan KOPIA Raya Insani dengan cara memaparkan materi dan praktek secara langsung pada laptop yang telah berisikan software Microsoft office. Kegiatan yang dilaksanakan diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan manajemen di Yayasan KOPIA Raya Insani, sehingga memperbaiki pelayanan organisasi pada masyarakat. Setelah dilakukan pengabdian masyarakat peserta dapat langsung menerapkan dalam membuat Presentasi yang menarik yang dilakukan oleh Yayasan KOPIA Raya Insani. hasil kuesioner menunjukkan hampir 100% peserta merasa puas atas kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan

Kata Kunci: Pengabdian, Masyarakat, Organisasi, Sosial, Presentasi

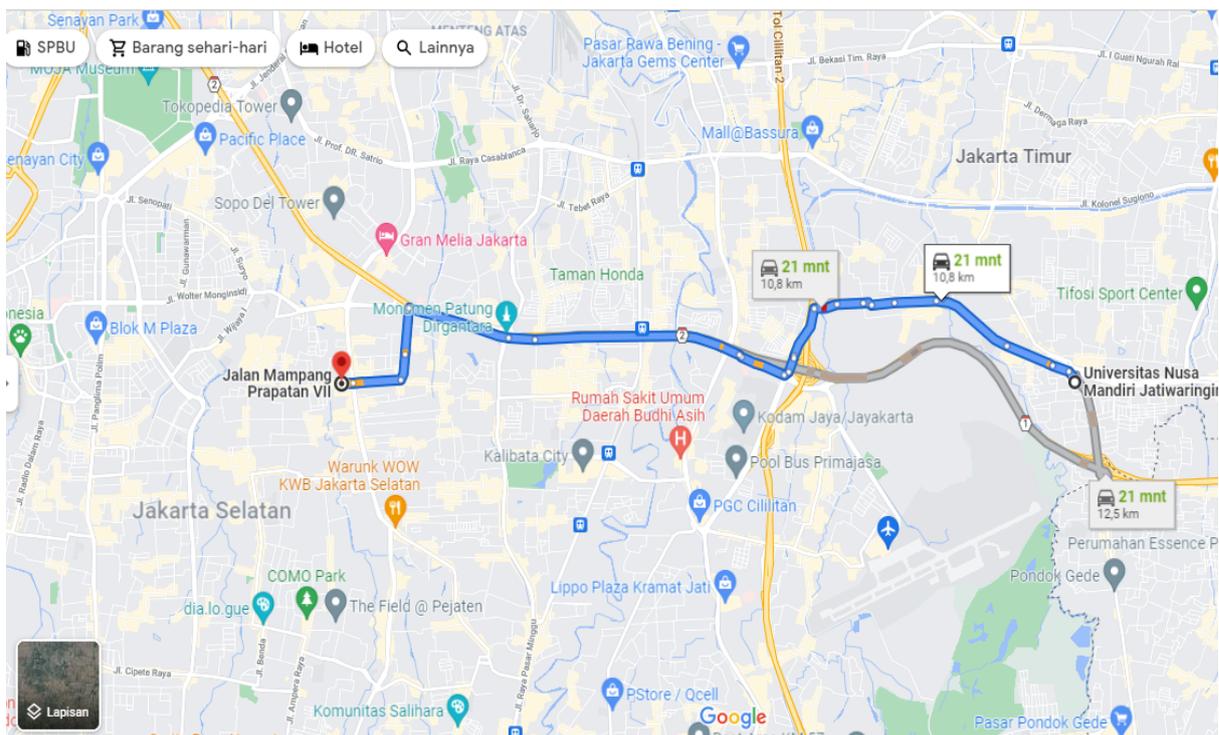
PENDAHULUAN

Perkembangan kemajuan teknologi informasi akan dapat meningkatkan kinerja dan meningkatkan produktivitas kerja. Perkembangan teknologi informasi memperlihatkan bermunculannya berbagai jenis kegiatan yang berbasis pada teknologi ini, seperti e-government, e-commerce, e-education, E-Medicine, e-elaboratory, dan lainnya (Rusydi, 2019). Teknologi Informasi dan Komunikasi merupakan elemen penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar (Ashoumi et al., 2023). Teknologi informasi telah menjadi fasilitas utama bagi kegiatan berbagai sektor kehidupan dimana memberikan andil besar terhadap perubahan-

perubahan yang mendasar pada struktur operasi dan manajemen organisasi, pendidikan, transportasi, kesehatan dan penelitian. Oleh karena itu sangatlah penting peningkatan kemampuan sumber daya manusia (SDM) TIK, mulai dari keterampilan dan pengetahuan, perencanaan, pengoperasian, perawatan dan pengawasan, serta peningkatan kemampuan TIK para pimpinan di lembaga pemerintahan, pendidikan, perusahaan, UKM (usaha kecil menengah) dan LSM. Sehingga pada akhirnya akan dihasilkan output yang sangat bermanfaat baik bagi manusia sebagai individu itu sendiri maupun bagi semua sektor kehidupan (Setiawan et al., 2021).

Yayasan KOPIA Raya Insani adalah salah satu contoh organisasi yang fokus turun langsung untuk membantu masyarakat dalam bidang pendidikan, keagamaan, sosial, keterampilan, serta kemanusiaan. Aksi-aksi sosial yang dilakukan oleh Yayasan ini selain turun langsung menghadapi masyarakat, juga membutuhkan *effort* untuk dapat memperkenalkan identitas Yayasan ini kepada khalayak ramai untuk dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas lagi, sehingga dalam perjalanannya Yayasan KOPIA Raya Insani sangat membutuhkan skill TIK untuk dapat menyampaikan identitas dan program-program nya.

Dalam menghadapi tantangan ini Universitas Nusa Mandiri khususnya Fakultas Teknologi Informasi berinisiatif untuk memberikan pelatihan kepada Yayasan KOPIA Raya Insani untuk dapat memperdalam dan mengasah kembali skill Komputersisasi, karena sebagai yayasan sosial harus mampu memanfaatkan kecanggihan teknologi (Yuniarti et al., 2021) dalam berbagai aspek keorganisasian. Microsoft Office dalam hal ini Microsoft Power Point biasa digunakan untuk membuat presentasi, sehingga dapat memudahkan dan hemat waktu dalam membuat presentasi (Setiawan et al., 2021), sementara itu untuk melebarkan sayap keorganisasian yayasan KOPIA Raya Insani juga harus dapat membuat presentasi yang menarik.



Gambar 1. Peta Lokasi Sekertariat KOPIA Raya Insani, Mampang



Gambar 2. Kegiatan Yayasan KOPIA Raya Insani, Jakarta

Jarak mitra dengan pengusul adalah 12.9 KM Dimana pengusul adalah Universitas Nusa Mandiri yang berlokasi di Jl. Jatiwaringin Raya No.02 Cipinang Melayu. Kec. Makassar Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13620 dan Alamat mitra adalah Jl. Mampang Prapatan VII No. 26 RT.010 RW.03, Tegal Parang Kecamatan Mampang Prapatan Jakarta Selatan. Identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh mitra, antara lain Mitra masih kurang paham dalam mengembangkan kemampuan di bidang Teknologi Informasi, Mitra mengalami kesulitan dalam membuat presentasi yang menarik.

Tabel 1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Hari/Tanggal	Jam	Uraian
Sabtu, 20 Mei 2023	09.00 - 09.10	Pembukaan Acara
	09.10 - 09.30	Pemberian Materi Umum Tentang Microsoft Office
	09.30 - 11.00	Pemberian Materi Berupa Praktek Menggunakan Mail Merge
	11.00 – 11.30	Diskusi dan tanya jawab
	11.30 – 12.00	Penutupan Acara

METODE

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, di Yayasan KOPIA Raya Insani yaitu Metode kegiatan Pelatihan pengelolaan data yang terdiri dari pendataan peserta baru dan perubahan data peserta ini berupa penyampaian teori dan kemudian langsung praktek dengan menggunakan laptop masing-masing, dengan arahan dari tim tutor yang dilaksanakan secara online. Adapun selama kegiatan Pelatihan berlangsung, panitia serta tim tutor bersinergi dengan tujuan memudahkan bagi setiap peserta yang terlibat sehingga dapat mengimplementasikan untuk mengolah data berupa laporan. Diharapkan kedepannya, peserta dapat menyebarkan informasi dan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini melalui media sosial sehingga dapat bermanfaat. Dalam penggunaan teknologi, diharapkan para peserta dapat menerapkan ilmu baru yang di dapatkan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Manfaat yang telah dicapai dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah Memberikan pengetahuan dan keahlian mengenai pembuatan presentasi menggunakan Microsoft Power Point. Hasil luaran yang dicapai setelah mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah press release yang dipublikasikan di media massa elektronik dan jurnal abdimas terkait kegiatan ini dengan harapan akan menginspirasi masyarakat untuk dapat memanfaatkan teknologi informasi secara positif dan maksimal. Tingkat kepuasan mengenai Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan dari 12 peserta dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Tingkat kepuasan penyebaran Informasi saat pelaksanaan

F2-1. Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	1	8%
4. Puas	8	67%
5. Sangat Puas	3	25%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	4,17	
Grade (Keterangan)	B (Puas)	

Pada Tabel 2. dapat dilihat bahwa Tingkat kepuasan dalam penyebaran informasi mendapat grade puas, karena 67% merasa puas terhadap pelayanan tutor pada saat kegiatan, 25 % merasa sangat puas, sedangkan 8% merasa cukup. Selanjutnya Tingkat kepuasan materi atau modul pelatihan yang diberikan pada saat kegiatan dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Tingkat kepuasan materi atau modul yang diberikan pada saat kegiatan

F2-2. Materi/modul pelatihan/kegiatan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	2	17%
4. Puas	8	67%
5. Sangat Puas	2	17%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	4,00	
Grade (Keterangan)	B (Puas)	

Tabel 3. Juga menunjukkan adanya kepuasan dari peserta pengabdian masyarakat terhadap modul praktek yang diberikan, 67% merasa puas dengan modul yang diberikan, sementara 17% merasa sangat puas. Selanjutnya tingkat kepuasan sarana dan prasarana yang disediakan oleh panitia pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Tingkat kepuasan kesediaan sarana dan prasarana

F2-3. Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Puas	0	0%
2. Tidak Puas	0	0%
3. Cukup Puas	2	17%
4. Puas	10	83%
5. Sangat Puas	0	0%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	3,83	
Grade (Keterangan)	B (Puas)	

Tabel 4 juga menunjukkan kepuasan terhadap sarana dan prasarana yang disediakan, karena 83% merasa puas, dan 17 % merasa cukup puas. Selanjutnya Tabel 5 Menunjukkan tingkat update tema pelatihan yang diberikan.

Tabel 5. Tingkat update tema pelatihan

F2-4. Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Update	0	0%
2. Tidak Update	0	0%
3. Cukup Update	5	42%
4. Update	4	33%
5. Sangat Update	3	25%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	3,83	
Grade (Keterangan)	C (Cukup Update)	

Tabel 5 menunjukkan rata-rata peserta merasa tema yang diberikan cukup update yaitu sekitar 42%, sedangkan yang merasa update ada 33% dan 25% merasa tema yang diberikan sangat update. Selanjutnya Tabel 6 akan menunjukkan kesetujuan peserta bahwa kegiatan ini menambah wawasan.

Tabel 6. Nilai peningkatan wawasan peserta

F3-2. kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	2	17%
4. Setuju	5	42%
5. Sangat Setuju	5	42%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	4,25	
Grade (Keterangan)	A (Sangat Setuju)	

Tabel 6 Menunjukkan 42% merasa kegiatan ini sangat meningkatkan wawasan dan 17% merasa cukup menambah wawasan. Selanjutnya Tabel 7 menunjukkan seberapa kegiatan ini menambah keterampilan.

Tabel 7. Nilai peningkatan keterampilan peserta

F3-3. Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	2	17%
4. Setuju	6	50%
5. Sangat Setuju	4	33%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	4,17	
Grade (Keterangan)	B (Setuju)	

Tabel 8 menunjukkan 50% peserta setuju bahwa kegiatan ini meningkatkan keterampilan sementara 33% merasa sangat setuju, dan 17% merasa cukup setuju. Selanjutnya Tabel 8 menunjukkan apakah kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta.

Tabel 8. Nilai kegiatan memenuhi harapan peserta

F3.4. Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Setuju	0	0%
2. Tidak Setuju	0	0%
3. Cukup Setuju	2	17%
4. Setuju	8	67%
5. Sangat Setuju	2	17%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	4,00	
Grade (Keterangan)	B (Setuju)	

Tabel 9 menunjukkan bahwa 67% peserta setuju kegiatan yang telah diadakan memenuhi harapan peserta, sedangkan 17% menyatakan sangat setuju dan cukup setuju. Selanjutnya Tabel 8 Menunjukkan seberapa besar minat peserta jika kegiatan ini diadakan kembali.

Tabel 9. Minat diadakan kembali kegiatan

F4. Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	Freq	Percent
1. Sangat Tidak Berminat	0	0%
2. Tidak Berminat	0	0%
3. Cukup Berminat	3	25%
4. Berminat	5	42%
5. Sangat Berminat	4	33%
Jumlah respon	12	100%
Skor rata-rata	4,08	
Grade (Keterangan)	B (Berminat)	

Tabel 9 Menunjukkan bahwa 42% peserta berminat diadakan kembali kegiatan seperti ini, bahkan 33% merasa sangat berminat dan 25% merasa cukup berminat.

SIMPULAN

Kegiatan ini memberikan Memberikan edukasi Yayasan KOPIA Raya Insani mengenai pembuatan presentasi yang menarik. Dengan ditunjukkan hasil kuesioner yang disebar kurang lebih hampir 100% peserta merasa puas atas kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Serta adanya respon positif dari peserta mengenai kegiatan masyarakat dalam meningkatkan pengetahuan di Yayasan KOPIA Raya Insani. Pelaksanaan kegiatan tergolong baik, namun selayaknya dimasa mendatang dilakukan pelatihan waktunya lebih lama serta yang melalui zoom peletakan kamera pada saat pelatihan perlu dipertimbangkan karena terjadi backlight yang masih terasa mengganggu kegiatan tersebut. Serta Koneksi pembicara yang sempat terputus semoga kedepannya lebih baik lagi.

DAFTAR RUJUKAN

- Ashoumi, H., Hidayatulloh, M. K. Y., & Ashari, D. M. (2023). Character Building: Strategies to Build Student's Moderate Attitudes in Madrasah Culture. *TADRIS: Jurnal Pendidikan Islam*, 18(1), 36-51.
- Hasyim, H., Rizki Pratama Suroso, R., & Profesional Makassar, S. (2020). Peranan Teknologi Informasi Dalam Upaya Pencegahan Virus COVID-19 di Lingkungan Universitas. *CIRCUIT: Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Elektro*, 4(2), 124-129.
- Rusydi, I. (2019). Peranan Perkembangan Teknologi. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689-1699.
- Setiawan, A., Setiawan, A., Abdillah, D. R., Pasha, F. A., Dany, M., Al Kholiq, M. R., Kharisma, R., Santimah, Giarida, Z., & Yulianti. (2021). Pengenalan Dasar-Dasar Microsoft Office Pada Karang Taruna Kelurahan Ragunan. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa Informatika*, 2(2), 240-242.
- Yuniarti, P., Indriyani, F., Suharini, & Marthanti, A. S. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Desain Promosi Usaha pada Karang Taruna Desa Sukaharja. *Jurnal Abdimas Ekonomi Dan Bisnis*, 1(2), 88-95.
- .