

Received: May 2022	Accepted: June 2022	Published: Juli 2022
Article DOI: <a href="http://dx.doi.org/10.24903/sj.v6i2.1558">http://dx.doi.org/10.24903/sj.v6i2.1558</a>		

## **Penguatan Keterampilan Office dan Desain Grafis bagi Anak-Anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah Samarinda**

*Taghfirul Azhima Yoga Siswa*

*Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*

[tay758@umkt.ac.id](mailto:tay758@umkt.ac.id)

*Arbansyah*

*Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*

[arb381@umkt.ac.id](mailto:arb381@umkt.ac.id)

*Santi Yatnikasari*

*Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur*

[sy998@umkt.ac.id](mailto:sy998@umkt.ac.id)

### **Abstrak**

Peran *technopreneurship* dalam perkembangan teknologi dan industri di Indonesia yang mulai beradaptasi pada era revolusi industri 4.0 ke era *society 5.0* saat ini sangat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Technopreneurship* sendiri terdiri dari mengidentifikasi teknologi modern dan bahkan menciptakan peluang teknologi dengan menyajikan produk dan layanan komersial. Dalam perkembangannya, *technopreneurship* membutuhkan teknologi pendukung untuk menunjang kebutuhan kewirausahaan berbasis teknologi saat ini. Kemampuan dan keterampilan dasar individu tentang implementasi teknologi informasi pendukung seperti *microsoft office* dan desain grafis sangat diperlukan untuk dapat bersaing dan menciptakan peluang baru dalam perkembangan *technopreneurship*. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimulai dengan melakukan survei lokasi, yang dilanjutkan dengan persiapan materi, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. Kegiatan pengabdian dilakukan selama 1 hari yang dilangsungkan pada ruang pertemuan, dan kegiatan dihadiri sebanyak 8 anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan nantinya anak-anak panti asuhan mendapatkan pembekalan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam kewirausahaan berbasis teknologi informasi (*digital*). Selain itu kegiatan ini juga dilakukan dalam rangka mendorong pertumbuhan *technopreneurship* di kalangan usia produktif di Kota Samarinda.

**Kata Kunci:** Pembinaan Keterampilan, *Microsoft Office*, Desain Grafis, Panti Asuhan Samarinda

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat saat ini sangat mempengaruhi semua bidang kehidupan khususnya pada sektor *technopreneurship*. Peran *technopreneurship* dalam perkembangan industri di Indonesia yang mulai beradaptasi pada era revolusi industri 4.0 ke era *society* 5.0 saat ini sangat mempengaruhi pertumbuhan ekonomi di Indonesia. *Technopreneurship* mengidentifikasi teknologi modern dan bahkan menciptakan peluang teknologi dengan menyajikan produk dan layanan komersial (Blanco, 2007). Dengan pengaruh teknologi pada sektor kewirausahaan, persaingan dalam berwirausaha di masa mendatang akan sangat ketat sehingga sangat dibutuhkan kemampuan untuk dapat mengikuti arus perkembangan dan memenangkan persaingan. Pembekalan dan pembinaan keterampilan tentang penggunaan teknologi pendukung pada bidang *technopreneurship* saat ini dirasa sangat dibutuhkan untuk dapat membekali individu atau instansi dalam persaingan industri dan menciptakan peluang baru.

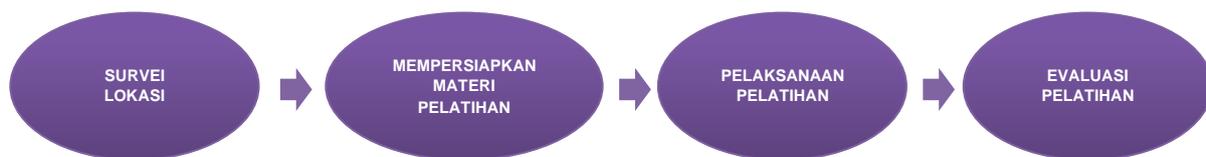
Potensi Kalimantan Timur untuk rencana pemindahan Ibu Kota Negara (IKN) tentunya akan berdampak pada pengembangan infrastruktur yang ada. Samarinda sebagai ibu kota provinsi kaltim tentu juga harus fokus dalam upaya kesiapan sumber daya manusia (SDM) agar mampu menghadapi persaingan dan membuka peluang khususnya dalam bidang kewirausahaan pada usia produktif. Terlebih lagi bagi anak-anak yatim piatu yang dikelola oleh lembaga atau yayasan yang memang dari segi ekonomi dan pendidikan masih dalam kategori kurang dan membutuhkan bantuan. Pada pengabdian ini anak-anak yang diundang dalam kegiatan adalah dalam kategori usia produktif antara 18-25 tahun dan akan memasuki dunia kerja. Dimana pada kategori usia produktif tersebut pembekalan akan suatu keterampilan seperti *technopreneurship* harus diberikan kepada mereka. Tujuannya adalah agar mereka dapat menyokong kehidupan mereka secara mandiri ketika mereka sudah tumbuh besar dan harus lepas dari yayasan.

Beberapa contoh pengabdian sejenis di tempat lain yang dilakukan sebelumnya seperti (Kautsar dan Prabowo, 2017) "Membangun kemandirian finansial anak panti asuhan melalui pelatihan kewirausahaan", dilakukan khususnya remaja perempuan yang memiliki potensi untuk dapat dilatih dan dibekali dengan keterampilan kewirausahaan di masa depan mereka. Sementara pada pengabdian (Lestari dkk., 2019) dengan judul "Pelatihan Aplikasi Perkantoran Menggunakan Microsoft Office di Panti Asuhan Rumah Impian Kota Denpasar" dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan anak-anak panti asuhan dalam menggunakan aplikasi perkantoran. Kemudian pada pengabdian (Putri dkk., 2021) dengan judul "Pelatihan Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Siswa SMA Panti Asuhan Bani Adam As" dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi desain grafis Microsoft Office Publisher.

Pada pengabdian ini, dilakukan pelatihan dan pembinaan untuk optimasi kewirausahaan berbasis teknologi informasi atau *technopreneurship* bagi anak-anak panti asuhan yang ada di Samarinda seperti penguatan keterampilan pada aplikasi *microsoft office* dan desain grafis *canva*. Diharapkan nantinya anak-anak panti asuhan akan mendapatkan bekal untuk meningkatkan keterampilan mereka serta membantu pemerintah dalam rangka mendorong pertumbuhan *technopreneurship* di kalangan usia produktif di kota Samarinda.

## Metode

Metode yang diterapkan pada pengabdian ini adalah diawali dengan bersosialisasi kepada kepala Yayasan Uswatun Hasanah Samarinda Samarinda terkait perlunya diadakan penguatan keterampilan untuk anak-anak panti asuhan. Setelah kesepakatan kegiatan dicapai, rencana pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan cara IHT atau *In House Training* di ruang pertemuan Madrasah Aliyah Uswatun Hasanah Samarinda. Setelah materi pelatihan disampaikan, anak-anak panti asuhan diberikan tugas sederhana terkait *microsoft office* dan desain grafis *canva* berdasarkan materi yang telah disampaikan. Kegiatan penugasan yang dilakukan juga termasuk dalam kegiatan evaluasi, dengan melihat sejauh mana pemahaman dan praktik yang mereka lakukan dari hasil tugas yang mereka kerjakan.



## Hasil dan Pembahasan

Penguatan keterampilan *office* dan desain grafis bagi anak-anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah samarinda dalam rangka mendorong pertumbuhan technopreneurship di kalangan usia produktif diawali dengan survei lokasi dan komunikasi dengan pihak yayasan. Kegiatan survei dan komunikasi dilakukan agar mencapai kesepakatan perencanaan pelaksanaan kegiatan untuk memenuhi kebutuhan mitra. Materi yang disepakati untuk diberikan adalah sejarah, macam, dan tools-tools *microsoft office* serta materi tentang pengenalan aplikasi desain grafis *canva*.

Tim pengabdian mengawali penyampaian materi kepada anak-anak panti asuhan mengenai sejarah, macam dan tools-tools yang digunakan pada *microsoft office*. Serta, pada kegiatan ini juga disampaikan kepada anak-anak panti asuhan tentang peran pemanfaatan *microsoft office*. Penyampaian materi dilanjutkan mengenai pengenalan aplikasi desain grafis *canva*. Pada kegiatan ini tim pengabdian menjelaskan dan mengenalkan aplikasi desain grafis *canva* yang kemudian diikuti dengan peragaan praktek penerapan desain grafis pada kewirausahaan berbasis teknologi. Kemudian tim pengabdian melakukan penyampaian materi mengenai penerapan *microsoft office* dan *canva* dalam bidang kewirausahaan berbasis teknologi. Materi utama yang disampaikan adalah tentang pembuatan dokumen *word*, *power point*, dan *excel* sederhana, serta pembuatan desain brosur sederhana menggunakan *canvas*.

Terakhir, tim pengabdian membina para anak-anak panti asuhan untuk mempraktikkan pembuatan pembuatan dokumen *word*, *power point*, dan *excel* sederhana, serta pembuatan desain brosur sederhana menggunakan *canvas* pada laptop yang telah disediakan. Kemudian setelah praktik dilakukan, tim pengabdian melakukan evaluasi terhadap hasil pekerjaan yang dilakukan oleh anak-anak panti asuhan.

Kegiatan penguatan keterampilan *office* dan desain grafis bagi anak-anak panti asuhan samarinda dalam rangka mendorong pertumbuhan *technopreneurship* di kalangan usia produktif telah usai dilaksanakan pada tanggal 22 Juli 2022. Berikut adalah hasil laporan kegiatan pelaksanaan:

No	Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
1	07:30 – 08:00 WITA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembukaan dan Do'a bersama</li> <li>• Sambutan pihak yayasan Panti Asuhan Uswatun Hasanah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taghfirul Azhima Yoga S</li> <li>• Arbansyah</li> <li>• Sambutan pihak yayasan Panti Asuhan Uswatun Hasanah</li> </ul>
2	08:00 – 09:30 WITA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi <i>Microsoft Office</i></li> </ul>	Taghfirul Azhima Yoga S
3	09:30 – 11:00 WITA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materi pengenalan desain grafis dan aplikasi <i>canvas</i></li> </ul>	Arbansyah
4	11:00 – 12:00 WITA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Praktik pembuatan dokumen <i>office</i> dan desain brosur</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taghfirul Azhima Yoga S</li> <li>• Arbansyah</li> </ul>

#### Shalat Jumat (12:00 – 13.00 WITA)

5	13:00 – 14:00 WITA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluasi kegiatan</li> <li>• Penutupan dan Do'a bersama</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Taghfirul Azhima Yoga S</li> <li>• Arbansyah</li> </ul>
---	--------------------	---	--

Dengan terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini, hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah:

1. Anak-anak panti asuhan mendapatkan pengetahuan mengenai sejarah, macam dan tools-tools yang digunakan pada *microsoft office*.
2. Anak-anak panti asuhan mendapatkan pengetahuan mengenai dasar-dasar desain grafis dan aplikasi desain grafis *canva*.
3. Anak-anak panti asuhan mendapatkan pengetahuan dalam penggunaan dan penerapan *microsoft office* dan aplikasi desain grafis *canva*.
4. Anak-anak panti asuhan mampu menerapkan pengetahuan yang diberikan melalui praktik pembuatan dokumen menggunakan *microsoft office* dan desain brosur sederhana menggunakan *canva*.



**Gambar 1. Foto Pantia Asuhan Uswatun Hasanah**



**Gambar 2. Foto Pembukaan Pelatihan**



**Gambar 3. Foto Penyampaian Materi Pelatihan**



**Gambar 4. Foto Penyampaian Materi Pelatihan**



**Gambar 5. Foto Bersama**

### **Simpulan dan rekomendasi**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “Penguatan Keterampilan *Office* Dan Desain Grafis Bagi Anak-Anak Panti Asuhan Samarinda Dalam Rangka Mendorong Pertumbuhan *Technopreneurship* Di Kalangan Usia Produktif” ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan anak-anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah Samarinda dalam penggunaan dan pengoperasian *microsoft office* dan aplikasi desain grafis *canva*. Kegiatan ini juga bertujuan untuk membekali anak-anak usia produktif khususnya anak-anak Panti Asuhan Uswatun Hasanah demi mendorong pertumbuhan *technopreneurship* di kalangan usia produktif.

Diharapkan kegiatan seperti ini dapat terus dilanjutkan dan dievaluasi untuk meningkatkan keterampilan anak-anak usia produktif sebelum mereka menginjak dunia kerja. Serta, diharapkan kegiatan seperti ini dapat diterapkan pada panti asuhan / institusi pendidikan lainnya demi mencapai tumbuhnya keterampilan anak-anak usia produktif yang siap dan berbekal kewirausahaan berbasis teknologi atau *technopreneurship* di era society 5.0

### Daftar Pustaka

- Blanco, S., & Therin, F. (2007). *How techno-entrepreneurs build a potentially exciting future. Handbook of research on techno-entrepreneurship*, 1, 3-25.
- Jameel, Z. (2021). *What is Canva and what are its main features?.* <https://www.tutorialspoint.com/what-is-canva-and-what-are-its-main-features>. Diakses tanggal 20 April 2022
- Kautsar, A., & Prabowo, P. S. (2017). Membangun kemandirian financial anak pantiasuhan melalui pelatihan kewirausahaan. *Jurnal Abdimas*, 21(2), 153-160.
- Lestari, P. A., & Lestari, N. P. E. B. (2019). Pelatihan Aplikasi Perkantoran Menggunakan Microsoft Office Di Panti Asuhan Rumah Impian Kota Denpasar. *Jurnal Lentera Widya*, 1(1), 30-34.
- Lancet, Yaara; Zukerman, Erez (7 January 2014). "Canva review: Free tool brings much-needed simplicity to design process". *PC World*. Diakses tanggal 20 April 2022
- Putri, R. A., Triase, T., Irawan, M. D., Nasution, A. B., Muliani, A., & Fakhriza, M. (2021). Pelatihan Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Siswa SMA Panti Asuhan Bani Adam As. *Jurnal Abdi Mas Adzkia*, 1(2), 108-114.
- Nuri (2021). "Yayasan Uswatun Hasanah" <https://seedeka.com/listing/yayasan-uswatun-hasanah/> . Diakses tanggal 20 April 2022
- Nova, N. (2015) Apa itu Teknopreneur (Definisi Technopreneur)? Tersedia di: <http://novasuparmanto.com/apa-itu-teknopreneur-definisitechnopreneur/> Diakses tanggal 20 April 2022
- Siregar, D., Purnomo, A., Mastuti, R., Napitupulu, D., Sadalia, I., Sutiksno, D. U., ... & Simarmata, J. (2020). *Technopreneurship: Strategi dan Inovasi*. Yayasan Kita Menulis.