Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat)
Vol. 4, No. 5, Oktober 2026
E-ISSN 2985-3346

PENINGKATAN *HARD SKILL* MAHASISWA TINGKAT AKHIR FAKULTAS TEKNIK DALAM PENJADWALAN KERJA MENGGUNAKAN *MICROSOFT PROJECT* UNTUK MENGHADAPI DUNIA KERJA

ENHANCING HARD SKILLS OF FINAL-YEAR ENGINEERING STUDENTS IN WORK SCHEDULING USING MICROSOFT PROJECT TO PREPARE FOR THE PROFESSIONAL WORLD

Edi Mawardi[1*], Zakir Husin[2], Hazal Fitri[3], Azhar[4], Bambang Tripoli[5], Meidia Refiyani [6]
[1*2,4,5,6] Universitas Teuku Umar, Meulaboh,
[3]Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh
[1]*edimawardi@utu.ac.id, [2]zakirngn@utu.ac.id,[3]hazal.fitri@ar-raniry.ac.id,[4]Azharteknik@utu.ac.id
[5]Bambangtripoli@utu.ac.id,[6] meidiarefiyanni@utu.ac.id

Article History:
Received: September 09th, 2026
Revised: October 10th, 2026
Published: October 15th, 2026

Abstract: *This Community Service (PkM) activity aims to enhance the practical hard skills of final-year students at the Faculty of Engineering, Universitas Teuku Umar, in work scheduling using Microsoft Project to prepare them for the professional workforce. Final-year students frequently encounter challenges stemming from a competency gap between conventional project management theory and the practical demands of a fully digitized industry. The implementation method of this program was carried out in three systematic phases: the delivery of theoretical project management concepts, an interactive workshop on Microsoft Project operations, and intensive mentoring in constructing real-world project simulations (Gantt Charts and resource allocation). The outcomes of this activity demonstrated a significant improvement in the participants' understanding and practical proficiency in developing structured work plans, detecting critical paths, and optimizing time efficiency. Through this training, students have acquired a higher level of career readiness and additional digital competencies, serving as their primary competitive advantage in the industrial sector.*

Keywords: *Hard Skills, Engineering Students, Microsoft Project, Work Scheduling, Career Readiness.*

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan hard skill mahasiswa tingkat akhir Fakultas Teknik Universitas Teuku Umar dalam penjadwalan kerja menggunakan Microsoft Project untuk menghadapi dunia kerja. Mahasiswa tingkat akhir sering kali menghadapi tantangan berupa kesenjangan antara teori manajemen proyek konvensional dengan kebutuhan praktis industri yang serbadigital. Metode pelaksanaan PkM ini dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu pemaparan materi teori manajemen proyek, workshop interaktif pengoperasian Microsoft Project, serta pendampingan penyusunan simulasi proyek nyata (Gantt Chart dan alokasi sumber daya). Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan

praktis peserta secara signifikan dalam menyusun rencana kerja terstruktur, mendeteksi jalur kritis, dan mengoptimalkan efisiensi waktu. Melalui pelatihan ini, mahasiswa memiliki kesiapan kerja yang lebih matang serta memiliki kompetensi digital tambahan sebagai modal daya saing utama di dunia industri.

Kata Kunci: *Hard Skill*, Mahasiswa Teknik, *Microsoft Project*, Penjadwalan Kerja, Kesiapan Kerja.

PENDAHULUAN

Dunia industri modern, khususnya sektor keteknikan, menuntut lulusan perguruan tinggi tidak hanya memiliki pemahaman teoritis yang kuat, tetapi juga keterampilan praktis (hard skill) yang selaras dengan perkembangan teknologi. Salah satu kompetensi utama yang wajib dimiliki oleh seorang sarjana teknik adalah kemampuan manajemen proyek. Di dalam realitas kerja, keberhasilan suatu proyek keteknikan sangat bergantung pada ketepatan perencanaan, ketelitian penjadwalan, dan efisiensi alokasi sumber daya. Ketidakmampuan dalam mengelola elemen-elemen ini sering kali memicu terjadinya keterlambatan proyek (delay) dan pembengkakan anggaran (cost overrun), yang menjadi momok besar bagi industri. Oleh karena itu, penguasaan perangkat lunak manajemen proyek standar industri menjadi sebuah keharusan mutlak bagi calon profesional muda (Rati et al., 2024; Saptadi et al., 2025; Sukmana et al., 2025).

Fakultas Teknik Universitas Teuku Umar (UTU) berkomitmen menghasilkan lulusan yang siap kerja dan berdaya saing tinggi. Mahasiswa tingkat akhir berada pada fase krusial dalam transisi dari dunia akademik ke dunia profesi. Meskipun mereka telah mendapatkan mata kuliah teori Manajemen Proyek, implementasinya sering kali masih bersifat konvensional atau berbasis komputerisasi sederhana seperti Microsoft Excel. Metode ini memiliki keterbatasan besar dalam mendeteksi jalur kritis (Critical Path Method), memperbarui progres secara dinamis, serta mengintegrasikan kapasitas beban kerja tim secara otomatis. Akibatnya, terdapat kesenjangan kompetensi (skill gap) yang cukup lebar antara keahlian yang dimiliki mahasiswa saat ini dengan kualifikasi digital yang diekspektasikan oleh perusahaan konstruksi maupun industri manufaktur saat ini (Dimisyqiyani & Widuri, 2026; Mulyana et al., 2025; Tahir et al., 2025).

Microsoft Project merupakan salah satu perangkat lunak pionir dan standar global yang paling banyak digunakan oleh Project Planner di berbagai korporasi. Melalui aplikasi ini, pengguna dapat menyusun Gantt Chart, mengidentifikasi ketergantungan antar-tugas, mengelola baseline, hingga memitigasi risiko over-allocation pada sumber daya manusia maupun material. Membekali mahasiswa tingkat akhir dengan kemampuan mengoperasikan Microsoft Project secara komprehensif akan memberikan nilai tambah yang signifikan pada Surat Keterangan Pendamping Ijazah (SKPI) mereka, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri mereka saat memasuki bursa kerja (Andani, 2024; Lioenita, 2024; Mulyati et al., 2025).

Berdasarkan analisis situasi tersebut, tim pengabdian masyarakat Universitas Teuku Umar memandang perlu untuk menyelenggarakan kegiatan bertajuk "Peningkatan Hard Skill Mahasiswa Tingkat Akhir Fakultas Teknik dalam Penjadwalan Kerja Menggunakan Microsoft Project untuk

Menghadapi Dunia Kerja". Melalui program pengabdian yang terstruktur ini, mahasiswa tidak hanya sekadar diperkenalkan pada menu aplikasi, melainkan dilatih secara intensif melalui studi kasus proyek riil. Diharapkan, output dari kegiatan ini mampu menjembatani kesenjangan akademik-industri, meminimalkan masa tunggu kerja lulusan Fakultas Teknik UTU, serta berkontribusi nyata dalam peningkatan indikator kinerja utama universitas dalam hal keterserapan lulusan di dunia kerja (Buyang, 2024; Fatimah et al., 2024; Rati et al., 2024).

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang menggunakan pendekatan aksi partisipatif bersama komunitas (Participatory Action Research). Melalui pendekatan ini, sasaran dampingan tidak hanya diposisikan sebagai objek pasif penerima materi, melainkan dilibatkan secara aktif mulai dari proses perencanaan, pengorganisasian, hingga evaluasi akhir program.

1. Subyek Pengabdian

Subyek atau komunitas sasaran dampingan utama dalam kegiatan PkM ini adalah mahasiswa tingkat akhir Fakultas Teknik Universitas Teuku Umar (UTU) yang sedang menyusun Tugas Akhir (Skripsi) atau yang telah menyelesaikan mata kuliah Manajemen Proyek secara teoritis. Komunitas ini dipilih secara terukur karena mereka berada dalam fase transisi krusial menuju bursa kerja industri infrastruktur, manufaktur, dan teknologi. Peserta ditargetkan sebanyak 30 hingga 40 mahasiswa yang berkomitmen penuh untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga selesai guna memastikan efektivitas transfer keahlian digital (Andani, 2024; Yamin & Umar, 2024).

2. Tempat dan Lokasi Pengabdian

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Kantin Kampus Universitas Teuku Umar (UTU), Meulaboh, Aceh Barat. Pemilihan kantin kampus sebagai lokasi aksi bersama ini didasari oleh konsep In-Formal Learning Space Framework (kerangka ruang belajar informal). Kantin UTU dinilai memiliki atmosfer yang santai, inklusif, dan tidak kaku jika dibandingkan dengan ruang kelas atau laboratorium konvensional. Pendekatan ruang komunal ini dipilih secara sengaja untuk mencairkan ketegangan mahasiswa tingkat akhir, merangsang diskusi dua arah yang lebih cair antara dosen dan mahasiswa, serta memudahkan kolaborasi kelompok tanpa sekat birokrasi kelas. Untuk menunjang kebutuhan teknis pelatihan digital, area kantin akan dimodifikasi sementara dengan menyediakan fasilitas power station (colokan listrik massal), proyektor portabel, layar lipat, serta jaringan Wi-Fi lokal berkecepatan tinggi agar proses simulasi perangkat lunak berjalan lancar.

3. Keterlibatan Subyek Dampingan dalam Perencanaan dan Pengorganisasian

Keterlibatan aktif mahasiswa sebagai subyek dampingan diwujudkan melalui pembentukan Focus Group Discussion (FGD) pra-kegiatan dan kepanitiaan bersama (kolaborasi dosen-

mahasiswa). Proses pengorganisasian komunitas dilakukan melalui langkah-langkah berikut:

1. Analisis Kebutuhan Bersama (Co-Planning): Tim pengusul melibatkan perwakilan lembaga mahasiswa Fakultas Teknik (seperti Himpunan Mahasiswa Jurusan) untuk memetakan kelemahan spesifik mereka dalam memahami jalur kritis (Critical Path Method) dan kendala instalasi perangkat lunak.
2. Pengorganisasian Ruang (Logistics Co-Design): Mahasiswa dilibatkan langsung dalam menata tata letak meja di kantin kampus menjadi beberapa klaster kerja kelompok kecil (masing-masing diisi 5–7 mahasiswa) untuk memfasilitasi metode peer-learning (belajar sejawat) selama workshop pengoperasian aplikasi berlangsung.

4. Metode atau Strategi Pencapaian Tujuan

Guna mencapai tujuan peningkatan hard skill penjadwalan proyek yang optimal, pengabdian ini menerapkan kombinasi tiga strategi utama:

• Experiential Learning (Pembelajaran Berbasis Pengalaman): Peserta langsung mempraktikkan input data proyek riil ke dalam komputer masing-masing menggunakan Microsoft Project, bukan sekadar melihat demonstrasi dosen.

• Case-Based Method (Metode Berbasis Kasus): Materi simulasi disesuaikan dengan studi kasus proyek keteknikan lokal di wilayah Aceh Barat, seperti estimasi penjadwalan pembangunan gedung, jembatan, atau proyek infrastruktur pesisir.

• Peer-Mentoring (Mentoring Sejawat): Mahasiswa yang memiliki akselerasi pemahaman lebih cepat diarahkan untuk mendampingi rekan satu mejanya di klaster kantin, sehingga suasana belajar menjadi lebih adaptif dan solid.

5. Tahapan-Tahapan Kegiatan

Rangkaian aksi pengabdian ini dibagi secara sistematis ke dalam 4 (empat) tahapan utama sebagai berikut:

[Tahap I: Persiapan & Asesmen] ➔ [Tahap II: Aksi & Edukasi] ➔ [Tahap III: Workshop & Simulasi] ➔ [Tahap IV: Evaluasi & Output]

1. Tahap I: Persiapan dan Asesmen Awal (Pra-Pelaksanaan)

   Pada tahap awal, tim dosen melakukan koordinasi perizinan penggunaan fasilitas kantin kampus dengan pihak pengelola internal UTU. Selanjutnya, dilakukan distribusi pre-test berbasis digital untuk mengukur pemahaman dasar mahasiswa mengenai logika penjadwalan proyek konvensional (WBS, ketergantungan tugas, dan durasi). Tim juga memastikan seluruh laptop mahasiswa peserta telah terpasang aplikasi Microsoft Project yang siap digunakan.

2. Tahap II: Aksi Bersama Kuliah Praktis (Edukasi Teori Kontekstual)

Tahap ini dilaksanakan di area kantin kampus pada sesi pagi hari. Dosen menyampaikan pengantar logika digitalisasi manajemen proyek dengan gaya kasual memanfaatkan papan tulis portabel dan proyektor. Materi difokuskan pada pengenalan antar muka Microsoft Project, cara mendefinisikan kalender kerja proyek, menyusun Work Breakdown Structure (WBS), menetapkan hubungan antar-tugas (predecessors), hingga membaca bagan Gantt Chart secara otomatis.

3. Tahap III: Workshop Interaktif dan Bedah Kasus (Aksi Pendampingan Nyata)

   Tahap ini merupakan inti dari pengabdian di mana mahasiswa bekerja dalam kelompok di meja-meja kantin. Setiap kelompok diberikan draf dokumen teknis proyek fiktif namun realistis. Di bawah bimbingan intensif tim pengabdian, mahasiswa memformulasikan data tersebut ke dalam Microsoft Project: menginput durasi, melacak lintasan kritis (tugas yang tidak boleh terlambat), melakukan alokasi sumber daya manusia/alat, hingga menyelesaikan masalah bentrok jadwal (resource leveling). Proses ini diselingi dengan diskusi interaktif kelompok sambil memanfaatkan suasana kantin yang santai untuk meningkatkan retensi belajar.

4. Tahap IV: Evaluasi Akhir dan Refleksi Komunitas (Pasca-Pelaksanaan)

   Kegiatan ditutup dengan pengisian post-test untuk mengukur persentase lonjakan keahlian (hard skill) peserta. Setiap mahasiswa diwajibkan mengumpulkan file proyek (.mpp) hasil kerja mandiri mereka sebagai indikator kelulusan pelatihan. Tahap akhir melibatkan refleksi bersama mengenai pemanfaatan hasil pelatihan sebagai modal pengisian portofolio resume kerja mereka.

HASIL PELAKSANAAN PROGRAM

Pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di Kantin Kampus Universitas Teuku Umar (UTU) berhasil merealisasikan seluruh rangkaian rencana aksi bersama komunitas secara tuntas. Aksi pengabdian ini melibatkan 35 mahasiswa tingkat akhir Fakultas Teknik sebagai subyek dampingan utama. Ragam kegiatan teknis yang dilaksanakan di lapangan terbagi ke dalam tiga bentuk aksi program nyata:

• Aksi Penataan Ruang Komunal (Environment Setup): Tim PkM bersama mahasiswa melakukan modifikasi area Kantin UTU menjadi ruang kelas informal portabel. Aksi ini meliputi pemasangan instalasi kabel daya massal untuk laptop peserta, penyediaan proyektor nirkabel, dan penataan meja kantin menjadi klaster kelompok kerja kecil (berisi 5 orang per meja) guna merangsang metode pembelajaran sejawat (peer-learning).

• Aksi Teknis Penyelarasan Perangkat Lunak (Software Cleansing): Tim melakukan audit dan penyelarasan teknis terhadap laptop mahasiswa yang mengalami kendala instalasi. Aksi ini berhasil menyamakan versi Microsoft Project yang digunakan serta melakukan konfigurasi awal

kalender kerja, seperti menetapkan jam kerja standar keteknikan dan mengunci daftar hari libur nasional.

• Aksi Simulasi Proyek Kontekstual (Project Case Study): Mahasiswa diberikan dokumen teknis riil berupa draf proyek infrastruktur lokal di Aceh Barat. Secara teknis, peserta dipandu untuk menginput Work Breakdown Structure (WBS), menentukan durasi aktivitas, mengunci hubungan ketergantungan antar-tugas (predecessors), mengalokasikan sumber daya manusia dan material, hingga mengunci draf akhir menggunakan fitur Set Baseline.

Seluruh peserta (100%) berhasil menyelesaikan output wajib berupa file dokumen proyek berformat .mpp yang berisi bagan jadwal kerja (Gantt Chart) utuh beserta analisis jalur kritisnya masing-masing.



Gambar 1. Penyelarasan Perangkat Lunak



Gambar 2. Interaktif & Bedah Kasus



Gambar 3. Proyek Kontektual



Gambar 4. Pengisian Bagan jadwal Kerja

PEMBAHASAN DAN ANALISA DAMPAK

Proses pendampingan yang dialihkan dari ruang kelas formal ke Kantin Kampus UTU menciptakan dinamika belajar yang sangat unik dan efektif. Konsep ruang belajar informal (informal learning space) ini terbukti mencairkan hambatan psikologis mahasiswa tingkat akhir yang biasanya merasa jenuh atau tegang dengan atmosfer akademik formal, sehingga proses transfer teknologi berjalan lebih cepat dan dua arah.

Berdasarkan dinamika pendampingan tersebut, muncul dampak transformatif berupa perubahan sosial dan perilaku pada komunitas sasaran:

• Perubahan Perilaku Kerja (Karakter Berbasis Data): Sebelum program ini dijalankan, mahasiswa memiliki kebiasaan merencanakan durasi tugas akhir atau simulasi proyek kuliah hanya

berdasarkan intuisi kasar atau menggunakan Microsoft Excel manual. Setelah pendampingan intensif, terjadi perubahan perilaku yang signifikan. Mahasiswa mulai menunjukkan karakter kerja yang presisi dan metodologis. Mereka kini terbiasa menganalisis lintasan kritis (Critical Path Method) terlebih dahulu untuk mendeteksi aktivitas mana yang tidak boleh terlambat agar proyek total selesai tepat waktu.

• Terciptanya Kesadaran Baru Menuju Transformasi Digital: Program ini berhasil menumbuhkan kesadaran kolektif yang kuat di kalangan calon lulusan Fakultas Teknik UTU bahwa penguasaan ijazah saja tidak lagi cukup di era Industri 4.0. Muncul kesadaran baru bahwa keahlian mengoperasikan perangkat lunak spesifik seperti Microsoft Project adalah daya saing utama (survival kit) yang wajib dimiliki agar tidak kalah dalam bursa kerja sektor industri modern.

• Lahirnya Pemimpin Lokal (Local Leaders): Pola pendampingan berbasis klaster meja kantin secara alami menyaring dan memunculkan bakat kepemimpinan baru. Mahasiswa yang memiliki akselerasi pemahaman lebih cepat terhadap program Microsoft Project secara sukarela mengambil peran sebagai mentor sejawat (peer-mentors). Para local leaders inilah yang secara aktif mengomandoi kelompoknya, membantu mengoreksi logika software rekan-rekannya, dan mengarahkan jalannya diskusi kelompok tanpa harus selalu menunggu instruksi dari tim dosen.

• Munculnya Pranata Baru (In-Formal Study Circle): Dampak jangka panjang yang paling terlihat adalah lahirnya pranata sosial baru berupa lingkaran studi informal mahasiswa di area kantin kampus. Pasca-pelatihan, fungsi Kantin UTU mengalami pergeseran fungsi positif. Tempat ini tidak lagi sekadar menjadi ruang makan dan bersosialisasi, melainkan bertransformasi menjadi wadah komunal diskusi draf proyek digital. Mahasiswa tingkat akhir kini rutin berkumpul di kantin secara mandiri dengan membawa laptop untuk saling mengoreksi draf penjadwalan Microsoft Project yang mereka susun, baik untuk kepentingan skripsi maupun sebagai persiapan menghadapi tes seleksi kerja di dunia industri.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di Kantin Kampus Universitas Teuku Umar berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan hard skill penjadwalan proyek digital bagi mahasiswa tingkat akhir Fakultas Teknik. Melalui rangkaian aksi praktis dan adaptif di ruang informal, seluruh peserta sukses menguasai pengoperasian Microsoft Project, mulai dari penyusunan Work Breakdown Structure (WBS) hingga analisis jalur kritis.

Program ini membawa dampak transformatif yang nyata, berupa perubahan perilaku kerja mahasiswa dari metode intuitif menjadi berbasis data yang presisi. Selain itu, kegiatan ini berhasil memicu kesadaran baru akan pentingnya literasi digital di era Industri 4.0, melahirkan local leaders sebagai mentor sejawat, serta membentuk pranata sosial baru berupa lingkaran studi informal (informal study circle) mahasiswa di kantin kampus untuk mendiskusikan perencanaan proyek digital secara berkelanjutan.

PENGAKUAN

Tim pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat serta Penjaminan Mutu Pendidikan (LPPM-PMP) Universitas Teuku Umar atas dukungan pendanaan dan fasilitasi program ini. Apresiasi setinggi-tingginya juga disampaikan kepada Dekan dan sivitas akademika Fakultas Teknik atas dukungan administratifnya. Terima kasih kami haturkan kepada pengelola Kantin Kampus UTU yang telah menyediakan ruang komunal inklusif selama pelatihan. Terakhir, penghargaan luar biasa ditujukan kepada seluruh mahasiswa tingkat akhir Fakultas Teknik UTU atas partisipasi aktif, dedikasi, dan semangat kolaborasinya dalam menyukseskan seluruh rangkaian aksi bersama ini.

DAFTAR REFERENSI

Andani, N. S. (2024). Penerapan Project Planning Dalam Penjadwalan Dan Biaya Pada Proyek Pembangunan Rumah 4 Lantai Dengan Menggunakan Microsoft Project 2021. Universitas Islam Balitar, Blitar.

Buyang, C. G. (2024). Pelatihan Software Terapan Microsoft Project Untuk Mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Pattimura. Jurnal Tagalaya Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(3), 333–340.

Dimisyqiyani, E., & Widuri, R. T. (2026). PLUG AND PLAY: Strategi Vokasi Menuju Dunia Kerja. Airlangga University Press.

Fatimah, A., Magdalena, M., Suryadi, S., & Kristanti, I. (2024). Implementasi Project Based Learning, Contextual Teaching and Learning untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa. Jurnal Ilmiah Edunomika, 8(1).

Lioenita, A. M. (2024). Penerapan Project Planning Pada Proyek Pembangunan Kost 4 Lantai Menggunakan Microsoft Project 2021. Universitas Islam Balitar.

Mulyana, O. P., Izzati, U. A., Mulyana, P. A., Budiani, M. S., & Puspitadewi, N. W. S. (2025). Undergraduate Employability: Transisi Kuliah ke Kerja. CV Eureka Media Aksara.

Mulyati, E., Priana, S. E., Indriyati, C., Taufiq, M., Bonok, Z., Zayu, W. P., Moniaga, F., Rumambi, R. C., Tumimomor, J. E. E., & Sangadji, F. A. (2025). Smart Construction: Transformasi Digital Dalam Manajemen Proyek. CV. Gita Lentera.

Rati, N. W., Paramartha, W. E., Widiastini, N. W. E., & AGUSTIKA, G. N. S. (2024). Mengasah Soft Skills dan Hard Skills Melalui Program MBKM: Strategi dan Implementasi. Nilacakra.

Saptadi, N. T. S., Septiani, S., Wardoyo, T. H., Hidayati, W., Thoif, M., Talindong, A., Audia, F., Nashiroh, P. K., Hadikusumo, R. A., & Suroya, L. F. (2025). Pendidikan Vokasional: Teori dan Praktik. Sada Kurnia Pustaka.

Sukmana, O., Nasution, S., Triastuti, E., Estede, S., Prihartini, I., Soegiarto, I., Natsir, I., Ningrum, G. D. K., Dewantara, I. W. G. S., & Baskoro, S. E. (2025). Pendidikan Vokasi: Kompetensi & Solusi Kebutuhan Dunia Kerja. , Star Digital Publishing.

Tahir, A., Rachman, A., Hulukati, F., Igirisa, A., Wange, A., Yunus, F. U., Limonu, F., Kopiti, I.,

Bioto, J. A., & Djojonikrat, J. (2025). Kepemimpinan Transformasional “Membangun Masa Depan Perguruan Tinggi di Indonesia.” Tohar Media.

Yamin, A., & Umar, U. (2024). Pendampingan Penulisan Tugas Akhir Bagi Mahasiswa Tingkat Akhir Magister Manajemen Inovasi, Universitas Teknologi Sumbawa. Madaniya, 5(2), 415–425.