

YAYASAN  
HADJI KALLA



2021

Laporan Pertanggungjawaban  
**PELATIHAN KOMPUTER**  
**Desain Grafis &**  
**Troubleshooting**  
*Untuk peserta Difabel*

*Kerjasama*

**YAYASAN HADJI KALLA**  
**&**  
**STMIK HANDAYANI**



## A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini manusia selalu dihadapkan pada kebutuhan pemenuhan hidup semakin banyak, beragam dan sulit. Dikarenakan hal tersebut, manusia dituntut harus mempunyai ilmu pengetahuan, wawasan yang luas serta keterampilan untuk bersaing dalam duniakerja. Hal ini pun berlaku bagi kaum penyandang cacat yang selama ini dianggap sebagai individu yang tidak produktif, tidak inovatif dan tidak kreatif. Namun dengan keterbatasan tersebut, diharapkan mereka mampu termotivasi dalam menjalani kehidupan sebagaimana mestinya serta mampu bersaing baik dalam kemampuan maupun kompetensi di dalam industry dan dunia kerja.

Peningkatan kualitas para penyandang cacat merupakan suatu hal yang penting dalam pembangunan untuk mendapatkan perhatian sebagaimana dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pasal 15 bahwa jenis pendidikan bagi Anak berkebutuhan khusus adalah Pendidikan Khusus, dan pada Pasal 32 ayat (1) memberikan batasan bahwa Pendidikan khusus merupakan pendidikan bagi peserta didik yang memiliki tingkat kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran karena kelainan fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa.

STMIK Handayani bekerja sama dengan Yayasan Hadji Kalla berinisiatif melaksanakan kegiatan Pelatihan Komputer untuk penyandang Disabilitas. Pelatihan Komputer ini dilaksanakan untuk memberikan keterampilan kepada penyandang disabilitas, agar menjadi manusia yang lebih mandiri dan mampu bersaing dengan masyarakat lainnya.



## B. DASAR PELAKSANAAN

Pelatihan Komputer “Desain Grafis & Troubleshooting” dilaksanakan berdasarkan MoU antara STMIK Handayani dan Yayasan Hadji Kalla Nomor 566/YHK/Sekretariat/X/2021 dan Nomor: 625/STMIK-H/18/X/2021 tanggal 14 Oktober 2021.

## C. MAKSUD DAN TUJUAN

Maksud dari kegiatan ini adalah untuk memberikan keterampilan kepada Penyandang Tunanetra agar mempunyai keahlian dan keterampilan untuk meningkatkan kesejahteraannya. Adapun tujuan diadakannya kegiatan pelatihan kewirausahaan ini adalah :

1. Meningkatkan kemampuan desain grafis kaum disabilitas dengan menggunakan photoshop
2. Kemampuan dalam merakit komputer dan penginstalan windows.

## D. TEMPAT PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan computer dilaksanakan di Kampus STMIK Handayani Makassar, Jl. Adhyaksa Baru No.1 Makassar.

## E. PESERTA

Pelatihan Komputer “Desain Grafis & Troubleshooting” diikuti sebanyak 15 peserta yang berasal dari berbagai lembaga social penyandang cacat. Adapun nama- nama peserta sebagai berikut :

No	Nama	Ragam Disabilitas
1	Ermawati	lainnya
2	Muhammad Takdir, S.Pd.I	Daksa
3	Muhammad Ali	Netra
4	Nurwahyuni	Tuli



5	Ardian Saputra Liman	Daksa
6	DHEVA BRIAN ALFARISQY	Tuli
7	ARIFIN	Netra
8	Abdul salim	Daksa
9	Muh Daud Hidayat sabri	Tunagrahita
10	IRFANDI	Fisik
11	Rifdah Lutfiah Rahman	Tuli
12	KANARIA	Fisik
13	Nur Rahmad Adi	Daksa
14	Arif Rahman	Daksa
15	Rahmat	Daksa

## F. WAKTU PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelatihan Komputer “Desain Grafis & Troubleshooting” selama 16 kali pertemuan dari tanggal 08 Nopember 2021 s.d 22 Desember 2021, yang didampingi oleh :

1. Pemateri (2 orang)
  - a. Materi desain Grafis dibawakan oleh: Ir. Billy Eden William Asrul,  
S.Kom.,MT
  - b. Materi Troubleshooting dibawakan oleh: Muhammad Risal,  
S.Kom.,MT
2. Pendamping Pemateri (4 orang)
  - a. Dra. Najirah Umar, S.Kom.,MT
  - b. Ir. Guntur, S.Kom.M.Kom
  - c. Muh. Agus, S.Kom.,M.Kom
  - d. Basri, S.Kom



3. Penerjemah Tunarungu (1 orang)
  - a. Nur Asyfa Syaputri
4. Panitia (3 orang)
  - a. Dr. Ir. Abdul Latief Arda, S.Kom.M.Si.,M.Kom
  - b. Ir. Mirfan,S.Kom.MT.,M.Kom
  - c. Sitti Zuhriyah, S.Pd.,M.Si

### G. BENTUK PELAKSANAAN KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Komputer “Desain Grafis & Troubleshooting” disusun sebagai berikut :

1. Pembukaan
2. Materi Pelatihan
  - a. Perakitan dan Penginstalan Komputer  
 Untuk materi tersebut menggunakan metode ceramah dan praktek dengan bentuk kegiatan sebagai berikut :
    - Pertemuan I : Perkenalan Pengetahuan computer
    - Pertemuan II – IX : Pemberi materi perakitan dan penginstalan Windows yang diselingi dengan praktek langsung
    - Pertemuan X : Ujian Perakitan
    - Pertemuan XI : Ujian Penginstalan

Berikut merupakan tabel Materi Perakitan dan Penginstalan Komputer

Pertemuan	Materi	Kompetensi/Tujuan
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Perkenalan,</li> <li>• Penjelasan Isi Materi Pelatihan,</li> <li>• Penjelasan Tujuan Pelatihan</li> <li>• Sejarah Perkembangan Komputer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta memahami tujuan yang ingin dicapai dari pelatihan</li> <li>• Peserta memahami sejarah, perkembangan dan konsep sistem komputer</li> </ul>
2	Perangkat Komputer ( <i>Hardware Computer</i> )	Peserta Mengenal dan Memahami Fungsi Perangkat Keras Komputer



3	Merakit Komputer	Peserta Mampu Memasang Setiap Komponen Hardware Komputer Dengan Benar
4	BIOS (Basic Input/Output System)	Peserta mengetahui dan memahami cara setting BIOS
5	Membuat <i>Flashdisk Bootable</i> Windows	Peserta mengetahui dan memahami cara serta dapat membuat flashdisk bootable windows
6	Penginstalan Sistem Operasi (Windows)	Peserta memahami cara dan mampu menginstall Windows (Windows 10)
7	Penginstalan Driver Hardware	Peserta memahami cara dan mampu menginstall Driver Hardware di Windows (Printer)
8	Penginstalan Software	Peserta memahami cara dan mampu menginstall Software Aplikasi di Windows (MS. Office)
9	Manajemen Folder dan File	Peserta memahami dan mampu menggunakan aplikasi windows explorer
10	Ujian Perakitan	
11	Ujian Penginstalan	
12	Refleksi materi Perakitan dan Penginstalan	Mempertajam pengetahuan dari hasil tes perakitan dan penginstalan
13	Jaringan Komputer “Media Penghantar Kabel UTP”	Peserta dapat membuat kabel UTP Cross dan Strigth
14	Konfigurasi dan Koneksi Jaringan Komputer	Peserta dapat menghubungkan komputer menggunakan kabel UTP Cross dan Strigth
15	Konfigurasi IP Address & Subnet mask	Peserta mampu menerapkan/ menggunakan IP Address dan Subnet maks dalam jaringan komputer dengan tepat
16	Konfigurasi Access Point	Peserta mampu mengkonfigurasi Access Point untuk komunikasi antar komputer.

Gambar proses pelatihan perakitan komputer



### b. Materi Desain Grafis dengan Photoshop

Untuk materi tersebut menggunakan metode ceramah dan praktek dengan bentuk kegiatan sebagai berikut :

- Pertemuan I : Perkenalan Tool pada Photoshop
- Pertemuan II – VII : Pemberi materi fungsi – fungsi tool, mendesain stemple dan mennganti background foto diselingi dengan praktek langsung
- Pertemuan VIII : Ujian Pembuatan Stempel dan Spanduk
- Pertemuan IX - XV : Pemberi materi cara pembuatan Iklan media social dan baliho
- Pertemuan XVI : Ujian Pembuatan Iklan media sosial dan Baliho

Berikut merupakan tabel Materi Desain Grafis dengan Photoshop

Pertemuan	Materi	Kompetensi/Tujuan
1	Pengenalan Toolbox Photoshop	Peserta memahami Tools Yang digunakan untuk memanipulasi objek gambar
2	Mengganti Background Foto	Peserta Mengenal dan Memahami Fungsi Tools Untuk Menganti Objek background Foto dan mengetahui ukuran serta cara mencetak foto
3	Teks Dan Layer Style	Peserta Mampu Menggunakan Layer dan Memanfaatkan Blending Option pada Objek Teks Atau Gambar



4	Vanishing Point	Peserta mengetahui dan memahami tools Vanishing Point Untuk Mengabungkan dua tau lebih objek gambar menjadi satu bagian.
5	Membuat <i>Efek Teks</i>	Peserta mengetahui dan memahami serta mampu menerapkan efek terhadap teks yang kemudian di masukkan kedalam objek gambar
6	Horizontal type Tool, Transform, dan free transform	Peserta memahami cara dan mampu membuat desain objek serta mampu mengubah posisi objek dengan free transform.
7	Pembuatan Stempel	Peserta memahami cara dan mampu membuat desain stempel menggunakan horizontal type tool, elipse tool dan marquee tool dan blending option
8	Ujian Pembuatan Stempel dan Desain Spanduk	Peserta memahami cara dan mampu membuat desain stempel dan mampu membuat desain spanduk menggunakan tools teks dan blending option
9	Selection and masking	Peserta memahami dan mampu menggunakan tools selection untuk memotong serta memanipulasi gambar dengan beberapa tools pendukung lainnya
10	Pen tools	Peserta memahami dan mampu menggunakan pen tools untuk membuat objek.
11	Convert Smart Object	Peserta mampu mengetahui dan memahami fungsi dari smart object pada desain grafis agar kualitas gambar tetap stabil di semua ukuran

12	Resolution Image	Peserta memahami dan mengetahui ukuran pixel dari objek gambar yang akan didesain.
13	Desain Iklan Sosial Media	Peserta memahami ukuran gambar pada iklan sosial media dan mampu mendesain sesuai dengan tema.
14	Desain Spanduk	Peserta memahami dan mengetahui ukuran spanduk pada iklan layanan masyarakat dan mampu mendesain sesuai dengan tema yang di tentukan.
15	Desain Baliho	Peserta memahami dan mampu memahami ukuran Baliho pada iklan layanan masyarakat dan mampu mendesain sesuai dengan tema yang di tentukan.
16	Ujian Pembuatan Iklan Sosial Media dan Baliho	Peserta memahami dan mampu mendesain secara mandiri iklan pada sosial media dan baliho.



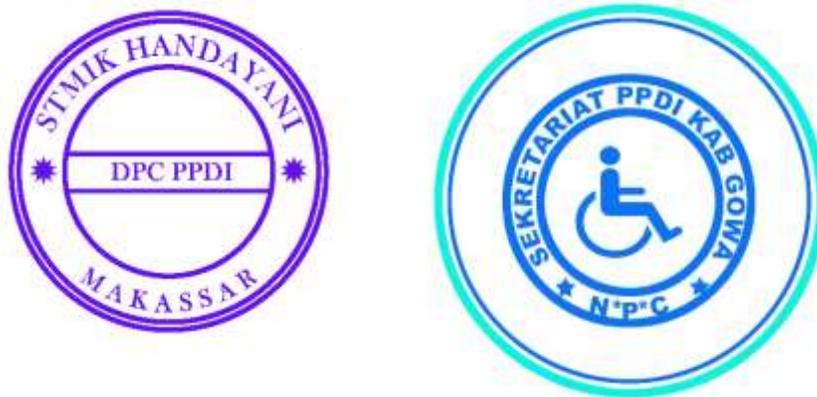
Gambar proses pelatihan materi Desain Grafis

Berikut beberapa hasil desain dari peserta pelatihan:

1. Edit latar Foto



2. Desain Stempel



3. Desain Spanduk



## 4. Desain Baliho



## H. PENGGUNAAN ANGGARAN

Sumber dana dari kegiatan Pelatihan Komputer ini berasal dari Yayasan Hadji Kallla. Besar anggaran dari kegiatan ini sesuai dengan isi perjanjian Kerjasama yaitu, **Rp. 89.390.000 ( Delapan Puluh Sembilan Juta Tiga Ratus Sembilan Puluh Ribu Rupiah)**. Dengan rincian penggunaan sebagai berikut:



Tabel Rincian Penggunaan Anggaran Kegiatan

No	Uraian	Kuantitas	Harga Satuan	Harga Total
1	Konsumsi Makan Siang			11,430,000
2	Konsumsi Snack			5,359,000
3	Belanja baju Peserta dan Panitia	21	200,000	4,200,000
4	Peralatan Praktikum			425,000
5	Belanja ATK			1,781,000
6	Transportasi Peserta (15 orang X 16 Pertemuan)	240	100,000	24,000,000
7	Transportasi Peserta (1 orang X 8 Pertemuan)	8	100,000	800,000
8	Transportasi Panitia, Penerjemah, Pemateri (6 orang X 16 Pertemuan)	96	100,000	9,600,000
9	Belanja Honor Pemateri (2 orang x 16 pertemuan)	32	300,000	9,600,000
10	Belanja Honor Panitia (3 orang)	3	2,000,000	6,000,000
11	Belanja Penerjemah (1 orang x 16 Pertemuan)	16	300,000	4,800,000
12	Pembuatan Laporan			1,000,000
13	Jasa Desain dan Video			1,185,000
14	Cetak sertifikat	21	10,000	210,000
15	Spanduk			200,000
16	Biaya Modul	16	250,000	4,000,000
17	Honor Pendamping Pemateri (4 orang x 16 Pertemuan)	64	75,000	4,800,000
<b>Total</b>				<b>89,390,000</b>



## I. PENUTUP

Demikian laporan ini kami buat sebagai bahan pertanggungjawaban kegiatan Pelatihan Komputer “Desain Grafis & Troubleshooting, Kiranya dapat dijadikan bahan untuk kegiatan–kegiatan lainnya, semoga dapat bermanfaat, terimakasih.

Ketua STMIK Handayani

Direktur Yayasan Hadji Kalla

Dr. Nasrullah, M.Si

Mohammad Zuhair,ST, M.ENG



## LAMPIRAN



## **REKAPAN PENGGUNAAN ANGGARAN DAN KWITANSI**



## DOKUMENTASI



## **ABSEN PESERTA, PEMATERI & PENERJEMAH**





## DOKUMENTASI KEGIATAN

### Desain Grafis dengan Photoshop





Perakitan dan Penginstalan Komputer



