

PELATIHAN *SOFTSKILL* PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI BAGI REMAJA DESA MEKAR TANJUNG KEL. TELUK DALAM

**Masitah Handayani^{1*}, Havid Syafwan², Pristiyanilicia Putri¹, Nurmala Sari²,
Hylmi Fauzan Nasution¹**

¹Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal

²Manajemen Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Royal
*email: *bungafairuz8212@gmail.com*

Abstract: In the digital era, the use of information technology has a very large influence in all aspects of life in society, one of which is for the younger generation (teenagers). Advances in information technology are now increasingly rapid, these developments certainly require human resources who are able to manage and utilize them properly. Along with the development of technology, the need to do something is recommended to use technology because it is more efficient and faster, one of which is a computer. Skills in using or operating computers have now become a demand to support organizational activities for teenagers because they can be added value or provision as competency values (soft skills) in the world of work. Therefore, computer training is one of the positive activities that are useful for building human resources in the community, especially teenagers for the betterment of the nation. Thus, to build and develop human resources among the younger generation/community, it is necessary to have computer training for teenagers.

Keywords: Soft Skill; Information Technology; Teenagers

Abstrak: Di era digital, pemanfaatan teknologi informasi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam segala aspek kehidupan di dalam masyarakat, salah satunya bagi generasi muda (remaja). Kemajuan teknologi informasi kini semakin pesat perkembangan tersebut tentunya membutuhkan sumber daya manusia yang mampu mengelola serta memanfaatkannya dengan baik. Seiring perkembangan teknologi tersebut, kebutuhan untuk mengerjakan sesuatu hal disarankan memakai teknologi karena lebih efisien dan cepat, salah satunya yaitu komputer. Keterampilan dalam menggunakan atau mengoperasikan komputer saat ini sudah menjadi sebuah tuntutan guna mendukung kegiatan dalam berorganisasi bagi remaja karena dapat menjadi nilai tambah atau bekal sebagai nilai kompetensi (soft-skill) dalam dunia kerja. Oleh karena itu, pelatihan komputer merupakan salah satu kegiatan positif yang bermanfaat untuk membangun sumber daya manusia di masyarakat terutama remaja demi kemajuan bangsa. Dengan demikian, untuk membangun dan mengembangkan sumber daya manusia di kalangan generasi muda/masyarakat perlu adanya pelatihan komputer bagi remaja.

Kata Kunci: Soft Skill; Teknologi Informasi; Remaja

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi di era digital sangat cepat. Hal ini sudah seharusnya dapat disikapi dengan pemanfaatan yang bernilai positif. (Dr. Vladimir, 1967) Komputer dan Internet merupakan dua komponen teknologi informasi yang sangat penting untuk dikuasai dan digunakan sebagai media untuk membantu dalam berbagai aktivitas, dan melalui internet dapat menjalin komunikasi, berbagi informasi dengan siapa saja di dunia ini. Sehingga kendala jarak dan waktu tidak menjadi permasalahan lagi. (Anas et al., 2021)

Kemampuan atau keterampilan dalam mengoperasikan komputer juga dapat menjadi nilai tambah atau bekal bagi para generasi muda sebagai nilai kompetensi (*soft-skill*) bagi remaja. (Asahan, 2022) Oleh karena itu, pelatihan komputer merupakan salah satu kegiatan positif yang bermanfaat untuk membangun sumber daya manusia di masyarakat terutama generasi muda demi kemajuan bangsa. (Putri et al., 2021).

Dengan demikian, untuk membangun dan mengembangkan sumber daya manusiadi kalangan generasi muda/masyarakat perlu adanya pelatihan komputer bagi remaja. (Alwendi, 2020). Bertitik tolak dari hal tersebut, maka sebagai salah bentuk kepedulian kampus kepada masyarakat, maka dilaksanakan kegiatan pelatihan *softskill* pemanfaatan teknologi bagi remaja Desa Mekar Tanjung, Kel. Teluk Dalam.

METODE

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi atau penyampaian materi singkat melalui beberapa tahapan, yaitu:

1. Tahap Persiapan

- a. Menghubungi dan menelusuri instansi yaitu Kepala Desa Mekar Tanjung dalam merencanakan pelaksanaan kegiatan abdimas. Kemudian mendiskusikan tema dari kegiatan tersebut.
- b. Observasi dalam bentuk survei lokasi awal, mengadakan pertemuan langsung dengan pihak pimpinan dan menelusuri seberapa penting materi yang akan disampaikan berkaitan dengan pelatihan *soft skill* pemanfaatan teknologi informasi bagi remaja di Desa Mekar Tanjung
- c. Mencari berbagai macam referensi yang relevan dan data-data pendukung lainnya untuk menyampaikan materi.

2. Sosialisasi Kegiatan

Pengabdian ini dilaksanakan berkelompok melalui tatap muka langsung dengan para peserta, menyampaikan materi, kemudian dilanjutkan dengan diskusi. Beberapa materi yang dijelaskan pada bagian sosialisasi ini, antara lain:

- a. Pengenalan kampus STMIK Royal, pengenalan tim dosen pengabdian, dan pemahaman dasar mengenai teknologi informasi
- b. Manfaat Teknologi Informasi di era digital
- c. Pengenalan salah satu aplikasi multimedia dan cara penggunaannya

3. Praktek membuat animasi berjalan menggunakan Ms. Powerpoint

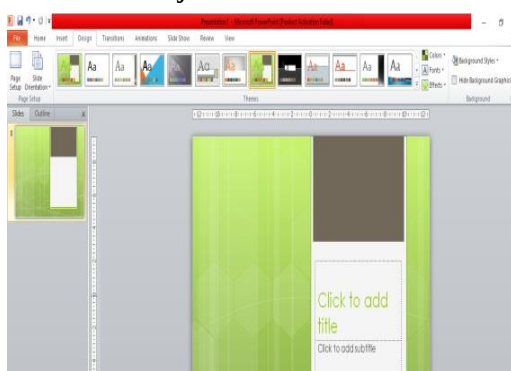
4. Tahap evaluasi. Tahapan ini dilakukan setelah proses penyampaian materi melalui diskusi dan tanya jawab dengan para peserta.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada tanggal 28 – 29 Januari 2022 berlokasi di Balai Desa Mekar Tanjung, Kel. Teluk Dalam. Peserta kegiatan dalam rangka pengabdian kepada masyarakat ini, terdiri dari 20 orang yang merupakan remaja Desa Mekar Tanjung.

PEMBAHASAN

Microsoft Power Point merupakan sebuah program aplikasi dari *Microsoft Office* yang berguna sebagai media presentasi dengan menggunakan beberapa *slide*. Aplikasi ini sangat digemari dan banyak digunakan dari berbagai kalangan. Dengan *Ms. Power Point* dapat membuat sebuah presentasi berjalan lebih mudah dengan dukungan fitur yang sangat menarik dan canggih.

Fitur *template* atau desain juga akan mempercantik sebuah presentasi *Power Point*. Salah satu fitur yang tersedia di dalam *Power Point* adalah fitur *animation* atau animasi. Fitur ini berfungsi untuk menambahkan animasi pada suatu objek tertentu pada suatu slide. Animasi tersebut bisa berupa memunculkan objek, mengganti warna objek, menghilangkan objek, menggerakkan objek dan lain-lain. Animasi yang digunakan secara tepat dapat membuat presentasi menjadi lebih menarik.



Gambar 1. Tampilan *Ms. Power Point* 2010

Tema Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah "Pelatihan *Soft-skill* Pemanfaatan Teknologi Informasi Bagi Remaja Desa Mekar Tanjung" yang bertempat di Balai Desa Mekar Tanjung, Kel. Teluk Dalam.

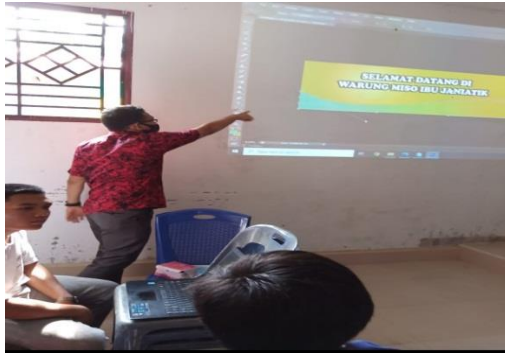
Tujuan dari kegiatan pengabdian Masyarakat bagi remaja yaitu: 1) memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan teknologi informasi di era Digital, 2) memberikan keterampilan penggunaan komputer dan pengenalan aplikasi multimedia, 3) Praktek Membuat animasi sederhana menggunakan *Ms. Power Point*.

Beberapa kegiatan pelatihan pemanfaatan teknologi informasi adalah dengan mengoptimalkan digital teknologi informasi dalam mengoptimalkan penggunaan komputer dalam menggunakan aplikasi yang ada, salah satunya membuat animasi sederhana menggunakan *Ms. Power Point*.

Dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan tema pelatihan *softskill* pemanfaatan teknologi informasi bagi remaja Desa Mekar Tanjung telah didokumentasikan dalam bentuk gambar sebagai berikut:



Gambar 2. Tim Dosen dan Pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 3. Perkenalan dan Pemaparan Materi



Gambar 4. Pelatihan Kepada Remaja Desa Mekar Tanjung



Gambar 5. Foto Bersama

SIMPULAN

Adapun kesimpulan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat

ini adalah kegiatan ini dilakukan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan yang bertujuan memberikan tambahan wawasan pengetahuan bagi para remaja Desa mekar Tanjung akan pentingnya teknologi informasi di era digital yang dari masa ke masa mengalami kemajuan yang pesat serta dapat memanfaatkan teknologi informasi dengan tepat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwendi. (2020). Penerapan E-Commerce Dalam Meningkatkan. *Manajemen Bisnis*, 17(3), 317–325. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/magister-manajemen/>
- Anas, S., Magfirah, T., & Rumui, N. (2021). *Pelatihan Soft Skill Multimedia pada Siswa SMA Negeri 2 Fakfak Papua Barat*. 1(1), 1–5.
- Asahan, K. (2022). *Menjadi sdm unggul di era digital pada bkprmi kabupaten asahan*. 2(1).
- Dr. Vladimir, V. F. (1967). 濟無No Title No Title No Title. *Gastronomía Ecuatoriana y Turismo Local*, 1(69), 5–24.
- Putri, P., Syafwan, H., & Handayani, M. (2021). Pemanfaatan E-Commerce Dalam Menangkap Peluang Usaha Bagi Generasi Muda Di Kelurahan Sei Kamah I. *Jurnal Pemberdayaan Sosial Dan Teknologi Masyarakat*, 1(2), 165–170. <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JPSTM>