



PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA

Kompleks Perkantoran Pemerintah Kabupaten Pasuruan
Jalan Raya Raci Km. 9, Bangil, Pasuruan
Pos-el dispورا.kab.pasuruan@gmail.com

Pasuruan, 23 Juni 2026

Nomor : 400.5/634/115/2026
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (satu) lembar
Hal : Permohonan Narasumber

Sdri. Siti Julaikha, S.TP

di
Pasuruan

Bersama ini kami beritahukan bahwa Dinas Pemuda dan Olahraga Kabupaten Pasuruan akan melaksanakan kegiatan Pelatihan Pemanfaatan IT Bagi Pemuda Sesi-2 Tahun 2026. Sehubungan dengan hal tersebut mohon untuk menjadi narasumber kegiatan yang akan dilaksanakan pada:

Hari, Tanggal : Selasa, 30 Juni 2026
Waktu : 12.30 WIB s.d. Selesai
Tempat : Gedung Lantai 3 Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Nahdlatul Ulama (UNU) Pasuruan,
Jl. Raya Warung Dowo, Kecamatan Pohjentrek, Kabupaten Pasuruan.
Materi : Materi 6: Menjadi Content Creator Profesional (Strategi, Tren, dan Personal Branding)

Guna kelancaran dan kelengkapan kegiatan mohon narasumber untuk melengkapi:

- 1.Materi yang disampaikan; dan
- 2.KTP.

Untuk informasi lebih lanjut dapat menghubungi CP. Bidang Kepemudaan melalui nomor HP/WA 082338358334.

Demikian atas perhatian dan kerja samanya disampaikan terima kasih.

**KEPALA DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA
KABUPATEN PASURUAN**



MOHAMMAD AGUS MASJHADY, S.Sos., M.Si.
Pembina Utama Muda, (IV/c)
NIP. 197008291991011001

Lampiran :1
Tanggal : 23 Juni 2026
Nomor : 400.5/634/115/2026
Hal :Permohonan Narasumber

JADWAL KEGIATAN
PELATIHAN PEMANFAATAN IT BAGI PEMUDA TAHUN 2026

NO	WAKTU			KEGIATAN	KETERANGAN
	START	END	DURASI		
Hari Pertama					
1	07.00	07.30	30 Menit	Registrasi Peserta	Panitia
2	07.30	08.00	30 menit	Pembukaan	Bupati dan Kepala Dinas
3	08.00	10.00	2 jam	Materi 1: Arah Kebijakan Digitalisasi Pemuda & Tantangan SDM di Era Transformasi Digital	Bupati
4	10.00	12.00	2 jam	Materi 2: Program Pengembangan Pemuda Berbasis IT & Peluang Kolaborasi dengan Pemerintah Daerah	Kepala Dinas
5	12.00	13.00	1 jam	Ishoma	Panitia
6	13.00	16.00	3 jam	Materi 3: Desain Grafis Kreatif (Membangun Identitas Visual di Era Digital)	Praktisi 1
Hari Kedua					
1	07.00	07.30	30 Menit	Registrasi Peserta	Panitia
2	07.30	09.30	2 jam	Materi 4: Jurnalistik Digital (Teknik Penulisan, Publikasi, dan Etika Media di Era Online)	Akademisi
3	09.30	11.30	2 jam	Materi 5: Peran Pemuda dalam Membangun Ekosistem Digital yang Edukatif dan Progresif	Praktisi 2
4	11.30	12.30	1 jam	Ishoma	Panitia
5	12.30	15.30	3 jam	Materi 6: Menjadi Content Creator Profesional (Strategi, Tren, dan Personal Branding)	Praktisi 3
6	15.30	16.00	30 menit	Penutupan & Evaluasi Peserta	Panitia