



Peningkatan Kompetensi dan Kesadaran Siswa Melalui Inovasi Pelatihan Desain Grafis, Office, dan Training Motivasi Pada Program PLP SMKN 1 Ciruas

Fadel Montoya¹, Gera Nugraha², Ratu Farah Humainah³, Destri Anggraeni⁴, Juniwan⁵, Muhammad Aziz Nur Mubarak⁶, Ratnasari⁷ Fitriani⁸, Yogi Ramadani⁹, Sulthan Asyam Ahmadan Munir¹⁰, Muhammad Yusuf Habibi¹¹, Mohammad Fatkhurrokhman¹²

¹⁻¹² Program Studi Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia

Email: 2283210022@untirta.ac.id

Alamat: Jl. Ciwaru Raya, Cipare, Kec. Serang, Kota Serang, Banten, Indonesia

Korespondensi penulis: 2283210022@untirta.ac.id

Abstract. Education aims to develop students' competence and moral awareness, as stipulated in Law No. 20/2003. However, at SMKN 1 Ciruas, many students have difficulties in using software such as Microsoft Office and Canva, and do not have sufficient awareness of bullying and sexual harassment issues. To address these challenges, this study conducted graphic design training, Microsoft Office, and motivational training to improve students' competence and awareness. This research used a descriptive qualitative method with a field and literature study approach. The training program involved OSIS and MPK students, lasting two months with two weekly meetings. Microsoft Office training covers the introduction of basic features to the creation of simple documents and bookkeeping. Graphic design training used Canva and CapCut to support students' creativity. Motivational training provided an understanding of the impact of bullying and sexual harassment. Results showed significant improvements in students' technological skills and moral awareness. This program not only improves technical competence, but also builds better character. It is recommended that this program be made a routine activity to support learning outside the classroom and prepare students for the demands of the digital era.

Keywords: Training, Microsoft Office, Canva, Graphic Design, Bullying, Sexual Violence, Competency.

Abstrak. Pendidikan bertujuan mengembangkan kompetensi dan kesadaran moral siswa, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003. Namun, di SMKN 1 Ciruas, banyak siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan perangkat lunak seperti Microsoft Office dan Canva, serta belum memiliki kesadaran yang cukup terhadap isu perundungan dan pelecehan seksual. Untuk menjawab tantangan ini, penelitian ini melaksanakan pelatihan desain grafis, Microsoft Office, dan training motivasi guna meningkatkan kompetensi dan kesadaran siswa. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi lapangan dan pustaka. Program pelatihan melibatkan siswa OSIS dan MPK, berlangsung selama dua bulan dengan dua pertemuan mingguan. Pelatihan Microsoft Office mencakup pengenalan fitur dasar hingga pembuatan dokumen dan pembukuan sederhana. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan CapCut untuk mendukung kreativitas siswa. Training motivasi memberikan pemahaman mengenai dampak perundungan dan pelecehan seksual. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan teknologi dan kesadaran moral siswa. Program ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga membangun karakter yang lebih baik. Disarankan agar program ini dijadikan kegiatan rutin untuk mendukung pembelajaran di luar kelas dan mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan era digital.

Kata kunci: Pelatihan, Microsoft Office, Canva, Desain Grafis, Bullying, Kekerasan Seksual, Kompetensi.

1. LATAR BELAKANG

Undang- Undang Nomor. 20 Tahun 2003 mendefinisikan pendidikan selaku usaha sadar serta terencana buat mewujudkan atmosfer belajar serta proses pembelajaran supaya partisipan didik secara aktif tingkatkan keahlian dirinya buat mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, karakter, kecerdasan, akhlak mulia, dan keahlian yang dibutuhkan dirinya, warga, bangsa serta negeri (Fakhri & Rahman, 2023). Kompetensi didefinisikan sebagai kemampuan untuk melakukan suatu pekerjaan atau tugas dengan menggunakan keterampilan dan informasi yang dibutuhkan oleh pekerjaan tersebut (Irwan, 2019). Kompetensi belajar adalah komponen kunci dari pendidikan yang harus selaras dengan tujuan pendidikan. Kompetensi ini diuji selama proses belajar mengajar untuk menilai pencapaian (Darwis & Syaputra, 2024).

Sedangkan itu, pemahaman moral ialah aspek terutama dalam membentuk karakter siswa serta menolong membangun warga yang baik. Pemahaman moral yang besar bisa menolong menghindari sikap yang merugikan diri sendiri serta orang lain, dan mendesak etika serta moral yang baik dalam aksi tiap hari. Pembelajaran kepribadian kerap kali berupaya buat tingkatkan pemahaman moral. (Lestari et al., 2023).

Kemajuan desain grafis di era digital tidak dapat dipungkiri lagi. Desain grafis pada awalnya terbatas pada media cetak seperti buku, koran, majalah, dan brosur. Desain grafis digunakan dalam media elektronik, yang kadang-kadang disebut sebagai multimedia. Bakat desain grafis dibutuhkan dalam setiap aspek kehidupan, termasuk sekolah (Nehemia Toscani et al., 2023). Dalam belajar, kondisi internal setiap individu mempengaruhi kegiatan belajar mereka. Salah satu kondisi internal tersebut adalah motivasi. Elemen eksternal yang dapat meningkatkan motivasi siswa antara lain penyediaan konten yang diorganisir secara kreatif oleh guru dan dukungan orang tua, sementara aspek internal termasuk adanya minat belajar siswa (Hidayati et al., 2022). Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) ditemukan masih banyak siswa dan siswi yang bingung bagaimana cara menggunakan *software microsoft office* dan juga desain grafis menggunakan canva. Bahkan masih banyak siswa dan siswi yang belum mengerjakan laporan Praktik Kerja Industri (Prakerin) karena tidak memiliki *device* atau komputer (laptop) dirumahnya sehingga terkendala dalam mempelajari beberapa *software microsoft office* untuk menunjang pembuatan laporan prakerin tersebut. Kemudian siswa dan siswi di SMKN 1 Ciruas ini masih banyak yang belum mempelajari desain menggunakan *software canva* dimana keterbatasan ini dapat menghambat perkembangan intelektual para siswa dan siswi dalam menghadapi era digitalisasi saat ini. Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis

melaksanakan program kerja pelatihan desain grafis, office, dan *training* motivasi untuk meningkatkan kompetensi dan kesadaran siswa SMKN 1 Ciruas.

2. KAJIAN TEORITIS

Microsoft Office adalah aplikasi perangkat lunak yang mencakup kemampuan pengolahan kata. Program Microsoft Office Office terus digunakan untuk tujuan biasa. Contohnya termasuk memproses teks, angka, menyusun paragraf, dan mencetak file dokumen. Perangkat lunak Microsoft Office mencakup Microsoft Word, Microsoft Excel, dan Microsoft PowerPoint (Irmawati et al., 2019).

Microsoft Word adalah aplikasi pengolahan kata untuk PC yang dirilis oleh Microsoft pada tahun 1983. Sejak dirilis, produk ini sudah melalui beberapa versi pengembangan. Microsoft Word memungkinkan pengguna untuk menggabungkan teks, foto, dan grafik (Rochman et al., 2022). Microsoft Excel merupakan perlengkapan aplikasi spreadsheet yang terbuat serta dirilis oleh Microsoft Corporation buat sistem pembedahan Microsoft Windows serta Mac OS. Program ini umumnya diucap selaku Microsoft Office Excel, MS Excel, ataupun cuma Excel (Satria et al., 2023). Media pembelajaran yang dapat memberikan gambar audiovisual akan memberikan pengalaman yang lebih besar kepada siswa, sehingga mereka dapat menyerap materi dengan lebih mudah dan mempertahankannya dalam ingatan mereka (Paramita et al., 2022). Media pembelajaran tersebut ialah Power Point, Microsoft Power Point adalah perangkat lunak yang memungkinkan Anda membuat presentasi berbasis slide. PowerPoint adalah perangkat lunak presentasi untuk komputer. Program ini memungkinkan seseorang untuk membuat presentasi profesional yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran (N. Hasanah, 2020). Penggunaan Microsoft Office sebagai media belajar mengajar memiliki beberapa keuntungan, di antaranya adalah peningkatan kemampuan teknologi, kerja sama antara guru dan siswa, peningkatan kreativitas dalam penyampaian materi, dan kesiapan siswa dalam menghadapi dunia kerja berteknologi (Rosmawarni et al., 2023).

Canva adalah platform desain online yang menawarkan berbagai alat bantu seperti presentasi, resume, poster, selebaran, brosur, grafik, dan infografis (Monoarfa & Haling, 2021). Perundungan merupakan sikap yang tidak diduga yang terjalin di antara kanak-kanak, paling utama mereka yang terletak di umur sekolah, serta mengaitkan ketidakseimbangan kekuatan yang berpotensi buat diulangi oleh seorang ataupun kelompok dengan tujuan buat mendominasi, menyakiti, ataupun mengasingkan pihak lain (Bete Natalia & Arifin, 2023). Pelecehan seksual didefinisikan sebagai komentar, gerak tubuh,

dan perilaku yang tidak diinginkan dan dipaksakan yang ditujukan kepada seseorang berdasarkan jenis kelamin, ekspresi seksual, atau orientasi seksualnya, dengan tujuan membuat pihak lain merasa terganggu, jengkel, atau malu. Contohnya termasuk catcalling, siulan, klakson, suara-suara ciuman, tindakan cabul, membuat komentar tentang bentuk fisik, dan dipeluk. Pelecehan dapat terjadi dalam beberapa bentuk, termasuk bentuk tubuh dan dipeluk (Hidayat et al., 2023).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan oleh penulis menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Salah satu jenis penelitian yang termasuk dalam kategori penelitian kualitatif adalah penelitian kualitatif deskriptif. Riset deskriptif merupakan tata cara riset di mana periset mempelajari peristiwa serta fenomena kehidupan orang saat sebelum memohon seorang ataupun sekelompok orang buat menggambarkan kembali pengalaman mereka. Periset setelah itu menggambarkan kembali data tersebut dengan memakai garis waktu yang merata (Rusandi & Muhammad Rusli, 2021). Penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan penelitian saat ini tanpa memanipulasi variabel variabel yang diteliti melalui wawancara langsung (Hanyfah et al., 2022).

Teknik penelitian atau metode yang digunakan dalam penulisan ini menggunakan dua cara yaitu:

1. Studi Lapangan

Observasi dan Wawancara, Observasi adalah kegiatan yang menggunakan seluruh indera, termasuk pendengaran, penglihatan, pengecap, peraba, dan pengecap, untuk menentukan fakta-fakta kejadian empiris (H. Hasanah, 2017). Observasi yang dilakukan selama sekitar dua bulan September – November 2024 di SMKN 1 Ciruas Kabupaten Serang. Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan sesi tanya jawab langsung secara tatap muka dan langsung antara narasumber dan pengumpul data (Trivaika & Senubekti, 2022). Wawancara berlangsung dengan memberikan beberapa pertanyaan relevan kepada guru serta pembina osis SMKN 1 Ciruas dengan permasalahan yang ditelaah pada saat melaksanakan observasi.

2. Studi Pustaka

Penelitian literatur adalah metode pengumpulan pengetahuan dan data dengan menggunakan berbagai jenis bahan pustaka seperti makalah, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dan sebagainya (Cahyono Dwi, 2020). Penelitian ini didasarkan oleh beberapa penelitian terdahulu yang dapat memperkuat temuan-temuan permasalahan di lapangan

sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dan dimanfaatkan sebagai bahan peneliti selanjutnya dalam pembahasan yang sama.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Hasil Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melaksanakan kegiatan pelatihan desain grafis, office, dan training motivasi pada program PLP dan berkolaborasi dengan OSIS serta MPK di SMKN 1 Ciruas.



Gambar 1. Pelatihan *Microsoft Office*

Pada kegiatan pelatihan *microsoft office* ini dihadiri oleh beberapa anggota OSIS dan MPK dari siswa dan siswi SMKN 1 Ciruas di ruang Laboratorium Grafika, pelatihan *microsoft office* ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan disetiap minggu nya selama kurang lebih dua bulan. Antusiasme dari setiap siswa yang melaksanakan kegiatan pelatihan *microsoft office* ini sangat semangat sehingga proses pelatihan dapat berlangsung dengan lancar. Pelatihan *office* ini membahas mengenai pengenalan *tools* yang ada pada setiap *microsoft office* yang dilanjut dengan pembuatan surat serta di akhiri dengan pembuatan laporan sederhana serta membuat pembukuan kas sederhana menggunakan Ms. Excel.



Gambar 2. Pelatihan Desain Grafis

Pada kegiatan pelatihan desain grafis ini dihadiri oleh beberapa anggota OSIS dan MPK dari siswa dan siswi SMKN 1 Ciruas di ruang Laboratorium Grafika, pelatihan desain

grafis ini dilaksanakan dengan dua kali pertemuan disetiap minggu nya selama kurang lebih dua bulan. Antusiasme dari setiap siswa yang melaksanakan kegiatan pelatihan desain grafis ini sangat semangat sehingga proses pelatihan bisa berlangsung dengan baik. Desain grafis ini dimulai dengan menggunakan *software* Canva yang cukup populer digunakan saat ini karena sangat mudah dan menyediakan *template* yang cukup menarik serta pembuatan editing video dengan menggunakan *software* capcut. Pelatihan desain grafis ini dapat menggunakan perangkat android ataupun komputer yang mempermudah akses dari siswa dan siswi yang ingin mengikuti program pelatihan.



Gambar 3. Training Motivasi

Pada kegiatan training motivasi yang mengangkat tema bullying dan pelecehan seksual siswa dan siswi dikumpulkan serta dibagikan kedalam empat kelompok training motivasi agar siswa dan siswi dapat kondusif mengikuti training motivasi yang dibawakan oleh mahasiswa PLP. Dimana materi bullying disampaikan dengan maksud dan tujuan agar siswa dan siswi SMKN 1 Ciruas memiliki pemahaman tentang perundungan dan konsekuensinya bagi pelaku dan korban perundungan atau bullying tersebut. Serta memberikan sosialisasi terkait pelecehan seksual yang bertujuan untuk mendidik tentang langkah-langkah untuk menghindari kekerasan seksual, hak-hak korban, dan bagaimana melindungi diri sendiri dan orang lain.

b. Pembahasan

Diketahui bahwa Pelatihan Desain Grafis, Office, dan Training Motivasi Pada Program PLP SMKN 1 Ciruas sangat berpengaruh dalam meningkatkan kompetensi dan kesadaran siswa siswi SMKN 1 Ciruas. Pelatihan Microsoft Office sangat penting bagi individu dan perusahaan yang ingin meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan program Microsoft Office. Pelatihan Microsoft Office akan mengajarkan para peserta mengenai berbagai fitur dan pengoperasian produk Microsoft Office seperti Pengolah kata, angka, PowerPoint, Outlook, dan lainnya. Orang serta organisasi bisa mendapatkan banyak khasiat dari pelatihan ini, tercantum tingkatan efisiensi,

produktivitas, serta kinerja, dan kurangi kesalahan serta tingkatkan mutu kerja. Tidak hanya itu, pelatihan Microsoft Office serta desain grafis bisa menolong orang buat meningkatkan profesi mereka serta bersaing di pasar kerja. Pelatihan ini menampilkan kalau para partisipan mengenali serta bisa memakai Microsoft Office serta desain grafis secara efisien (Ahmad et al., 2023). Sosialisasi anti kekerasan seksual dan perundungan menggunakan taktik tatap muka (on-the-spot training) berfungsi untuk mensosialisasikan kepada para siswa tentang kekerasan seksual dan perundungan. Selama sesi tanya jawab, berbagai pertanyaan diajukan. Dengan adanya beberapa pertanyaan, kita dapat melihat bahwa para peserta terlibat dalam topik ini dan ingin belajar lebih banyak tentang apa yang telah diberikan oleh para pembicara.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari temuan beserta ulasan mengenai pelatihan microsoft office, desain grafis dan training motivasi bermanfaat untuk meningkatkan kompetensi serta kesadaran peserta didik di SMKN 1 Ciruas. Dimana pelatihan Microsoft Office dan desain grafis dapat membantu individu untuk memajukan karir mereka dan menjadi lebih kompetitif di dunia pekerjaan serta training motivasi berupa perundungan dan kekesaran seksual untuk membentuk kesadaran diri dalam berperilaku terhadap orang lain sehingga kasus – kasus perundungan dapat diminimalisir pada lingkungan sekolah dan meningkatkan kewaspadaan terhadap pelecehan seksual yang marak terjadi dilingkungan sekolah maupun masyarakat. Adapun saran yang perlu dilakukan adalah menjadikan program pelatihan dan training motivasi ini sebagai kegiatan rutinitas agar siswa siswi mendapatkan pembelajaran serta pemahaman tambahan diluar pembelajaran yang ada di dalam kelas.

6. DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, Ratu Perwira Negara, H., Irfan, P., Hammad, R., Abd. Latif, K., Suriyati, S., & Primajati, G. (2023). Pelatihan Microsoft Office untuk meningkatkan kemampuan masyarakat di PUSDA LOBAR. *Jurnal Interaktif: Warta Pengabdian Pendidikan*, 3(1), 31–39. <https://doi.org/10.29303/interaktif.v3i1.73>
- Bete Natalia, M., & Arifin. (2023). Peran guru dalam mengatasi bullying di SMA Negeri Sasitamean Kecamatan Malaka. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP)*, 8(1), 15–25. <https://doi.org/10.53515/cej.v4i2.5362>
- Cahyono Dwi, A. (2020). Studi kepustakaan mengenai kualitas pelayanan terhadap kepuasan pasien rawat jalan di rumah sakit. *Jurnal Ilmiah Pamenang*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.53599/jip.v2i2.58>

- Darwis, D., & Syaputra, A. (2024). Pengembangan model resource-based terhadap kompetensi belajar siswa di SMA Negeri 2 Siabu. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 4(1), 44–50. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v4i01.3665>
- Fakhri, & Rahman, Y. (2023). Analisis tingkat kompetensi siswa pada SMK Islami Al-Fattah Astambul Kabupaten Banjar. *JIEB: Jurnal Ilmiah Ekonomi Bisnis*, 9(1), 61–74. <http://ejournal.stiepancasetia.ac.id/index.php/jieb>
- Hanyfah, S., Fernandes, G. R., & Budiarmo, I. (2022). Penerapan metode kualitatif deskriptif untuk aplikasi pengolahan data pelanggan pada car wash. *Semnas Ristek (Seminar Nasional Riset dan Inovasi Teknologi)*, 6(1), 339–344. <https://doi.org/10.30998/semnasristek.v6i1.5697>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-teknik observasi (Sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hasanah, N. (2020). Pelatihan penggunaan aplikasi Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran pada guru SD Negeri 050763 Gebang. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 1(2), 34–41. <https://jurnal.stkipalmaksum.ac.id/index.php/jpkm>
- Hidayat, M. S., Nugraha, A., Wiguna, M. N., & Supriyono, S. (2023). Pelecehan seksual di lingkungan mahasiswa. *Jurnal Kajian Gender dan Anak*, 7(1), 32–44. <https://doi.org/10.24952/gender.v7i1.7939>
- Hidayati, R., Triyanto, M., Sulastri, A., & Husni, M. (2022). Faktor penyebab menurunnya motivasi belajar siswa kelas IV SDN 1 Peresak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 8(3), 1153–1160. <https://doi.org/10.31949/educatio.v8i3.3223>
- Irmawati, D., Meiriska, L., Novianti, L., & Sartika, D. (2019). Optimalisasi penggunaan Microsoft Office pada staff Paud A. Rachman. *Snaptekmas*, 1, 137–140. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/SNAPTS/article/view/2897>
- Irwan, A. (2019). Pengaruh kompensasi terhadap kinerja pegawai pada Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda dan Olahraga Kab. Mamuju Utara. *Pengaruh Kompensasi Terhadap Kinerja Pegawai Pada Dinas Pendidikan, Kebudayaan, Pemuda Dan Olahraga Kab. Mamuju Utara*, 1(4), 196–208. <https://media.neliti.com/media/publications/145220-ID-pengaruh-kompetensi-terhadap-kinerja-peg.pdf>
- Lestari, T. D., Saylendra, N. P., & Nugraha, Y. (2023). Strategi meningkatkan kesadaran moral peserta didik melalui proyek penguatan profil Pelajar Pancasila. *De Cive: Jurnal Penelitian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, 3(8), 265–271. <https://doi.org/10.56393/decive.v3i8.1781>
- Misnawati, Misnawati, et al. (2023). Pengenalan lapangan persekolahan I di SMA Negeri 2 Palangka Raya oleh mahasiswa Prodi PBSI Universitas Palangka Raya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 110–125.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.

- Nehemia Toscany, A., Kisbianty, D., Beny, & Arandita, R. I. (2023). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kompetensi keahlian siswa/i jurusan multimedia SMK Negeri 2 Tanjung Jabung Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 2(2), 15–20. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.2.1420>
- Paramita, A., Niswati, Z., & Karyati, Z. (2022). Microsoft PowerPoint sebagai media pembelajaran audiovisual pada Taman Kanak-Kanak Fatahillah Lenteng Agung. *Jurnal PKM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 255. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i3.7017>
- Rochman, A., Alif Fahrizal, A., Halawa, F., Syihab Alkhornain, Ma., Thoriqul Hafidz, M., Rahadatul, N., ... & Husaini, Z. (2022). Pengenalan dasar Microsoft Office dan jaringan komputer. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 244–248. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Rosmawarni, N., Amalia, R. D., & ... (2023). Pengaplikasian penggunaan Microsoft Office sebagai media pengajaran dan pembelajaran bagi guru di SMKS Mandiri Bojonggede. *Jurnal Abdimas Bina*, 4(2), 1339–1344. <https://www.jabb.lppmbinabangsa.id/index.php/jabb/article/view/636>
- Rusandi, & Muhammad Rusli. (2021). Merancang penelitian kualitatif dasar/deskriptif dan studi kasus. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 2(1), 48–60. <https://doi.org/10.55623/au.v2i1.18>
- Salwa, N., Rojali, R., Misnawati, M., Usop, L. S., & Nopi, Y. (2024). Pengalaman nyata di dunia kerja pada jurusan Bahasa dan Seni Universitas Palangka Raya. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 1(4), 74–85.
- Satria, A., Umar Kholid, A., Muttaqin, D., Prasnowo, H., Rizki Maulana, M., Farhan, M., ... & Suwandi, R. (2023). Mengenal apa itu Microsoft Excel. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 237–241. <https://jurnalmahasiswa.com/index.php/appa>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan aplikasi pengelola keuangan pribadi berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>