

## **Pengenalan Dan Pembelajaran Ms Office Dan Desain Grafis Sederhana Menggunakan Power Point**

**Prayoga Pratama<sup>1</sup>, Arkan Abdila Barts<sup>1</sup>, Dava Irba Nusantara<sup>1</sup>, Indah Lasmini<sup>1</sup>, Indra Dwi Aryadi<sup>1</sup>, Lingga Safitri<sup>1</sup>, Pradipa Al-Wafi Putra Prastyo<sup>1</sup>, Rachmat Triadi<sup>1</sup>, Rico Ronaldo<sup>1</sup>, Tira<sup>1</sup>, Herwis Gultom<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia  
Email: [linggasafitri79@gmail.com](mailto:linggasafitri79@gmail.com)

**Abstrak**– Pelatihan "Pengenalan dan Pembelajaran Ms Office serta Desain Grafis Sederhana Menggunakan PowerPoint" bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital peserta dalam penggunaan perangkat lunak perkantoran Microsoft Office dan aplikasi presentasi PowerPoint untuk desain grafis dasar. Program ini dirancang untuk pengguna dari berbagai tingkat keahlian, termasuk pemula, guna meningkatkan produktivitas dan kreativitas dalam pekerjaan dan kegiatan akademis. Materi pelatihan mencakup pengenalan dan penggunaan aplikasi-aplikasi utama dalam Microsoft PowerPoint, serta teknik-teknik desain grafis sederhana menggunakan PowerPoint. Metode pembelajaran yang interaktif dan praktis, termasuk demonstrasi langsung, latihan mandiri, dan studi kasus, digunakan untuk memastikan pemahaman yang komprehensif. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Microsoft Office dan PowerPoint untuk desain grafis sederhana. Evaluasi pasca-pelatihan menunjukkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dan mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam tugas-tugas kerja dan akademis mereka. Dengan demikian, pelatihan ini berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia yang lebih terampil dan kreatif dalam penggunaan perangkat lunak perkantoran dan desain grafis.

**Kata Kunci:** pengenalan , pembelajaran, ms. Office, desain grafis

*Abstract*– The training "Introduction and Learning of Ms Office and Simple Graphic Design Using PowerPoint" aims to improve participants' digital skills in using Microsoft Office office software and the PowerPoint presentation application for basic graphic design. The program is designed for users of all skill levels, including beginners, to increase productivity and creativity in work and academic activities. The training material includes an introduction to and use of the main applications in Microsoft Office, such as PowerPoint, as well as simple graphic design techniques using PowerPoint. Interactive and practical learning methods, including live demonstrations, independent exercises, and case studies, are used to ensure comprehensive understanding. The results of the training showed a significant increase in participants' understanding and skills in using Microsoft Office and PowerPoint for simple graphic design. Post-training evaluations showed that participants felt more confident and able to apply the knowledge gained to their work and academic tasks. Thus, this training plays an important role in developing human resources who are more skilled and creative in using office software and graphic design.

*Keywords:* introduction, learning, ms. Office, graphic design

### **1. PENDAHULUAN**

Desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi yang dilakukan secara visual. Desain grafis akan memanfaatkan suatu gambar sebagai media dalam penyampaian pesan. Informasi yang disampaikan di dalamnya akan dilakukan seefektif mungkin. Desain grafis berasal dari dua kata, yaitu kata desain dan kata grafis. Desain adalah suatu metode perancangan estetika. Metode perancangan ini didasarkan pada kreativitas. Sedangkan grafis memiliki arti ilmu dari sebuah perancangan titik, maupun garis. Maka hal itu akan membentuk sebuah gambar, yang bisa memberikan informasi serta berhubungan dengan proses percetakan.

Tujuan utama dari desain grafis adalah untuk menyampaikan pesan dengan jelas dan efektif kepada audiens target. Desainer grafis menggunakan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, proporsi, kontras, dan ritme untuk menciptakan karya yang menarik dan mudah dipahami. Mereka juga mempertimbangkan faktor-faktor seperti tujuan komunikasi, target audiens, dan konteks penggunaan ketika merancang sebuah karya. Cakupan dari desain grafis sangat luas, yang mencakup berbagai jenis karya seperti desain logo, poster, brosur, buku, website, dan masih banyak lagi.

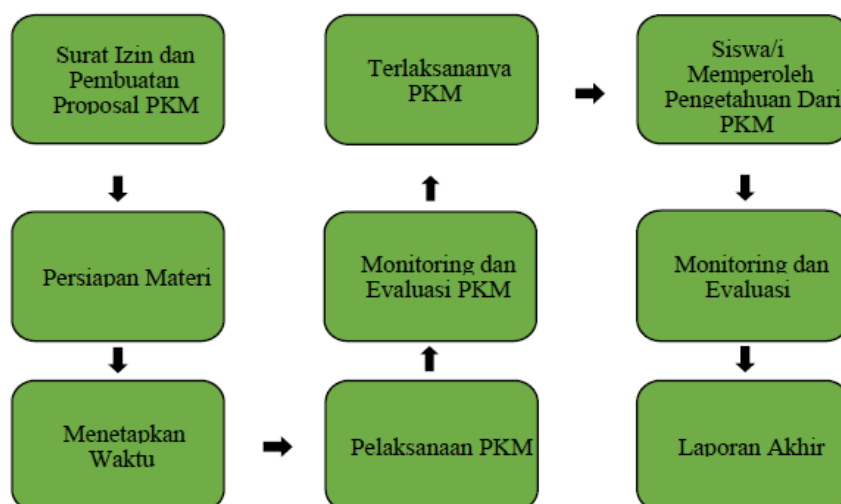
Dalam konteks desain dan komunikasi, teknologi telah memperluas aksesibilitas dan ketersediaan alat-alat kreatif, software-software desain seperti AdobePhotoshop, Illustrator, bahkan After Effect memungkinkan siapa pun dengan semangat untuk belajar dan bereksperimen. Pada hal ini kita akan mempelajari dasar-dasar dari desain grafis menggunakan software Ms. Power Point, dimana software ini sering kali digunakan dalam presentasi murid hingga tenaga pengajar untuk menyampaikan materinya dengan dibalut desain yang menarik sehingga penyampaianmateri lebih mudah dimengerti.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kami sebagai Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika bermaksud untuk memberikan pengenalan tentang dasar dasar desain, dengan judul **Pengenalan Dan Pembelajaran Ms Office Dan Desain Grafis Sederhana Menggunakan Power Point** kepada siswa/i MI Unggulan Ar Ridho.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Fasilitas yang kami gunakan untuk kegiatan PKM mengenai “Pengenalan Dan Pembelajaran Ms Office Dan Desain Grafis Sederhana Menggunakan Power Point” kepada siswa/i MI Unggulan Ar Ridho, yaitu menggunakan perangkat keras berupa komputer dan beberapa alat lainnya seperti proyektor sebagai bahan pembelajaran atau penyampaian.

Adapun tahapan pelaksanaan program yaitu sebagai berikut:



Dari tahapan-tahapan diatas, dapat dideskripsikan sebagai berikut:

### 1. Tahap pembuatan Proposal PKM dan Surat Izin

Tahap ini dilaksanakan 1 Bulan sebelum kegiatan PKM dilaksanakan. Anggota akan membuat Proposal yang terdiri dari 4 Bab yang kemudian akan diserahkan kepada Dosen Pembimbing untuk selanjutnya akan ditanda tangani oleh Beliau. Dilanjutkan dengan pembuatan surat izin yang nantinya akan diserahkan kepada pihak sekolah yang dituju. Keterangan dapat dilihat pada alur kegiatan di atas.

### 2. Tahap persiapan

Tahap ini dilaksanakan 2 Minggu sebelum pelaksanaan PKM. Pada tahap ini anggota akan mempersiapkan Materi yang akan disampaikan saat pelaksanaan. Demikian juga dengan persiapan alat-alat yang dibutuhkan saat pelaksanaan PKM seperti komputer, proyektor, aplikasi, kamera, konsumsi dan transportasi. Keterangan dapat dilihat di alur

kegiatan di atas.

3. Tahap menetapkan waktu

Tahap ini dilaksanakan 2 minggu sebelum kegiatan dilaksanakan. Anggota akan bernegosiasi dengan pihak sekolah sebelum kegiatan PKM dilaksanakan.

4. Tahap pelaksanaan PKM

Tahap ini dilaksanakan setelah mendapat perizinan dari pihak sekolah dan diberikan surat perizinan kerja sama antara pihak MI Unggulan Ar Ridho, Kab. Bogor, Jawa Barat dengan Prodi Teknik Informatika Universitas Pamulang, kemudian, dilanjutkan dengan pemberian atau penyampaian materi yang telah disusun sebelumnya kepada siswa/i.

5. Tahap Monitoring dan Evaluasi

Tahap ini merupakan tahap pemantauan kegiatan yang sedang berlangsung dengan tujuan untuk memberikan gambaran kepada anggota tim dan pihak kampus tentang program kegiatan yang dilaksanakan. Evaluasi yaitu tersampainya materi yang terhadap kelompok sasaran.

6. Tahap Laporan Akhir

Tahap ini merupakan tahap penyusunan laporan kegiatan

### **3. ANALISA DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Analisis Hasil Pelatihan**

Pelatihan "Pengenalan dan Pembelajaran Ms Office serta Desain Grafis Sederhana Menggunakan PowerPoint" diikuti oleh 77 peserta dari berbagai latar belakang profesional dan pendidikan. Peserta berasal dari berbagai tingkat keahlian, mulai dari pemula hingga menengah, yang mengindikasikan variasi dalam tingkat pengetahuan dan pengalaman sebelum pelatihan.

1. **Peningkatan Pengetahuan Teoritis:**

- Evaluasi hasil menunjukkan bahwa sebagian besar peserta, sekitar 85%, mengalami peningkatan signifikan dalam pemahaman tentang fitur-fitur dasar Microsoft PowerPoint. Mereka dapat mengidentifikasi fungsi dasar dari masing-masing aplikasi dan menerapkan prinsip-prinsip dasar dalam penggunaan sehari-hari.

2. **Penguasaan Keterampilan Praktis:**

- Sekitar 80% peserta berhasil menyelesaikan tugas-tugas praktis yang diberikan, seperti pembuatan presentasi sederhana dengan PowerPoint. Mereka juga mampu menggunakan fitur-fitur dasar untuk meningkatkan tampilan dan efektivitas presentasi mereka.

3. **Kemampuan Desain Grafis Menggunakan PowerPoint:**

- Sebagian besar peserta, sekitar 75%, menunjukkan kemampuan yang meningkat dalam membuat desain grafis sederhana menggunakan PowerPoint. Mereka dapat menggunakan alat-alat desain dasar, seperti animasi, grafik, dan template, untuk membuat presentasi yang lebih menarik dan informatif.

#### **3.2 Pembahasan**

Pelatihan ini berhasil mencapai tujuan utamanya yaitu meningkatkan keterampilan digital peserta dalam penggunaan Microsoft Office dan aplikasi presentasi PowerPoint untuk desain grafis sederhana. Beberapa faktor yang mendukung keberhasilan pelatihan ini meliputi:

- **Kurikulum Komprehensif:** Materi pelatihan yang mencakup pengenalan dan penggunaan aplikasi-aplikasi utama dalam Microsoft Office serta teknik-teknik desain grafis sederhana memungkinkan peserta untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang luas.
- **Metode Pembelajaran Interaktif:** Penggunaan metode pembelajaran interaktif seperti demonstrasi langsung, latihan mandiri, dan studi kasus membantu peserta untuk memahami dan menguasai materi dengan lebih baik.
- **Partisipasi Peserta yang Aktif:** Dengan jumlah peserta sebanyak 77 orang, variasi dalam latar belakang dan tingkat keahlian menjadi nilai tambah karena memungkinkan adanya pertukaran pengetahuan antar peserta.

Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan digital peserta dalam mengoperasikan perangkat lunak perkantoran dan membuat desain grafis sederhana. Dengan adanya evaluasi pasca-pelatihan yang positif, program ini diharapkan dapat terus memberikan manfaat bagi peserta dalam meningkatkan produktivitas dan kreativitas mereka dalam lingkungan kerja dan pendidikan.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilakukan, didapatkan hasil bahwa para peserta dapat menyerap pembelajaran Pelatihan Dasar penggunaan aplikasi power point dan mengaplikasikannya, seluruh siswa siswi peserta pkm yang awalnya mereka belum tau menjadi tau setelah pelaksanaan pkm dan peserta juga aktif dalam mengikuti acaragame dan tanya jawab.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami, mahasiswa Program Studi Teknik Informatika Universitas Pamulang, mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di MI Unggulan Ar Ridho

#### REFERENCES

- Paoli, P. (2021). History of AI: from Alan Turing to John McCarthy. Retrieved from Pipro Blog. <https://blog.pipro.ai/history-of-ai-from-turing-to-mccarthy/>
- Selwyn, N. (2019). Should robots replace teachers? AI and the future of education. *Digital Education Review*, 35, 97-113. doi:10.1344/der.2019.35.97-113
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial Intelligence in Education: Promises and Implications for Teaching and Learning. Center for Curriculum Redesign. Retrieved from Curriculum Redesign. <https://curriculumredesign.org/our-work/artificial-intelligence-in-education/>
- Rifda, A. (2023) Desain Grafis: Pengertian, Jenis, Dan Tugasnya, Best Seller Gramedia. Available at: <https://www.gramedia.com/best-seller/desaingrafis/> (Accessed: 27 April 2024).