Dosen dan Mahasiswa

LAPORAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT



PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PERSENTASE SEJARAH DAN APLIKASI SILAYAK

OLEH

Susi Hendartie, M.Kom.	NIK. 197803202008001
Marnando Oktedianto	NIM. C1955201039
Gilland Gabriel	NIM, C2155201056
Mesi Susanti	NIM. C2057201033
David Saputra	NIM. C2157201002

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2024

PENGESAHAN

Judul PkM	:	Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Persentase Sejarah Dan Aplikasi Silayak
Pelaksana	:	
a. Nama Lengkap	:	Susi Hendartie, M.Kom
b. NIK	:	197803202008001
c. Jabatan Fungsional	:	Asisten Ahli
d. Program Studi	:	Sistem Informasi
e. Nomor HP	:	081329266538
f. Alamat surel (*e-mail*)	:	susihendartie@gmail.com
Anggota (1)	:	
a. Nama Lengkap	:	David Saputra
b. NIM	:	C2157201002
c. Jenjang/Prodi	:	S-1/Sistem Informasi
Anggota (2)	:	
a. Nama Lengkap	:	Gilland Gabriel
b. NIM	:	C2155201056
c. Jenjang/Prodi	:	S-1/ Teknik Informatika
Anggota (3)	:	
d. Nama Lengkap	:	Mesi Susanti
e. NIM	:	C2057201033
f. Jenjang/Prodi	:	S-1/Sistem Informasi
Anggota (4)	:	
d. Nama Lengkap	:	Marnando Oktedianto
e. NIM	:	C1955201039
f. Jenjang/Prodi	:	S-1/Teknik Informatika
Jangka Waktu Kegiatan	:	1,5 bulan
Biaya Kegiatan	:	Rp. 642.000
Biaya Luaran Tambahan	:	

Palangka Raya, 02 November 2024

Menyetujui
Kepala UP3M

Rosmiati, M.Kom.
NIK. 197810102005003

Ketua Pelaksana

Susi Hendartie, M.Kom.
NIK. 197803202008001

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M.Kom.
NIK. 19690104199510

Dipindai dengan CamScanner

INDENTITAS URAIAN UMUM

1. Judul : Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Persentase Sejarah Dan Aplikasi Silayak

2. Tim pelaksana :

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Program Studi	Alokasi Waktu (Jam/Waktu)
1	Susi Hendartie, M.Kom.	Ketua	Sistem Informasi	Sistem Informasi	4 Jam/Minggu
2	David Saputra	Anggota	Bidang koordinasi dan Bidang Manajemen	Sistem informasi	4 Jam/Minggu
3	Gilland Gabriel	Anggota	Bagian Operasi Proyektor	Teknik Informatika	4 Jam/Minggu
4	Mesi Susanti	Anggota	Bagian Moderator diskusi antara mitra dan Mahasiswa	Sistem Informasi	4 Jam/Minggu
5	Marnando Oktedianto	Anggota	Bidang Editing serta Desain Presentasi Canva	Teknik informatika	4 Jam/Minggu

3. Objek :

Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kota Palangka Raya

Masa Pelaksanaan :

Mulai Bulan : 8 Juli Tahun : 2024

Berakhir Bulan : 30 Agustus Tahun : 2024

4. Usulan Biaya : Rp. 642.000

5. Lokasi Kegiatan (lab/studio/lapangan) :

Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kota Palangka Raya

6. Objek :

Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kota Palangka Raya

7. Kontribusi mendasar dari penelitian ini pada bidang ilmu teknologi informasi adalah pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan presentasi visual di kalangan pegawai. Pendekatan ini diharapkan mampu mendukung efektivitas komunikasi visual dan produktivitas kerja di instansi pemerintah, serta memperluas penggunaan teknologi desain dalam dunia profesional.

8. Jurnal ilmiah yang menjadi sasarana yaitu jurnal nasional.

RINGKASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bertajuk “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Presentasi Sejarah dan Aplikasi Silayak” dilaksanakan pada tanggal 8 Juli 2024 hingga 30 Agustus 2024, melibatkan 4 orang dari STMIK Palangkaraya.

Dalam laporan ini, Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Tengah menghadapi tantangan dalam menyusun presentasi PowerPoint yang menarik untuk menarik perhatian investor berinvestasi di provinsi tersebut. Sebagai solusi, Tim Pelaksana memberikan pelatihan pembuatan presentasi menggunakan Canva dengan tujuan meningkatkan kinerja dan keterampilan di bidang promosi.

Saran dari penulis untuk meningkatkan efektivitas pelatihan adalah memperhatikan latar belakang masyarakat dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Penulis juga menyarankan agar lebih banyak kegiatan pelatihan diadakan, mengingat dampak positif dan manfaatnya bagi masyarakat.

Kesimpulan dari laporan ini adalah menyajikan materi dan panduan bagi siapa pun yang ingin melaksanakan pelatihan masyarakat tentang pembuatan presentasi PowerPoint menggunakan Canva, khususnya di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Tengah.

Kata Kunci: *Pelatihan, PowerPoints,Canva, Pengabdian.*

ABSTRAK

The Community Service activity titled "Utilization Of Canva Application As A Media For History Presentation and Silayak Application" was held from July 8, 2024, to August 30, 2024, involving four people from STMIK Palangkaraya.

In this report, the Human Resources and Development Agency of Central Kalimantan Province faced challenges in creating engaging PowerPoint presentations to attract investors to invest in the province. As a solution, the Community Service group provided training on creating presentations using Canva, aimed at enhancing performance and skills in the field of promotion.

The author suggests that to improve the effectiveness of the training, attention should be paid to the community's background and easy-to-understand language should be used. The author also recommends that more training activities be conducted, considering the positive impact and benefits for the community.

The conclusion of this report is to present materials and guidelines for anyone wishing to conduct community training on creating PowerPoint presentations using Canva, particularly at the Human Resources and Development Agency of Central Kalimantan Province.

Kata Kunci: *Training, PowerPoints,Canva, Service.*

KATA PENGANTAR

Dengan Memanjatkan puji syukur ke hadirat Allah Swt. Tuhan Yang Maha Esar yang telah memberikan rahmat dan anugerah-nya, sehingga penyusunan laporan akhir Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Persentase Sejarah dan Aplikasi Silayak". ini dapat diselesaikan sesuai dengan waktu yang telah di teteapkan.

Pada kesempatan ini tim penyusun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam bentuk tenaga, biaya dan pikiran serta informasi dan perizinan dalam pengabdian ini, yaitu:

1. Suparno, M. Kom, selaku Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, yang telah memberikan kesempatan untuk bisa melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada masyarakat.
2. Dra. Fifi Arfina, M. Si, selaku Kepala Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia, yang telah memberikan izin pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat pada BKPSDM Provinsi Kalimantan Tengah.
3. Susi Hendartie, M.Kom. selaku dosen pembimbing Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat
4. Desi Dotriana Novita ASI, ST,M.A.P selaku Kasubbag Umum Dan Kepegawaian serta pembimbing Pengabdian di Kantor Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Tengah.
5. Betty Lestari S.Psi selaku Kepala Bidang Mutasi, Data dan Sistem Informasi Kepegawaian serta Pembimbing pada Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Provinsi Kalimantan Tengah.

Tim penyusun menyadari bahwa dalam penyusunan laporan ini masih terdapat kekurangan, oleh karena itu penyusun terbukan menerima kritik dan saran untuk

menyempurnakan laporan ini. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan memberikan kontrubusi bagi ilmu pengetahuan dan dapat menambah wawasan bagi siapapun.

Palangkaraya, November 2024

Tim Penyusun

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI ..... **i**
PENGESAHAN ..... **ii**
IDENTITAS URAIAN UMUM ..... **iii**
RINGKASAN ..... **v**
ABSTRAK ..... **vi**
BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1.Analis Situasi 1
1.2.Permasalahan Mitra 4
BAB II SOLUSI DAN TARGET LUARAN **5**
2.1.Solusi 5
2.2.Target Luaran 6
BAB III **7**
3.1.Pendekatan Yang di tawarkan 7
3.2.Partisipasi Mitra 8
3.3.Evaluasi Keberlanjutan Kegiatan 8
BAB IV KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI **10**
4.1.Kinerja Lembaga 10
4.2.Jenis Kepakaran 10
4.3.Tim Pelaksana 13
BAB V ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN **15**
5.1.Anggaran Biaya 15
5.2.Jadwal Kegiatan 17
BAB VI HASIL DAN LUARAN KEGIATAN **18**
6.1.Pelaksanaan Kegiatan 18
6.2.Hasil Kegiatan 22
6.3.Luaran Kegiatan 23
BAB VII RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA **24**
7.1.Rencana Pengabdian Lanjutan 24
7.2.Tahapan Pengabdian Berikutnya 24
BAB VII PENUTUP **25**
8.1Kesimpulan 25
8.2Saran 25

DAFTAR TABEL

Tabel 2.2 Target Luaran.....5
Tabel 4.2 Jenis Kepakaran 11
Tabel 4.3 Tim Pelaksana.....13
Tabel 5 Anggaran Biaya.....17
Tabel 5 Jadwal Kegiatan.....17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Profil Website Canva 1
Gambar 2 Tampilan Presentasi 16
Gambar 3 Halaman Powerpoint 17
Gambar 4 Halaman Pengajaran Canva 18
Gambar 5 Gambar Presentasi 19
Gambar 6 Penutup Acara 20
Gambar 7 Tampilan Powerpoint 20

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Biodata ketua
Lampiran 2. Biodata Anggota
Lampiran 3. Susunan Anggota Organisai Tim Penyusun dan Pembagian Tugas
Lampiran 4. Foto Pelatihan

BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Analisi Situasi

Di era digitalisasi, Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) menghadapi tantangan dalam mengoptimalkan teknologi untuk meningkatkan produktivitas dan efisiensi kerja. Salah satu alat penting adalah aplikasi desain visual, seperti Canva, yang membantu dalam penyusunan materi pelatihan yang menarik dan informatif. Canva memudahkan pengguna, termasuk yang tidak berpengalaman dalam desain, untuk membuat konten digital yang dapat diakses melalui perangkat elektronik. Meskipun banyak manfaatnya, terdapat tantangan seperti ketergantungan pada koneksi internet dan perlunya peningkatan literasi teknologi di kalangan pegawai. Selain itu, BKPSDM juga menggunakan aplikasi Sistem Informasi Layanan Kepegawaian (SILAYAK) untuk pengelolaan data kepegawaian, menunjukkan pentingnya adaptasi teknologi. Untuk memaksimalkan potensi penggunaan Canva, diperlukan langkah-langkah seperti peningkatan akses pelatihan dan infrastruktur yang memadai.

1.2. Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis situasi di atas maka permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah

1. Kantor Badan kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) ingin membuat slide presentasi dengan tampilan yang lebih menarik.

2. Kantor Badan kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) belum tahu cara mendapatkan elemen desain yang berkualitas, seperti gambar dan grafik, yang bisa meningkatkan presentasi.
3. Kantor Badan kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) mungkin mengalami kesulitan dalam menghasilkan ide-ide kreatif untuk presentasi yang menonjol.
4. Proses pembuatan presentasi yang memakan waktu dapat menjadi masalah, terutama jika mereka tidak memiliki alat yang tepat untuk mempercepat proses.

BAB II
SOLUSI DAN TARGET LUARAN

2.1 Solusi

Berdasarkan situasi dan permasalahan mitra yang ada di lapangan, Tim Pelaksana melakukan kegiatan Pengabdian Masyarakat dan tenaga profesional dari perguruan tinggi memberikan suatu solusi yaitu dengan memberikan "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran bagi pegawai dan karyawan di kantor (BKPSDM) Membuat Powerpoint dengan Menggunakan Canva". Pelatihan yang diberikan untuk mitra ini dilaksanakan selama 1 (Satu) minggu dari pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 15.00 WIB.

a. Pengenalan Canva :
   - Menjelaskan tentang Canva sebagai platform untuk menampilkan materi Slideshow atau PPT.
   - Memperkenalkan tampilan antarmuka dan fitur-fitur dasar pada canva.

b. Membuat PPT dengan Canva :
   - Cara membuat akun Canva
   - Menjelaskan tentang pemilihan format yang benar sesuai kebutuhan di Canva.

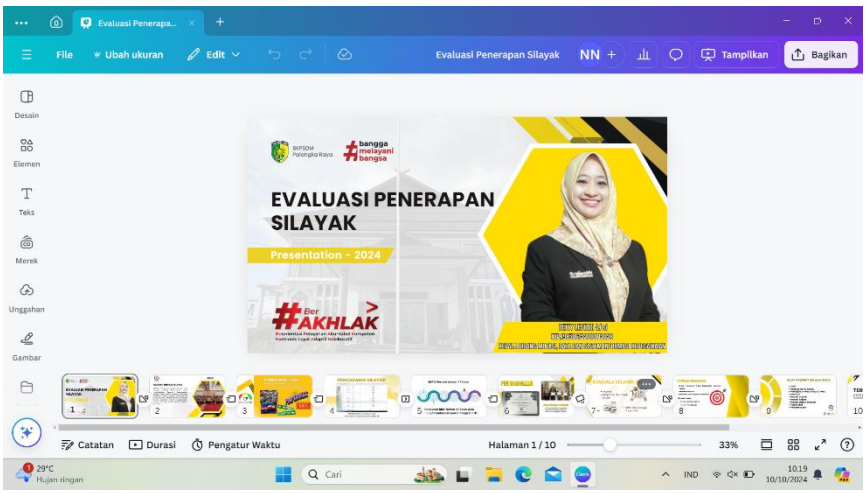
c. Membuat desain PPT pada Canva :
   - Mengenalkan beberapa template desain pada canva yang bisa digunakan untuk membuat PPT.

d. Mengenal alat desain Canva
   - Mengajarkan cara menambahkan teks dan gambar pada canva.
   - Menjelaskan tentang pemilihan warna dan font yang tepat.
   - Memperkenalkan beberapa fitur dan efek pada canva, seperti animasi bergerak, transisi, dan lain-lain.

e. Mengatur Warna dan Skema Warna
   - Memperkenalkan beberapa efek di canva yang dapat meningkatkan kualitas desain warna.

f. Fungsi lain Canva

- Dapat di gunakan sebagai media membuat Spanduk acara kegiatan kantor.



Gambar 2.1 Pembuatan media pembelajaran

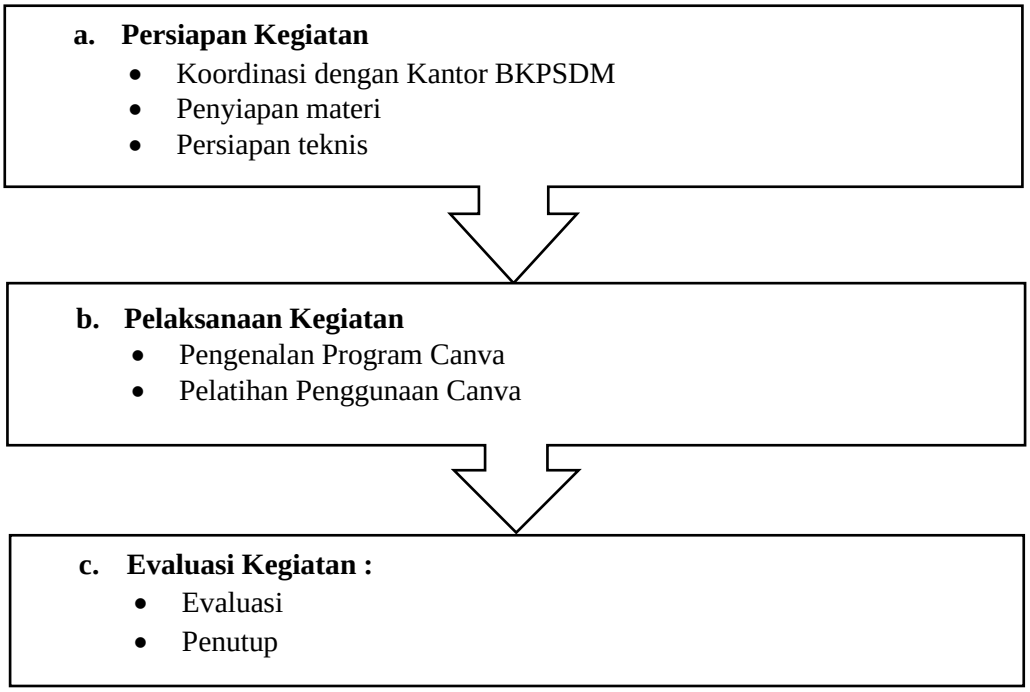
2.2 Target Luaran

Adapun target luaran yang dihasil dari kegiatan ini yaitu sebagai berikut:

1. Terbentuknya kerjasama yang berkesinambungan antara STMIK Palangkaraya, dengan pihak mitra, dalam hal ini adalah Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Palangka Raya. (Penandatangan MoU dan PKS kedua belah pihak).
2. Publikasi kegiatan di website STMIK Palangkaraya/Media Sosial/media Mas
3. Produk berupa laporan Pengabdian pada Masyarakat dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Persentase Sejarah Dan Aplikasi Silayak" yang akan tersimpan pada sistem perpustakaan STMIK Palangkaraya.
4. Poster Hasil kegiatan Pengabdian
5. Publikasi Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat yang terakreditasi.
6. Hasil presentasi canva

BAB III
METODE PELAKSANAAN

3.1 Pendekatan yang Ditawarkan



Gambar 3.1 Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan sesuai dengan alur pada gambar 3.1 dapat di jelaskan sebagai berikut:

a. **Tahap Persiapan Kegiatan**: Ini adalah analisis terhadap permasalahan dan kebutuhan media pembelajaran di BKPSDM. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengumpulkan data dari pegawai untuk mengidentifikasi masalah dan mencari solusi.
b. **Tahapan Pelaksanaan Kegiatan**: Kegiatan sosialisasi dibagi menjadi beberapa sesi. Sesi pertama adalah pembukaan dan pre-test. Sesi kedua mencakup materi tentang pentingnya media pembelajaran, pembuatan materi menggunakan Canva, serta pelatihan pembuatan PowerPoint (PPT).
c. **Tahapan Evaluasi Kegiatan:** Evaluasi dilakukan dengan post-test untuk mengukur pemahaman peserta, diikuti dengan kuesioner untuk menilai dampak pelatihan. Hasil evaluasi digunakan untuk memperbaiki

d. kekurangan. Kegiatan ini dilaksanakan selama sepuluh minggu, dengan pelaporan pada Minggu terakhir bulan Mei di kantor BKPSDM, termasuk pembelajaran Canva untuk pembuatan PPT.

3.2 Partisipasi Mitra

Tim pelaksana Pengabdian telah melakukan kerja sama dengan mitra dalam hal ini adalah Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Palangka Raya yang berperan sebagai :

a. Penentu materi pelatihan (Sesuai permasalahan Mitra)
b. Fasilitator pelaksana Pengabdian yang membantu dalam penyediaan waktu kegiatan, tempat pelatihan di Ruang Rapat (BKPSDM)
c. Penentu peserta pelatihan yang merupakan pegawai BKPSDM Bidang Mutasi.

3.3 Evaluasi Keberlanjutan Kegiatan

Setelah rangkaian kegiatan pelatihan berakhir peserta diberikan kuesioner dengan menggunakan google form link https://bit.ly/48tbTGD yang bertujuan untuk melakukan evaluasi agar dapat diketahui nantinya bahwa program ini dapat berkelanjutan dengan mitra. Kuesioner ini digunakan menjadi salah satu untuk memetakan dampak dan manfaat kegiatan selain penggunaan pre-test dan post-test. Apabila terdapat kekurangan, selanjutnya ditindaklanjuti dengan melakukan perbaikan. Hasil evaluasi tersebut dijadikan rujukan bagi pihak Unit Penelitian, Publikasi dan Pengabdian Masyarakat (UP3M) STMIK Palangkaraya dalam menentukan keberlanjutan Pengabdian. Berdasarkan evaluasi yang dilaksanakan pada kegiatan pelatihan ini hasil Kuesioner selanjutnya diolah dengan menggunakan analisis deskriptif.

Analisis deskriptif adalah cara mengumpulkan data-data sesuai dengan yang sebenarnya kemudian data-data tersebut disusun, diolah dan dianalisis untuk dapat memberikan gambaran mengenai masalah yang ada. Hasil kuesioner kemudian dihitung dengan bantuan Microsoft Excel, evaluasi survei ini menggunakan evaluasi hasil dari jawaban responden yang dilakukan dengan

instrumen kuesioner. Sasaran responden adalah pegawai BKPSDM yang mengikuti pelatihan yang berjumlah 14 orang. Aturan pemberian skor pada kuesioner ditunjukan pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Skala pengukuran dampak dan manfaat pelatihan bagi peserta Pelatihan

Nilai/Bobot	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	Setuju
4	Sangat setuju

Hasil data mentah kemudian di olah dengan perhitungan sebagai berikut.

$$\sum \frac{\boldsymbol{Data\ x\ Bobot}}{\boldsymbol{Jumlah\ Responden}}$$

Dari hasil pengolahan data kemudian dapat didapatkan nilai dari masing-masing pernyataan. Nilai rerata pernyataan ini yang menjadi hasil akhir tingkat dampak dan manfaat pelatihan bagi peserta pelatihan. Rerata (mean) dari masing- masing komponen pertanyaan dinilai dengan rentang skor (range) berikut:

Tabel 3.2 rentang skor dan deskripsi

Nilai/Bobot	Keterangan
1 – 1.75	Sangat tidak setuju
1.76 – 2.50	Tidak setuju
2.51 – 3.25	Setuju
3.26 – 4.00	Sangat setuju

Kuisioner ini memiliki 6 (enam) pernyataan yang digunakanuntuk mengukur dampak dan manfaat kegiatan oleh peserta pelatihan yang berjumlah 14 (empat belas) yang merupakan pegawai BKPSDM.

Hasil deskripsi kuisioner pengukuran dampak dan manfaat pelatihan bagi peserta pelatihan tersedia pada tabel berikut :

Tabel 3.3 Hasil Kuisioner Kepuasan Kegiatan

No	Pernyataan	Jumlah Responden				Rata-Rata
		SS	S	TS	STS	
		4	3	2	1	$\sum \frac{Data\ x\ Bobot}{Jumlah\ Responden}$
1.	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yang diselenggarakan oleh STMIK Palangka Raya tentang "**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA POWERPOINT DENGAN MENGGUNAKAN CANVA**"	12	2	0	0	3.86
2.	Materi yang disampaikan sangat relevan dengan kebutuhan saya	12	2	0	0	3.86
3.	Setiap keluhan/ pertanyaan/ permasalahan yang saya ajukan dibantu dan ditindak lanjuti dengan baik oleh narasumber/ anggota tim yang terlibat	12	2	0	0	3.86
4.	Materi yang disampaikan narasumber dapat saya implementasikan nantinya saat membuat powerpoint menggunakan canva	12	2	0	0	3.86
5.	Kegiatan ini sangat membantu saya dalam meningkatkan pemahaman tentang aplikasi canva	12	2	0	0	3.86
6.	Setelah mengikuti kegiatan ini, saya termotivasi untuk	11	3	0	0	3.79

	membuat powerpoint menggunakan aplikasi canva					
Rata-rata keseluruhan pernyataan						3.85

Penjelasan :

Berdasarkan rumus $\sum \frac{Data\ x\ Bobot}{Jumlah\ Responden}$ diambil data berupa :

Bobot : SS = 4, S = 3, TS = 2, STS = 1.

Maka perhitungannya adalah seperti ini, contoh pertanyaan pertama. Jumlah responden sangat suka 12, suka 2, tidak suka 0, sangat tidak suka 0. Kalikan data dan bobot tersebut. Seperti, Sangat suka tadi bobotnya 4, maka kalikan dengan data jumlah responden yang sangat suka, yaitu 12. Jadi 4 x 12 = 48. Kalikan juga bobot dan data yang lain. Maka didapat :

Pertanyaan pertama

Bobot (4) x Data (12) = 48

Bobot (3) x Data (2) = 6

Bobot (2) x Data (0) = 0

Bobot (1) x Data (0) = 0

Jumlahkan keseluruhan hasil dari perkalian tadi, maka didapat 54. Kemudian dibagi dengan total jumlah responden, yaitu 14. Maka dapat hasil 3.86. lakukan juga perhitungan yang sama kepada seluruh pertanyaan. Untuk kasus ini hasil keseluruhan pertanyaan adalah sebagai berikut :

Pertanyaan pertama = 3.86

Pertanyaan kedua = 3.86

Pertanyaan ketiga = 3.86

Pertanyaan keempat = 3.86

Pertanyaan kelima = 3.86

Pertanyaan keenam = 3.79

Kemudian jumlahkan semua hasilnya, maka akan didapat 23.09. lalu bagikan dengan jumlah pertanyaan, yaitu 6. $\left(\frac{23.09}{6}\right)$ = 3.85

BAB IV
KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

4.1. Kinerja Lembaga

Kinerja Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia oleh mahasiswa STMIK Palangkaraya telah menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dan dapat dinilai sangat baik. BKPSDM selalu mendampingi dan memberikan bimbingan kepada seluruh mahasiswa anggota kelompok Pengabdian yang menjalankan pengabdian masyarakat dalam berbagai kegiatan. Setiap tahunnya, bidang mutasi akan menyusun konten presentasi pelatihan untuk mempromosikan sistem mutasi dan pengelolaan sumber daya manusia di Kalimantan Tengah. Pelatihan pembuatan presentasi menggunakan aplikasi SILAYAK dan pengenalan desain dasar dengan Canva diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bidang mutasi dalam membuat konten pelatihan yang lebih efektif.

4.2. Jenis Kepakaran

Adapun yang diperlukan dalam menyelesaikan seluruh persoalan atau kebutuhan mitra dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah:

a. Tim Pelaksana Pengabdian memiliki penguasaan terkait dengan keahlian dalam pembuatan media pembelajar menggunakan Aplikasi Canva.
b. Tim Pelaksana Pengabdian memiliki penguasaan terkait pemanfaatan perangkat keras (laptop) dan perangkat lunak (aplikasi).

4.3. Tim Pelaksana

Tabel 4.3 1 Tim Pelaksana

No	Nama / NIK (dosen) NIM (mahasiswa)	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Susi Hendartie, M.Kom. (NIK.197803 202008001)		Bidan Sistem Informasi	4 Jam/ Minggu	Melakukan Koordinasi di saat kegiatan pengabdian dan Juga Sebagai dosen pembimbing mahasiswa - mahasiswi yang sedang melakukan pengabdian pada Dinas Badan kepegawaian dan pengembangan sumber daya manusia (BKPSDM) provinsi kalimantan tengah
2	David Saputra (NIM.C2157 2201002)	STMIK Palangkaraya	Bidang Koordinasi dan Penentuan Manajemen Isi Konsep, konten	4 Jam/ Minggu	Mengkoordinasikan Pelatihan yang ingin di sampaikan serta merancang

			yang akan di presentasi		isi alur dan melakukan pengumpulan bahan dari pelatihan yang akan di sampaikan
3	Gilland Gabriel (NIM.C2155 201056)	STMIK Palangkaraya	Bagian Operasi Proyektor	4 Jam/ Minggu	Mengoperasikan Proyektor dan Memprakteka n Presentasi
4	Mesi Susanti (NIM.C2057 201033)	STMIK Palangkaraya	Bagian Moderator diskusi antara mitra dan mahasiswa penyampai an Materi	4 Jam/ Minggu	Berperan dalam menyampaik an alur presentasi serta aktif dalam tanya jawab dalam membantu mitra agar lebih memahami dari materi yang ingin disampaikan
5	Marnando Oktedianto (NIM.C1955 201039)	STMIK Palangkaraya	Bidang Editing membuat power point serta Desain Presentasi	4 Jam/ Minggu	Berperan dalam menyampaik an alur presentasi terutama bagian editing Canva dan dasar - dasar pembuatan yang di inginkan

					dalam mengedit power point dan menyampaikan desain dari persentasi yang akan dibuat.

Tim pelaksanan Pengabdian yang telah melaksanakan tugas sesuai dengan uraian tugas yang tercantum pada tabel kegiatan Pengabdian berupa “Pelatihan Pembuatan Media Powerpoint Pembelajaran Dengan Menggunakan Canva, Bagi Pegawai BKPSDM Palangka Raya” ini dilaksanakan oleh 4 (empat) orang Mahasiswa dengan memiliki basis keilmuan masing-masing dengan melibatkan s1 (satu) dosen dari program studi system informasi. Penyiapan materi aplikasi canva pada kegiatan pelatihan di paparkan oleh masing-masing mahasiswa sesuai dengan kualifikasi para mahasiswa dan di bantu oleh dosen. Ketika ada peserta pelatihan yang bertanya atau mengalami kendala/permasalahan selama melakukan praktek pembuatan media powerpoint dengan menggunakan aplikasi canva.

BAB V
ANGGARAN BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

5.1. Anggaran Biaya

Tabel 5.1 Justifikasi Anggaran

1	Pembelian Habis Pakai				
	Material	Justifikasi pembelian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
	Kertas Sidu A4	Cetak Laporan Kegiatan	**1**	RP.12.000	RP.12.000
	Fotocopy	Penggandaan	10	Rp.500	Rp. 5.000
	Stopmap	Menyimpan Laporan	1	Rp.1.000	Rp.1.000
	Jilid	Penjilidan Laporan	**3**	RP.8.000	Rp.24.000
	Sub Total				Rp.42.000

2	Perjalanan				
	Nama Perjalanan	Justifikasi perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga Peralatan Penunjang (Rp)
	Transportasi	Selama pelaksaan kegiatan	4 Orang	Rp. 150.000	Rp. 600.000
	Sub Total				Rp. 600.000
TOTAL ANGGARAN YANG DI PERLUKAN					Rp. 642.000

5.1. **Jadwal Kegiatan**

Kegiatan ini dilakukan melalui jadwal yang telah dibuat dalam mempermudah melakukan kegiatan pengabdian ini. Kegiatan pengabdian ini dilaksanaakan sesuai jadwal yang telah disusun.

Tabel 5.2 Jadwal Kegiatan

No.	Jenis Kegiatan	Juli				Agustus			
		1	2	3	4	1	2	3	4
1	Observasi Lapangan								
2	Persiapan Alat, Materi, dan Aplikasi.								
3	Pelaksaan Kegiatan								
4	Evaluasi Kegiatan								

BAB VI
HASIL DAN LUARAN KEGIATAN

6.1. Pelaksanaan Kegiatan

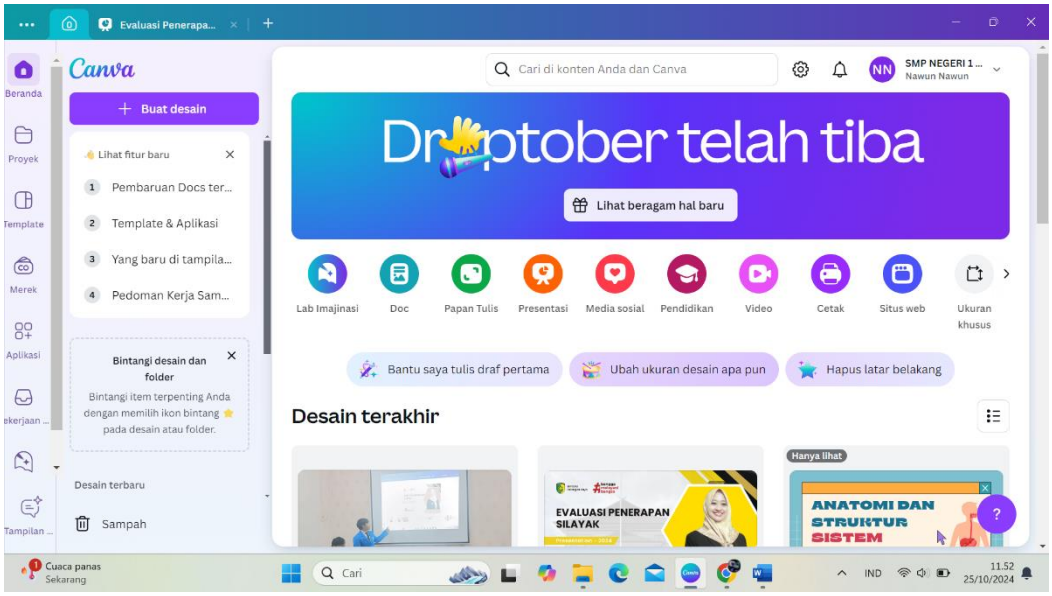
6.1.1 Perencanaan Awal

Sebelum kegiatan pengabdian dimulai, tim Pengabdian terlebih dahulu melakukan diskusi untuk menetapkan topik pengabdian. Setelah diskusi berlangsung, tim mengidentifikasi kebutuhan dari beberapa bidang. Hasilnya menunjukkan bahwa bidang mutasi di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia masih memerlukan peningkatan keterampilan dalam menyusun presentasi pelatihan yang menarik.

6.1.2 Penyusunan Materi Proses

Proses penyusunan materi dikerjakan selama 7 hari dalam bentuk PowerPoint dengan judul: Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Persentase Sejarah dan Aplikasi Silayak

Proses penyusunan dilaksanakan pada tanggal 30 juli 2024 dimana materi kami dapat dari Microsoft learn dan dokumentasi canva. Berikut ini bukti PPT yang telah disusun :



Gambar 1 Tampilan Canva

Canva adalah aplikasi yang bisa digunakan untuk mengedit foto dan juga digunakan untuk membuat slideshow PPT. Memiliki berbagai template yang bisa digunakan untuk membantu ide inspirasi dalam membuat desain sesuai dengan yang di inginkan.

6.1.3. Pelaksanaan pelatihan

Tim Pengabdian melaksanakan Pelatihan Pada tanggal 30 Juli 2024.

Dengan moderator Adalah Mesi Susanti dan operator LCD adalah Gilland Gabriel, fotografer dokumentasi ini dibantu oleh Munses Fiatna, pihak Kantor. Untuk Pemateri presentasi disajikan oleh Marnando Oktedianto dan David Saputra.

No	Nama / NIM Anggota Pelaksana pelatihan	Uraian Tugas
1	David Saputra.	Menyusun koordinasi terkait pelatihan yang akan disampaikan, merancang struktur dan alur materi, serta mengumpulkan bahan-bahan yang diperlukan untuk pelaksanaan pelatihan tersebut.
2	Marnando Oktedianto	Mengoperasikan proyektor dan mempraktikkan animasi dalam presentasi
3	Mesi Susanti	Berperan dalam penyampaian alur presentasi serta berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab untuk membantu mitra memahami materi yang disampaikan dengan lebih baik.
4	Gilland Gabriel	Berperan dalam menyampaikan alur presentasi, khususnya terkait pengeditan video dan dasar-dasar animasi, serta menyampaikan desain presentasi yang akan dibuat.

Adapun Hasil Dokumentasi kegiatan pelatihan ini yang terdiri atas bagian, pembukaan, penyajian materi, dan penutupan dapat dilihat pada gambar dibawah berikut:

6.2 Hasil Kegiatan

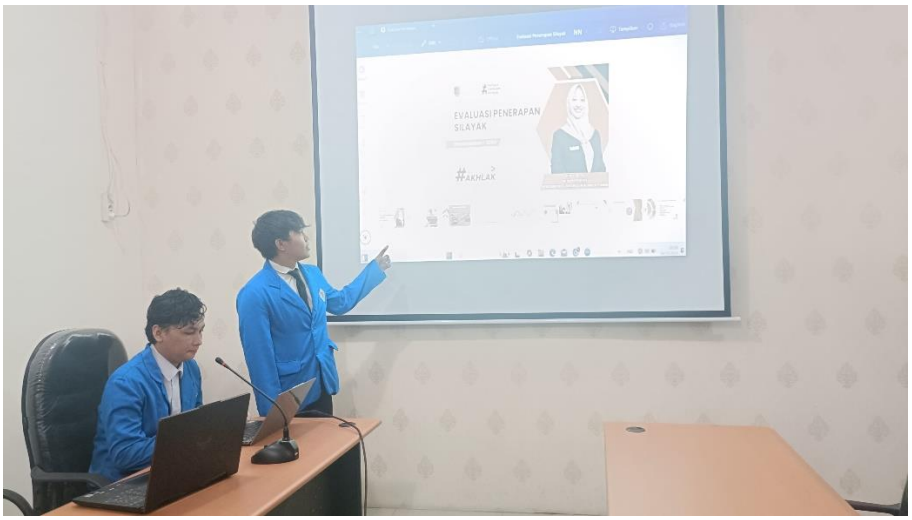
Kegiatan dilaksanakan selama 1 (satu) hari yaitu pada Hari Selasa, tanggal 30 Juli 2024 di ruangan rapat bidang mutasi Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) Kota Palangkaraya. Tema dari kegiatan yang diberikan adalah "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Persentase Sejarah Dan Aplikasi Silayak", jumlah peserta yang mengikuti pelatihan sebanyak 14 peserta/pegawai. Selama kegiatan tidak ada kendala, pelatihan berjalan dengan aman dan lancar.

Tabel 6.1 Rundown kegiatan pelatihan

WAKTU	KEGIATAN	TEMPAT	PENANGGUNG JAWAB
07.00 - 07.30	Pembukaan	Aquarius Boutique Hotel Palangka Raya	Ketua Tim dan Wakil Kepala Bidang BKPSDM
08.15 - 08.30	Pre-Test	Aquarius Boutique Hotel Palangka Raya	Tim Pelaksanaan Pengabdian
08.30 - 10.00	Materi Aplikasi SILAYAK	Aquarius Boutique Hotel Palangka Raya	Tim Pelaksanaan Pengabdian
10.30 - 12.30	Demonstrasi Aplikasi SILAYAK	Aquarius Boutique Hotel Palangka Raya	Tim Pelaksanaan Pengabdian
12.30 - 13.30	*Ishoma*		
13.30 - 15.00	Praktik Pembuatan Materi Pembelajaram	Aquarius Boutique Hotel Palangka Raya	Tim Pelaksanaan Pengabdian

6.2.1 Pembukaan Kegiatan

Kegiatan dibuka secara resmi oleh wakil kantor bidang mutasi Stefanus Setio Utomo, M.Kom dengan dipandu oleh salah satu tim seperti gambar ini :



Gambar 6.1 Acara Pembuka dan Kegiatan Pengabdian Pengabdian

Penyampaian materi berupa pengenalan canva, membuat desain Dasar, menambahkan teks dan gambar, membuat infografis, membuat presentasi, mengattur ukuran media, membuat desain, mengatur warna dan skema warna, dan menggunakan pilihan form. Pemberi materi adalah dari mahasiswa STMIK palangka raya dan dosen sebagai tim pelaksanaan Pengabdian yang acara bergantian membagikan materi serta membantu peserta yang mengalami kendala/masalah pada saat menyampaikan materi demonstrasi maupun praktik. Serta menerima materi dan demonstrasi dengan baik serta antusias melakukan praktik.

6.2.2 pembelajaran aplikasi canva kepada pegawai/karyawan kantor



Gambar 6.2 Pengajaran Canva dalam Membuat Powerpoint kepada Pegawai/karyawan kantor

Memberikan materi atau pengajaran kepada pegawai di BKPSDM dengan menggunakan canva, dan melakukan pelatihan pembuat powerpoint di bantu oleh Tim Pelaksana Pengabdian dan pengajaran pembuatan template dan mengatur warna dalam pembuatan powerpoint.



Gambar 5 Presentasi Hasil Pembuatan Powerpoint di Hotel Aquarius

Presentasi hasil pembuatan powerpoint yang dilakukan oleh pegawai BKPSDM yang telah membuat powerpoint yang diajarkan oleh Tim Pelaksana Pengabdian di Hotel Aquarius.



Gambar 6 Penutupan Acara Di Hotel Aquarius

Penutup dari hasil kegiatan di hotel aquarius acara BKPSDM tentang sosialisasi dan evaluasi penerapan aplikasi Sistem Informasi Layanan Kepegawaian (SILAYAK) yang dibantu oleh mahasiswa STMIK Palangkaraya.

6.3 Luaran Kegiatan

Selama berlangsungnya kegiatan Pengabdian selama 2 bulan ini, dalam menyelesaikan masalah yang ada pada Dinas Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber daya Manusia (BKPSDM) yang dimana dari kegiatan ini menghasilkan luaran dari proses yang telah dikerjakaan, adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan ini antara lain ialah:

Powerpoint yang dihasilkan dari pelatihan Canva yang bertujuan untuk memperkenalkan Sejarah dan Aplikasi SILAYAK. Konsep Dari PPT ini adalah memberikan data data penting yang mudah dicerna dan diterima oleh pengguna.

Gambar 6.3 Cuplikan Powerpoint Sejarah dan Pengenalan Aplikasi SILAYAK



Gambar 7 Tampilan Hasil Powerpoint Sejarah dan Pengenalan Aplikasi SILAYAK

BAB VII
RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

7.1. Rencana Pengabdian Lanjutan

Tim akan fokus pada penyusunan laporan pengabdian, yang dilakukan setelah pengumpulan dokumentasi kegiatan dan pelatihan. Selain itu, kami juga akan melaksanakan evaluasi terhadap kinerja serta keterampilan pegawai di bidang mutasi. Kinerja ini dianggap sukses jika pegawai mampu membuat presentasi pelatihan aplikasi SiLayak dengan baik. Bagi peserta yang masih mengalami kesulitan, pelatihan ulang akan disediakan. Hasil evaluasi ini akan berguna untuk tim yang akan melakukan kegiatan serupa di tahun mendatang.

7.2. Tahapan Pengabdian Berikutnya

Rencana untuk pengabdian selanjutnya akan dilakukan melalui tahapan berikut:

1. Melakukan koordinasi untuk pelaksanaan evaluasi
2. Menilai kinerja pegawai di bidang mutasi
3. Mengadakan pelatihan ulang guna meningkatkan keterampilan
4. Mengevaluasi hasil dari pelatihan ulang
5. Menyusun laporan pengabdian
6. Mempublikasikan hasil laporan pengabdian dalam bentuk jurnal

BAB VIII
PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Penggunaan aplikasi Canva di Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia (BKPSDM) telah berhasil meningkatkan kemampuan pegawai dalam membuat presentasi (PPT) yang menarik dan informatif. Meskipun ada banyak manfaat dari penggunaan Canva, seperti kemudahan dalam desain visual, masih ada tantangan yang perlu diatasi, termasuk ketergantungan pada koneksi internet dan perlunya pelatihan teknologi yang lebih merata. Untuk memaksimalkan potensi ini, BKPSDM harus fokus pada peningkatan infrastruktur teknologi, akses pelatihan yang berkelanjutan, serta pengelolaan yang bijak terhadap ketergantungan pada teknologi.

8.2 Saran

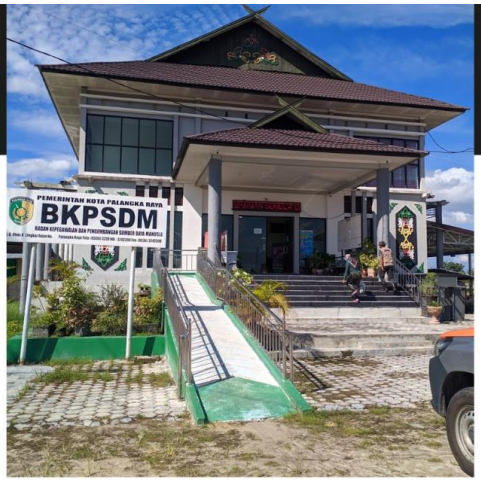
Saran-saran mencakup pelatihan rutin, peningkatan infrastruktur teknologi, penyediaan panduan, pembentukan forum diskusi, evaluasi berkala, dan dorongan untuk tetap berinovasi tanpa ketergantungan berlebihan pada teknologi. Dengan langkah-langkah ini, BKPSDM dapat memaksimalkan manfaat dari penggunaan Canva dalam mendukung produktivitas dan efisiensi kerja pegawai.

DAFTAR PUSTAKA

EstiyowatiIkaningrum, R., Indriani, L., & Amalia, I. K. (2023). *Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media presentasi dalam mendukung pembelajaran di kelas bagi guru SD di Magelang*. Anugerah: Jurnal Ilmiah, 12(1), 45-60. https://ojs.umrah.ac.id/index.php/anugerah/article/view/6361/2354

Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM*. Jurnal Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), 45-60. https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983

Riefaldi, M., Handoyo, S. S., & Arthur, R. (2024). *Pemanfaatan aplikasi Canva dalam materi loader dan truk pada mahasiswa pendidikan teknik bangunan Universitas Negeri Jakarta*. Jurnal Pendidikan dan Teknologi, 5(1), 1-10. https://wnj.westscience-press.com/index.php/jpdws/article/view/907/766



STMIK PALANGKARAYA

PELATIHAN CANVA



Minggu
Agustus
2024

Dimulai Jam 08:00 Pagi

BKPSDM Palangkaraya



LAMPIRAN

BIODATA KETUA

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Susi Hendartie, M.Kom
2	Jenis Kelamin	Perempuan
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	197803202008001
5	NIDN	1120037801
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangka Raya, 20 Maret 1978
7	E-mail	susihendartie@gmail.com
8	Nomor Telepon/HP	0813 2926 6538
9	Alamat Kantor	Jl. G.Obos No. 114 Palangkaraya, Kalimantan Tengah
10	Nomor Telepon / Faks	0536-3225515/ 0536-3236933
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	D3 = …… orang , S1 = ……orang
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Sistem Pendukung Keputusan
		2. Rekayasa Perangkat Lunak
		3. Testing dan Implementasi Sistem Informasi
		4. Kecerdasan Bisnis

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	STMIK Pradnya Paramita, Malang	Universitas Diponegoro
Bidang Ilmu	Sistem Informasi	Sistem Informasi
Tahun Masuk-Lulus	2002-2004	2010-2012
Judul Skripsi/Tesis/ Disertasi	Rancang Bangun Pemesanaan Kamar Hotel dengan Menggunakan Web Pada Hotel Adidas Palangka Raya Kalimantan Tengah	Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pengadaan Fasilitas Hotel Menggunakan Metode TOPSIS
Nama Pembimbing	Tubagus M. Akhriza., S.Si., MMSI.	Drs.Bayu Surarso, M.Sc., Ph.D

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2017	Analisis Perbandingan Metode SAW dan TOPSIS dalam Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Dosen STMIK Palangkaraya	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
2	2019	Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Budaya Kalimantan Tengah Bagi Peserta Didik di Sekolah Dasar	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
3	2019	Sistem Informasi Tugas Akhir Mahasiswa pada Program Studi STMIK Palangkaraya Berbasis Web Mobile	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
4	2020	Sistem Informasi Bantuan Hibah Pada Bidang Sekretariat Dinas Pendapatan Dan Pengelolaan Keuangan dan Aset Daerah Kabupaten Pulang Pisau Berbasis WEB	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
5	2021	Media Pembelajaran Interaktif Untuk Anak Sekolah Minggu Pada GKE Sinta Pararapak	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
6	2021	Image Processing Bentuk Jarimatika Dengan Deteksi Canny Dan Ektraksi Momen Hu	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
7	2022	Penerapan Metode Topsis Dalam Pemilihan Smartphone Sebagai Penunjang Aktivitas Perkuliahan Bagi Mahasiswa STMIK Palangkaraya	STMIK Palangkaraya	Rp 3.000.000
8	2022	Media Informasi Peraga Alat Fitness Berbasis Multimedia	STMIK Palangkaraya	
9	2023	Pengujian Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru (PMB) STMIK Palangkaraya Menggunakan *Black Box Testing*	STMIK Palangkaraya	

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
1	2022	Penerapan Media Belajar Interaktif Berbasis Android Bagi Anak Desa Petuk Ketimpun Binaan Yayasan Ransel Buku	STMIK Palangkaraya	
2	2022	Penerapan Penggunaan Aplikasi Belajar Bahasa Inggris Berbasis Multimedia Bagi Anak-Anak Desa Petuk Ketimpun Dibawah Binaan Yayasan Ransel Buku	STMIK Palangkaraya	
3	2023	Edukasi Literasi Digital Aplikasi Perkantoran bagi Anak pada Lembaga Pembinaan Khusus Anak (LPKA) Kelas II Palangka Raya	STMIK Palangkaraya	

No	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah
4	2024	Pelatihan Aplikasi Komputer Bagi Staf dan Perangkat Desa Bahu Palawa Kecamatan Kahayan Tengah Kabupaten Pulang Pisau	STMIK Palangkaraya	

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan penelitian.

Palangka Raya, 28 November 2024

Ketua



Susi Hendartie, M.Kom

NIK. 197803202008001

BIODATA ANGGOTA

A.Identitas Diri

1	Nama Lengkap	David Saputra
2	NIM	C2157201002
3	Jenis Kelamin	Laki-Laki
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Cangkang, 19-10-2002
5	E-mail	Dsputra2019@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	0812 4049 3212

A. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	Sd Negeri Tri Sari 2	Smp Negeri 4 Kahayan Hilir	Sma Pgri Pulang Pisau
Tahun Masuk-Lulus	2013-2017	2017-2019	2019-2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Pengabdian

Palangka Raya, 28 November 2024

Anggota,



David Saputra

NIM. C2157201002

BIODATA ANGGOTA

A.Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Gilland Gabriel
2	NIM	C2155201056
3	Jenis Kelamin	Laki-Laki
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Palangkaraya 16-07- 2003
5	E-mail	gabrielgilland@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	0812-5430-4003

A. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	Sd Negeri 3 Kuala Kurun	Smp Negeri 1 Kuala Kurun	Sma Negeri 1 Kuala Kurun
Tahun Masuk-Lulus	2009-2015	2015-2018	2018-2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Pengabdian

Palangka Raya, 28 November 2024

Anggota,



Gilland Gabriel

NIM. C2155201056

BIODATA ANGGOTA

A.Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Mesi Susanti
2	NIM	C2057201033
3	Jenis Kelamin	Perempuan
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Olung Dojou, 01-4-2000
5	E-mail	mesisusantisusan@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	0852-9468-3536

A. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	Sd Negeri 3 Kuala Kurun	Smp Negeri 1 Kuala Kurun	Sma Negeri 1 Kuala Kurun
Tahun Masuk-Lulus	2006-2013	2013-2016	2016-2019

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Pengabdian

Palangka Raya, 28 November 2024

Anggota



Mesi Susanti

NIM. C2057201033

BIODATA ANGGOTA

A.Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Marnando Oktedianto
2	NIM	C1955201039
3	Jenis Kelamin	Laki-Laki
4	Tempat dan Tanggal Lahir	Kalahien, 14-10-2001
5	E-mail	marnandooktedianto@gmail.com
6	Nomor Telepon/HP	0812 5463 7708

A. Riwayat Pendidikan

	SD	**SMP**	**SMA**
Nama Sekolah	Sd Negeri 13 Buntok	Smp Negeri 1 Buntok	Sma Negeri 1 Buntok
Tahun Masuk-Lulus	2018-2013	2013-2016	2016-2019

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidak-sesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Pengabdian

Palangka Raya, 28 November 2024

Anggota,



Marnando Oktedianto

NIM.C1955201039

Lampiran 2 Kegiatan Pemaparan Materi Pelatihan Canva

