

SURAT TUGAS
No.0609/C.01/LPPM-UBSI/IX/2022

Tentang
Panitia Pengabdian Masyarakat LPPM UBSI

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dengan ini menugaskan :

Penanggung Jawab : Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng
Ketua Pelaksana : 201511389 Nurul Aisyah
Anggota : 201903028 Mety Titin Herawaty
200904432 Melyani
200903128 Asep

64191042 Nurkaya Melinda

Bertanggung jawab terhadap jalanya acara dari awal s/d akhir sebagai Panitia Pengabdian Masyarakat UBSI berupa Pelatihan Microsoft Office Power Point Secara Daring Dalam Meningkatkan Belajar Pada Anak-Anak Jalanan Cahaya Anak Negeri masa penugasan pada:

Tanggal : 21 November 2022
Tempat : Yayasan Cahaya Anak Negeri Indonesia
Jl, KP Pintu Air No 55 RT 002 RW 007 Kel. Harapan
Mulya, Kec. Medan Satria, Kota Bekasi. Jawa Barat
17143

Surat tugas dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 2 September 2022

Ketua LPPM

Universitas Bina Sarana Informatika



Taufik Baidawi, M.Kom

Tembusan

- Rektor UBSI
- Arsip
- Ybs



SERTIFIKAT



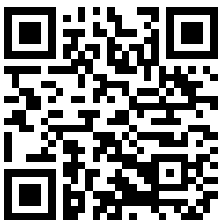
Diberikan Kepada

Irwin Sukrisno S S.T., M.M.

Sebagai Ketua Pelaksana

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 12 Agustus 2023 dengan materi Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten .

Jakarta, 19 Agustus 2023
Ketua LPPM



Dr. Taufik Baidawi, M.kom





SERTIFIKAT



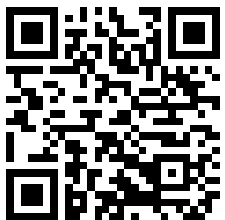
Diberikan Kepada

Melyani SPD,MM

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 12 Agustus 2023 dengan materi Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten .

Jakarta, 19 Agustus 2023
Ketua LPPM



Dr. Taufik Baidawi, M.kom



SERTIFIKAT



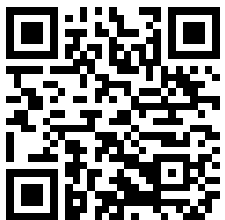
Diberikan Kepada

Faizal Roni S.H., MM

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 12 Agustus 2023 dengan materi Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten .

Jakarta, 19 Agustus 2023
Ketua LPPM



Dr. Taufik Baidawi, M.kom



SERTIFIKAT



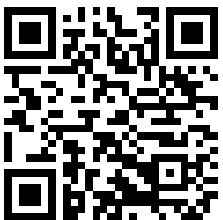
Diberikan Kepada

Stefani Anggraini Gultom

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 12 Agustus 2023 dengan materi Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten .

Jakarta, 19 Agustus 2023
Ketua LPPM



Dr. Taufik Baidawi, M.kom





SERTIFIKAT



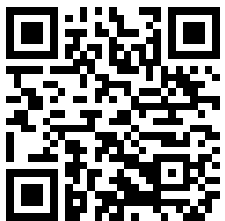
Diberikan Kepada

Emelia Yusnia Siburian

Sebagai Anggota

Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UBSI pada tanggal 12 Agustus 2023 dengan materi Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten .

Jakarta, 19 Agustus 2023
Ketua LPPM



Dr. Taufik Baidawi, M.kom



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

YAYASAN KHAZANAH KEBAJIKAN
MENGURUS ANAK-ANAK YATIM, FAKIR MISKIN & TUNA NETRA,
MEMAKMURKAN MASJID, MEMASYARAKATKAN AL-QUR'AN,
BUDAYA SHALAT TAHAJJUD, ZAKAT, INFAK DAN SHADAQAH

Bank Mandiri KCP Bukit Cirendeu Rek. 101-00-0560956-3 a/n Yayasan Khazanah Kebajikan
BC KCP Cirendeu Rek. 676-018-209-3 a/n Nadjamuddin S., DRS / H. Adli

Perumahan Bukit Cirendeu Blok C6 No.7 Pisangan, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan 15419 Banten
Telp. : (021) 7470 1579, 749 7932, HP/WA : 08778 2323 523, E-mail : yayasankhazanahkebajikan@gmail.com

SURAT KETERANGAN
No: 001/SKP/SU/YKK/VIII/2023

Yayasan Khazanah Kebajikan Banten Menerangkan:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl.Kramat Raya No.98, Senen. Jakarta Pusat, 10450

Telah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa **“Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten”**.

Dimana kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dengan susunan panitia sebagai berikut:

Penanggung Jawab	Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM,M.Kom,M.Pd,IPU
Ketua Pelaksana	Irwin Sukrisno Sugeng, ST, MM (200609935)
Tutor	Faizal Roni, S.H., MM (200803597) Melyani, S.Pd, MM (200904432)
Anggota Tutor	Stefani Anggraini Gultom (64200622) Emelia Yusnia Siburian (64200089)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 14 Agustus 2023

Ketua Umum



(Drs. KH. Nadjamuddin Siddiq)

NIK : PG. 0011214.

Tembusan:

-Arsip

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten

Oleh:

**Irwin Sukrisno Sugeng, ST, M.M (200609935)
Melyani, S.Pd, M.M (200904432)
Faizal Roni, SH, MM (200803597)**

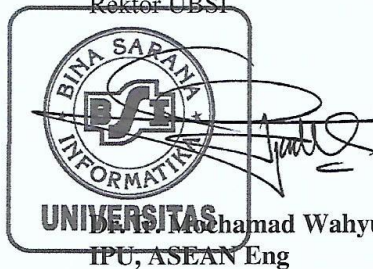
**MANAJEMEN (S1)
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
2. Mitra : Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Irwin Sukrisno S MM
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 200609935
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Manajemen (S1)
 - f. Email : irwin.ins@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 4
- Nama Anggota : Melyani S.Pd, MM
Faizal Roni S.H., M.M
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Biaya yang disetujui : Rp.4.400.000,-

Jakarta, 22 Agustus 2023

Mengetahui
Rektor UBSI



Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd,
IPU, ASEAN Eng

Ketua Pelaksana

A handwritten signature in black ink, belonging to Irwin Sukrisno S MM.

Irwin Sukrisno S MM

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Taufik Baidawi, M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN.....	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. METODE PELAKSANAAN.....	4
III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT).....	6
IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME).....	6
V. REALISASI BIAYA	7
VI. KESIMPULAN DAN SARAN	7
DAFTAR PUSTAKA	9
LAMPIRAN	10

RINGKASAN

Komunikasi visual saat ini menjadi bagian penting bagi representasi di dunia maya seperti web, blog maupun media sosial, selain itu di dunia percetakan sebagai *campaign marketing* masih sangat diperlukan misal dalam pembuatan flyer sampai pada undangan digital. Pada masa pandemi Covid-19 ini desain grafis banyak digunakan sebagai penyampaian materi pada pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan dengan mempelajari desain grafis akan mendapatkan banyak keuntungan dalam peningkatan *skill* yang ujung-ujungnya adalah peningkatan pendapatan. Desain grafis merupakan media komunikasi yang handal. Mempelajari desain grafis seperti menciptakan promosi visual bukanlah keahlian sembarang orang. Software desain grafis memiliki banyak pilihan mulai dari yang *open souce* sampai yang berbayar. Penggunaannya tidak mudah untuk dipelajari orang awam. Untungnya ada aplikasi yang mudah dapat digunakan untuk pemula dan professional yaitu Canva dimana tersedia tools desain dan animasi tanpa harus mendesain dari awal. Dengan fitur *drag* dan *drop* membuat desain dengan mudah dan cepat. Selain itu disediakan fasilitas templates yang akan membantu pengguna. Melalui pengabdian masyarakat ini memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang program desain grafis. Pelatihan ini mempersiapkan masyarakat generasi muda khususnya agar dapat memahami dengan mudah dalam mempelajari desain grafis. Sehingga dengan adanya pelatihan ini menjadi suatu langkah dalam upaya menyebarkan informasi dan edukasi diharapkan peserta di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dapat mempraktekkan sehingga tercipta lapangan pekerjaan. Metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan yaitu sosialisasi dan pelatihan pembuatan e-book interaktif menggunakan aplikasi Canva, peserta dapat melakukan praktek secara langsung dengan menggunakan perangkat handphone atau computer, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab dan diskusi dengan berbagi pengalaman, tahap akhir yaitu pembuatan laporan dan target luaran berupa e-book dan artikel di media cetak. Dengan aplikasi Canva orang awam dapat dengan mudah menghasilkan karya.

I. PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi atau pengabdian masyarakat merupakan salah satu dari tugas dosen. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa kegiatan memanfaatkan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dalam upaya memberikan sumbangan ilmu pengetahuan kepada masyarakat demi kemajuan masyarakat. Hiryanto (2017), “Keberhasilan pendekatan pendidikan suatu bangsa sangat ditentukan oleh guru dalam hal ini dosen dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik”.

Linkungan global, desain grafis memiliki peran cukup penting dalam berbagai aspek kehidupan. tidak dipungkiri, untuk menyukseskan penjualan suatu produk ataupun event, pemasaran dan periklanan dengan konten visual grafis yang menarik sangat dibutuhkan. Menurut Valentino (2020) pada saat ini peranan desain grafis dalam bidang usaha sangat dibutuhkan. Hal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desainer grafis untuk media promosi. Menanggapi hal tersebut kegiatan pengabdian masyarakat kali ini mengangkat tema Pengenalan dan pelatihan desain guna meningkatkan keahlian khususnya bagi remaja.

Istilah desain grafis saat ini sudah tidak asing lagi dimana hasilnya dapat dinikmati semua umur dalam visual maupun cetak. Desain grafis adalah proses mengombinasikan tipografi, ilustrasi, fotografi dan cetak untuk tujuan persuasif (mengajak), memberikan informasi atau perintah. Desain grafis juga dikenal dengan “desain komunikasi visual”. Memasuki era digital industri desain grafis mengalami berkembang pesat, kita sudah, dimana semua hal yang kita lakukan berpusat kepada teknologi sehingga menyebabkan permintaan bidang usaha yang memanfaatkan desain grafis sebagai media promosi. Menurut Wahyudi dan Oemar (2017), “Perancangan desain grafis periklanan ini, diharapkan dapat memperoleh konsumen lebih banyak lagi”. Sedangkan menurut Dewojati (2009), pada dasarnya desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik

Maraknya online shop, industri video dan yang lain membuat kita mulai memikirkan untuk berbisnis di sosial media. Remaja khususnya dituntut dalam mengembangkan diri dalam membuat

produk yang bisa menarik masyarakat sehingga lebih mandiri karena telah memiliki *income* sendiri. Keberhasilan perekonomian nasional banyak ditentukan oleh kegiatan periklanan yang menunjang usaha penjualan menurut (Suyanto, 2004).

Pada masa kini, era teknologi komputer yang paling canggih pun, grafis semakin memiliki eksistensi dalam percaturan komunikasi baik melalui media outdoor, indoor maupun audio visual. Menurut Dewojati (2009) seiring dengan majunya ilmu dan teknologi, desain grafis berkembang menjadi tiga fungsi dasar yakni,

1. Identifikasi (identification), yakni menyatakan apa dan dari mana sebuah produk diproduksi baik berupa logo maupun kemasan
2. Instruksi dan Informasi, media informasi yang menggunakan simbol-simbol grafis dalam menggambarkan posisi suatu tempat, arah atau pun petunjuk/ instruksi tentang suatu cara yang disertai dengan skala perbandingan dan
3. Promosi dan presentasi, berhubungan dengan media pemasaran, promosi, maupun peresentasi.

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Bidang profesi desain grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (publishing house), media massa cetak koran dan majalah, dan biro grafis (graphic house, graphic boutique, production house). Selain itu, desain grafis juga menjadi penunjang pada industri nonkomunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai inhouse graphics di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat perusahaan.



Gambar 1. Kaitan Bidang Desain Grafis Dengan Bidang Lainnya.

(Sumber: Penetapan SKKNI Sektor Komunikasi dan Informatika Subsektor Teknologi dan Komunikasi Bidang Keahlian Desain Grafis)

Berdasarkan uraian diatas sehingga penting bagi remaja untuk mulai meningkatkan keahlian khususnya dibidang Desain Grafis.

Penggunaan media sosial banyak dimanfaatkan sebagai penjualan produk. Namun prosesnya tidak hanya memasang foto produk lalu kirim ke pelanggan atau masyarakat tetapi bagaimana mengemas konten produk tersebut menjadi menarik dan ada nilai tawar. Persoalan yang sering dialami pelaku usaha dalam menggunakan media sosial adalah membuat konten yang menarik dan mudah (Sholeh 2020). Upaya untuk memberikan cara membuat konten yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan Canva. Dengan Canva, pelaku usaha dapat membuat konten dengan pilihan *template* yang sudah tersedia, membuat logo, poster, info grafis, *newsletter*, *featured image blog*, *invoice*, *thumbnail* Youtube serta desain kemasan sehingga memudahkan dalam proses pembuatan desain yang diinginkan.

1. Analisis Situasi

Kegiatan pengabdian masyarakat diselenggarakan di Yayasan Khazanah Kebajikan dengan peserta pengurus dan staf pengajar Yayasan Khazanah Kebajikan. Yayasan Khazanah Kebajikan Banten, Jawa Barat berada di Jl. Talas 1, Pondok Cabe Ilir Kec. Pamulang Kota Tangerang, Banten Provinsi Jawa Barat . Tempat ini berdiri pada Tanggal 09 Juni 1994. Yayasan Khazanah Kebajikan merupakan Lembaga pendidikan islam yang berperan dalam membangun masyarakat dan menyiapkan generasi masa depan yang islami. Berikut beberapa kegiatan belajar mengajar yang ada di Yayasan Khazanah Kebajikan, Banten.



Gambar 2. Lokasi Kegiatan Yayasan Khazanah Kebajikan

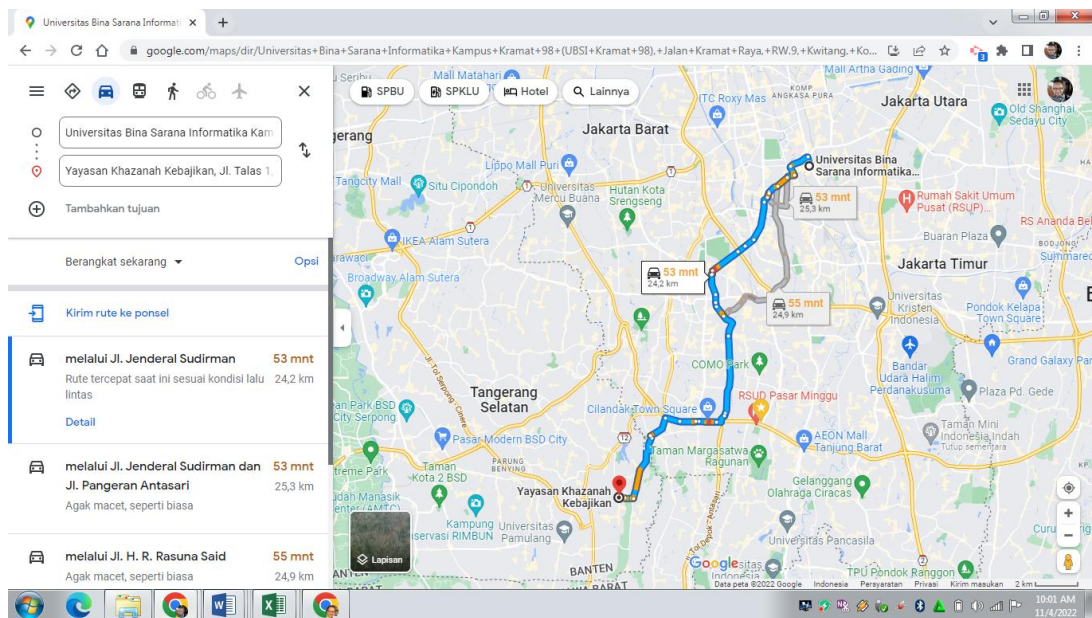


Gambar 3. Ruangan Tempat Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

2. Peta Lokasi Mitra

Lokasi mitra Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir Kec. Kota Tangerang Banten, Jawa Barat. Link alamatnya adalah sebagai berikut

<https://tinyurl.com/5n93p22r>



Gambar 3. Peta Lokasi Yayasan Khazanah Kebajikan

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan disain grafis menggunakan Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Pengurus Sekretariat Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten, dimana jarak antara jarak mitra dari kampus 24.2 KM pengusul Universitas Bina Sarana Informatika yang berlokasi di Jl. Kramat Raya No.98 Senen. Jakarta Pusat. Dan Alamat mitra adalah Yayasan Khazanah Kebajikan berada di Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir Kec. Pamulang, Kel Kota Tangerang, Banten Jawa Barat.

3. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang saat ini dihadapi oleh pengurus dan pengajar Yayasan Khazanah Kebajikan adalah belum banyak yang mengetahui bagaimana membuat e-book interaktif dan media disain grafis apa saja yang digunakan, sehingga dapat menghasilkan buku digital yang dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Banyak masyarakat yang belum memahami manfaat menguasai disain graifis juga menjadi kendala dalam membuat e-book.

II. METODE PELAKSANAAN

Metode pelatihan yang digunakan yaitu melibatkan tutor yang akan menyampaikan materi di depan pengurus dan staf pengajar Yayasan Khazanah Kebajikan dengan menggunakan media laptop serta modul pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan, beberapa panitia dan peserta akan hadir dilokasi Yayasan Khazanah Kebajikan dengan tetap melaksanakan *physical distancing* dan protokol kesehatan. Dikarenakan adanya peraturan *physical distancing* dari pemerintah maka kegiatan dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan sesuai dengan standart. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada:

Tanggal : 12 Agustus 2023
 Pukul : 09:00-11:30 WIB
 Tempat : Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir, Kec Pamulang, Kota Tangerang, Banten Jawa Barat.

Bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu pemaparan teori dan praktek cara menggunakan teknologi informasi khususnya pemaparan mengenai fungsi e-book, penggunaan aplikasi Canva dan tahap pembuatan flipbook kepada para peserta Yayasan Khazanah Kebajikan. Media yang digunakan dalam pelatihan ini adalah laptop dan modul. Setelah peserta mendapatkan materi, dalam hal ini adalah para peserta akan langsung mempraktikkan fitur-fitur yang ada. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjumlah kurang lebih sebanyak 14 peserta. Berikut adalah rundown acara kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Khazanah Kebajikan, Banten – Jawa Barat:

Tabel 1. Rangkaian Acara Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Kegiatan	Waktu
1.	Persiapan Sarana dan Prasaran	08:45 – 09:00
2.	Registrasi Peserta	09:00 – 09:10
3.	Sambutan Ketua Yayasan	09:00 – 09:20
4.	Sambutan Pimpinan Universitas Bina Sarana Informatika	09:20 – 09:30
5.	Pemaparan Materi	09:30 – 10:30
6.	Diskusi dan tanya jawab	10:30 – 11:00
7.	Pengisian Kuesioner	11:00 – 11:15
8.	Penutupan dan Foto Bersama	11:15 – 11:30

Tenaga pelaksana pengabdian masyarakat ini sebanyak 3 (tiga) orang tenaga dosen dan 2 (dua) orang mahasiswa yaitu:

1. Ketua Pelaksana

Nama : Irwin Sukrisno Sugeng, ST, M.M
 Jabatan : Dosen Tetap
 Program studi : Manajemen (S1) Universitas Bina Sarana Informatika
 Tugas : Membuat Proposal Kegiatan, pembuatan modul, mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dan menjadi pembicara dalam kegiatan abdimas.

2. Anggota

Nama : Melyani S.Pd, MM
 Jabatan : Dosen Tetap
 Program studi : Sistem Informasi Akuntansi Universitas Bina Sarana Informatika
 Tugas : Membuat penunjang berkas laporan kegiatan, sebagai narahubung dengan mitra, menyiapkan hal teknis pelaksanaan pelatihan, mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan pemantauan pelaksanaan abdimas

Mahasiswa : Stefani Anggraini Gultom (64200622)
 Tugas : Membantu pembuatan penunjang berkas laporan kegiatan, membantu mempersiapkan hal-hal teknis pelaksanaan pelatihan, membantu mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan pemantauan pelaksanaan abdimas

Nama : Faizal Roni, S.S, M.M
 Jabatan : Dosen Tetap
 Program studi : Manajemen (S1) Universitas Bina Sarana Informatika
 Tugas : Mengelola absensi panitia, dokumentasi dan pembuatan press release kegiatan abdimas.

Mahasiswa : Emelia Yusnia Siburian (64200089)
 Tugas : Membantu pembuatan penunjang berkas laporan kegiatan, membantu mempersiapkan hal-hal teknis pelaksanaan pelatihan, membantu mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan pemantauan pelaksanaan abdimas

III. LUARAN YANG DICAPAI (OUTPUT)

Luaran dan target capaian dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut :

1. Press Release kegiatan abdimas dosen Program Studi Manajemen (S1) pada <https://news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/>
2. Dokumentasi pelaksanaan pengabdian masyarakat Program Studi Manajemen (S1) pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
3. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan Banten.

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media elektronik (<i>online</i>)	Lokal (https://news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/)	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Pelayanannya meningkat	Ada

IV. MANFAAT YANG DIPEROLEH (OUTCOME)

Para staff dan pengajar yang mengikuti pelatihan penyusunan E-book interaktif mendapatkan manfaat berupa wawasan yang bertambah, pengetahuan dan ketrampilan terkait perangkat lunak tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuestioner dimana semua peserta merasakan manfaat tersebut. Semua peserta merasakan puas terhadap kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika.

Hal tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini

No	Pernyataan	Puas (%)	Tidak Puas (%)
1	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan peserta dalam menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian peserta	(100 %)	0 (0 %)

2	Kegiatan pengabdian masyarakat yang disampaikan bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan keahlian peserta	(100 %)	0 (0 %)
3	Saya merasa puas dengan kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan Universitas Bina Sarana Informatika	(100 %)	0 (0 %)

Para staff dan pengajar memberikan kontribusi dengan mempersiapkan peralatan-peralatan yang dibutuhkan, seperti laptop yang dilengkapi dengan perangkat lunak Canva, projector, layar projector, koneksi internet serta konsumsi atau snack.

V. REALISASI BIAYA

Adapun perincian pemakaian biaya yang digunakan untuk kegiatan pelatihan pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten disusun secara rinci, yaitu sebagai berikut:

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara	1	-	400.000	400.000
2	PIC peserta	1	-	200.000	200.000
Total Honor					600.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembelian paket internet peserta	20	org	50.000	1.000.000
2	Pembelian paket internet tim	6	org	50.000	300.000
3	Pencetakan & jilid laporan	2	eks	50.000	100.000
Total Belanja Bahan					1.400.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Souvenir	1	buah	1.500.000	1.500.000
2	Plakat	1	buah	500.000	500.000
Total Belanja Barang Non Operasional					2.000.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport survei lokasi (2 org)	1	kali	200.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					400.000
Total Keseluruhan					4.400.000

VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Dari pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, dapat diambil beberapa point kesimpulan sebagai berikut, yaitu Staff dan pengajar di lingkungan yayasan yang bergerak dibidang pendidikan perlu mendapatkan pelatihan mengenai penyusunan e-book interaktif agar dapat membantu kegiatan belajar mengajar dan presentasi.

Sedangkan saran yang dapat diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dimasa yang akan datang adalah sebagai berikut

1. Staff dan pengajar di lingkungan yayasan perlu mendapatkan pelatihan yang terkait dengan tugas dan kewajiban mereka masing-masing. Seperti mendapatkan pelatihan disain grafis

dengan menggunakan perangkat lunak yang mudah digunakan, seperti Canva. Adapun tujuannya adalah untuk membantu kegiatan belajar mengajar dan membuat materi-materi ajar menjadi lebih menarik.

2. Pelatihan yang diberikan kepada para staff dan pengajar dapat diberikan secara berkala agar ketrampilan mereka terus bertambah dan dapat selalu mengikuti perkembangan teknologi informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, R.Kuncoro (2009) Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, Vol.7, No. 2, 175 – 182, <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Hiryanto. (2017). Pedagogi, Andragogi Dan Heutagogi Serta Implikasinya Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Dinamika Pendidikan*, XXII, N0.0, 65.
- Mardatila, A. (2020). Mengenal Tujuan Sosialisasi, Jenis dan Penjelasannya Menurut Para Ahli. Retrieved from <https://www.merdeka.com/sumut/tujuan-sosialisasi-jenis-pengertian-menurut-para-ahli-dan-medianya-kln.html?page=all>
- Sholeh, Muhammad., Rahmawati,,Yuliana, Rr. Susanti, Erma.,(2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM, SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Volume 4, Nomor 1, November 2020.,430-436.
- Suyanto,M (2004). Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan Dilengkapi Sample Terbaik Kelas Dunia. Andi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Wahyudi, dan Oemar, Eko.(2017). Perancangan Karya Desain Grafis Untuk Periklanan Lembaga Java-Eleven Outbound. *Jurnal Seni Rupa*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, 425-432
- Valentino, Dion Eko, dan Yudiansyah, (2020). Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* Vol. 7, No. 2.

LAMPIRAN A – ABSENSI PANITIA KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

**Presensi Kehadiran Panitia Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat
“Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran”
Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
Sabtu, 12 Agustus 2023**

NO	NAMA	NIP / NIDN	KEHADIRAN
1	Irwin Sukrisno Sugeng, ST, MM	200609935 / 0302077403	HADIR
2	Faizal Roni, SH, MH	200803597 / 0406116703	HADIR
3	Melyani, S.Pd, MM	200904432 / 0402057902	HADIR
4	Stefani Anggraini Gultom	64200622	HADIR
5	Emelia Yusnia Siburian	64200089	HADIR

LAMPIRAN B – ABSENSI PESERTA KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

**ABSENSI PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT
PEMANFAATAN PENYUSUNAN E- BOOK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA YAYASAN KHAZANAH KEBAJIKAN BANTEN
Sabtu, 12 Agustus 2023**

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Meka Elfitri	
2	Yesi Utari	
3	Evi Supreti	
4	Neni Agustina	
5	Lusy Anggie Octavia	
6	Nana Ratih	
7	Rizki Fitriani	
8	Sindy Fera Agustin	
9	Riska Isabellah	
10	Dhea Marcely	

LAMPIRAN C – SK MITRA / INSTANSI



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

YAYASAN KHAZANAH KEBAJIKAN

**MENGURUS ANAK-ANAK YATIM, FAKIR MISKIN & TUNA NETRA,
MEMAKMURKAN MASJID, MEMASYARAKATKAN AL-QUR'AN,
BUDAYA SHALAT TAHAJJUD, ZAKAT, INFAK DAN SHADAQAH**

Bank Mandiri KCP Bukit Cirendeu Rek. 101-00-0560956-3 a/n Yayasan Khazanah Kebajikan
BC KCP Cirendeu Rek. 676-018-209-3 a/n Nadjamuddin S., DRS / H. Adli

Perumahan Bukit Cirendeu Blok C6 No.7 Pisangan, Ciputat Timur, Kota Tangerang Selatan 15419 Banten
Telp. : (021) 7470 1579, 749 7932, HP/WA : 08778 2323 523, E-mail : yayasankhazanahkebakikan@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No: 001/SKP/SU/YKK/VIII/2023

Yayasan Khazanah Kebajikan Banten Menerangkan:

Nama Lembaga : Universitas Bina Sarana Informatika

Alamat : Jl.Kramat Raya No.98, Senen. Jakarta Pusat, 10450

Telah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa “**Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten**”.

Dimana kegiatan tersebut dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2023 di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dengan susunan panitia sebagai berikut:

Penanggung Jawab	Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, MM,M.Kom,M.Pd,IPU
Ketua Pelaksana	Irwin Sukrisno Sugeng, ST, MM (200609935)
Tutor	Faizal Roni, S.H., MM (200803597) Melyani, S.Pd, MM (200904432)
Anggota Tutor	Stefani Anggraini Gultom (64200622) Emelia Yusnia Siburian (64200089)

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang Selatan, 14 Agustus 2023

Ketua Umum



(Drs. KH. Nadjamuddin Siddiq)

NIK : PG. 0011214.

Tembusan:

-Arsip

LAMPIRAN D – LUARAN PM (PRESS RELEASE)

BSINews, Tangerang—Komunikasi visual merupakan bagian penting bagi representasi kita didunia maya, seperti halnya web, blog maupun marketing campaign dalam bentuk flyer atau undangan digital. Selama masa pandemi, desain grafis cukup banyak digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran maupun sebagai media promosi. Saat ini, para penggunan disain grafis, sangat diuntungkan dengan beragamnya perangkat lunak disain grafis yang ada. Diantara aplikasi yang mudah digunakan adalah Canva.

Para pengajar yang ingin mengadakan rapat-rapat internal organisasi, tentunya akan lebih efektif apabila memanfaatkan perangkat lunak yang dapat membantu mempersiapkan materi-materi yang akan disampaikan saat rapat. Materi bahan ajar yang menarik juga dapat dipersiapkan dengan menggunakan perangkat lunak tersebut.

Universitas BSI (Bina Sarana Informatika) menaruh perhatian bagaimana memanfaatkan aplikasi disain grafis Canva pada organisasi pendidikan, terlebih perkembangan teknologi informasi yang pesat. Dimana kegiatan belajar dapat dilakukan secara daring. Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir, Kec Pamulang, Kota Tangerang, Banten Jawa Barat, Senin (12/08).

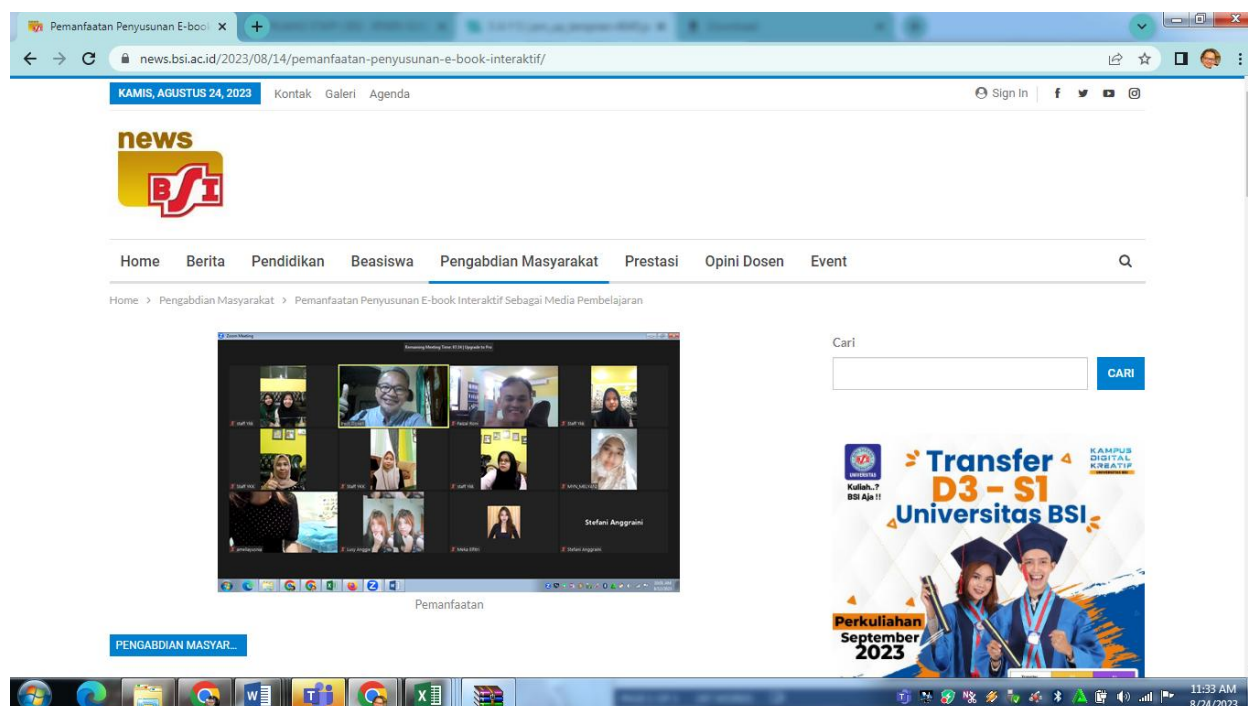
Ketua pelaksana kegiatan Irwin Sukrisno Soegeng menjelaskan pelatihan ini di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan, diharapkan dapat menambah pengetahuan para peserta dalam menyampaikan ide dalam bentuk gambar dan para staf yayasan dalam menyusun bahan-bahan ajar yang menarik “Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan pembelajaran aplikasi disain grafis Canva untuk mendisain gambar, presentasi bahan ajar dan sertifikat dimana pesertanya adalah staff yayasan dan termasuk didalamnya adalah para pengajar,” jelas Irwin dalam rilis Sabtu (12/08/23).

Ia juga menambahkan bahwa metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring.

“Diharapkan kegiatan yang telah disampaikan dapat bermfaat secara luas khususnya dilingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan,” tandasnya.

Link Press Release

<https://news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/>



Pemanfaatan Penyusunan E-book

news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/

Home Berita Pendidikan Beasiswa Pengabdian Masyarakat Prestasi Opini Dosen Event

Pemanfaatan

PENGABDIAN MASYAR...

Pemanfaatan Penyusunan E-Book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran

By Umi Faddilah On Agu 14, 2023

Share

16 0

Tangerang, BSNNews–Komunikasi visual merupakan bagian penting bagi representasi kita di dunia maya, seperti halnya web, blog maupun marketing campaign dalam bentuk flyer atau undangan digital. Desain grafis cukup banyak digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran maupun sebagai media promosi.

Saat ini, para pengguna desain grafis, sangat diuntungkan dengan beragamnya perangkat lunak desain grafis yang ada. Di antara aplikasi yang mudah digunakan adalah Canva.

Baca juga: [Universitas BSI Kampus Tasikmalaya Bersama Kelurahan Empangsari Gelar Pelatihan Digital Marketing](#)

Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif

Pengajar yang ingin mengadakan rapat-rapat internal organisasi, tentunya akan lebih efektif apabila memanfaatkan perangkat lunak yang dapat membantu mempersiapkan materi-materi yang akan disampaikan saat rapat. Materi bahan ajar yang menarik juga dapat dipersiapkan dengan menggunakan perangkat lunak tersebut.

Universitas BSI (Bina Sarana Informatika) menaruh perhatian bagaimana memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva pada organisasi pendidikan, terlebih perkembangan teknologi informasi yang pesat. Kegiatan belajar dapat dilakukan secara daring.

Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir, Pamulang, Tangerang, Jawa Barat, Senin (12/08) tim dosen Universitas BSI mengajak peserta untuk memanfaatkan penyusunan e-book interaktif.

Ketua pelaksana kegiatan Irwin Sukrisno Soegeng menjelaskan pelatihan di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan para peserta dalam menyampaikan ide dalam bentuk gambar dan para staf yayasan dalam menyusun bahan-bahan ajar yang menarik.

Baca juga: [5 Keunggulan dan Kekurangan Business Model Canvas Versi BEC](#)

"Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan pembelajaran aplikasi desain grafis Canva untuk mendisain gambar, presentasi bahan ajar dan sertifikat dimana pesertanya adalah staff yayasan dan termasuk didalamnya adalah para pengajar," jelas Irwin dalam rilis yang diterima, Senin (14/8).

Ia juga menambahkan bahwa metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring.

Perkuliahan September 2023

GRATIS

- Biaya Pendaftaran
- Biaya Prakerja
- Biaya SSP

<https://pendaftaran.bsi.ac.id>

Artikel Terpopuler

Apa itu Tri Dharma Perguruan Tinggi? Simak 3 Poin Pentingnya Di sini!!!

Sep 21, 2021 116,523 0

5 Alasan Memilih Jurusan Kuliah Rekrutasi Perangkat Lunak (RPL)

Sep 28, 2021 32,999 0

Cara Hemat Biaya Listrik dan Perhitungan KWH Meter

Apr 18, 2022 24,865 0

Ini yang Wajib Kamu Ketahui, Sebelum Pilih Jurusan Ilmu Komunikasi !

Jan 7, 2022 20,841 0

Mengenal Profesi System Analyst Pada Bidang Teknologi Informasi

Feb 21, 2021 15,050 0

Begini Cara Efektif Menumbuhkan Kreativitas dan Inovasi

Feb 7, 2022 14,461 0

Pemanfaatan Penyusunan E-book

news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/

Home Berita Pendidikan Beasiswa Pengabdian Masyarakat Prestasi Opini Dosen Event

Pemanfaatan

Pemanfaatan Penyusunan E-Book Interaktif

Pengajar yang ingin mengadakan rapat-rapat internal organisasi, tentunya akan lebih efektif apabila memanfaatkan perangkat lunak yang dapat membantu mempersiapkan materi-materi yang akan disampaikan saat rapat. Materi bahan ajar yang menarik juga dapat dipersiapkan dengan menggunakan perangkat lunak tersebut.

Universitas BSI (Bina Sarana Informatika) menaruh perhatian bagaimana memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva pada organisasi pendidikan, terlebih perkembangan teknologi informasi yang pesat. Kegiatan belajar dapat dilakukan secara daring.

Melalui kegiatan Pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir, Pamulang, Tangerang, Jawa Barat, Senin (12/08) tim dosen Universitas BSI mengajak peserta untuk memanfaatkan penyusunan e-book interaktif.

Ketua pelaksana kegiatan Irwin Sukrisno Soegeng menjelaskan pelatihan di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan ini, diharapkan dapat menambah pengetahuan para peserta dalam menyampaikan ide dalam bentuk gambar dan para staf yayasan dalam menyusun bahan-bahan ajar yang menarik.

Baca juga: [5 Keunggulan dan Kekurangan Business Model Canvas Versi BEC](#)

"Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan pembelajaran aplikasi desain grafis Canva untuk mendisain gambar, presentasi bahan ajar dan sertifikat dimana pesertanya adalah staff yayasan dan termasuk didalamnya adalah para pengajar," jelas Irwin dalam rilis yang diterima, Senin (14/8).

Ia juga menambahkan bahwa metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring.

19

Pemanfaatan Penyusunan E-book x

news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/

Home Berita Pendidikan Beasiswa **Pengabdian Masyarakat** Prestasi Opini Dosen Event

didalamnya adaian para pengajar, jeias Irwin dalam rilis yang diterima, Senin (14/8).

Ia juga menambahkan bahwa metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring.

"Diharapkan kegiatan yang telah disampaikan dapat bermanfaat secara luas khususnya di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan," tandasnya. (UMF)

Kampus Digital Kreatif Model Canva Universitas BSI

Share Facebook Twitter Google+ Reddit

16 0

Umi Faddilah - 234 Posts - 0 Comments

PREV POST NEXT POST

Tingkatkan Kompetensi Lulusan Lewat Sinkronisasi Kurikulum Dengan Dunia Kerja, Dunia Industri, Dunia Usaha dan Alumni

Sinkronisasi Kurikulum Program Studi Akuntansi Universitas BSI Telah Sukses Dilaksanakan

You Might Also Like

More From Author

11:37 AM 8/24/2023

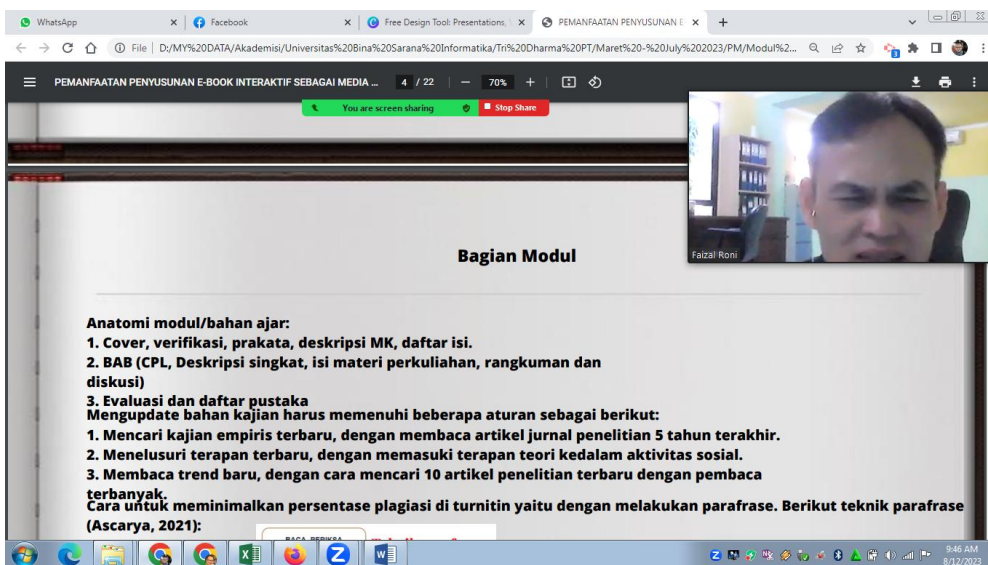
LAMPIRAN E – DOKUMENTASI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Foto Kegiatan 1



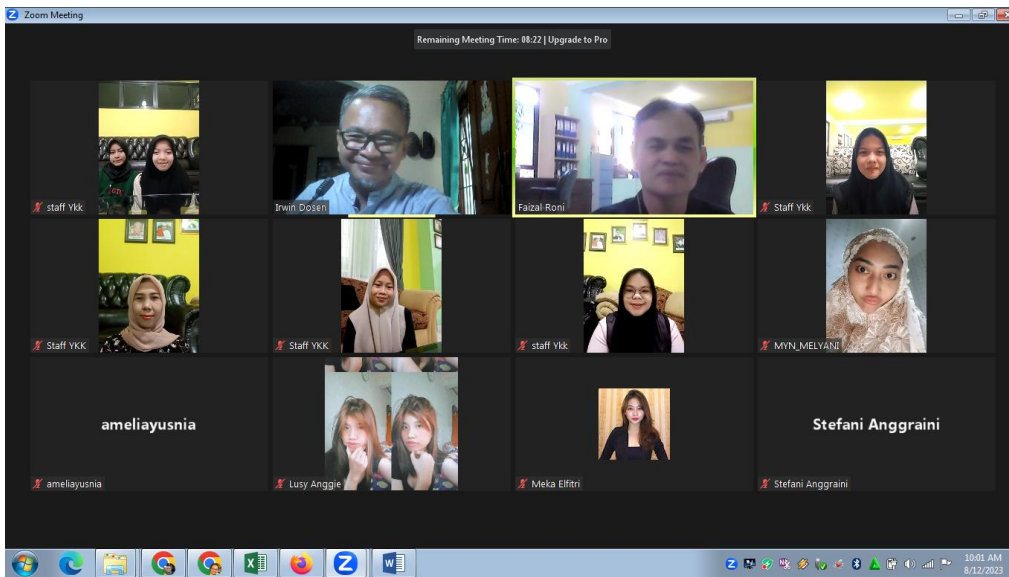
Penyampaian kata sambutan kepada peserta PM untuk berlangsungnya kegiatan PM. Sambutan disampaikan oleh Bapak Irwin Sukrisno Sugeng, ST, MM.

Foto Kegiatan 2



Materi disampaikan oleh Bapak Faizal Roni, S.H, M.H. Pada saat penjelasan materi oleh tutor, panitia lainnya ikut menyimak dan menambahkan isi materi

Foto Kegiatan 3



Di akhir sesi acara kegiatan PM, diadakan foto bersama – para tutor dan peserta.

PENYUSUNAN E-BOOK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN



PENGABDIAN MASYARAKAT

SEMESTER GENAP 2022/2023

UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA

FEBRUARI 2023

MEDIA PEMBELAJARAN

Media pembelajaran adalah alat, bahan atau segala sumber daya yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dari guru kepada murid-muridnya dalam proses kegiatan belajar mengajar (Heri, 2020).

Jenis media pembelajaran sebagai berikut (Heri, 2020):

JENIS MEDIA	CONTOH MEDIA PEMBELAJARAN
Media Cetak	Buku, modul, majalah, gambar, poster, peta, foto-foto, majalah dinding, papan planel, LKS, guntingan koran, handout
Media Audio	Siaran radio, cd/dvd, podcast, lagu, musik, file mp3, telepon, lab bahasa
Media Audio Visual	Film, televisi, video
Multimedia Interaktif	Game, aplikasi-aplikasi berbasis android dll.
E-Learning	Udemy, codeacademy, ruangguru, zenius, google classroom, dll
Media Realia	Tumbuhan, bebatuan, pepohonan, mata uang dll

- ❖ **e-Book:** *Electronic Book*, buku elektronik atau buku digital merupakan buku yang dapat dibuka atau dibaca melalui komputer atau gawai.

Format: AZW, EPUB, KF8, MOBI, PDB, PDF, PRC, HTML, CHM, XHTML, XML.

- ❖ **Modul:** Bahan ajar yang dirancang untuk belajar mandiri.

Kerangka: Pendahuluan, Kegiatan Pembelajaran, Evaluasi, Daftar Pustaka.

- ❖ **e-Modul:** *Electronic Modul*, modul elektronik atau modul digital merupakan modul yang dapat dibuka atau dibaca melalui komputer atau gawai.

Fungsi E-book/Buku Elektronik:

- ❖ Sebagai media pembelajaran
- ❖ Sebagai media informasi
- ❖ Sebagai sarana membuat karya, seperti komik novel, pidato dan lain-lain

Kelebihan E-book/Buku Elektronik:

- ❖ Ramah lingkungan.
- ❖ Hemat biaya.
- ❖ Menghemat waktu dan tempat saat membaca.
- ❖ Mudah dibawa kemana saja.
- ❖ Mempermudah disaat akan membuat catatan.
- ❖ Mudah disebar luaskan.
- ❖ Tidak perlu khawatir data rusak seperti dimakan rayap, jamur, lembab, karena file berbentuk digital.
- ❖ Dapat diproduksi setiap saat.
- ❖ Mudah dicari kembali berdasarkan nama file, tanggal pembuatan, jenis file dan lain-lain.

Anatomi modul/bahan ajar:

1. Cover, verifikasi, prakata, deskripsi MK, daftar isi.
2. BAB (CPL, Deskripsi singkat, isi materi perkuliahan, rangkuman dan diskusi)
3. Evaluasi dan daftar pustaka

Mengupdate bahan kajian harus memenuhi beberapa aturan sebagai berikut:

1. Mencari kajian empiris terbaru, dengan membaca artikel jurnal penelitian 5 tahun terakhir.
2. Menelusuri terapan terbaru, dengan memasuki terapan teori kedalam aktivitas sosial.
3. Membaca trend baru, dengan cara mencari 10 artikel penelitian terbaru dengan pembaca terbanyak.

Untuk melakukan pencarian sumber referensi dapat melalui halaman pdfdrive.com, google scholar. Untuk mencari jurnal internasional bereputasi dapat melalui berkunjung ke web scopud.com, ke web penerbit sasaran, menuju ke scimago jr, dan web bealist.

Cara untuk meminimalkan persentase plagiasi di turnitin yaitu dengan melakukan parafrase. Berikut teknik parafrase (Ascarya, 2021):

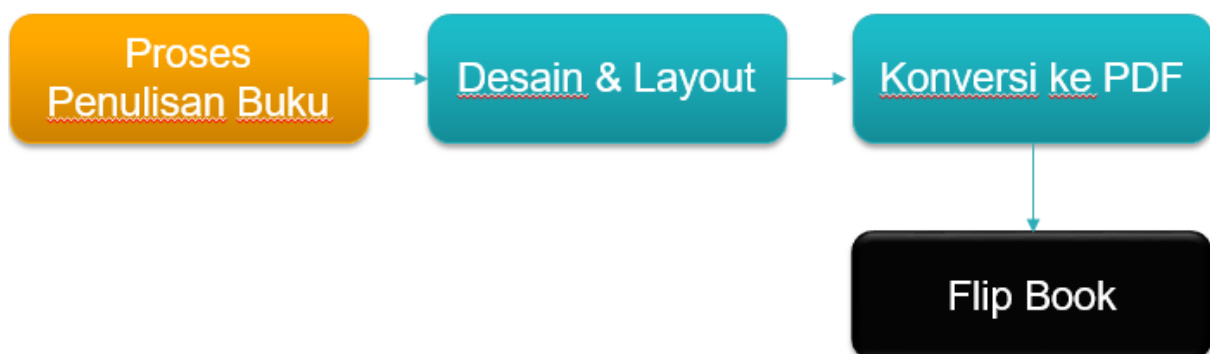


Gambar 1. Teknik Parafrase

PROSES PRODUKSI MEDIA PEMBELAJARAN E-BOOK INTERAKTIF

Langkah produksi buku sebelum menggunakan flip book, yaitu: melakukan proses penulisan buku terlebih dahulu dalam bentuk word atau powerpoint, membuat desain dan layout dengan menggunakan corel draw, canva, photoshop, dan lainnya, selanjutnya mengkonversikan ke pdf bisa secara online, setelah itu membuat flip book dengan menggunakan heyzone.

Proses pembuatan flipbook dengan melalui beberapa tahap, yaitu:



1. Proses penulisan buku

Tahap ini merupakan tahap awal, yaitu kita membuat isi dari buku yang akan kita publish. Penulisan buku ini bisa terdiri dari beberapa bab dan subbab. Tools yang digunakan untuk penulisan buku yaitu word dan powerpoint.

2. Desain dan layout

Dalam tahap ini, membuat desain layout dari cover, daftar isi, persembahan, dan isi buku tersebut. Pembuatan desain layout dapat menggunakan beberapa tools, yaitu coreldraw, canva, photoshop, dan lainnya.

3. Konversi ke PDF

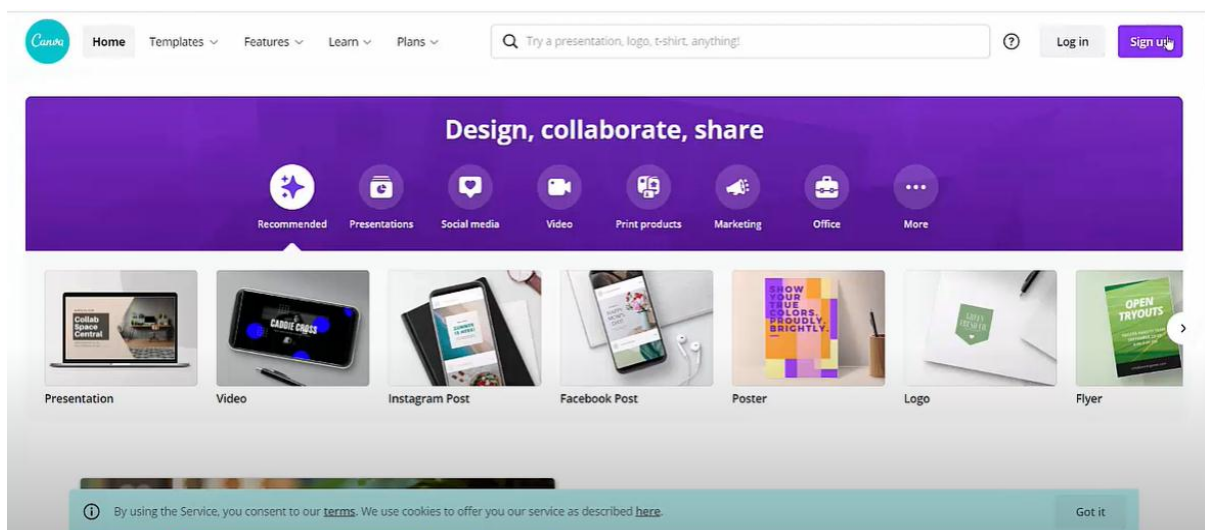
Selanjutnya mengubah desain tersebut kedalam bentuk PDF.

4. Flip Book

Tahap terakhir mengubah bentuk PDF tersebut menjadi flip bok menggunakan hyzine.

MENGENAL TOOLS DAN MENU CANVA (Idcloudhost, 2019)

Tampilan awal canva:

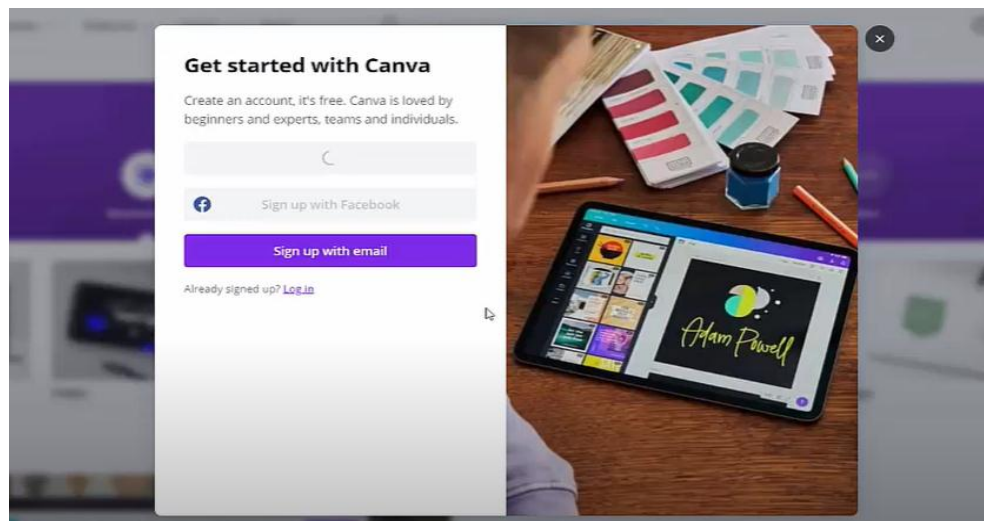
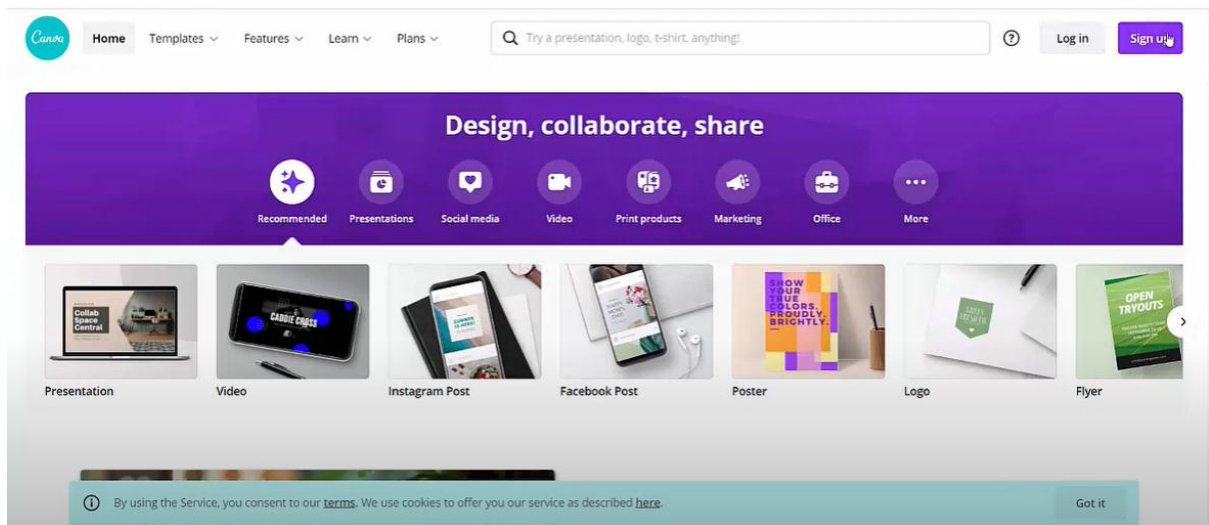


(Canva, n.d.)

Gambar 2. Tampilan Awal Canva

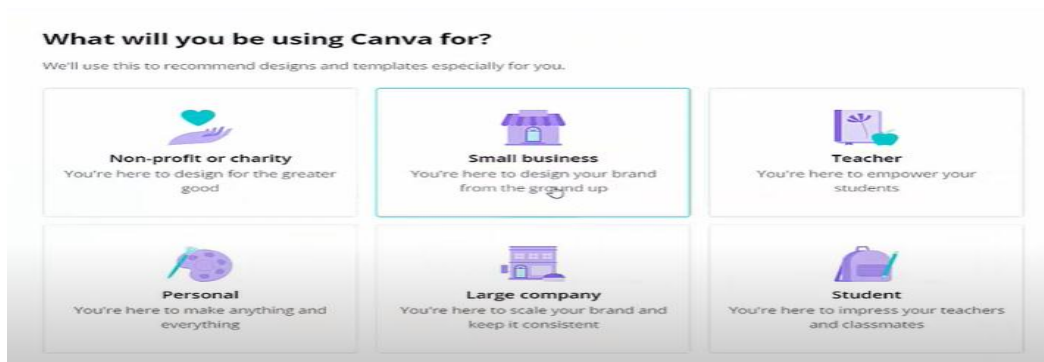
- Untuk mendaftar canva kita dapat mengaksesnya dengan membuka website dengan alamat : www.canva.com

- Untuk mendaftar klik tombol **sign up**



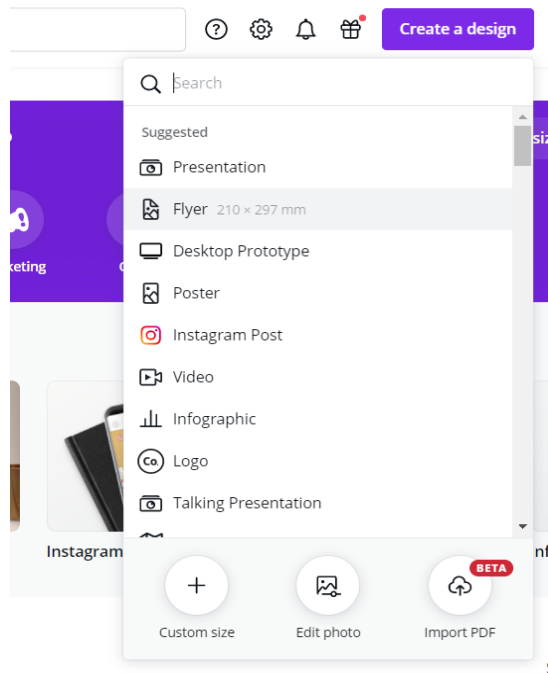
(Canva, n.d.)
Gambar 3. Tampilan Menu Sign-up Canva

- Kemudian Isilah **Survey**



(Canva, n.d.)

Gambar 4. Survey Canva

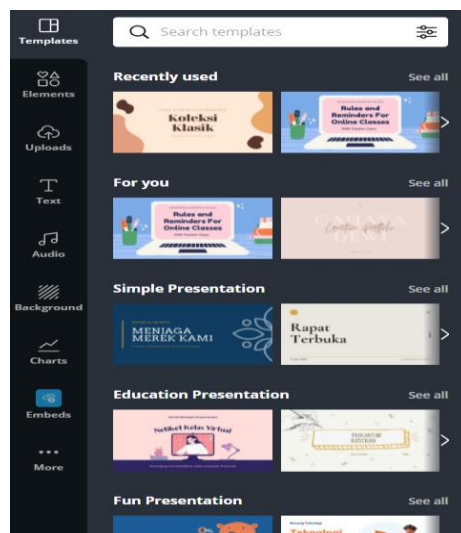


(Canva, n.d.)

Gambar 5. Pilihan Jenis Desain Pada Canva

Tools dan menu canva:

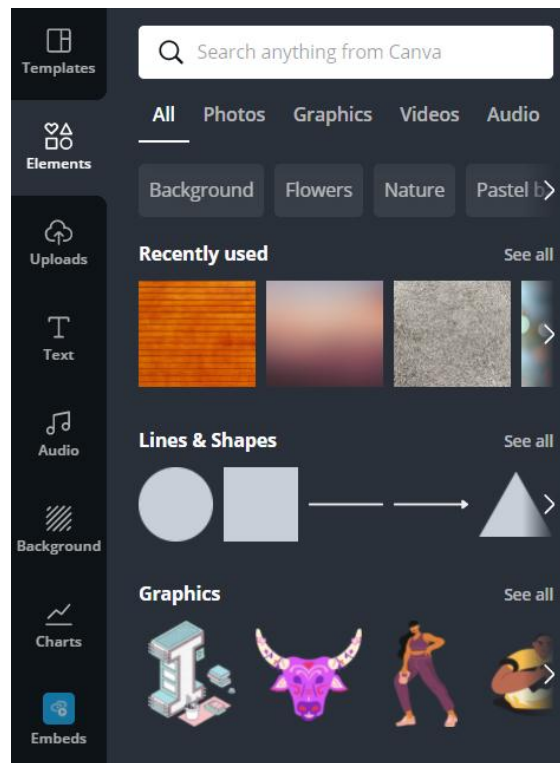
- Ketika kita membuat desain baru kita akan diminta untuk memilih template.
- Jenis template sangat lengkap dan dengan desain yang keren.



(Canva, n.d.)

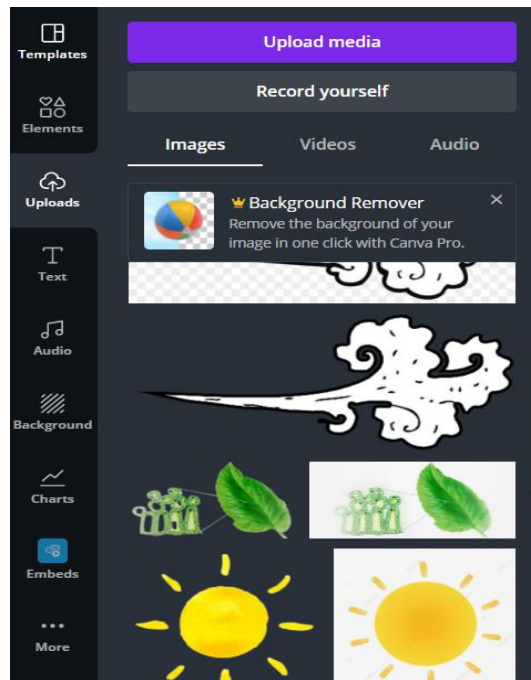
Gambar 6. Pilihan Template Canva

- Element digunakan untuk menyisipkan gambar, line, shape, audio, video, frames dll.
- Semua element ini sudah disediakan canva sehingga kita dapat menggunakannya dengan mudah.
- Namun ada element yang free ada juga yang berbayar.



(Canva, n.d.)
Gambar 7. Pilihan Element Canva

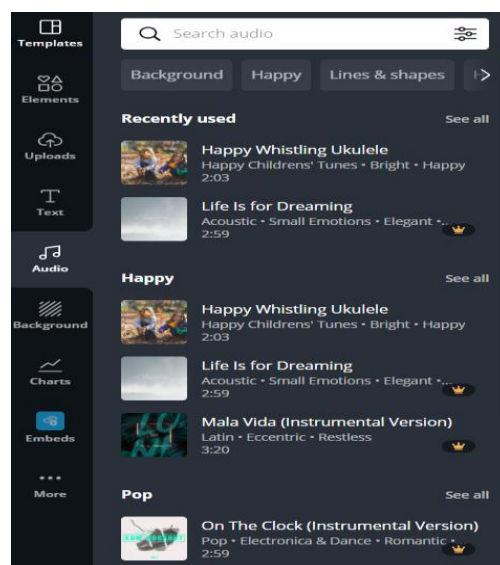
- Fitur ini berguna jika kita ingin memasukkan file dari pc atau laptop kita.
- File ini dapat berupa video, audio, gambar dll.



(Canva, n.d.)

Gambar 8. Tampilan Upload Media

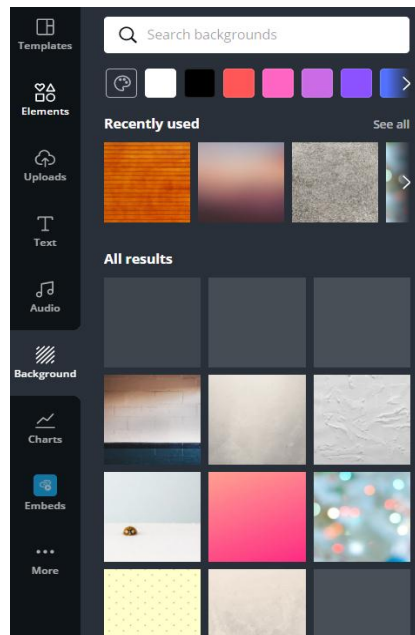
- Fitur ini berguna memberi audio pada karya presentasi atau karya format video lainnya.
- File ini audio juga dapat diambil dari menu upload.



(Canva, n.d.)

Gambar 10. Tampilan Menu Audio

- Fitur ini berguna untuk membuat background pada karya desain kita.
- File background ini juga dapat kita ambil dari Fitur upload yang berasal dari PC/Laptop.



(Canva, n.d.)

Gambar 11. Tampilan Menu Background

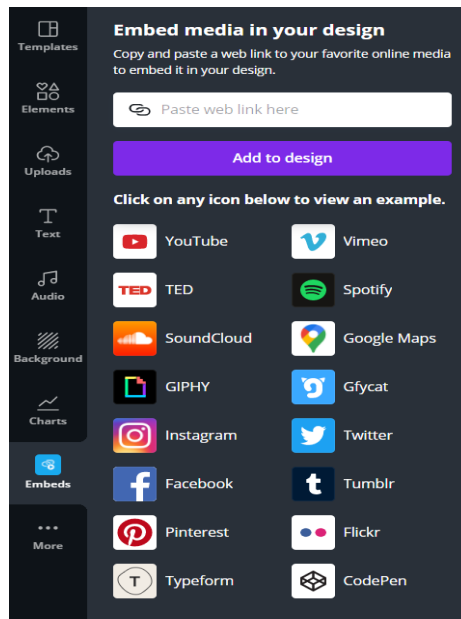
- Fitur ini berguna untuk membuat charts atau grafik yang bersifat editable.
- Nilai, prosentase dan warna masih dapat kita edit sesuai dengan selera dan konsep kita.



(Canva, n.d.)

Gambar 12. Tampilan Menu Grafik Canva

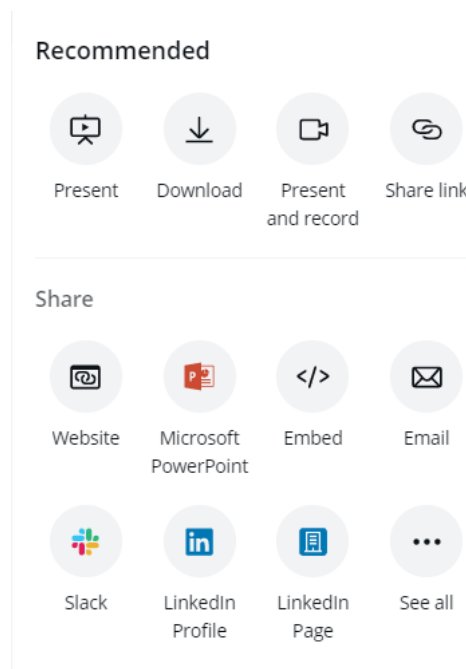
- Embeds digunakan untuk menyisipkan konten dari sumber web lain misalnya youtube dll.



(Canva, n.d.)

Gambar 13. Tampilan Menu Embeds Canva

- Kita juga dapat mendownload dalam berbagai format yaitu pdf, jpg, png, mp4.



(Canva, n.d.)

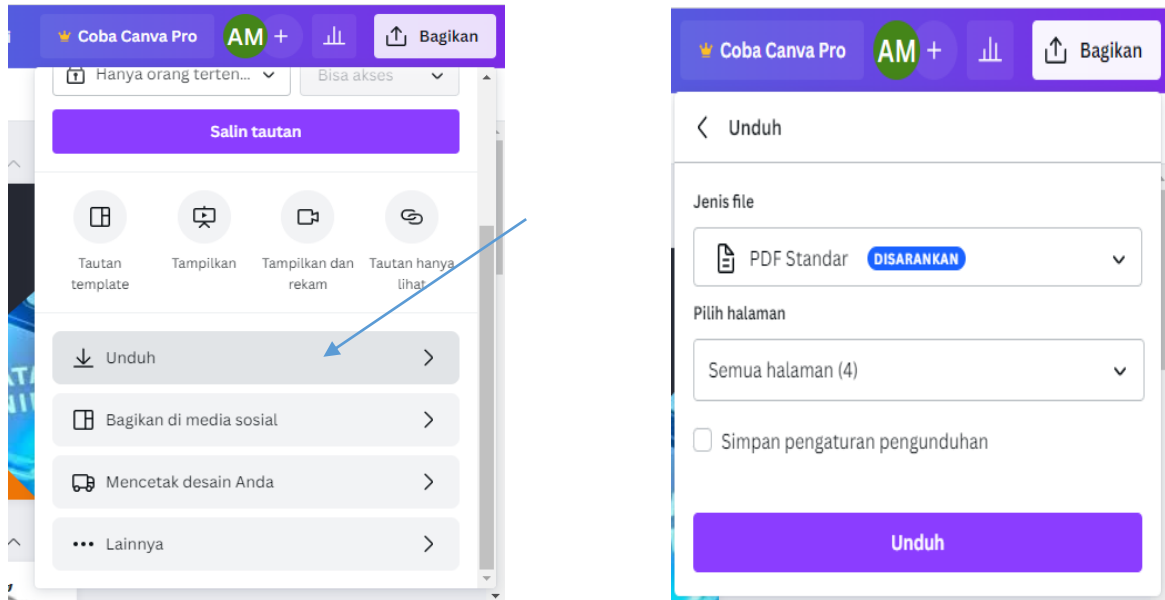
Gambar 14. Tampilan Menu Download Canva

Membuat Flip Book Dengan Hyzine

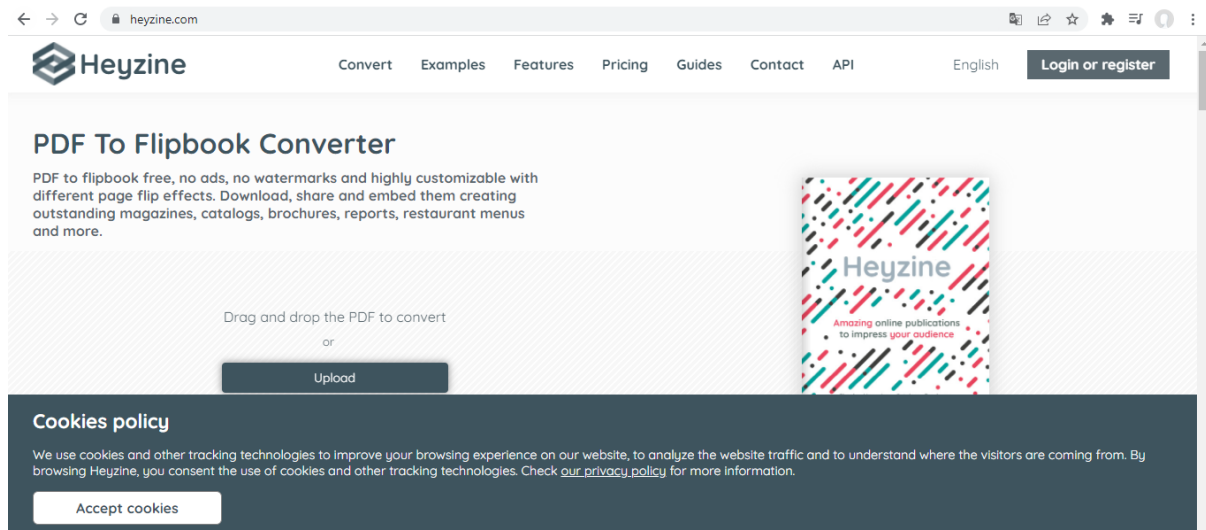
Terdapat 2 cara untuk membuat flip book dengan menggunakan hyzine, yaitu dengan mendownload file pdf pada canva dan membuat langsung pada hyzine.

1. Mendownload file pada canva.

Mendownload file pdf pada canva dengan cara seperti dibawah:



Setelah berhasil mendownload, buka website hyzine.com, setelah itu akan tampil seperti dibawah:



Setelah itu lakukan register/login:

Login with google

Masuk

Login

Email:

Password:

Login

[Forgot your password?](#)

Register

Email:

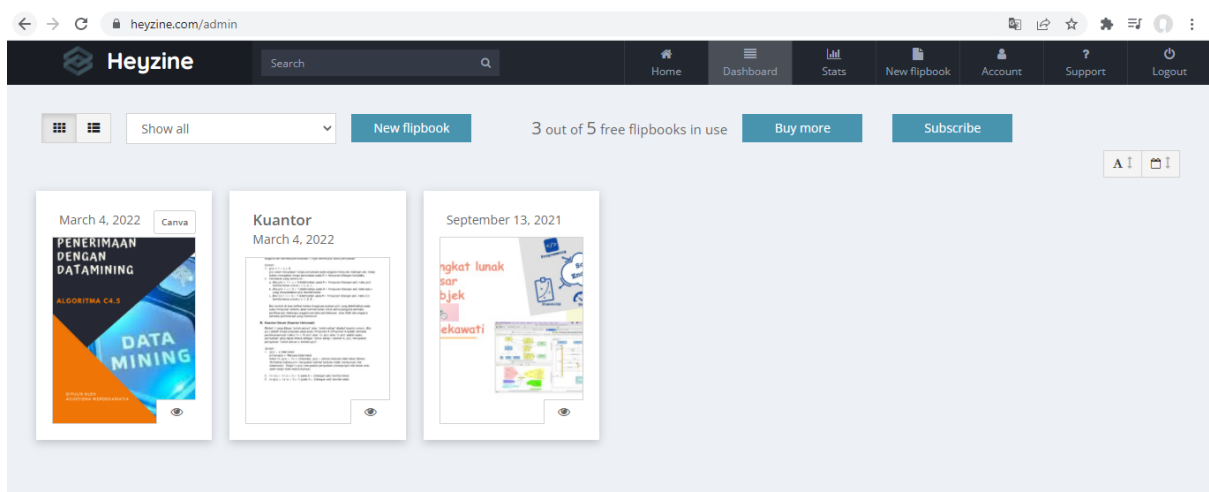
Password:

Repeat password:

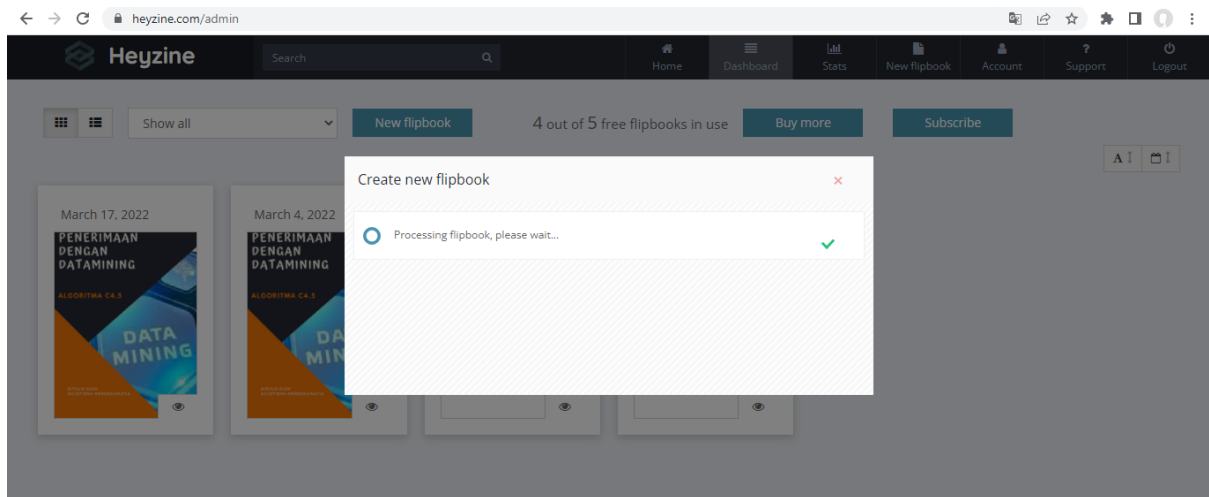
☐ I accept the usage [terms and conditions](#).

Register

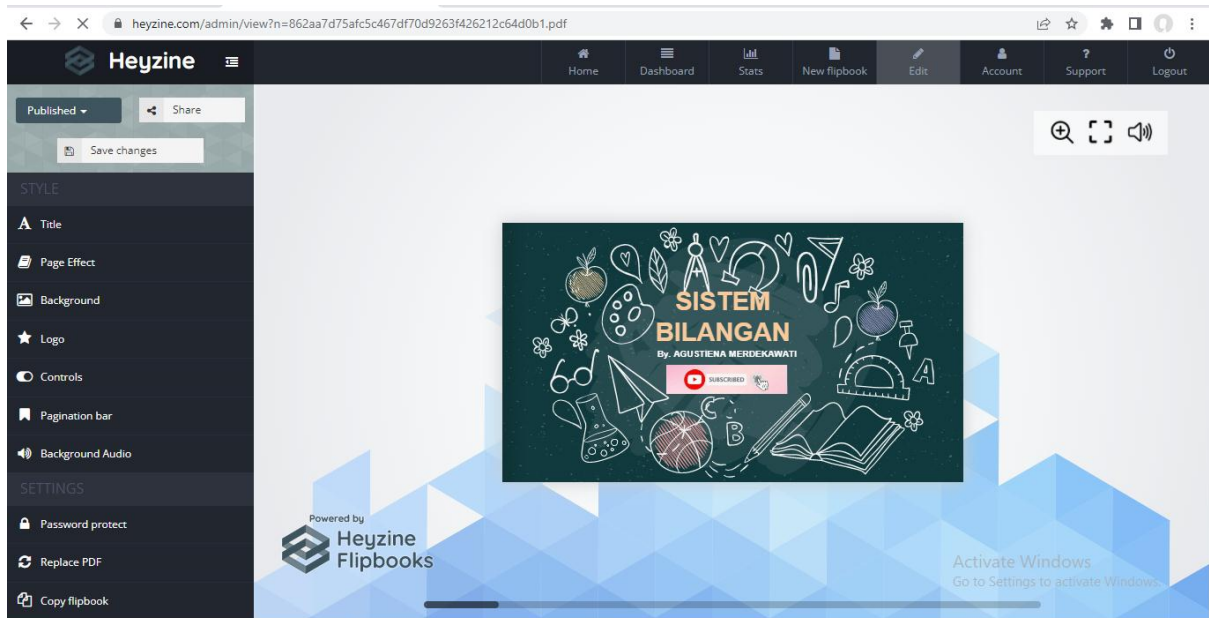
Jika berhasil register, lakukan login, maka akan tampil dashboard seperti dibawah ini:



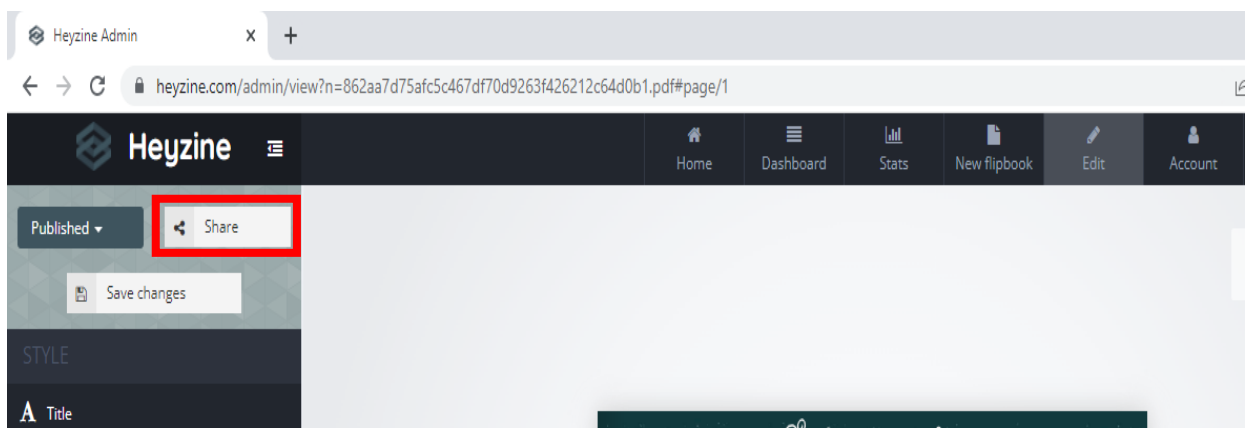
Selanjutnya pilih new flipbook, lalu browse file pdf yang akan kita buat flipbook. Setelah itu, heyzine melakukan processing seperti dibawah:



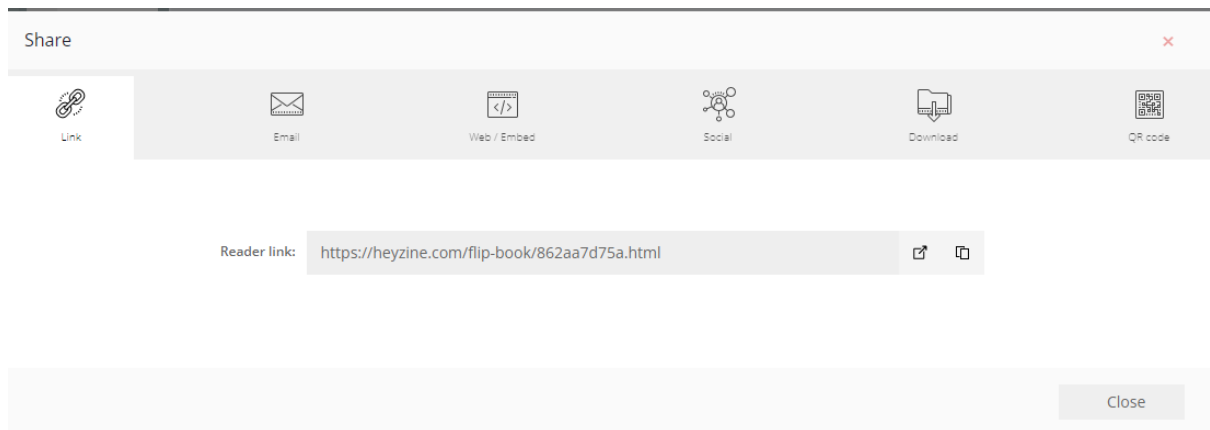
Setelah berhasil maka akan tampil seperti dibawah ini:



Untuk mengirim kebanyak orang, agar buku kita dapat dibaca maka dapat dilakukan share, seperti dibawah ini:

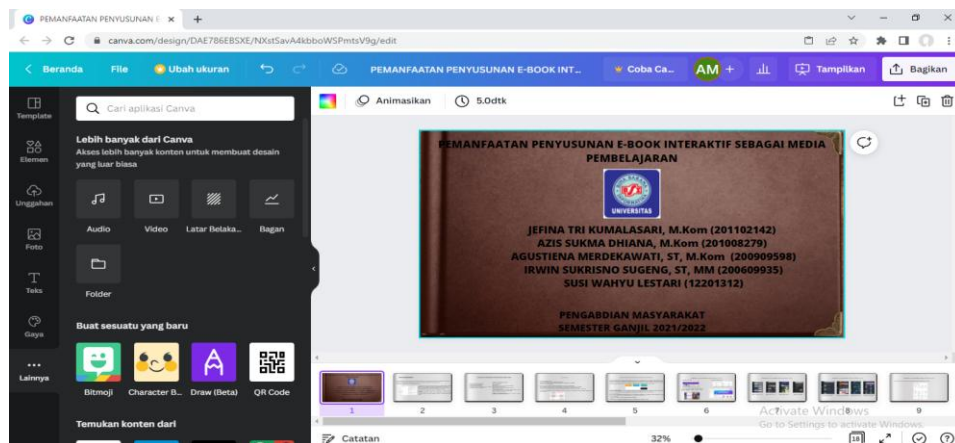


Selanjutnya copy link seperti gambar dibawah ini dengan cara CTRL+C atau klik icon

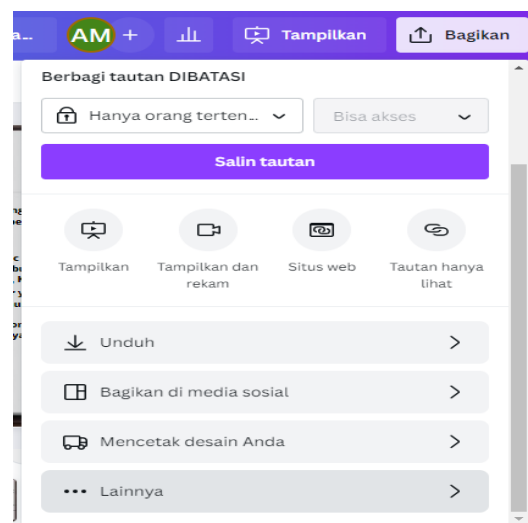


2. Membuat flibook heyzen melalui Canva

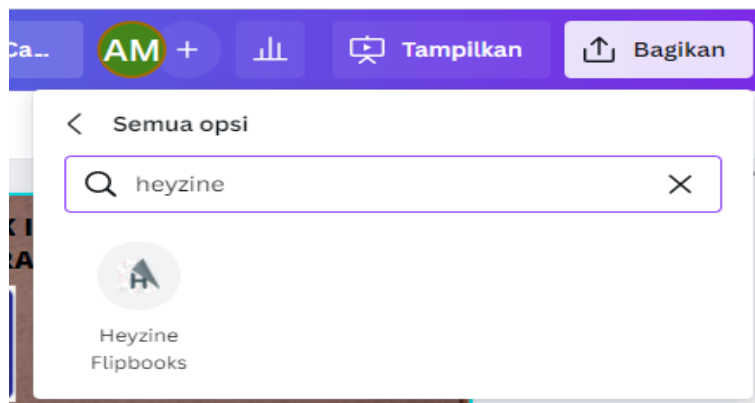
Masuk ke desain modul yang sudah dibuat pada canva. Tampilan seperti dibawah ini.



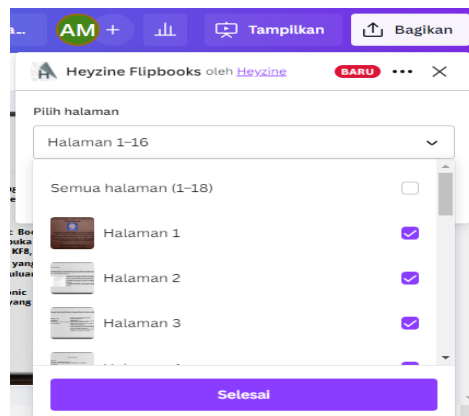
Klik icon  pada pojok kanan atas maka kan tampil seperti dibawah.



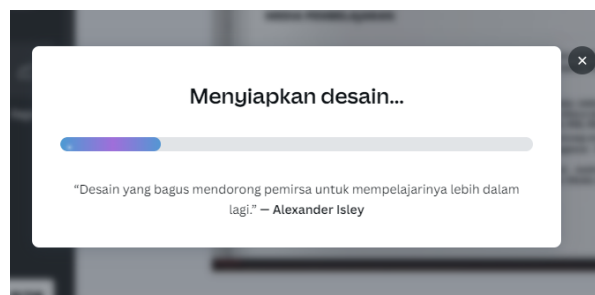
Klik lainnya lalu ketik heyzine dan pilih simbol heyzine.



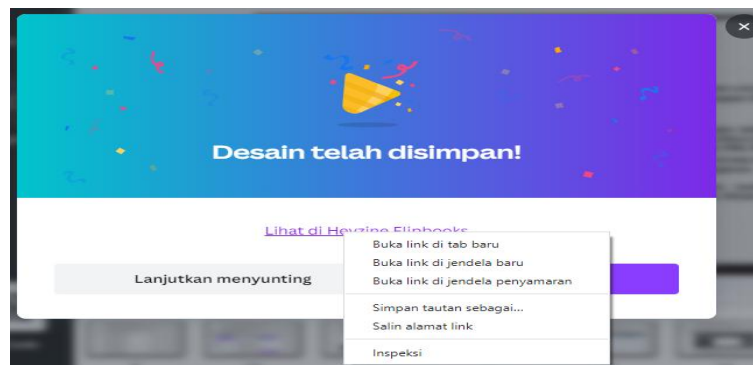
Setelah itu akan tampil seperti dibawah, lalu pilih halaman yang akan di tampilkan pada flipbook dan klik selesai.



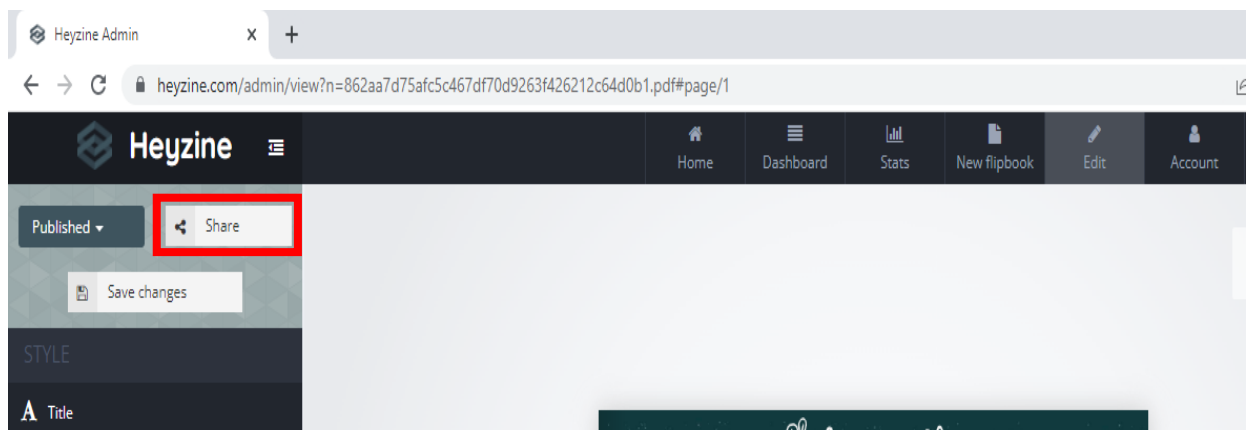
Selanjutnya klik simpan.



Selanjutnya akan terhubung ke flipbook pada heyzine



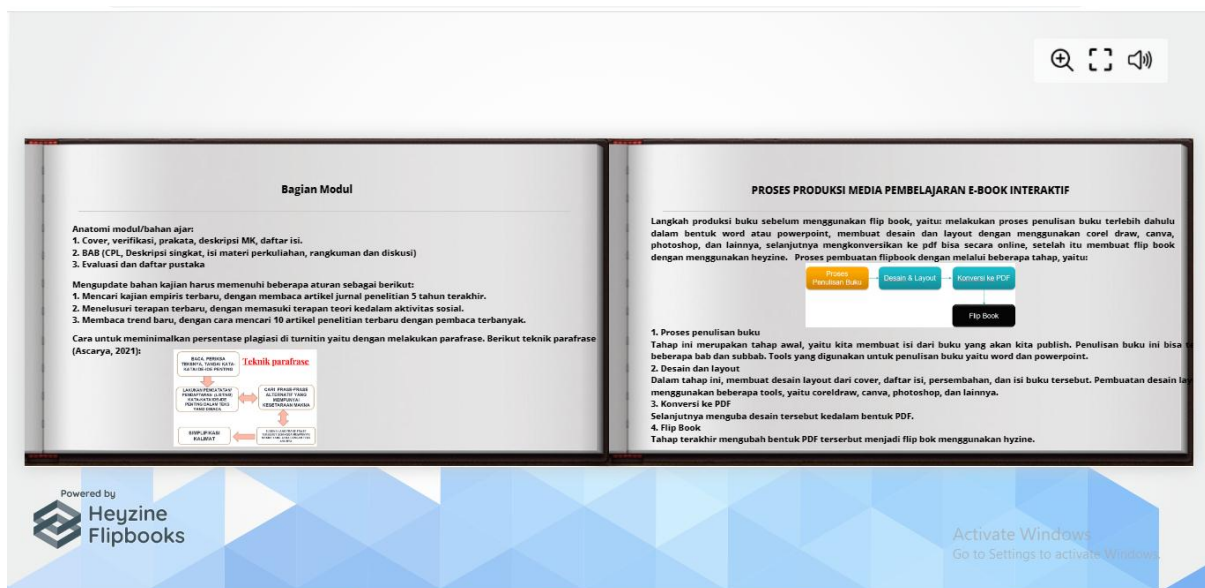
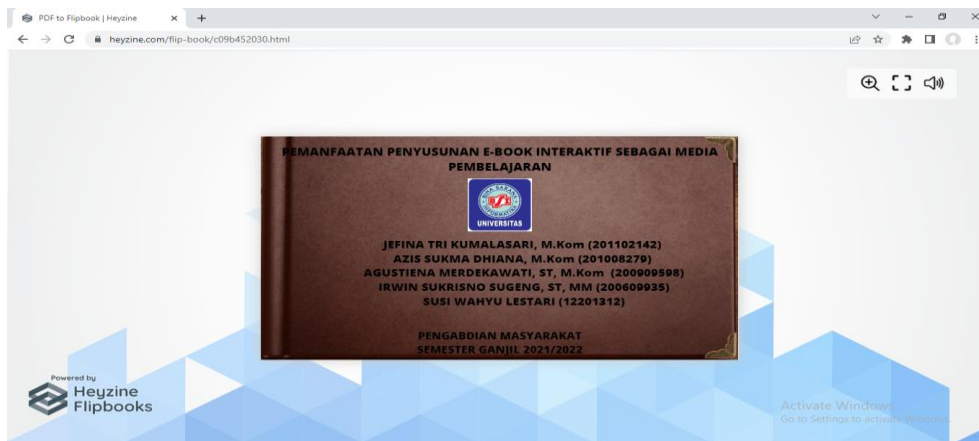
Setelah itu lakukan share untuk mengirim sebanyak pembaca



Selanjutnya copy link seperti gambar dibawah ini dengan cara CTRL+C atau klik icon



Hasil dari tampilan modul flipbook pada heyzine seperti dibawah ini.



Daftar Pustaka

- Ascarya. (2021). Cara Parafrase Dalam 5 Langkah Mudah. Retrieved from <https://ascarya.or.id/cara-parafrase/>
- Canva. (n.d.). Canva. Retrieved from https://www.canva.com/id_id/q/pro/?utm_source=google_sem&utm_medium=cpc&utm_campaign=id_id_all_pro_rev_conversion_branded-tier1-core_em&utm_term=id_id_all_pro_rev_conversion_branded_tier1_canva_em&utm_content=358_control&gclid=CjwKCAiAJoeRBhAJEiwAYY3nDDZHQfLgn38_cuKj_aXnF1Ed2OAHlRij9Qt4me7W8kFtpre1OW4ZyhoCfnwQAvD_BwE&gclsrc=aw.ds
- Heri. (2020). MEDIA PEMBELAJARAN: Pengertian, Fungsi, Manfaat, Jenis Jenis & Contoh. Retrieved from <https://salamadian.com/pengertian-media-pembelajaran/>
- Idcloudhost. (2019). Mengenal Canva dan Cara Menggunakannya untuk Design secara GRATIS. Retrieved from <https://idcloudhost.com/mengenal-canva-dan-cara-menggunakannya/>
- Yudanto, S. H. (2012). Cara Mudah Membuat Aplikasi Android di Appsgeyser. Retrieved from <http://www.pusatgratis.com/layanan-online/cara-mudah-membuat-aplikasi-android-di-appsgeyser.html>

**Presensi Kehadiran Panitia Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat
“Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran”
Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
Sabtu, 12 Agustus 2023**

NO	NAMA	NIP / NIDN	KEHADIRAN
1	Irwin Sukrisno Sugeng, ST, MM	200609935 / 0302077403	HADIR
2	Faizal Roni, SH, MH	200803597 / 0406116703	HADIR
3	Melyani, S.Pd, MM	200904432 / 0402057902	HADIR
4	Stefani Anggraini Gultom	64200622	HADIR
5	Emelia Yusnia Siburian	64200089	HADIR

Press Release
PENGABDIAN MASYARAKAT



**Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran
Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten**

Oleh:

Irwin Sukrisno Sugeng, ST, M.M (200609935)

Melyani, S.Pd, M.M (200904432)

Faizal Roni, SH, MM (200803597)

Stefani Anggraini Gultom

Emelia Yusnia Siburian

MANAJEMEN (S1)
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
AGUSTUS 2023

Press Release:

BSINews, Tangerang—Komunikasi visual merupakan bagian penting bagi representasi kita di dunia maya, seperti halnya web, blog maupun marketing campaign dalam bentuk flyer atau undangan digital. Selama masa pandemi, desain grafis cukup banyak digunakan sebagai media penyampaian materi pembelajaran maupun sebagai media promosi. Saat ini, para pengguna desain grafis, sangat diuntungkan dengan beragamnya perangkat lunak desain grafis yang ada. Diantara aplikasi yang mudah digunakan adalah Canva.

Para pengajar yang ingin mengadakan rapat-rapat internal organisasi, tentunya akan lebih efektif apabila memanfaatkan perangkat lunak yang dapat membantu mempersiapkan materi-materi yang akan disampaikan saat rapat. Materi bahan ajar yang menarik juga dapat dipersiapkan dengan menggunakan perangkat lunak tersebut.

Universitas BSI (Bina Sarana Informatika) menaruh perhatian bagaimana memanfaatkan aplikasi desain grafis Canva pada organisasi pendidikan, terlebih perkembangan teknologi informasi yang pesat. Dimana kegiatan belajar dapat dilakukan secara daring. Kegiatan Pengabdian Masyarakat dilaksanakan Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir, Kec Pamulang, Kota Tangerang, Banten Jawa Barat, Senin (12/08).

Ketua pelaksana kegiatan Irwin Sukrisno Soegeng menjelaskan pelatihan ini di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan, diharapkan dapat menambah pengetahuan para peserta dalam menyampaikan ide dalam bentuk gambar dan para staf yayasan dalam menyusun bahan-bahan ajar yang menarik

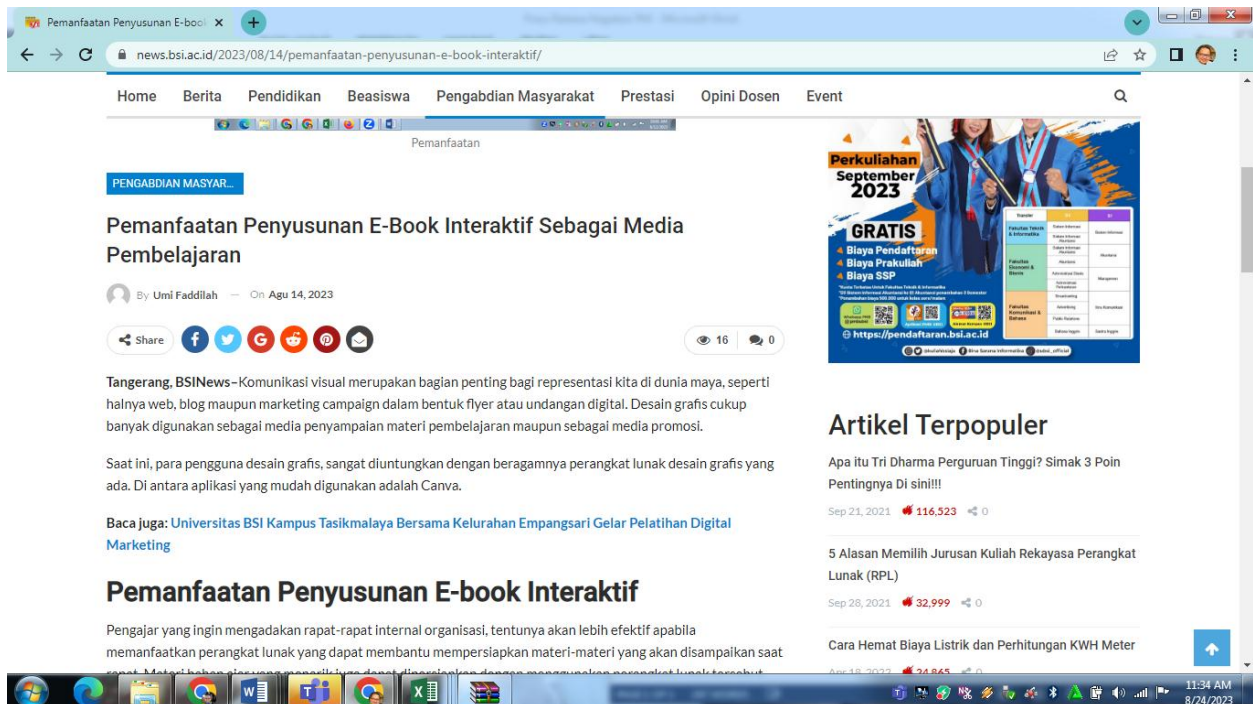
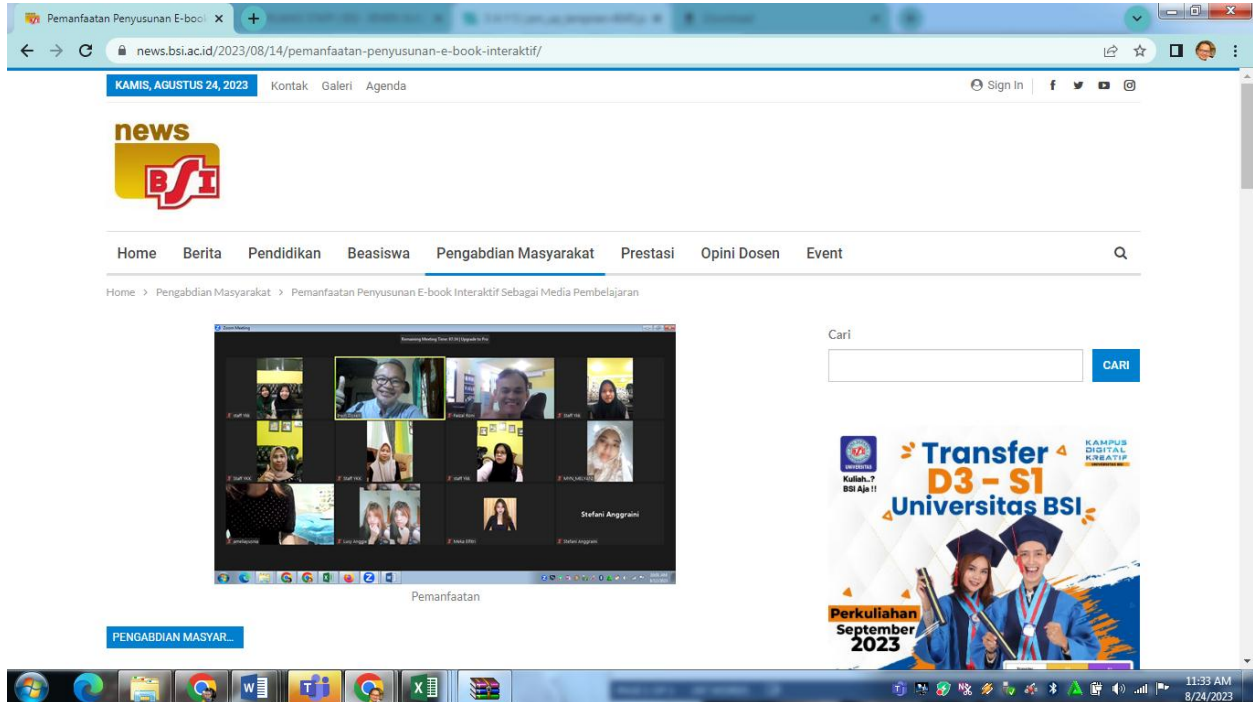
“Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan pembelajaran aplikasi desain grafis Canva untuk mendesain gambar, presentasi bahan ajar dan sertifikat dimana pesertanya adalah staff yayasan dan termasuk didalamnya adalah para pengajar,” jelas Irwin dalam rilis Sabtu (12/08/23).

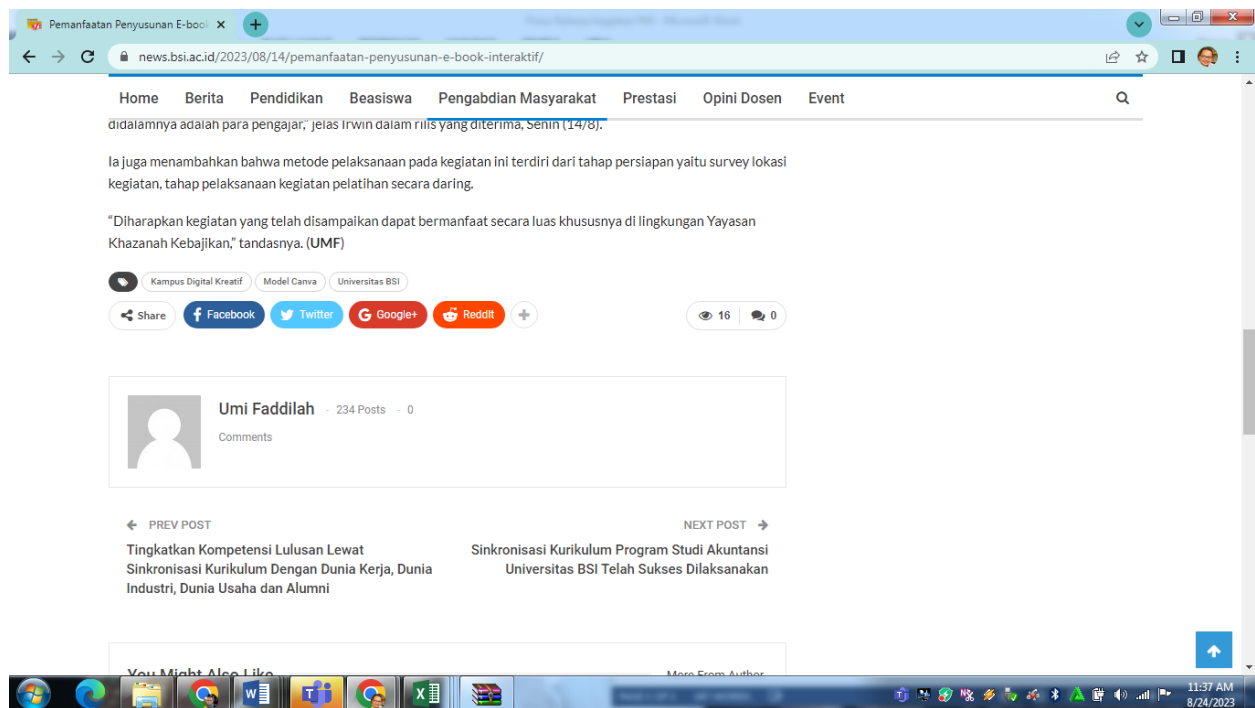
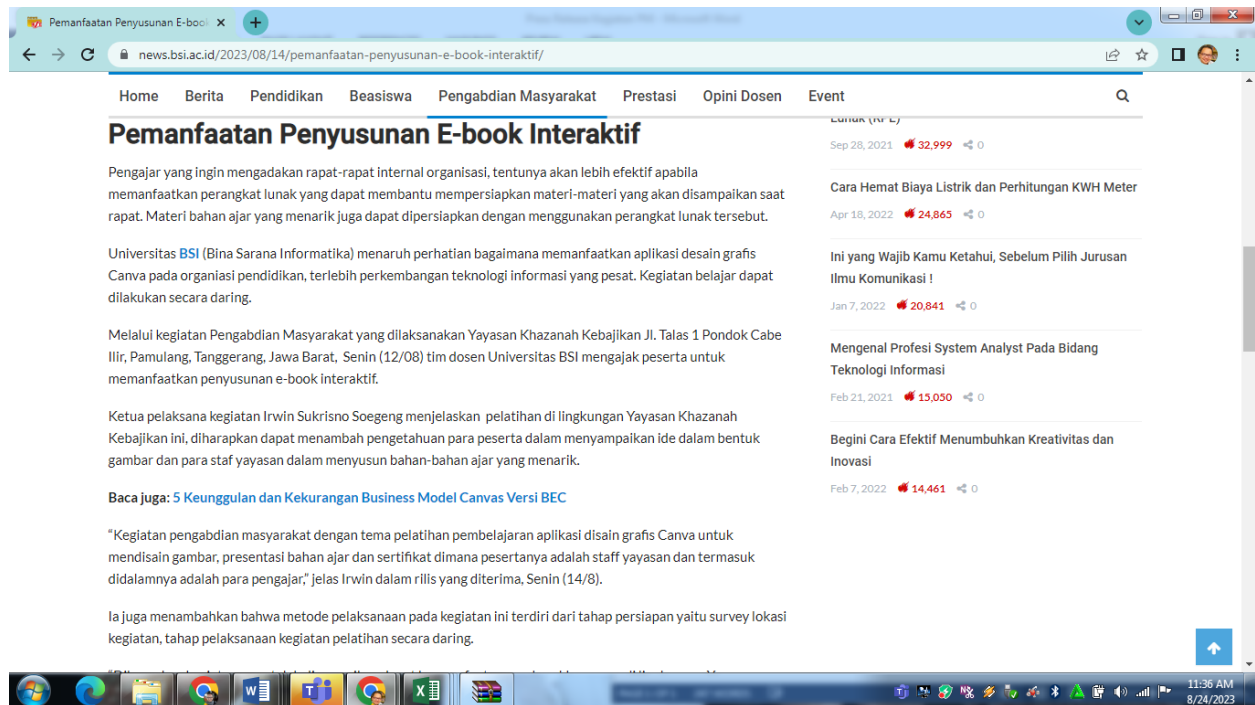
Ia juga menambahkan bahwa metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan kegiatan pelatihan secara daring.

“Diharapkan kegiatan yang telah disampaikan dapat bermanfaat secara luas khususnya di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan,” tandasnya.

Link Press Release

<https://news.bsi.ac.id/2023/08/14/pemanfaatan-penyusunan-e-book-interaktif/>





PROPOSAL PENGABDIAN MASYARAKAT



Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten

Oleh:

**Irwin Sukrisno Sugeng, ST, M.M (200609935)
Melyani, S.Pd, M.M (200904432)
Faizal Roni, SH, MM (200803597)**

**MANAJEMEN (S1)
FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS
UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA
FEBRUARI 2023**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
2. Mitra : Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Irwin Sukrisno S MM
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 200609935
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Manajemen (S1)
 - f. Email : irwin.ins@bsi.ac.id
4. Jumlah Anggota : 4
- Nama Anggota : Melyani S.Pd, MM
Faizal Roni S.H., M.M
- Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
5. Biaya : Rp.4.550.000,-

Jakarta, 15 Februari 2023

Mengetahui
Rektor UBSI



Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom, MM, M.Pd,
IPU, ASEAN Eng

Ketua Pelaksana

Irwin Sukrisno S MM

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Taufik Baidawi, M.Kom

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
DAFTAR ISI.....	iii
RINGKASAN	iv
I. PENDAHULUAN	1
II. SOLUSI PERMASALAHAN.....	2
III. METODE PELAKSANAAN	3
IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN	4
V. ANGGARAN.....	5
VI. JADWAL KEGIATAN	6
DAFTAR PUSTAKA	7

RINGKASAN

Komunikasi visual saat ini menjadi bagian penting bagi representasi di dunia maya seperti web, blog maupun media sosial, selain itu di dunia percetakan sebagai *campaign marketing* masih sangat diperlukan misal dalam pembuatan flyer sampai pada undangan digital. Pada masa pandemi Covid-19 ini desain grafis banyak digunakan sebagai penyampaian materi pada pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan dengan mempelajari desain grafis akan mendapatkan banyak keuntungan dalam peningkatan *skill* yang ujung-ujungnya adalah peningkatan pendapatan. Desain grafis merupakan media komunikasi yang handal. Mempelajari desain grafis seperti menciptakan promosi visual bukanlah keahlian sembarang orang. Software desain grafis memiliki banyak pilihan mulai dari yang *open souce* sampai yang berbayar. Penggunaannya tidak mudah untuk dipelajari orang awam. Untungnya ada aplikasi yang mudah dapat digunakan untuk pemula dan professional yaitu Canva dimana tersedia tools desain dan animasi tanpa harus mendesain dari awal. Dengan fitur *drag* dan *drop* membuat desain dengan mudah dan cepat. Selain itu disediakan fasilitas templates yang akan membantu pengguna. Melalui pengabdian masyarakat ini memperkenalkan kepada masyarakat luas tentang program desain grafis. Pelatihan ini mempersiapkan masyarakat generasi muda khususnya agar dapat memahami dengan mudah dalam mempelajari desain grafis. Sehingga dengan adanya pelatihan ini menjadi suatu langkah dalam upaya menyebarkan informasi dan edukasi diharapkan peserta di Yayasan Khazanah Kebajikan Banten dapat mempraktekkan sehingga tercipta lapangan pekerjaan. Metode pelaksanaan pada kegiatan ini terdiri dari tahap persiapan yaitu survey lokasi kegiatan, tahap pelaksanaan yaitu sosialisasi dan pelatihan pembuatan e-book interaktif menggunakan aplikasi Canva, peserta dapat melakukan praktek secara langsung dengan menggunakan perangkat handphone atau computer, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab dan diskusi dengan berbagi pengalaman, tahap akhir yaitu pembuatan laporan dan target luaran berupa e-book dan artikel di media cetak. Dengan aplikasi Canva orang awam dapat dengan mudah menghasilkan karya.

I. PENDAHULUAN

Tri Dharma Perguruan Tinggi atau pengabdian masyarakat merupakan salah satu dari tugas dosen. Kegiatan pengabdian masyarakat berupa kegiatan memanfaatkan, mengembangkan, dan menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya dalam upaya memberikan sumbangan ilmu pengetahuan kepada masyarakat demi kemajuan masyarakat. Hiryanto (2017), “Keberhasilan pendekatan pendidikan suatu bangsa sangat ditentukan oleh guru dalam hal ini dosen dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik”.

Linkungan global, desain grafis memiliki peran cukup penting dalam berbagai aspek kehidupan. tidak dipungkiri, untuk menyukkseskan penjualan suatu produk ataupun event, pemasaran dan periklanan dengan konten visual grafis yang menarik sangat dibutuhkan. Menurut Valentino (2020) pada saat ini peranan desain grafis dalam bidang usaha sangat dibutuhkan. Hal itu dapat dibuktikan dengan banyaknya bidang usaha yang memanfaatkan keahlian desainer grafis untuk media promosi. Menanggapi hal tersebut kegiatan pengabdian masyarakat kali ini mengangkat tema Pengenalan dan pelatihan desain guna meningkatkan keahlian khususnya bagi remaja.

Istilah desain grafis saat ini sudah tidak asing lagi dimana hasilnya dapat dinikmati semua umur dalam visual maupun cetak. Desain grafis adalah proses mengombinasikan tipografi, ilustrasi, fotografi dan cetak untuk tujuan persuasif (mengajak), memberikan informasi atau perintah. Desain grafis juga dikenal dengan “desain komunikasi visual”. Memasuki era digital industri desain grafis mengalami berkembang pesat, kita sudah, dimana semua hal yang kita lakukan berpusat kepada teknologi sehingga menyebabkan permintaan bidang usaha yang memanfaatkan desain grafis sebagai media promosi. Menurut Wahyudi dan Oemar (2017), “Perancangan desain grafis periklanan ini, diharapkan dapat memperoleh konsumen lebih banyak lagi”. Sedangkan menurut Dewojati (2009), pada dasarnya desain grafis adalah suatu media untuk menyampaikan informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam wujud dwimatra ataupun trimatra yang melibatkan kaidah-kaidah estetik

Maraknya online shop, industri video dan yang lain membuat kita mulai memikirkan untuk berbisnis di sosial media. Remaja khususnya dituntut dalam mengembangkan diri dalam membuat

produk yang bisa menarik masyarakat sehingga lebih mandiri karena telah memiliki *income* sendiri. Keberhasilan perekonomian nasional banyak ditentukan oleh kegiatan periklanan yang menunjang usaha penjualan menurut (Suyanto, 2004).

Pada masa kini, era teknologi komputer yang paling canggih pun, grafis semakin memiliki eksistensi dalam percaturan komunikasi baik melalui media outdoor, indoor maupun audio visual. Menurut Dewojati (2009) seiring dengan majunya ilmu dan teknologi, desain grafis berkembang menjadi tiga fungsi dasar yakni,

1. Identifikasi (identification), yakni menyatakan apa dan dari mana sebuah produk diproduksi baik berupa logo maupun kemasan
2. Instruksi dan Informasi, media informasi yang menggunakan simbol-simbol grafis dalam menggambarkan posisi suatu tempat, arah atau pun petunjuk/ instruksi tentang suatu cara yang disertai dengan skala perbandingan dan
3. Promosi dan presentasi, berhubungan dengan media pemasaran, promosi, maupun peresentasi.

Bidang desain grafis merupakan bagian dari ilmu seni rupa yang dimanfaatkan untuk berkomunikasi. Bidang profesi desain grafis meliputi kegiatan penunjang dalam kegiatan penerbitan (publishing house), media massa cetak koran dan majalah, dan biro grafis (graphic house, graphic boutique, production house). Selain itu, desain grafis juga menjadi penunjang pada industri nonkomunikasi (lembaga swasta/pemerintah, pariwisata, hotel, pabrik/manufaktur, usaha dagang) sebagai inhouse graphics di departemen promosi ataupun tenaga grafis pada departemen hubungan masyarakat perusahaan.



Gambar 1. Kaitan Bidang Desain Grafis Dengan Bidang Lainnya.

(Sumber: Penetapan SKKNI Sektor Komunikasi dan Informatika Subsektor Teknologi dan Komunikasi Bidang Keahlian Desain Grafis)

Berdasarkan uraian diatas sehingga penting bagi remaja untuk mulai meningkatkan keahlian khususnya dibidang Desain Grafis.

Penggunaan media sosial banyak dimanfaatkan sebagai penjualan produk. Namun prosesnya tidak hanya memasang foto produk lalu kirim ke pelanggan atau masyarakat tetapi bagaimana mengemas konten produk tersebut menjadi menarik dan ada nilai tawar. Persoalan yang sering dialami pelaku usaha dalam menggunakan media sosial adalah membuat konten yang menarik dan mudah (Sholeh 2020). Upaya untuk memberikan cara membuat konten yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan Canva. Dengan Canva, pelaku usaha dapat membuat konten dengan pilihan *template* yang sudah tersedia, membuat logo, poster, info grafis, *newsletter*, *featured image blog*, *invoice*, *thumbnail* Youtube serta desain kemasan sehingga memudahkan dalam proses pembuatan desain yang diinginkan.

1. Analisis Situasi

Kegiatan pengabdian masyarakat diselenggarakan di Yayasan Khazanah Kebajikan dengan peserta pengurus dan staf pengajar Yayasan Khazanah Kebajikan. Yayasan Khazanah Kebajikan Banten, Jawa Barat berada di Jl. Talas 1, Pondok Cabe Ilir Kec. Pamulang Kota Tangerang, Banten Provinsi Jawa Barat . Tempat ini berdiri pada Tanggal 09 Juni 1994. Yayasan Khazanah Kebajikan merupakan Lembaga pendidikan islam yang berperan dalam membangun masyarakat dan menyiapkan generasi masa depan yang islami. Berikut beberapa kegiatan belajar mengajar yang ada di Yayasan Khazanah Kebajikan, Banten.



Gambar 2. Lokasi Kegiatan Yayasan Khazanah Kebajikan

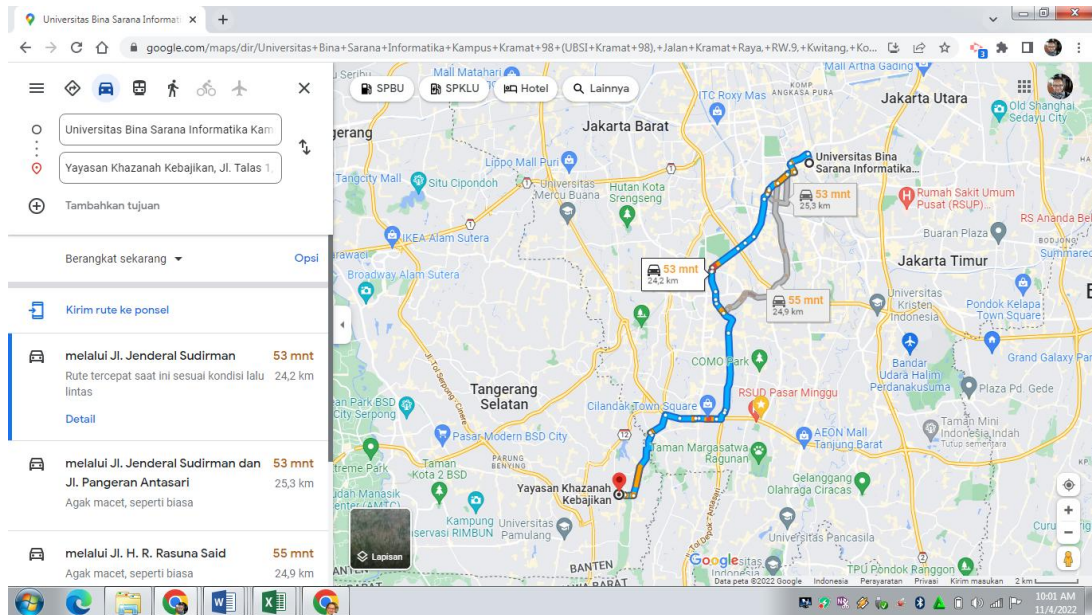


Gambar 3. Ruangan Tempat Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

2. Peta Lokasi Mitra

Lokasi mitra Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir Kec. Kota Tangerang Banten, Jawa Barat. Link alamatnya adalah sebagai berikut

<https://tinyurl.com/5n93p22r>



Gambar 3. Peta Lokasi Yayasan Khazanah Kebajikan

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini memberikan pelatihan disain grafis menggunakan Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Pengurus Sekretariat Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten, dimana jarak antara jarak mitra dari kampus 24.2 KM pengusul Universitas Bina Sarana Informatika yang berlokasi di Jl. Kramat Raya No.98 Senen. Jakarta Pusat. Dan Alamat mitra adalah Yayasan Khazanah Kebajikan berada di Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir Kec. Pamulang, Kel Kota Tangerang, Banten Jawa Barat.

3. Permasalahan Mitra

Permasalahan yang saat ini dihadapi oleh pengurus dan pengajar Yayasan Khazanah Kebajikan adalah belum banyak yang mengetahui bagaimana membuat e-book interaktif dan media disain grafis apa saja yang digunakan, sehingga dapat menghasilkan buku digital yang dapat dibaca dimanapun dan kapanpun. Banyak masyarakat yang belum memahami manfaat menguasai disain graifis juga menjadi kendala dalam membuat e-book.

II. SOLUSI PERMASALAHAN

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi, Universitas Bina Sarana Informatika memberikan solusi sebagai berikut, yaitu:

1. Memberikan pengertian dari manfaat media pembelajaran
2. Memberikan pemaparan mengenai fungsi dari e-book
3. Pelatihan dilakukan dengan tahapan yang mudah sehingga dapat dipahami dan langsung dipraktekkan oleh peserta.
4. Memberikan informasi mengenai apa saja yang dapat digunakan dengan menggunakan aplikasi canva.
5. Menjelaskan tahap pembuatan flipbook.

Luaran yang dihasilkan setelah mengikuti pelatihan ini diharapkan peserta dapat mengembangkan kemampuan sehingga dapat menciptakan karya yang dapat menghasilkan kemandirian dan pendapatan.

Pengabdian masyarakat ini merupakan sarana kepedulian Dosen dan Mahasiswa UBSI terhadap lingkungan para peserta di Yayasan Khazanah Kebajikan.

III. METODE PELAKSANAAN

Metode pelatihan yang digunakan yaitu melibatkan tutor yang akan menyampaikan materi di depan pengurus dan staf pengajar Yayasan Khazanah Kebajikan dengan menggunakan media laptop serta modul pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan, beberapa panitia dan peserta akan hadir dilokasi Yayasan Khazanah Kebajikan dengan tetap melaksanakan *physical distancing* dan protokol kesehatan. Dikarenakan adanya peraturan *physical distancing* dari pemerintah maka kegiatan dilakukan dengan menerapkan protokol kesehatan sesuai dengan standart. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan pada:

Tanggal : 12 Agustus 2023
Pukul : 09:00-11:30 WIB
Tempat : Yayasan Khazanah Kebajikan Jl. Talas 1 Pondok Cabe Ilir, Kec Pamulang, Kota Tangerang, Banten Jawa Barat.

Bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam pengabdian kepada masyarakat yaitu pemaparan teori dan praktek cara menggunakan teknologi informasi khususnya pmaparan mengenai fungsi e-book, penggunaan aplikasi Canva dan tahap pembuatan flipbook kepada para peserta Yayasan Khazanah Kebajikan. Media yang digunakan dalam pelatihan ini adalah laptop dan modul. Setelah peserta mendapatkan materi, dalam hal ini adalah para peserta akan langsung mempraktikan fitur-fitur yang ada. Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjumlah kurang lebih sebanyak 14 peserta. Berikut adalah rundown acara kegiatan pengabdian masyarakat di Yayasan Khazanah Kebajikan , Banten – Jawa Barat:

Tabel 1. Rangkaian Acara Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Kegiatan	Waktu
1.	Persiapan Sarana dan Prasaran	08:45 – 09:00
2.	Registrasi Peserta	09:00 – 09:10
3.	Sambutan Ketua Yayasan	09:00 – 09:20
4.	Sambutan Pimpinan Universitas Bina Sarana Informatika	09:20 – 09:30
5.	Pemaparan Materi	09:30 – 10:30

6.	Diskusi dan tanya jawab	10:30 – 11:00
7.	Pengisian Kuesioner	11:00 – 11:15
8.	Penutupan dan Foto Bersama	11:15 – 11:30

Tenaga pelaksana pengabdian masyarakat ini sebanyak 3 (tiga) orang tenaga dosen dan 2 (dua) orang mahasiswa yaitu:

1. Ketua Pelaksana

Nama : Irwin Sukrisno Sugeng, ST, M.M
 Jabatan : Dosen Tetap
 Program studi : Manajemen (S1) Universitas Bina Sarana Informatika
 Tugas : Membuat Proposal Kegiatan, pembuatan modul, mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dan menjadi pembicara dalam kegiatan abdimas.

2. Anggota

Nama : Melyani S.Pd, MM
 Jabatan : Dosen Tetap
 Program studi : Sistem Informasi Akuntansi Universitas Bina Sarana Informatika
 Tugas : Membuat penunjang berkas laporan kegiatan, sebagai narahubung dengan mitra, menyiapkan hal teknis pelaksanaan pelatihan, mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan pemantauan pelaksanaan abdimas

Mahasiswa : Stefani Anggraini Gultom (64200622)
 Tugas : Membantu pembuatan penunjang berkas laporan kegiatan, membantu mempersiapkan hal-hal teknis pelaksanaan pelatihan, membantu mengkoordinir kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan, pendampingan dan pemantauan pelaksanaan abdimas

Nama : Faizal Roni, S.S, M.M
 Jabatan : Dosen Tetap
 Program studi : Manajemen (S1) Universitas Bina Sarana Informatika
 Tugas : Mengelola absensi panitia, dokumentasi dan pembuatan press release kegiatan abdimas.

IV. LUARAN DAN TARGET CAPAIAN

Luaran dan target capaian dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini sebagai berikut :

1. Press Release kegiatan abdimas dosen Program Studi Manajemen (S1) padamedia elektronik (*online*).

2. Dokumentasi pelaksanaan pengabdian masyarakat Program Studi Manajemen (S1) pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
3. Meningkatnya pengetahuan dan keterampilan dalam bidang teknologi informasi di lingkungan Yayasan Khazanah Kebajikan Banten.

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media elektronik (<i>online</i>)	Lokal	Ada
2	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Pelayanannya meningkat	Ada

V. ANGGARAN

Justifikasi anggaran kegiatan pelatihan pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten disusun secara rinci, yaitu sebagai berikut:

HONOR					
No	Item Honor Kegiatan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembicara	1	-	500.000	500.000
2	PIC peserta	1	-	250.000	250.000
Total Honor					750.000
BELANJA BAHAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Pembelian paket internet peserta	20	org	50.000	1.000.000
2	Pembelian paket internet tim	6	org	50.000	300.000
3	Pencetakan & jilid laporan	2	eks	50.000	100.000
Total Belanja Bahan					1.400.000
BELANJA BARANG NON OPERASIONAL					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Souvenir	1	buah	1.500.000	1.500.000
2	Plakat	1	buah	500.000	500.000
Total Belanja Barang Non Operasional					2.000.000
BIAYA PERJALANAN					
No	Item Bahan	Volume	Satuan	Honor (Rp)	Total (Rp)
1	Transport survei lokasi (2 org)	1	kali	200.000	400.000
Total Biaya Perjalanan					400.000
Total Keseluruhan					4.550.000

VI. JADWAL KEGIATAN

Jadwal kegiatan Pengabdian Masyarakat dalam kegiatan Pembelajaran Microsoft Office Power Point dalam Meningkatkan Kemampuan Pengurus Sekretariat Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten, disusun dalam bentuk tabel. Berikut jadwal kegiatan pengabdian

masyarakat:

No	Nama Kegiatan	Minggu					
		1	2	3	4	5	6
1	Penyusunan rencana & penentuan mitra						
2	Survei lokasi & kesepakatan kerjasama dengan mitra						
3	Pembuatan & pengajuan usulan (proposal) abdimas						
4	Persiapan teknis abdimas						
5	Pelaksanaan abdimas						
6	Pembuatan press release abdimas						
7	Inventarisasi bukti/dokumen pendukung						
8	Pembuatan laporan akhir						

DAFTAR PUSTAKA

- Dewojati, R.Kuncoro (2009) Desain Grafis Sebagai Media Ungkap Periklanan. *Imaji Jurnal Seni Dan Pendidikan Seni*, Vol.7, No. 2, 175 – 182, <https://doi.org/10.21831/imaji.v7i2.6633>
- Hiryanto. (2017). Pedagogi, Andragogi Dan Heutagogi Serta Implikasinya Dalam Pemberdayaan Masyarakat. *Dinamika Pendidikan*, XXII, N0.0, 65.
- Mardatila, A. (2020). Mengenal Tujuan Sosialisasi, Jenis dan Penjelasannya Menurut Para Ahli. Retrieved from <https://www.merdeka.com/sumut/tujuan-sosialisasi-jenis-pengertian-menurut-para-ahli-dan-medianya-kln.html?page=all>
- Sholeh, Muhammad., Rahmawati, Yuliana, Rr. Susanti, Erma.,(2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM, SELAPARANG. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Volume 4, Nomor 1, November 2020.,430-436.
- Suyanto,M (2004). Aplikasi Desain Grafis Untuk Periklanan Dilengkapi Sample Terbaik Kelas Dunia. Andi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- Wahyudi, dan Oemar, Eko.(2017). Perancangan Karya Desain Grafis Untuk Periklanan Lembaga Java-Eleven Outbound. *Jurnal Seni Rupa*. Volume 05 Nomor 03 Tahun 2017, 425-432
- Valentino, Dion Eko, dan Yudiansyah, (2020). Perancangan Desain Grafis Sebagai Media Promosi Pada Novena Hotel Bandung. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi* Vol. 7, No. 2.

HALAMAN PENGESAHAN

- 1. Judul : Pemanfaatan Penyusunan E-book Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Yayasan Khazanah Kebajikan Banten
- 2. Mitra : Yayasan Khazanah Kebajikan Banten Tangerang, Banten
- 3. Ketua Pelaksana
 - a. Nama Lengkap : Irwin Sukrisno S
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 200609935
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Manajemen (S1)
 - f. Email : irwin.ins@bsi.ac.id
- 4. Jumlah Anggota : 2
 - Nama Anggota : Melyani
 - Faizal Roni
 - Mahasiswa yang terlibat : 2 Orang
- 5. Biaya : Rp.4.550.000,-

Jakarta, 15 Februari 2023

Mengetahui
Rektor UBSI



**Dr. Ir. Mochamad Wahyudi, M.Kom,
MM, M.Pd, IPU, ASEAN Eng**

Irwin Sukrisno S S.T., M.M.

Menyetujui,
Ketua LPPM UBSI



Dr. Taufik Baidawi, M.kom

**ABSENSI PESERTA PENGABDIAN MASYARAKAT
PEMANFAATAN PENYUSUNAN E- BOOK INTERAKTIF SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
PADA YAYASAN KHAZANAH KEBAJIKAN BANTEN
Sabtu, 12 Agustus 2023**

NO	NAMA	TANDA TANGAN
1	Meka Elfitri	
2	Yesi Utari	
3	Evi Supreti	
4	Neni Agustina	
5	Lusy Anggie Octavia	
6	Nana Ratih	
7	Rizki Fitriani	
8	Sindy Fera Agustin	
9	Riska Isabellah	
10	Dhea Marcely	