
PELATIHAN APLIKASI MICROSOFT PROJECT UNTUK KARANG TARUNA KELURAHAN PONDOK AREN

Sukarno Bahat Nauli^{1*}, Bosar Panjaitan², Agung Priambodo³, Riama Sibarani⁴, Istiqomah Sumadikarta⁵,
Heriston Sianturi⁶, Abdul Kholiq⁷, Wachyu Hari Haji⁸
Fakultas Teknik, Universitas Satya Negara Indonesia^{1,2,3,4,5,6,7}
Universitas Bina Nusantara⁸
*e-mail: sukarnobahat@usni.ac.id

ABSTRACT

Karang Taruna in the Republic of Indonesia is the next generation of the nation that will replace their parents' generation. Karang Taruna needs to be equipped with the use of information technology. One part of that information technology is the Microsoft Project application. In addition to studying at school, Karang Taruna in Pondok Aren which consists of high school age and equivalent and there is a student level in the Pondok Aren sub-district environment need to fill their time other than school using online media. A useful activity that is very much needed by Karang Taruna in Pondok Aren is to take part in Microsoft Project Application Training so that after completing the Training, the Training Participants can create Gant charts, Work Scheduling, until the completion of a Project and use all the tool bars or menus in Microsoft Project.

Keywords : Application, Microsoft, Training, Project

ABSTRAK

Karang Taruna di Republik Indonesia merupakan generasi penerus bangsa yang akan menggantikan generasi orang tua mereka. Oleh karena itu, Karang Taruna perlu dilengkapi dengan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi informasi. Salah satu bagian penting dari teknologi informasi tersebut adalah aplikasi Microsoft Project. Selain belajar di sekolah, Karang Taruna di Pondok Aren, yang terdiri dari siswa setingkat SMA dan mahasiswa di wilayah kelurahan Pondok Aren, perlu memanfaatkan waktu luang dengan kegiatan produktif melalui media daring. Salah satu kegiatan yang bermanfaat dan sangat dibutuhkan adalah mengikuti Pelatihan Aplikasi Microsoft Project. Setelah menyelesaikan pelatihan ini, peserta diharapkan mampu membuat Gantt chart, melakukan penjadwalan kerja, menyelesaikan proyek, serta menggunakan seluruh toolbar dan menu yang tersedia di Microsoft Project.

Kata Kunci : Aplikasi, Microsoft, Pelatihan, Project

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi komputer yang pesat dan telah mempengaruhi hampir seluruh aspek kehidupan manusia menuntut kita untuk beradaptasi. Adaptasi terhadap kemajuan teknologi ini dikenal sebagai "literasi teknologi". Budaya literasi teknologi di kalangan Karang Taruna pada tingkat SMA dan universitas sangat penting. Jika Karang Taruna tidak menguasai teknologi media, hal ini dapat mengurangi kontribusinya dalam mendukung proses pembelajaran di sekolah atau kampus.

Pokok dari pembangunan nasional adalah pengembangan manusia secara menyeluruh dan pembangunan masyarakat Indonesia secara keseluruhan. Hal ini dapat dicapai jika kesejahteraan keluarga dan masyarakat terwujud dengan baik, salah satunya melalui inisiatif pembelajaran yang komprehensif. Selain itu, Karang Taruna diharapkan dapat berperan aktif dalam memajukan pendidikan dan menjadi generasi penerus Bangsa Indonesia. Keberhasilan Karang Taruna menjadi

fondasi penting bagi kesuksesan pendidikan di jenjang berikutnya. Masa Karang Taruna merupakan periode emas dalam kehidupan seseorang, yang berarti bahwa jika seseorang menerima pendidikan yang tepat pada tahap ini, ia akan memiliki kesiapan belajar yang optimal.

Menyadari pentingnya peran Karang Taruna dalam mendukung pembangunan masyarakat di masa depan, terutama dalam pembinaan pendidikan, tim Pengabdian Pada Masyarakat FT-USNI menyelenggarakan pelatihan Aplikasi Microsoft Project bagi Karang Taruna di wilayah Kelurahan Pondok Aren, Tangerang Selatan. Program-program yang dijalankan oleh tim di wilayah Pondok Aren saat ini mencakup berbagai kegiatan, seperti bakti sosial (Baksos), bantuan sosial untuk korban banjir, Perayaan Idul Adha, serta pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), Perayaan hari kemerdekaan Republik Indonesia beserta berbagai kegiatan penting lainnya telah memberikan dampak yang dirasakan langsung oleh masyarakat di wilayah Kelurahan Pondok Aren dan sekitarnya.

Menurut hasil wawancara dengan ketua RT 11/RW 12 di wilayah Kelurahan Pondok Aren, belum ada kegiatan yang dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan para Karang Taruna dalam bidang Aplikasi Microsoft Project. Para Karang Taruna di tingkat Sekolah Menengah Atas dan Mahasiswa di lingkungan Pondok Aren seringkali menggunakan Personal Komputer, Internet dan Printer untuk mengerjakan Tugas sekolah ataupun tugas kuliah.

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketua RT 11 di Pondok Aren, bahwa kegiatan yang diperlukan dan berhubungan dengan menambah pengetahuan para Karang Taruna di wilayah Pondok Aren adalah Aplikasi Microsoft Project. Dalam menghadapi masalah tersebut, tim FT-USNI akan mengadakan pelatihan Aplikasi Microsoft Project. Dengan semangat kebersamaan dan gotong royong, upaya mewujudkan masyarakat yang kuat, cerdas, mandiri, sejahtera, dan tangguh dalam membangun masa depan bangsa serta menghadapi tantangan ke depan akan lebih mudah tercapai.

2. METODE

Salah satu tanggung jawab utama perguruan tinggi adalah menjalankan pengabdian kepada masyarakat. Sebagai wujud dari pengabdian ini, tim Pengabdian Kepada Masyarakat FT-USNI melakukan berbagi pengetahuan dalam bentuk pelatihan Aplikasi Microsoft Project. Mengingat masalah yang dihadapi oleh mitra, tim PKM FT-USNI akan memberikan solusi dengan mengadakan pelatihan Aplikasi Microsoft Project bagi Karang Taruna di RT 11/RW 12 Pondok Aren. sehingga para Karang Taruna dapat menguasai cara membuat Penjadwalan kerja dan durasi waktu pada masing-masing Task, Menentukan awal Proyek dan menentukan kalender kerja dari suatu Proyek, Membuat schedule proyek, dan sampai menentukan Jalur kritis pada Gantt Chart, pada menggunakan Aplikasi Microsoft Project.

Teknis pelaksanaan adalah memberikan tutorial penggunaan aplikasi untuk membuat rencana atau jadwal kerja, memasukkan durasi waktu setiap aktivitas kerja, sampai dapat menentukan jalur kritis pada Gantt Chart sehingga Pengetahuan para Karang Taruna dibidang Aplikasi Microsoft Project bertambah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

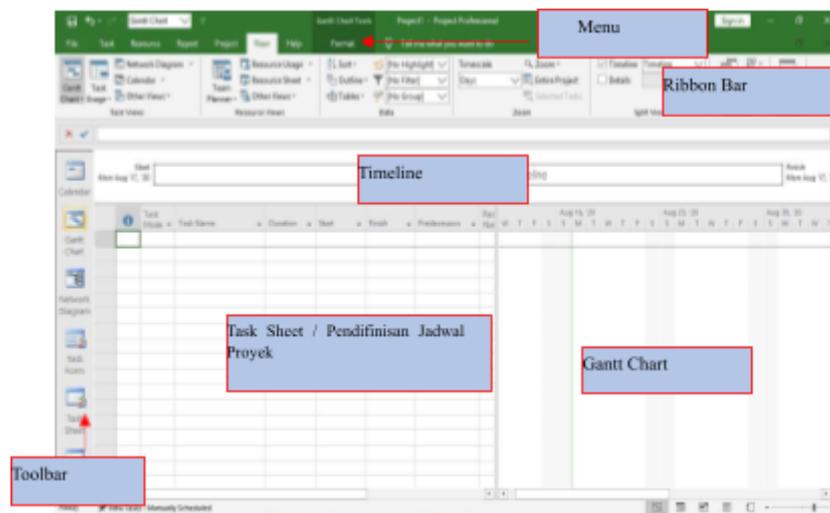
Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat akan dilaksanakan di wilayah Pondok Aren, Blok B 7 No. 14, Tangerang Selatan. Pelaksanaan kegiatan akan dimulai pada hari Sabtu, 14 September 2024. Peserta Pelatihan adalah Para Karang Taruna tingkatan Sekolah Menengah Atas dan mahasiswa dari

berbagai Sekolah yang berbeda tetapi berdomisili di Lingkungan RT 11/RW 12 Pondok Aren Kelurahan Pondok Aren, Tangerang Selatan.

Metode pelatihan dilakukan dengan menyampaikan materi tentang Microsoft Project 2016 dengan menggunakan Personal Komputer ataupun computer jinjing bagi masing masing peserta. Langkah pertama adalah mengajarkan cara membuka aplikasi Microsoft Project lalu memberi penjelasan menu yang ada pada Ribbon Bar, membuat durasi waktu untuk setiap aktivitas kerja, sampai menentukan jalur kritis pada Gantt Chart.

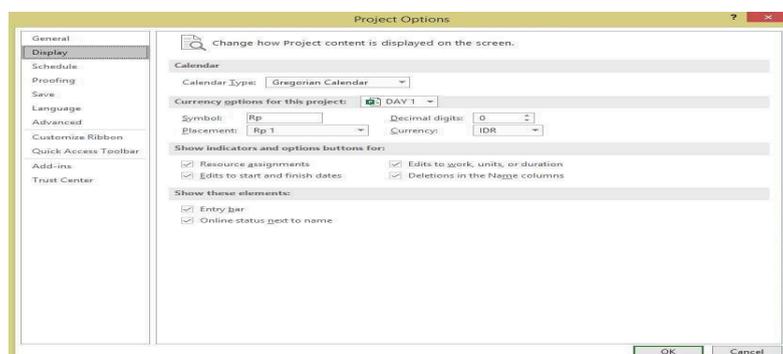
Bahan atau materi yang diberikan adalah aplikasi Microsoft Project. Microsoft Project adalah aplikasi manajemen proyek yang digunakan untuk merencanakan, mengelola, memantau, dan melaporkan data terkait suatu proyek. Dengan kemudahan penggunaannya, fleksibilitas lembar kerja, dan cakupan berbagai elemen proyek, perangkat lunak ini sangat mendukung proses administrasi proyek. Gambar 1 sampai dengan Gambar 10 adalah Materi Microsoft Project yang diajarkan kepada peserta pelatihan seperti berikut ini :

Pada Gambar 1 menampilkan Tampilan Menu, File, Task, Resource, Project, View, Ribbon Bar, Task Sheet/Pendefinisian Jadwal Proyek, Gantt Chart pada Microsoft Project, Calender, Timeline, serta toolbar yang terletak pada posisi kiri.



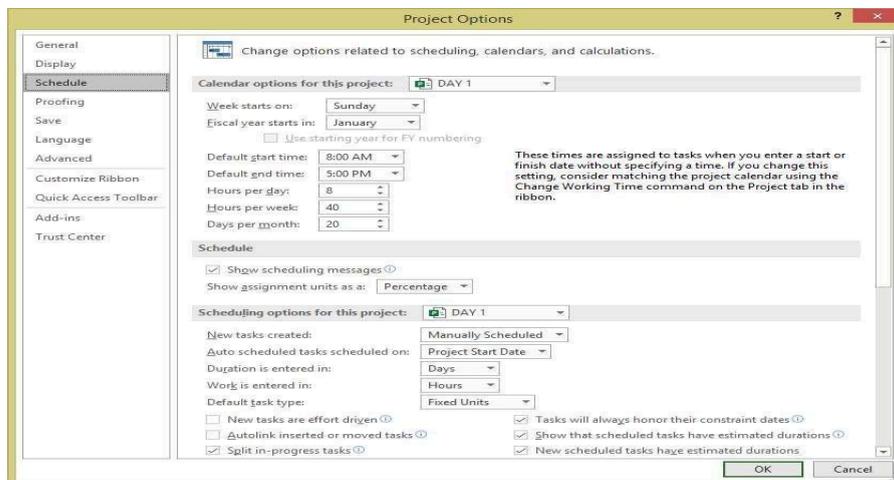
Gambar 1. Tampilan Menu, Ribbon Bar, Sheet dan Gantt Chart pada Microsoft Project.

Pada Gambar 2 terdapat submenu General, Display, Schedule, Proofing, Save, Language. Setelah pilih/klik Display maka tampilannya seperti pada Gambar 2.



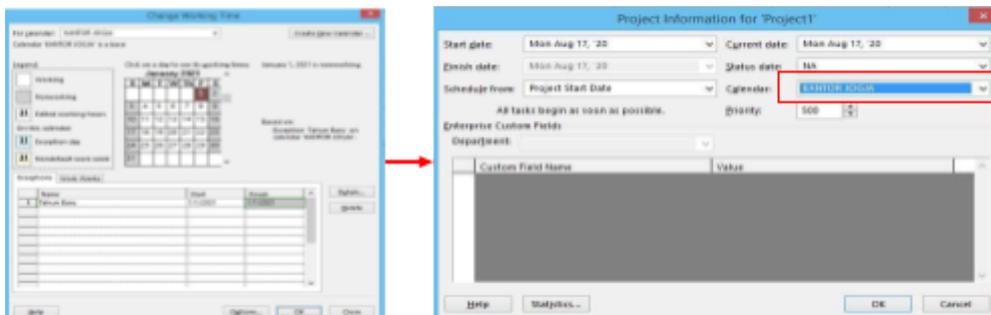
Gambar 2. Tampilan aplikasi dari Microsoft Project.

Pada Gambar 3 adalah submenu Schedule yang tampilannya terdiri dari : Changed Option related to Scheduling, Calender Options for this Project, Week start on, Default start time, jam per hari, jam per minggu, hari per bulan, dan Scheduling options for this Project.



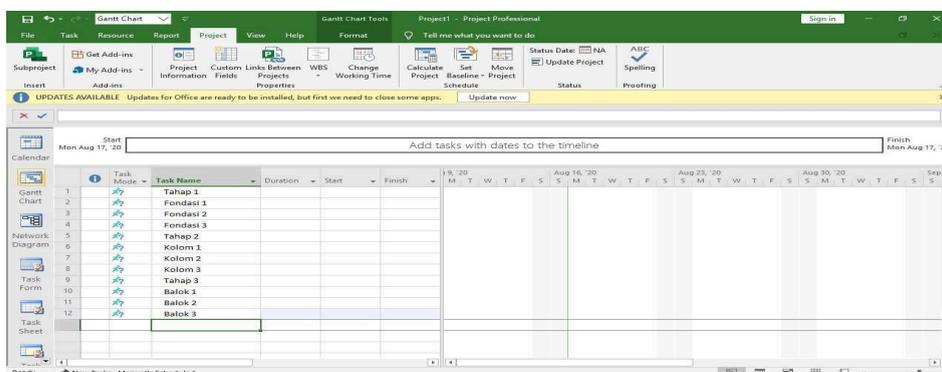
Gambar 3. Memulai Microsoft Project

Pada Gambar 4 Menampilkan Change working time yang terdiri dari For Calender, Exception, Works week. dan gambar disamping kanan adalah Project information for "Project 1" terdiri dari Start Date, Finish Date, Schedule From, Current FY number, Status Date, Calender, dan Priority.



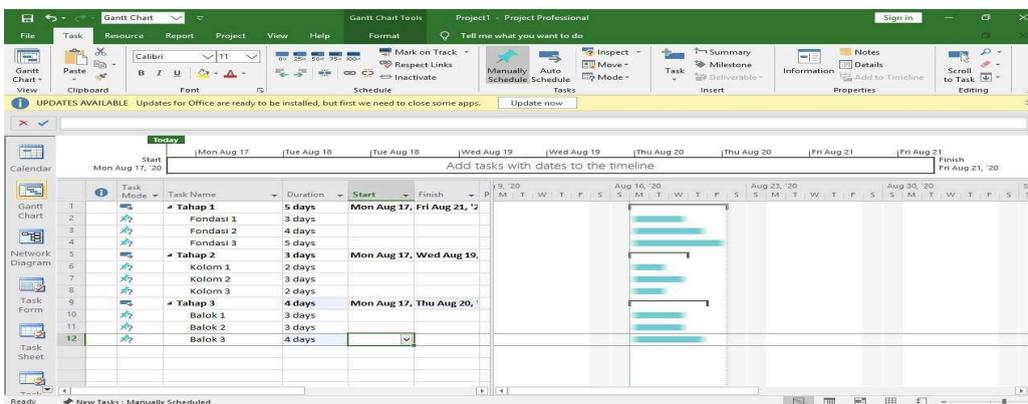
Gambar 4. Menentukan Kalender kerja dari Proyek.

Pada Gambar 5 Menampilkan Memulai Menginput Task / breakdown proyek yang akan dikerjakan mulai dari Tahap 1. Pondasi 1, Pondasi 2, Pondasi 3, Tahap 2, Kolom 1, Kolom 2, Kolom 3, Tahap 3, Balok 1, Balok 2, dan Balok 3.



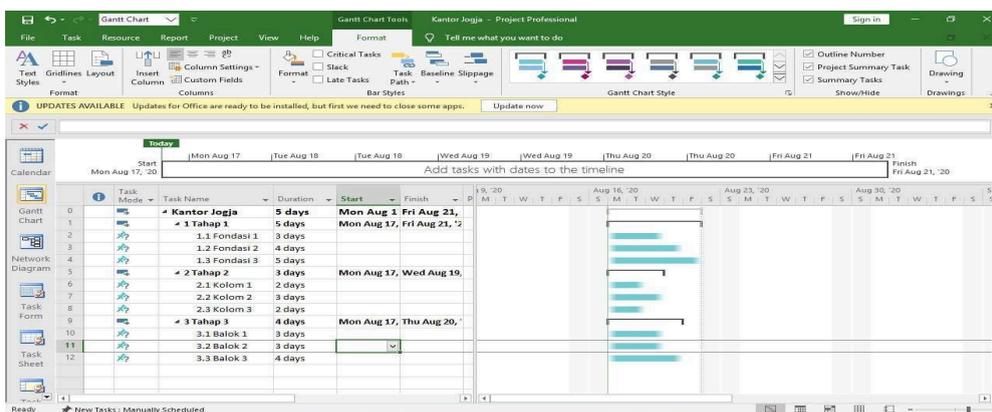
Gambar 5. Memulai Menginput Task / breakdown proyek yang akan dikerjakan.

Pada Gambar 6 Menampilkan Menginput durasi masing-masing task. Setelah klik Task lalu klik Manually Schedule. Kolom-kolomnya terdiri Task Name, Duration, Start, Finish.



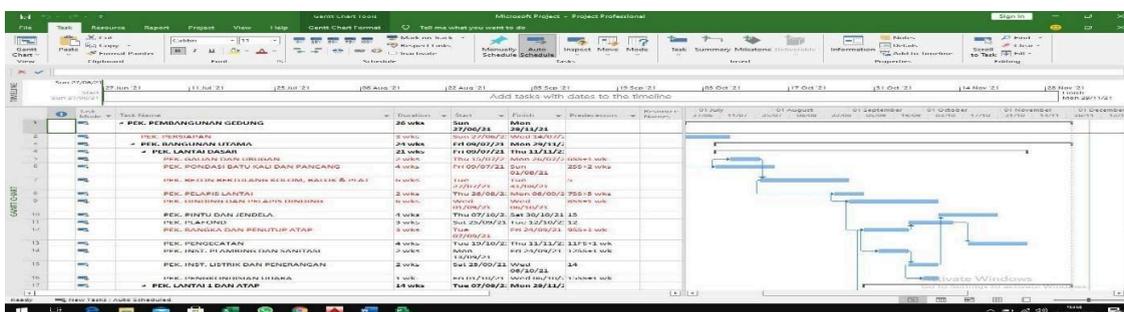
Gambar 6. Menginput Durasi Pada Masing-Masing Task.

Pada Gambar 7 Menampilkan nama Proyek yang kita save dan total durasi waktu sampai selesainya suatu pekerjaan dalam suatu rentang waktu.



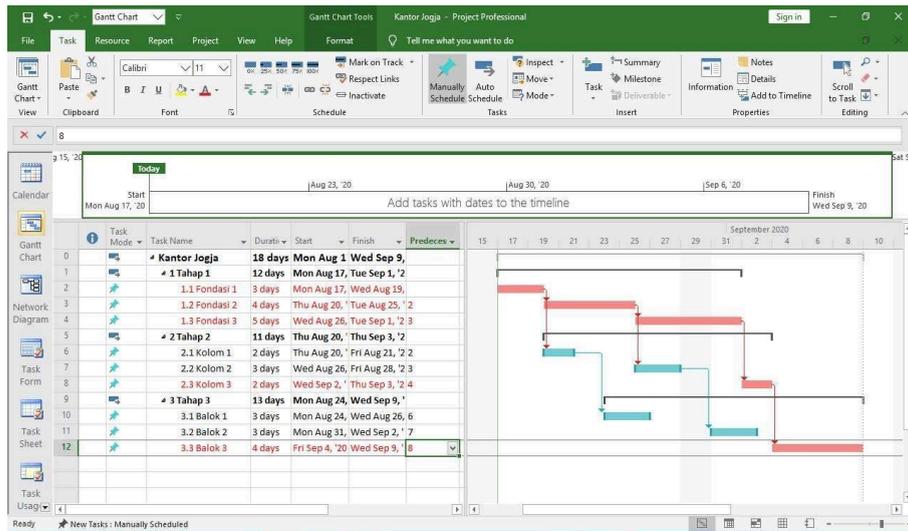
Gambar 7. Berisi nama proyek yang kita save dan total durasi pekerjaan.

Pada Gambar 8 Menampilkan Memasukkan Nomer Pekerjaan ke dalam Time Line. Klik Gantt Chart setelah itu klik Format. Sehingga tampilan seperti berikut ini :



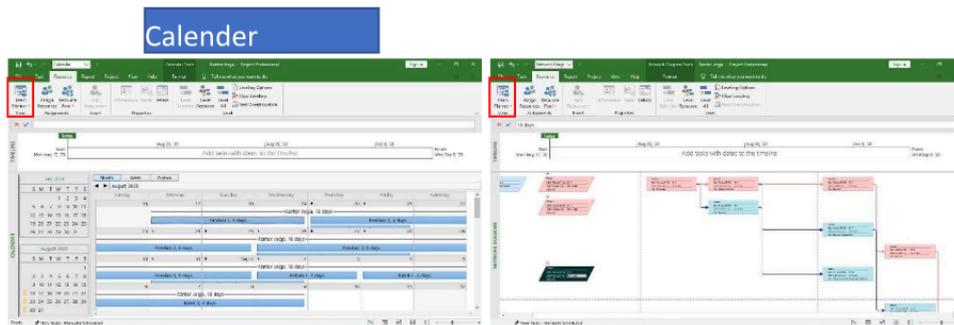
Gambar 8. Memasukkan Nomor Pekerjaan

Pada Gambar 9 Menampilkan Jalur Kritis pada Gantt Chart, setelah menginput pada Task Name, Duration, Start, Finish, dan gambar disebelah kanan adalah Jalur Kritis seperti berikut ini.



Gambar 9. Menentukan Jalur Kritis (Critical Path) pada Gantt Chart

Pada Gambar 10 Menampilkan Project Schedule dalam tipe kalender dan tipe Network Jaringan. Pada Listbox klik menu Calender lalu klik Resource, maka tampil dengan tipe Calender, dimana terlihat tahun, bulan dan tanggal, setiap hari. Dan gambar di samping kanan adalah tipe Network Jaringan.



Gambar 10. tampilan Project Schedule dalam tipe kalender dan tipe Network Diagram.

Pada Gambar 11 menampilkan Para Peserta sebelum acara Pelatihan dimulai. Semua dengan antusias mengikuti Pelatihan Aplikasi Microsoft Project sampai selesai dengan baik.



Gambar 11. Photo Bersama sebelum mulai Pelatihan.

4. KESIMPULAN

Telah berhasil melaksanakan Kegiatan Pengabdian Masyarakat yaitu Pelatihan Aplikasi Microsoft Project Untuk Karang Taruna Di RT 11/RW 12 Kelurahan Pondok Aren Dengan Baik. Untuk pelatihan selanjutnya agar diusulkan dengan materi berbeda, misalnya Pelatihan Web Desain. Dan pelatihan yang akan datang, agar menggunakan Ruang yang Layak untuk Pelatihan seperti Balai Pertemuan Warga di Rukun Warga.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Bapak Dekan Fakultas Teknik Universitas Satya Negara Indonesia,, Bapak Lurah Pondok Aren, Bapak Ketua RW 12 Puri Bintaro Hijau, Bapak Ketua RT 11 Puri Bintaro Hijau telah mendukung sehingga Pengabdian Masyarakat ini dapat terwujud terlaksana.

REFERENSI

- Arie Surachman. (2024). Komputer dan Masyarakat, Ganesha Kreasi Semesta.
- Kadir Abdul dan N Terra Ch Triwahyuni. (2014). Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi. Andi Offset. Yogyakarta.
- Sarwandi dan Ceative Cyber. (2018). Jago Power Point 2016. Gramedia. Jakarta.
- Sudijono, Prof. Drs. Anas. (2017). Pengantar Evaluasi Pendidikan. RajaGrafindo Persada. Depok. Cetakan 15
- Putri Lynna A Luthan, Syafriandi, (2019). "Manajemen Konstruksi dengan Aplikasi Microsoft Project, edisi Revisi" Penerbit Andi Jogjakarta
- Sommerville (2017), Software Engineering, 9th edition, Pearson.
- Roger S Pressman (2012), Rekayasa Perangkat Lunak Buku 1 dan 2, edisi 7, Penerbit Andi.
- Panjaitan, B., & Bahat Nauli, S. (2024). Web Based E-Commerce System Development on Xyz Store. *International Journal of Advanced Research*, 12(08), 346–354. <https://doi.org/10.21474/ijar01/19262>
- Kurniawan, T. A., Sumadikarta, I., Nauli, S. B., Zuli, F., Santoso, T. B., & Desma, M. R. (2023). Room Security System with Face Recognition using Local Binary Pattern Histogram Algorithm based on the Internet of Things. *Majlesi Journal of Electrical Engineering*, 17(2), 159–163. <https://doi.org/10.30486/mjee.2023.1984928.1120>
- Nusantara, P. D., Zuli, F., Kurniawan, T. A., Sitorus, H., Kusumawati, K., & Nauli, S. B. (2023). Implementasi Material Requirements Planning Pada Perencanaan Persediaan Kebutuhan Bahan Baku Roti. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 15(1), 10–17. <https://doi.org/10.22441/FIFO.2023.V15I1.002>
- Aprilia Santika, Ferdinand Murni Hamundu, & Herdi Budiman. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Handphone Dengan Metode Forward Chaining. *AnoATIK: Jurnal Teknologi Informasi Dan Komputer*, 1(1), 114–123. <https://doi.org/10.33772/anoatik.v1i1.4>
- Nauli, S. B., Nusantara, P. D., & Priambodo, A. (2023). Academic Information System Success Model and Maturity Level Comparison for Improvement Recommendation. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 14(2), 179. <https://doi.org/10.22441/fifo.2022.v14i2.007>
- Nauli, S. B. (2019). Analisa Perancangan Sistem Persediaan Bahan Baku Pada Perusahaan Farmasi. *Jurnal Ilmiah FIFO*, 11(2), 198. <https://doi.org/10.22441/fifo.2019.v11i2.009>
- Yuwan Jumaryadi, Inge Handriani, Danny Yudin Djahidin, Yunita Sartika Sari, Misbahul Fajri, Nia Rahma Kurnianda, B. P. (2024). PENGENALAN TEKNOLOGI INFORMASI YANG DAPAT MEMBANTU MASYARAKAT PADA TINGKAT KELURAHAN, 3(2), 93–96. <https://doi.org/10.26798/jpm.v3i2.1464>

Nauli, Sukarno Bahat; Kusumawati, Kiki; Kholiq, A. (2024). PERANCANGAN APLIKASI UNTUK ADOPTASI HEWAN PELIHARAAN TERLANTAR MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(10), 4917–4924. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/sentri.v3i10.3514>

Nauli, S. B., Sitorus, B. P., Priambodo, A., Sibarani, R., & Amanda, I. (2023). Sistem Pakar Diagnosa Kerusakan Electronic Fuel Injection Mobil Innova dengan Metode Forward Chaining. *Format: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 12(2), 114–123. <https://doi.org/10.22441/FORMAT.2023.V12.I2.004>