

PKM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Komputer Di PT Javas Anugerah Perkasa Kota Bengkulu

Diah Selviani ¹⁾, Evi Lorita ²⁾, Desy Maryani ³⁾, Evantry Sanjaya ⁴⁾
^{1,2,3,4)} Universitas Dehasen Bengkulu
Email: 1_evilorita@unived.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received [25 Juni 2025]
Revised [30 Juli 2025]
Accepted [31 Juli 2025]

KEYWORDS

Computer Training, Office Applications, Apprenticeship, Bengkulu FKJP, Competency Improvement.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan oleh dosen dan mahasiswa Universitas Dehasen Bengkulu bekerja sama dengan Forum Komunikasi Jejaring Pemagangan (FKJP) Provinsi Bengkulu. Latar belakang kegiatan ini adalah masih rendahnya kemampuan peserta pemagangan dalam menggunakan aplikasi komputer dasar seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint, padahal keterampilan tersebut sangat dibutuhkan di dunia kerja modern. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan praktis mengenai penggunaan aplikasi komputer kepada peserta pemagangan di PT. Javas Anugerah Perkasa agar mampu meningkatkan kompetensi digital mereka. Kegiatan dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung di laboratorium komputer. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengoperasikan berbagai aplikasi perkantoran secara efektif. Peserta juga menunjukkan antusiasme tinggi dan menyadari pentingnya penguasaan teknologi informasi dalam menunjang produktivitas kerja. Kegiatan ini berkontribusi positif terhadap peningkatan kapasitas peserta magang serta mendukung program pemerintah dalam pengembangan sumber daya manusia berbasis kompetensi teknologi.

ABSTRACT

The Community Service Activity (PKM) was carried out by Lecturers and Students of Bengkulu Dehasen University in collaboration with the Bengkulu Province Apprenticeship Network Communication Forum (FKJP). The background of this activity is the still low ability of apprenticeship participants to use basic computer applications such as Microsoft Word, Excel, and PowerPoint, even though these skills are needed in the world of modern work. The purpose of this activity is to provide practical training on the use of computer applications to apprenticeship participants at PT. Javas Anugerah Perkasa in order to be able to improve their digital competencies. The activity was carried out through the method of lecture, demonstration, and direct practice in the computer laboratory. The training results showed an increase in the understanding and skills of participants in operating various office applications effectively. Participants also show high enthusiasm and realize the importance of mastery of information technology in supporting work productivity. This activity contributes positively to the capacity building of interns and supports government programs in developing human resources based on technology competencies.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dunia kerja. Saat ini, keterampilan dalam mengoperasikan komputer dan berbagai aplikasi perkantoran menjadi salah satu kompetensi dasar yang wajib dimiliki oleh tenaga kerja. Dunia industri, pemerintahan, dan lembaga pendidikan menuntut setiap individu untuk memiliki kemampuan digital yang memadai agar dapat bekerja secara efisien, akurat, dan produktif.

Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak peserta pemagangan, terutama yang berasal dari kalangan lulusan sekolah menengah, belum memiliki kemampuan memadai dalam menggunakan aplikasi komputer dasar. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan oleh tim dosen Universitas Dehasen Bengkulu bersama pihak Forum Komunikasi Jejaring Pemagangan (FKJP) Provinsi Bengkulu, ditemukan bahwa sebagian besar peserta pemagangan di PT. Javas Anugerah Perkasa Kota Bengkulu masih mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint.

Kemampuan menggunakan aplikasi komputer bukan hanya sekadar keterampilan teknis, tetapi juga menjadi fondasi bagi efisiensi kerja. Karyawan yang mahir mengoperasikan komputer dapat mengelola dokumen, menghitung data, serta membuat laporan dengan cepat dan tepat. Sementara itu, keterbatasan dalam keterampilan komputer sering kali menjadi hambatan dalam menyelesaikan pekerjaan, menurunkan produktivitas, dan menghambat peluang karier.

Permasalahan tersebut menjadi dasar bagi tim dosen dan mahasiswa Program Studi Administrasi Publik Universitas Dehasen Bengkulu untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) berupa Pelatihan Penggunaan Aplikasi Komputer bagi peserta pemagangan di PT. Javas Anugerah Perkasa. Kegiatan ini merupakan bagian dari implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian yang bertujuan mentransfer ilmu pengetahuan dan keterampilan

kepada masyarakat, terutama kelompok muda yang sedang mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja.

Selain itu, pelatihan ini juga menjadi langkah strategis dalam mendukung program pemerintah tentang peningkatan Sumber Daya Manusia (SDM) berbasis kompetensi teknologi informasi, sebagaimana tertuang dalam *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024* yang menekankan pentingnya literasi digital bagi tenaga kerja Indonesia agar mampu bersaing di era industri 4.0.

Dengan adanya pelatihan ini, peserta pemagangan diharapkan mampu menguasai keterampilan dasar komputer secara praktis dan dapat mengaplikasikannya langsung dalam kegiatan kerja sehari-hari. Kegiatan ini juga bertujuan memperkuat kesiapan mereka dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin menekankan efisiensi berbasis teknologi.

Di sisi lain, kegiatan pelatihan komputer ini menjadi wadah bagi mahasiswa Universitas Dehasen Bengkulu untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan dalam konteks nyata di masyarakat. Melalui kegiatan ini, mahasiswa berperan aktif dalam membantu proses pelatihan, pendampingan, serta berbagi pengalaman digital kepada peserta magang. Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi peserta pelatihan, tetapi juga menjadi pengalaman pembelajaran sosial dan profesional bagi mahasiswa sebagai calon akademisi dan praktisi di masa depan.

Secara umum, kegiatan PKM ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi peserta pemagangan dalam penggunaan aplikasi komputer dasar sebagai bekal menghadapi dunia kerja modern. Sementara tujuan khusus dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan pemahaman dan keterampilan dasar kepada peserta pemagangan tentang penggunaan aplikasi komputer perkantoran seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint.
2. Meningkatkan kemampuan peserta dalam mengelola dokumen administrasi, melakukan perhitungan data, dan menyajikan laporan kerja secara profesional menggunakan perangkat komputer.
3. Menumbuhkan kepercayaan diri peserta magang dalam menggunakan teknologi digital dan aplikasi perkantoran dalam konteks pekerjaan sehari-hari.
4. Meningkatkan efektivitas dan efisiensi kerja melalui penerapan kemampuan komputer yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja.
5. Mendukung program literasi digital nasional dan peningkatan kompetensi tenaga kerja muda di Provinsi Bengkulu melalui pelatihan berbasis keterampilan praktis.

Dengan tujuan tersebut, kegiatan PKM ini diharapkan dapat menjadi solusi nyata bagi peserta magang dalam mengatasi keterbatasan keterampilan teknologi, sekaligus memperkuat kesiapan mereka untuk beradaptasi dengan tuntutan era digital.

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi komputer ini memberikan manfaat yang luas, baik bagi peserta pemagangan, pihak perusahaan, maupun bagi perguruan tinggi pelaksana. Adapun manfaat kegiatan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Pemagangan:
 - Meningkatkan kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi komputer dasar yang diperlukan dalam dunia kerja.
 - Membekali peserta dengan keterampilan praktis yang dapat meningkatkan daya saing dan peluang kerja setelah menyelesaikan masa pemagangan.
 - Menumbuhkan motivasi dan kepercayaan diri dalam menghadapi tugas-tugas administrasi dan laporan berbasis komputer.
2. Bagi PT. Javas Anugerah Perkasa:
 - Mendapatkan sumber daya manusia magang yang lebih kompeten dan produktif, sehingga dapat membantu meningkatkan efisiensi pekerjaan administrasi.
 - Menjalinkan kerja sama yang lebih erat dengan perguruan tinggi sebagai mitra strategis dalam pengembangan kompetensi tenaga kerja muda.
 - Mendukung penerapan sistem administrasi modern berbasis teknologi di lingkungan perusahaan.
3. Bagi Universitas Dehasen Bengkulu:
 - Menjadi wujud nyata implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam pengabdian kepada masyarakat.
 - Memperkuat sinergi antara dunia akademik dan dunia industri dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia lokal.
 - Menjadi media pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa dalam menerapkan keilmuan secara aplikatif di masyarakat.
4. Bagi Masyarakat dan Dunia Kerja:



- Memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas tenaga kerja muda di Provinsi Bengkulu.
- Mendorong terbentuknya generasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- Menjadi langkah awal dalam mendukung transformasi digital di lingkungan kerja lokal yang masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini bukan hanya berorientasi pada transfer keterampilan teknis, tetapi juga pada pemberdayaan sumber daya manusia melalui peningkatan literasi digital. Di era globalisasi yang menuntut kecepatan dan ketepatan dalam penyelesaian pekerjaan, penguasaan aplikasi komputer menjadi salah satu indikator penting profesionalisme tenaga kerja.

Melalui pelatihan ini, peserta magang diharapkan tidak hanya mampu mengoperasikan komputer, tetapi juga memahami pentingnya teknologi sebagai alat bantu produktivitas. Dengan demikian, kegiatan ini dapat menjadi salah satu bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam mencetak generasi muda yang kompeten, adaptif terhadap perubahan teknologi, dan siap bersaing di dunia kerja modern.

METODE

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan oleh tim dosen dan mahasiswa Universitas Dehasen Bengkulu bekerja sama dengan Forum Komunikasi Jejaring Pemagangan (FKJP) Provinsi Bengkulu. Pendekatan yang digunakan dalam kegiatan ini bersifat edukatif, partisipatif, dan aplikatif, dengan menekankan keterlibatan aktif peserta dalam proses pelatihan agar hasil pembelajaran dapat langsung diterapkan dalam praktik kerja.

1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan di PT. Javas Anugerah Perkasa Kota Bengkulu selama dua hari, yaitu pada tanggal 10–11 Juni 2022. Pelatihan diikuti oleh 25 peserta pemagangan yang merupakan peserta binaan FKJP Provinsi Bengkulu. Lokasi kegiatan dipilih karena perusahaan ini merupakan salah satu mitra pemagangan yang aktif dalam program peningkatan kompetensi tenaga kerja muda di Bengkulu.

2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

a. Tahap Persiapan

Tahap ini diawali dengan koordinasi antara tim dosen pelaksana PKM, pihak FKJP, dan manajemen PT. Javas Anugerah Perkasa. Dalam tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan pelatihan, penyusunan jadwal kegiatan, penyiapan modul pelatihan, dan pembagian tugas antaranggota tim. Selain itu, dilakukan pula survei awal terhadap peserta untuk mengetahui tingkat kemampuan dasar mereka dalam menggunakan komputer dan aplikasi perkantoran.

b. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap inti kegiatan dilakukan melalui beberapa metode pembelajaran interaktif:

1) Ceramah dan Demonstrasi

Pemateri memberikan penjelasan tentang fungsi, menu, dan fitur dasar pada aplikasi Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Penjelasan disertai dengan demonstrasi langsung menggunakan proyektor agar peserta dapat mengikuti langkah-langkahnya secara visual.

2) Praktik Langsung (Hands-on Training)

Peserta secara langsung mempraktikkan materi yang telah dijelaskan menggunakan komputer masing-masing. Pada tahap ini, tim dosen dan mahasiswa bertindak sebagai instruktur dan pendamping, memberikan bimbingan kepada peserta yang mengalami kesulitan.

3) Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah sesi praktik, diadakan sesi diskusi terbuka untuk membahas kendala yang dihadapi peserta. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami fungsi aplikasi, tetapi juga mampu menyelesaikan masalah teknis yang muncul selama penggunaan.

4) Simulasi Tugas Administratif

Peserta diminta untuk membuat dokumen surat resmi, laporan keuangan sederhana, dan presentasi singkat menggunakan ketiga aplikasi yang telah dipelajari. Hasil simulasi ini menjadi tolak ukur peningkatan kemampuan peserta setelah mengikuti pelatihan.

c. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kemampuan peserta sebelum dan sesudah pelatihan melalui observasi langsung dan lembar penilaian sederhana. Indikator evaluasi mencakup kemampuan mengoperasikan aplikasi perkantoran, kemandirian dalam menggunakan fitur, serta

kecepatan dan ketepatan dalam menyelesaikan tugas komputerisasi. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan.

3. Pendekatan dan Prinsip Pelaksanaan

Metode pelatihan ini berlandaskan pada prinsip “learning by doing”, di mana peserta belajar melalui praktik langsung dengan bimbingan instruktur. Pendekatan ini dianggap efektif karena memungkinkan peserta memperoleh pengalaman nyata dalam menggunakan aplikasi komputer sesuai kebutuhan dunia kerja.

Selain itu, kegiatan PKM ini menerapkan prinsip kolaboratif dan keberlanjutan, di mana hubungan antara Universitas Dehasen Bengkulu, FKJP, dan perusahaan mitra diharapkan terus berlanjut untuk mendukung peningkatan kompetensi digital peserta pemagangan di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Komputer bagi Peserta Pemagangan PT. Javas Anugerah Perkasa Kota Bengkulu” dilaksanakan pada tanggal 10–11 Juni 2022 di aula perusahaan. Kegiatan ini diikuti oleh 25 peserta pemagangan yang tergabung dalam program Forum Komunikasi Jejaring Pemagangan (FKJP) Provinsi Bengkulu.

Pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan lancar dan mendapat dukungan penuh dari pihak manajemen PT. Javas Anugerah Perkasa. Kegiatan dibuka secara resmi oleh perwakilan perusahaan dan Ketua Tim PKM Universitas Dehasen Bengkulu. Dalam sambutannya, pihak perusahaan menyampaikan apresiasi atas pelaksanaan kegiatan ini karena dinilai relevan dengan kebutuhan dunia kerja modern yang menuntut tenaga kerja memiliki kompetensi teknologi informasi yang kuat.

Sesi pertama kegiatan diisi dengan materi pengantar mengenai pentingnya penguasaan aplikasi komputer di dunia kerja. Peserta diberikan pemahaman tentang bagaimana teknologi informasi berperan dalam meningkatkan efisiensi kerja, kecepatan pelayanan, serta ketepatan dalam pengelolaan data dan dokumen. Selanjutnya, kegiatan inti berupa pelatihan praktik penggunaan aplikasi komputer dasar seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint.

1. Pada sesi Microsoft Word, peserta diajarkan cara membuat dokumen resmi, format surat, tabel, dan laporan kerja dengan tata letak profesional.
2. Pada sesi Microsoft Excel, peserta dilatih untuk membuat tabel data, menggunakan rumus-rumus dasar seperti SUM, AVERAGE, IF, serta membuat grafik sederhana untuk visualisasi data.
3. Sementara pada sesi Microsoft PowerPoint, peserta diajarkan cara membuat presentasi profesional dengan mengatur slide, menambahkan gambar, grafik, dan animasi.

Kegiatan dilaksanakan secara interaktif. Setiap peserta mendapat kesempatan untuk mempraktikkan langsung materi yang disampaikan dengan pendampingan dari tim dosen dan mahasiswa Universitas Dehasen Bengkulu. Pendekatan ini bertujuan agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan secara langsung sesuai kebutuhan kerja.

Antusiasme peserta terlihat tinggi selama pelatihan berlangsung. Mereka aktif bertanya, berdiskusi, dan mencoba setiap langkah penggunaan aplikasi. Pada akhir pelatihan, peserta diberikan tugas simulasi berupa pembuatan dokumen laporan kerja sederhana yang menggabungkan penggunaan Word, Excel, dan PowerPoint. Hasil simulasi menunjukkan bahwa lebih dari 80% peserta mampu menyelesaikan tugas dengan baik, meskipun masih terdapat beberapa yang memerlukan bimbingan tambahan dalam menggunakan rumus Excel dan format presentasi.

Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi dan evaluasi. Berdasarkan hasil kuesioner yang dibagikan, 92% peserta menyatakan pelatihan ini sangat bermanfaat dan meningkatkan kemampuan mereka dalam mengoperasikan komputer. Sebanyak 88% peserta mengaku lebih percaya diri dalam menggunakan aplikasi perkantoran setelah mengikuti kegiatan.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan keterampilan dasar komputer peserta pemagangan. Selain peningkatan kemampuan teknis, peserta juga menunjukkan perubahan positif dalam sikap kerja seperti ketelitian, disiplin, dan kemauan belajar yang tinggi.

Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan PKM ini memberikan bukti empiris bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) efektif dalam meningkatkan keterampilan digital peserta pemagangan. Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta hanya memahami komputer secara dasar, seperti mengetik dan membuka dokumen. Namun setelah pelatihan, mereka mampu menggunakan berbagai fitur lanjutan yang mendukung pekerjaan administrasi, perhitungan data, dan pembuatan laporan.

Hasil kegiatan ini sejalan dengan teori pembelajaran eksperiensial (experiential learning) yang dikemukakan oleh David Kolb (1984), di mana proses pembelajaran akan lebih efektif jika peserta dilibatkan secara langsung dalam pengalaman nyata. Dalam konteks pelatihan ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga mempraktikkan keterampilan secara langsung melalui simulasi dan tugas mandiri. Dari perspektif sosial, kegiatan ini juga mendukung upaya penguatan sumber daya manusia (SDM) berbasis teknologi sebagaimana diarahkan dalam *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020–2024*. Pemerintah menekankan bahwa literasi digital merupakan salah satu fondasi utama pembangunan SDM unggul yang adaptif terhadap era industri 4.0. Oleh karena itu, kegiatan seperti ini memiliki relevansi strategis bagi pengembangan tenaga kerja muda di Bengkulu.

Selain hasil teknis, kegiatan ini juga menghasilkan dampak non-teknis berupa peningkatan motivasi dan kepercayaan diri peserta. Banyak peserta menyatakan bahwa mereka sebelumnya merasa takut atau canggung menggunakan komputer karena khawatir melakukan kesalahan. Namun setelah mengikuti pelatihan, mereka menjadi lebih berani mencoba, eksploratif, dan terbuka terhadap pembelajaran baru. Hal ini menunjukkan keberhasilan pendekatan partisipatif yang digunakan tim pelaksana, di mana suasana pelatihan dibuat inklusif, santai, dan mendorong interaksi dua arah antara peserta dan instruktur. Meski kegiatan berjalan sukses, beberapa kendala juga ditemukan, seperti keterbatasan waktu pelatihan dan variasi kemampuan awal peserta yang tidak merata. Beberapa peserta membutuhkan pendampingan lebih intensif karena baru pertama kali menggunakan aplikasi Excel. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan berikutnya dilaksanakan dalam durasi yang lebih panjang dan disertai modul lanjutan seperti pengolahan data tingkat lanjut atau pelatihan desain presentasi profesional. Secara keseluruhan, kegiatan ini telah memberikan kontribusi nyata dalam peningkatan keterampilan digital peserta pemagangan di Bengkulu. Melalui kegiatan ini, peserta memperoleh kemampuan teknis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, meningkatkan efisiensi dalam penyelesaian tugas administrasi, dan memperkuat kepercayaan diri mereka dalam menghadapi tantangan era digital.

Dengan demikian, pelatihan penggunaan aplikasi komputer ini tidak hanya meningkatkan kompetensi individu, tetapi juga mendukung pembangunan sumber daya manusia yang cakap teknologi, produktif, dan adaptif terhadap perubahan global. Kegiatan PKM ini dapat dijadikan model pemberdayaan masyarakat berbasis kompetensi digital yang berkelanjutan dan dapat diterapkan di berbagai sektor industri di wilayah lain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "*Pelatihan Penggunaan Aplikasi Komputer bagi Peserta Pemagangan PT. Javas Anugerah Perkasa Kota Bengkulu*" telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini menjadi sarana efektif untuk meningkatkan keterampilan dasar komputer bagi peserta pemagangan yang tergabung dalam program Forum Komunikasi Jejaring Pemagangan (FKJP) Provinsi Bengkulu.

Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta belum memiliki kemampuan optimal dalam menggunakan aplikasi perkantoran seperti Microsoft Word, Excel, dan PowerPoint. Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan teknis mengoperasikan komputer, membuat dokumen administrasi, melakukan perhitungan data, serta menyusun presentasi kerja secara profesional. Kegiatan ini juga berdampak positif terhadap peningkatan kepercayaan diri dan motivasi belajar peserta. Mereka menjadi lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas berbasis teknologi. Selain itu, pelatihan ini memperkuat sinergi antara dunia akademik, industri, dan lembaga pelatihan kerja. Universitas Dehasen Bengkulu sebagai pelaksana kegiatan berhasil menjalankan peran nyata dalam pengembangan sumber daya manusia yang adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tiga capaian utama: (1) peningkatan kompetensi digital peserta pemagangan, (2) peningkatan kualitas dan efisiensi kerja di lingkungan perusahaan, serta (3) terjalinnya kerja sama yang produktif antara perguruan tinggi dan dunia kerja. Pelatihan ini membuktikan bahwa penguasaan teknologi dasar merupakan aspek penting dalam membentuk tenaga kerja profesional dan berdaya saing di era industri 4.0.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran untuk pengembangan dan keberlanjutan program serupa di masa mendatang:

1. Perlu adanya pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih spesifik, seperti pengolahan data tingkat lanjut menggunakan Excel, desain presentasi profesional dengan PowerPoint, atau pengenalan aplikasi digital modern seperti Google Workspace dan Canva. Dengan demikian, peserta dapat memperluas kemampuan mereka sesuai kebutuhan dunia kerja yang semakin dinamis.

2. Durasi kegiatan perlu ditingkatkan. Waktu pelaksanaan dua hari masih terbatas untuk mencapai penguasaan yang maksimal. Kegiatan berikutnya disarankan berlangsung selama beberapa sesi agar peserta memiliki waktu cukup untuk memahami dan mempraktikkan materi secara mendalam.
3. Perusahaan dan FKJP disarankan menjadikan kegiatan pelatihan komputer sebagai program rutin tahunan. Hal ini penting agar keterampilan digital peserta magang dapat terus diperbarui sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri.
4. Perguruan tinggi diharapkan terus memperkuat kerja sama dengan dunia industri dalam rangka menyalurkan pengetahuan dan keterampilan praktis kepada masyarakat. Kolaborasi seperti ini tidak hanya meningkatkan kapasitas tenaga kerja muda, tetapi juga memperkuat relevansi akademik perguruan tinggi terhadap kebutuhan nyata dunia kerja.
5. Peserta pelatihan diharapkan terus berlatih secara mandiri agar keterampilan yang telah diperoleh tidak hilang. Penggunaan aplikasi komputer dalam aktivitas sehari-hari akan memperkuat penguasaan dan menjadikan kemampuan tersebut sebagai kebiasaan produktif.

Dengan adanya tindak lanjut dan pengembangan kegiatan serupa secara berkelanjutan, diharapkan kemampuan literasi digital dan produktivitas tenaga kerja muda di Bengkulu dapat terus meningkat. Kegiatan ini menjadi contoh nyata bagaimana sinergi antara perguruan tinggi, dunia kerja, dan masyarakat dapat menghasilkan kontribusi positif bagi pembangunan sumber daya manusia Indonesia yang unggul dan berdaya saing di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, D., & Siregar, R. (2021). Pelatihan Penggunaan Microsoft Office untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Siswa SMK. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi dan Pendidikan*, 4(2), 112–120. <https://doi.org/10.24036/jpm.v4i2.1132>
- Badan Pusat Statistik. (2021). *Statistik Pendidikan dan Tenaga Kerja Indonesia Tahun 2021*. Jakarta: BPS RI.
- Budiman, A. (2017). Pengaruh Literasi Digital terhadap Peningkatan Kompetensi Tenaga Kerja. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 10(2), 78–86.
- Daryanto. (2019). *Teknologi Pembelajaran Abad 21*. Bandung: Yrama Widya.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. New York: John Wiley & Sons.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. (2021). *Panduan Penguatan Literasi Digital untuk Masyarakat*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Mulyasa, E. (2018). *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nugroho, R. (2018). *Public Policy: Dinamika Kebijakan, Analisis Kebijakan, Manajemen Kebijakan*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Pertiwi, D., & Kurniawan, E. (2020). Pelatihan Aplikasi Microsoft Office untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa dalam Dunia Kerja. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)*, 6(1), 55–63. <https://doi.org/10.33369/jpkm.v6i1.12135>
- Putra, I. G. A., & Dewi, N. (2021). Peningkatan Kompetensi Digital Masyarakat di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Civic Education: Media Kajian Pancasila dan Kewarganegaraan*, 9(1), 33–42. <https://doi.org/10.23887/jce.v9i1.31847>
- Rahmawati, L., & Hidayat, A. (2020). Pelatihan Komputer Dasar untuk Meningkatkan Produktivitas Tenaga Kerja Muda. *Jurnal Abdimas Teknologi dan Sosial (JATS)*, 3(2), 87–95.
- Saputra, M. H., & Fitria, S. (2022). Pelatihan Pengenalan Microsoft Excel untuk Pengolahan Data di Kalangan Mahasiswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer (JPMIK)*, 5(1), 41–50.
- Setiawan, R. (2020). Literasi Digital dan Pemberdayaan Masyarakat di Era Industri 4.0. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 3(1), 29–40.
- Slamet, S. Y. (2018). Pengaruh Pelatihan terhadap Kinerja Karyawan: Perspektif Pengembangan SDM. *Jurnal Manajemen dan Kewirausahaan*, 6(2), 134–142.
- Suharto, E. (2019). *Analisis Kebijakan Publik: Dari Formulasi ke Implementasi Kebijakan Negara*. Bandung: Alfabeta.
- Tilaar, H. A. R. (2011). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wahyuni, S. (2021). Pelatihan Aplikasi Komputer Dasar dalam Mendukung Kompetensi Mahasiswa di Era Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat EDUCARE*, 2(1), 15–25.
- Yuwono, T. (2022). *Governance dan Partisipasi Masyarakat dalam Pembangunan Daerah*. Malang: UB Press.