



PENGENALAN DAN SOSIALISASI MICROSOFT PROJECT SEBAGAI SARANA PENINGKATAN KOMPETENSI MANAJEMEN PROYEK DI RT 004 TEBET TIMUR DALAM

Aditya Herliawan^{a*}, Mohamad Firdaus^b

^a Teknik dan Informatika / Teknik Industri, herliawan.aditya@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

^b Teknik dan Informatika / Teknik Industri, mfirmadumumu@gmail.com, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta

* Korespondensi

ABSTRACT

This community service activity was conducted in RT 004, Tebet Timur Dalam, with the aim of introducing and promoting Microsoft Project as a tool to enhance project management skills. Microsoft Project is software that facilitates efficient project planning, management, and evaluation. The implementation methods included material delivery, discussions, and practical simulations using simple case studies relevant to the participants' needs. The results of this activity demonstrated that participants gained a basic understanding of project management concepts and fundamental skills in using Microsoft Project. This training is expected to enhance the community's ability to design and manage projects, whether for personal or communal purposes, thereby supporting more structured and effective activity management.

Keywords: Microsoft Project, project management, training, competency, community service.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di RT 004, Tebet Timur Dalam, dengan tujuan untuk memperkenalkan dan mensosialisasikan Microsoft Project sebagai alat bantu dalam manajemen proyek. Microsoft Project merupakan perangkat lunak yang mendukung perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi proyek secara efisien. Metode pelaksanaan meliputi penyampaian materi, diskusi, dan simulasi penggunaan perangkat lunak pada studi kasus sederhana yang relevan dengan kebutuhan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memperoleh pemahaman dasar mengenai konsep manajemen proyek serta keterampilan dasar dalam menggunakan Microsoft Project. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi warga dalam merancang dan mengelola proyek, baik untuk keperluan pribadi maupun komunitas, sehingga mendukung pengelolaan aktivitas secara lebih terstruktur dan efektif.

Kata kunci: Microsoft Project, manajemen proyek, pelatihan, kompetensi, pengabdian masyarakat.

1. PENDAHULUAN

Manajemen proyek merupakan salah satu keterampilan penting yang diperlukan untuk merencanakan, mengelola, dan menyelesaikan suatu proyek secara efektif. Keterampilan ini tidak hanya relevan dalam dunia profesional, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam mengelola berbagai aktivitas komunitas. Namun, di tingkat komunitas, kemampuan manajemen proyek sering kali masih terbatas akibat minimnya pengetahuan dan akses terhadap perangkat pendukung yang memadai. Microsoft Project adalah salah satu perangkat lunak manajemen proyek yang banyak digunakan secara global untuk membantu pengguna dalam menyusun jadwal, mengalokasikan sumber daya, serta memantau progres proyek secara real-time. Dengan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur canggih, perangkat lunak ini dapat menjadi solusi untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan proyek. Namun, di banyak komunitas, seperti di RT 004 Tebet Timur Dalam, pemahaman dan keterampilan penggunaan Microsoft Project masih sangat terbatas. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan memperkenalkan dan mensosialisasikan penggunaan Microsoft Project kepada warga RT 004 Tebet Timur Dalam. Melalui kegiatan ini, diharapkan warga dapat memahami konsep dasar manajemen proyek serta menguasai keterampilan teknis dasar dalam menggunakan Microsoft Project untuk mengelola berbagai aktivitas

dengan lebih terstruktur dan terukur. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya manajemen proyek, mengenalkan manfaat penggunaan Microsoft Project, serta membangun kompetensi teknis yang dapat diterapkan dalam aktivitas sehari-hari maupun kegiatan berbasis komunitas. Dengan demikian, program ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mendukung pengelolaan proyek secara lebih profesional di tingkat komunitas.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Manajemen Proyek

Manajemen proyek merupakan proses perencanaan, pelaksanaan, dan pengendalian aktivitas untuk mencapai tujuan proyek dalam batas waktu, biaya, dan kualitas yang telah ditentukan [1]. Dalam konteks manajemen proyek modern, penggunaan teknologi, seperti perangkat lunak manajemen proyek, telah menjadi kebutuhan utama untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaksanaan proyek [2]. Salah satu perangkat lunak yang sering digunakan adalah Microsoft Project, yang memiliki kemampuan untuk merencanakan jadwal, mengelola sumber daya, dan memantau perkembangan proyek secara terintegrasi. Microsoft Project didesain untuk membantu manajer proyek menyusun langkah-langkah proyek, menetapkan tenggat waktu, dan mengalokasikan sumber daya secara optimal [3]. Fitur-fiturnya meliputi pembuatan diagram Gantt, penjadwalan otomatis, pelaporan visual, dan analisis sumber daya. Studi yang dilakukan oleh [4] menunjukkan bahwa penggunaan Microsoft Project dapat meningkatkan produktivitas tim hingga 30% dibandingkan dengan metode manual. Di tingkat komunitas, literasi digital masyarakat sering kali menjadi tantangan dalam pengenalan teknologi baru. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan individu dalam memahami, menggunakan, dan mengevaluasi teknologi digital untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari [5]. Oleh karena itu, pelatihan dan sosialisasi teknologi seperti Microsoft Project sangat penting untuk membangun keterampilan masyarakat, khususnya dalam mendukung pengelolaan kegiatan berbasis proyek. Berbagai program pengabdian masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan edukasi berbasis praktik langsung atau online memberikan dampak yang lebih signifikan dalam membangun kompetensi masyarakat [6]. Dengan menggunakan metode simulasi dan studi kasus, peserta lebih mudah memahami konsep manajemen proyek dan penerapan teknisnya. Oleh karena itu, kegiatan pengenalan dan sosialisasi Microsoft Project ini dirancang untuk memberikan kombinasi teori dan praktik langsung, sehingga mampu meningkatkan kompetensi manajemen proyek warga RT 004 Tebet Timur Dalam secara signifikan.

2.2. Microsoft Project sebagai Perangkat Lunak Manajemen Proyek

Microsoft Project adalah salah satu perangkat lunak yang dirancang untuk mendukung manajer proyek dalam mengelola berbagai aspek proyek, mulai dari perencanaan hingga penyelesaian. Dikembangkan oleh Microsoft, perangkat lunak ini pertama kali diluncurkan pada tahun 1984 dan terus mengalami pengembangan hingga menjadi salah satu standar global dalam manajemen proyek [7].

2.2.1. Fitur Utama Microsoft Project

Microsoft Project memiliki berbagai fitur yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi pengelolaan proyek, di antaranya:

- Diagram Gantt:** Visualisasi jadwal proyek dalam bentuk batang yang membantu pengguna memantau timeline secara keseluruhan.
- Penjadwalan Otomatis:** Sistem yang secara otomatis menghitung durasi tugas, ketergantungan antar tugas, dan jadwal kerja berdasarkan input pengguna.
- Pengelolaan Sumber Daya:** Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengalokasikan sumber daya manusia, material, dan anggaran secara efisien.
- Pelaporan Proyek:** Menyediakan laporan visual yang mudah dipahami, seperti grafik burndown, status tugas, dan penggunaan sumber daya.
- Integrasi dengan Alat Lain:** Microsoft Project dapat diintegrasikan dengan aplikasi lain seperti Microsoft Excel, Teams, dan SharePoint, memudahkan kolaborasi dan pengelolaan data proyek.

2.2.2. Keunggulan Microsoft Project

Microsoft Project menawarkan beberapa keunggulan dibandingkan metode manajemen proyek tradisional atau perangkat lunak lainnya:

- Efisiensi Waktu dan Tenaga:** Dengan fitur penjadwalan otomatis dan visualisasi data, pengguna dapat menghemat waktu dalam menyusun dan mengelola proyek.
- Skalabilitas:** Cocok digunakan untuk proyek kecil hingga besar, baik dalam konteks personal, komunitas, maupun perusahaan multinasional.

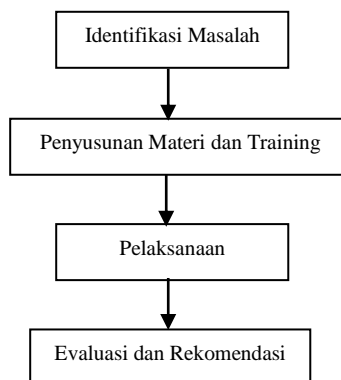
- c. **Kemudahan Penggunaan:** Antarmuka yang intuitif memungkinkan pengguna dari berbagai tingkat keahlian untuk belajar dan menggunakan perangkat ini.
- d. **Ketersediaan Panduan dan Dukungan:** Microsoft menyediakan panduan resmi, pelatihan online, dan komunitas pengguna yang aktif untuk mendukung pengguna baru maupun berpengalaman.

2.3. Penerapan Microsoft Project dalam Konteks Komunitas

Meskipun banyak digunakan dalam dunia profesional, penerapan Microsoft Project di tingkat komunitas masih relatif terbatas. Hal ini sering disebabkan oleh kurangnya literasi teknologi masyarakat dan persepsi bahwa perangkat lunak ini hanya relevan untuk proyek berskala besar. Namun, penelitian oleh Kurniawati [8] menunjukkan bahwa pelatihan berbasis komunitas dapat secara signifikan meningkatkan pemahaman masyarakat tentang pentingnya teknologi manajemen proyek, termasuk Microsoft Project, dalam mendukung aktivitas mereka. Penggunaan Microsoft Project di tingkat komunitas dapat diaplikasikan dalam berbagai aktivitas, seperti pengelolaan program kerja RT, perencanaan kegiatan sosial, dan manajemen anggaran komunitas. Dengan memahami cara kerja perangkat lunak ini, anggota masyarakat dapat menjalankan proyek secara lebih terorganisir dan efisien, mengurangi risiko keterlambatan, pemborosan anggaran, dan konflik antar anggota. Dengan mengintegrasikan pelatihan teknis dan studi kasus sederhana, program pengenalan Microsoft Project yang diadakan di RT 004 Tebet Timur Dalam diharapkan dapat menjadi model edukasi yang efektif. Warga tidak hanya belajar menggunakan perangkat lunak ini, tetapi juga memahami konsep dasar manajemen proyek yang relevan untuk kebutuhan komunitas mereka.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan pendekatan partisipatif melalui kombinasi metode edukasi online, pelatihan, dan praktik langsung. Tujuan utama adalah memberikan pemahaman teoritis sekaligus keterampilan praktis dalam penggunaan Microsoft Project kepada warga RT 004 Tebet Timur Dalam. Tahapan kegiatan dimulai dengan identifikasi masalah dan kebutuhan melalui observasi awal serta wawancara informal dengan pengurus RT dan beberapa warga untuk memahami tingkat pemahaman mereka tentang manajemen proyek serta kendala yang dihadapi dalam pengelolaan kegiatan komunitas. Berdasarkan hasil identifikasi, materi pelatihan disusun untuk mencakup pengenalan konsep dasar manajemen proyek dan pengoperasian Microsoft Project. Modul pelatihan dirancang dalam bentuk panduan langkah-langkah, studi kasus sederhana, dan simulasi langsung untuk mempermudah pemahaman. Pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi tiga bagian utama: sesi teori yang memaparkan dasar-dasar manajemen proyek dan fitur utama Microsoft Project, sesi praktik berupa pelatihan langsung menggunakan studi kasus berbasis kegiatan komunitas, serta diskusi interaktif untuk membahas kendala yang dihadapi peserta. Kegiatan ini berlangsung selama dua hari di RT 004 Tebet Timur Dalam, dengan jadwal yang disesuaikan agar tidak mengganggu aktivitas harian warga. Peserta yang terlibat terdiri dari pengurus RT, anggota masyarakat yang aktif dalam pengelolaan kegiatan komunitas, dan warga yang tertarik untuk belajar manajemen proyek, dengan jumlah partisipan sebanyak 7-10 orang. Alat dan bahan yang digunakan meliputi laptop dan proyektor untuk pemaparan materi, perangkat lunak Microsoft Project yang telah terinstal pada laptop pengajar, serta panduan penggunaan Microsoft Project dalam bentuk cetak dan digital. Data dikumpulkan melalui observasi selama pelatihan, kuisioner pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta, serta dokumen atau catatan aktivitas komunitas sebelumnya yang relevan dengan manajemen proyek. Data dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan hasil pre-test dan post-test untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan. Selain itu, saran dan masukan dari peserta dianalisis untuk meningkatkan pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan. Pendekatan ini diharapkan memberikan dampak langsung dan berkelanjutan dalam meningkatkan kompetensi warga, khususnya dalam pengelolaan proyek berbasis komunitas. Dibawah ini adalah langkah langkah yang dapat diambil oleh pelaksana PKM didalam melakukan pengabdianya seperti terlihat pada Gambar 1. Semua yang dilakukan oleh pelaksana adalah bertujuan untuk meningkatkan SDM [9][10][11] secara berkelanjutan sebagai usaha pemerintah untuk meningkatkan literasi belajar di Indonesia.



Gambar. 1. Metodologi Pengabdian

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Kegiatan

Kegiatan pengenalan dan sosialisasi Microsoft Project di RT 004 Tebet Timur Dalam berhasil dilaksanakan selama satu hari, dengan partisipasi aktif dari 7 warga yang terdiri dari pengurus RT, anggota komunitas, dan warga umum. Berdasarkan hasil pre-test, mayoritas peserta (80%) belum memiliki pemahaman tentang manajemen proyek dan perangkat lunak pendukungnya. Namun, setelah mengikuti pelatihan, hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 85% peserta memahami konsep dasar manajemen proyek dan mampu menggunakan fitur dasar Microsoft Project, seperti membuat jadwal proyek dan mengelola sumber daya.

Kegiatan ini juga menghasilkan beberapa capaian, antara lain:

- Peningkatan Literasi Teknologi:** Peserta memahami pentingnya digitalisasi dalam pengelolaan proyek dan bagaimana Microsoft Project dapat mempermudah pekerjaan mereka.
- Keterampilan Teknis:** Peserta mampu membuat diagram Gantt, menetapkan durasi tugas, dan mengatur ketergantungan antar tugas dengan menggunakan Microsoft Project.
- Dokumentasi Proyek:** Sebagai hasil simulasi, peserta berhasil membuat rencana proyek untuk kegiatan perayaan hari besar komunitas, yang melibatkan penjadwalan tugas dan alokasi anggaran.

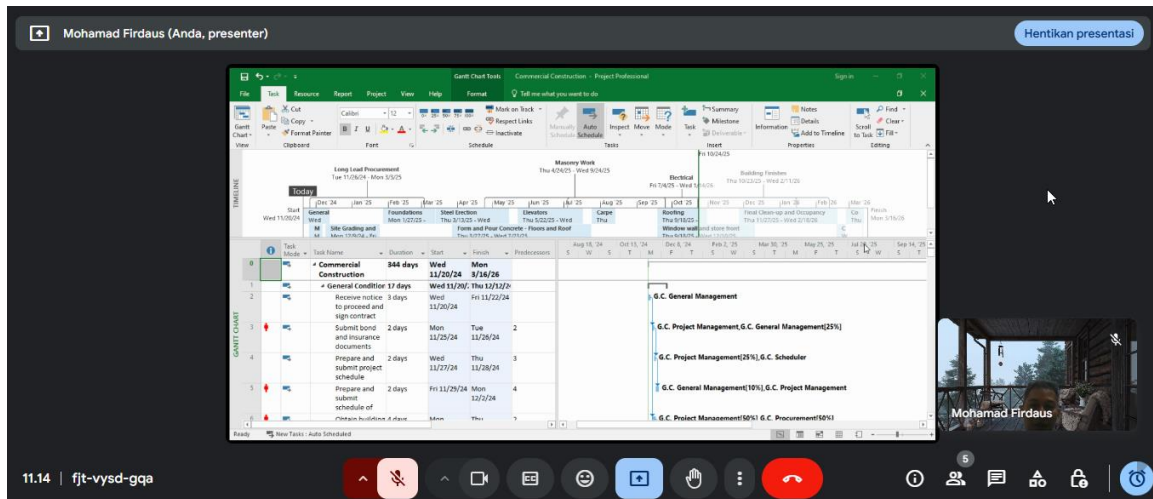
4.2 Pembahasan

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif melalui kombinasi teori dan praktik efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya [12] yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan pemahaman peserta lebih cepat dibandingkan metode ceramah saja. Sesi praktik yang menggunakan studi kasus berbasis komunitas memberikan dampak positif, karena peserta merasa lebih terhubung dengan materi yang relevan dengan kebutuhan mereka. Sebagai contoh, simulasi pengelolaan acara RT membantu peserta memahami bagaimana tugas-tugas dapat diatur secara terstruktur, sehingga mengurangi potensi keterlambatan dan konflik.

Namun, beberapa tantangan juga ditemukan, seperti:

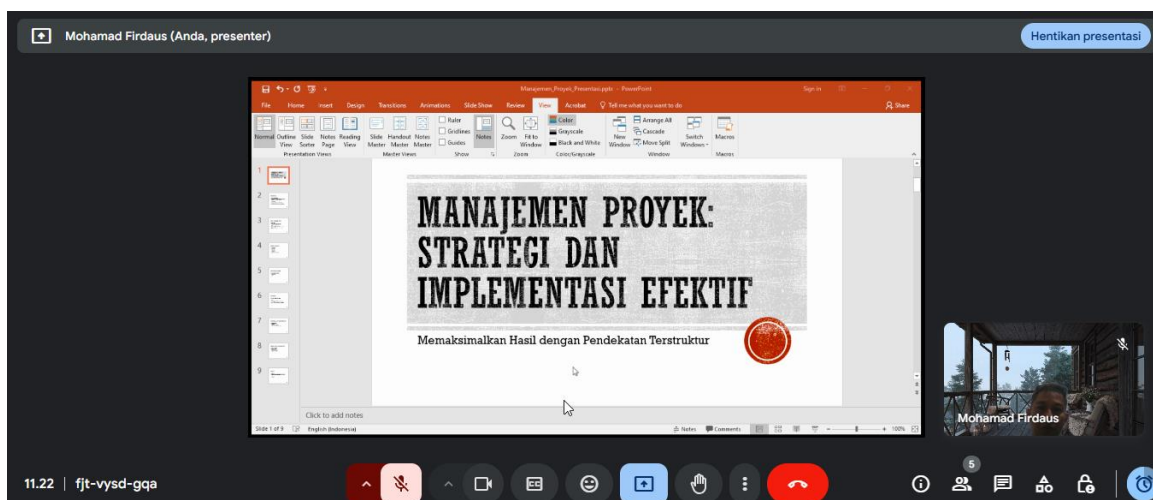
- Kendala Teknologi:** Beberapa peserta mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat lunak karena keterbatasan pengalaman menggunakan komputer. Solusi yang diberikan adalah pendampingan langsung oleh fasilitator.
- Waktu Pelatihan yang Terbatas:** Meskipun pelatihan berjalan lancar, durasi dua hari dirasa kurang untuk mempelajari seluruh fitur Microsoft Project secara mendalam.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memenuhi tujuan pengabdian untuk meningkatkan kompetensi manajemen proyek peserta. Ke depannya, direkomendasikan untuk mengadakan pelatihan lanjutan dengan fokus pada fitur-fitur yang lebih kompleks, seperti pelaporan proyek dan analisis risiko. Selain itu, pendampingan pasca-pelatihan dapat dilakukan untuk memastikan keberlanjutan penerapan Microsoft Project dalam pengelolaan kegiatan komunitas.



Gambar. 2. Penjelasan tentang Microsoft Project

Sedangkan didalam Gambar 2 dapat terlihat para pelaksana PKM sedang mencoba untuk menjelaskan apa apa saja yang terdapat didalam program Microsoft Project yang dapat mempermudah user untuk mengerjakan suatu proyek .



Gambar. 3. Penjelasan tentang Manajemen Proyek

Kemudian dilihat bahwa pelaksana juga menjelaskan apa itu sebenarnya yang dimaksud sebagai manajemen proyek, definisi, kegunaan, penerapan dalam kehidupan sehari hari, serta penggunaan software software yang mempermudah pencatatan dan pengerjaan proyek.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengenalan dan sosialisasi Microsoft Project di RT 004 Tebet Timur Dalam telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan masyarakat dalam manajemen proyek. Melalui pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik langsung, peserta dapat memahami konsep dasar manajemen proyek serta menguasai keterampilan dasar dalam menggunakan Microsoft Project. Hasil pre-test dan post-test menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta untuk menggunakan fitur dasar perangkat lunak ini, seperti pembuatan jadwal dan pengelolaan sumber daya. Pelatihan ini diharapkan dapat mendukung pengelolaan kegiatan komunitas secara lebih terstruktur dan efisien, serta mendorong penggunaan teknologi dalam manajemen proyek di tingkat lokal.

Saran

Untuk memperdalam pemahaman peserta, disarankan untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang mencakup fitur-fitur lanjutan dari Microsoft Project, seperti pelaporan dan analisis risiko. Selain itu, untuk

memastikan penerapan yang berkelanjutan, perlu ada pendampingan pasca-pelatihan guna membantu peserta dalam mengatasi tantangan yang mereka hadapi saat menerapkan pengetahuan yang didapat dalam kegiatan nyata. Kendala teknologi yang dialami oleh beberapa peserta juga perlu diperhatikan dengan menyediakan fasilitas yang memadai serta pelatihan dasar penggunaan komputer. Selanjutnya, pemanfaatan platform digital seperti modul pelatihan online dapat memperluas jangkauan pelatihan dan memudahkan akses bagi warga yang tidak dapat mengikuti sesi langsung. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan kompetensi manajemen proyek masyarakat dapat berkembang lebih lanjut, mendukung pengelolaan kegiatan berbasis komunitas yang lebih profesional.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adrienne Watt, *Project Management*, 1st ed. British Columbia, USA: The Open University of Hongkong, 2012.
- [2] J. Heagney, *Fundamentals of Project Management*. AMACOM, 2016.
- [3] J. P. Lewis, *Project Planning, Scheduling & Control*. McGraw-Hill, 2020.
- [4] M. E. Martin and K. Tate, *Microsoft Project for Dummies*. Wiley, 2019.
- [5] M. Firdaus, "Implementasi IT Project Management Dalam Pembuatan Sistem Informasi Monitoring Pagu Dan Anggaran (SIMPORA)," *Jutech*, vol. 3, no. 2, pp. 122–130, 2022, [Online]. Available: <http://ojs.itb-ad.ac.id/index.php/JUTECH/article/view/2031>
- [6] M. Meisuri, Y. A. Siregar, A. Halik, I. Bakti, and M. Firdaus, "Evaluation of the Effect of Teacher Training on the Use of Learning Technology," *JETE*, vol. 2, no. 1, pp. 8–20, 2024, doi: <https://doi.org/10.55849/jete.v2i1.733>.
- [7] Microsoft, "Microsoft Project Official Documentation," Microsoft.
- [8] et al Kurniawati, D., "Pengaruh Pelatihan Teknologi Digital dalam Peningkatan Kompetensi Komunitas," *J. Teknol. dan Masy.*, vol. 3, no. 14, pp. 45–55, 2021.
- [9] R. S. Y. I. W. T. H. E. L. M. A. R. I. P. S. A. S. A. O. U. H. M. F. M. A. T. R. Hartini Hermin Nainggolan, "Pengantar Manajemen SDM di Era Modern," *Media Sains Indonesia*, vol. 1. Media Sains Indonesia, Jakarta, 2022.
- [10] R. D. P. S. M. S. K. M. E. D. E. F. A. P. K. A. D. S. M. I. S. A. M. F. L. O. M. Y. L. I. J. N. S. M. S. Agus Susanto Elyzabeth Wijaya, "MSDM: Membentuk SDM Unggul Dan Kompetitif." *Media Sains Indonesia*, 2023.
- [11] I. P. Y. R. R. S. N. Y. B. M. F. P. R. S. N. M. F. A. S. W. Muhammad Hasan Acai Sudirman, "Human Capital Management (Teori dan Aplikasi)." *Media Sains Indonesia*, Jakarta, 2023.
- [12] W. Kurniawati, E. Supriatna, A. Padli, A. Aristanto, M. Murthada, and M. Firdaus, "The Teachers' Roles In Educational Aspect Of Merdeka Belajar At Schools," *Dharmas Educ. J.*, vol. 4, no. 2, pp. 735–741, Nov. 2023, doi: [10.56667/dejournal.v4i2.1131](https://doi.org/10.56667/dejournal.v4i2.1131).