

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT
Program Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat



PELATIHAN SAINS DAN TEKNOLOGI INFORMASI KOMUNIKASI
PADA YAYASAN KARANG WIDYA (THE LEARNING FARM)
CIANJUR, JAWA BARAT

Oleh :
TIM ABDIMAS

UNIVERSITAS GUNADARMA
DEPOK
5 MEI – 25 JULI 2020

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
DAFTAR ISI.....	3
RINGKASAN.....	4
BAB I PENDAHULUAN.....	5
1.1 Latar Belakang	5
1.2 Analisis Situasi.....	6
1.3 Permasalahan Prioritas Mitra.....	6
BAB 2 SOLUSI DAN TARGET LUARAN.....	7
2.1 Solusi.....	7
2.2 Target Luaran.....	7
BAB 3 METODE PELAKSANAAN.....	8
3.1 Pelaksanaan.....	8
3.2 Rencana Kegiatan.....	8
3.3 Tim Pelaksana.....	8
BAB 4 HASIL LUARAN YANG DICAPAI.....	10
4.1 Daftar Peserta.....	10
4.2 Silabus.....	10
4.3 Hasil Nilai Peserta	12
BAB 5 RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA.....	15
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	16
6.1 Kesimpulan.....	16
6.2 Saran.....	16

LAMPIRAN

- Lampiran 1. Peta Lokasi
- Lampiran 2. Surat permohonan mitra
- Lampiran 3. Surat tugas Universitas Gunadarma
- Lampiran 4. Surat keterangan mirta

RINGKASAN

Yayasan Karang Widya (*The Learning Farm*) berlokasi di Kampung Rawabenceuh, Desa Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur, Jawa Barat 43254. Yayasan Karang Widya merupakan yayasan non profit yang berusaha memberdayakan pemuda/pemudi rentan dan kurang beruntung secara ekonomi serta masih dalam usia produktif (15 - 25 tahun) melalui program pelatihan pertanian organik berasrama selama 100 hari per angkatan. Peserta pelatihan berasal dari seluruh Indonesia.

Selain pertanian organik yang menjadi media pembelajaran utama, peserta pelatihan juga diberikan pelatihan *life skill* seperti bahasa Inggris, kepemimpinan, komputer dll. Pelatihan komputer di bidang sains dan matematika yang diberikan oleh Universitas Gunadarma bertujuan untuk memberikan ketrampilan penggunaan komputer serta pengetahuan matematika dasar kepada peserta pelatihan. Pelatihan yang diberikan mencakup dasar-dasar penggunaan komputer seperti pengenalan komputer, pengolahan kata, pengolahan *spreadsheet*, pembuatan presentasi serta pengetahuan matematika yang berhubungan dengan dunia pertanian. Harapan dari pemberian pelatihan ini adalah membantu para peserta untuk dapat bekerja dengan menggunakan komputer yang merupakan alat bantu pekerjaan dan menerapkan pengetahuan matematika pada bidang pekerjaannya atau menjalankan kegiatan wirausaha

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Sehubungan dengan surat undangan dari Yayasan Karang Widya (*The Learning Farm*) yang bernomor 401/Sekt-YKW/V/2020 tentang permohonan pelatihan komputer kepada Universitas Gunadarma, maka kami mengadakan pelatihan yang diminta oleh yayasan tersebut. Hal ini sejalan dengan perwujudan salah satu Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat.

Karang Widya merupakan tempat belajar untuk pemuda atau pemudi seluruh Indonesia yang berusia antara 15 - 25 tahun dan belum memiliki kesempatan bekerja, bersekolah, belum mampu secara ekonomi, anak jalanan, atau mereka yang ingin menciptakan kesempatan kedua untuk hidup lebih baik di masa depan. Mereka mendapatkan pendidikan seperti pertanian organik, ketrampilan komputer, bahasa Inggris, kesehatan pribadi, HIV/AIDS, manajemen keuangan, kepemimpinan, dan lain-lain.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah kami selenggarakan adalah Pelatihan Matematika dan Komputer Dasar di Yayasan Karang Widya (*The Learning Farm*) yang beralamat di Kampung Rawabenceuh, Desa Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur, Jawa Barat 43254.

Pelatihan ini bertujuan agar para siswa di Yayasan Karang Widya ini terampil dalam menggunakan produk teknologi informasi. Pelatihan ketrampilan komputer yang diberikan meliputi pengenalan komputer, pengolah kata, spreadsheets dan perangkat lunak presentasi. Selain ketrampilan komputer, Universitas Gunadarma juga memberikan pengetahuan matematika dasar untuk para siswa.

Adanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diharapkan para siswa dapat mempunyai ketrampilan di bidang komputer dan matematika yang nanti dapat membantu mereka dalam bekerja atau menjalankan kegiatan wirausaha.

I.2 Analisis Situasi

Lokasi pelatihan di Kampung Rawabenceuh, Desa Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur, Jawa Barat 43254.

Peserta pelatihan terdiri dari pemuda pemudi yang berasal dari seluruh Indonesia yang dikirim ke Yayasan Karang Widya untuk dilatih dalam beberapa bidang Teknologi Informasi dan Matematika. Pelatihan yang diberikan disesuaikan dengan kebutuhani masyarakat yang langsung bisa diaplikasikan dengan kehidupan sehari-hari dan bisa digunakan untuk mata pencaharian mereka.

I.3 Permasalahan Prioritas Mitra.

Yayasan Karang Widya, memohon kepada Tim Abdimas dari Universitas Gunadarma, untuk berkontribusi kepada peserta dalam bidang Teknologi Informasi dan Matematika.

BAB 2

SOLUSI DAN TARGET KELUARAN

2.1 Solusi

Solusi yang kami tawarkan (Tim Abdimas) untuk Yayasan Karang Widya dengan cara memberikan pemahaman tentang Teknologi Informasi, memberikan keterampilan dalam menggunakan komputer serta pemahaman Matematika untuk diaplikasikan di bidang pertanian. Pemberian materi tersebut diharapkan dapat melahirkan peserta yang memiliki ketrampilan bidang Teknologi Informasi dan Matematika.

2.2 Target Luaran

Target luaran yang akan disajikan *slide* presentasi. Hasil targetan luaran ini dapat berkontribusi pada Yayasan Karang Widya yang pesertanya terdiri dari pemuda-pemudi dari seluruh Indonesia.

BAB 3

METODE PELAKSANAAN

3.1 Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan dalam abdimas ini adalah setiap anggota abdimas ditugaskan pada waktu yang telah ditentukan. Demikian juga dalam pemberian materi setiap anggota abdimas disesuaikan dengan kompetensi masing-masing.

3.2 Rencana Kegiatan

Apapun kegiatan tim abdimas yang dilaksanakan di Kampung Rawabenceuh, Desa Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur, Jawa Barat 43254.

3.3 Tim Pengajar

Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat terdiri dari 64 staf pengajar yang tersebar di beberapa jurusan. Setiap pengajar bertugas menyampaikan materi sesuai kompetensinya. Materi yang diberikan sebanyak 5 materi yang berlangsung selama 7 minggu dan setiap pertemuan berlangsung selama 2 jam. Berikut ini adalah susunan pengajar berdasarkan materi yang diajarkan :

No.	Pengantar Komputer	Microsoft Word	Microsoft Excel
1	Guntur Eka Saputra	Fivi Syukriah	Esti Setiyaningsih
2	Syalis Ibnih Melati	Miftahul Jannah	Octarina Budi Lestari
3	Wahyu Supriyatin	Ihsan Jatnika	Purwanti
4	Doddi Yuniardi	Darmini	Sari Noorlima Yanti
5	Rani Puspita	Mella Sri Kencanawati	Benny Irawan
6	Suci Br. Kembaren	Syntha Noviyana	Moh. Yunus
7	Puji Sularsih	Dewi Astuti	Priyo Sarjono W.
8	Remi Senjaya	Silfester Rettob	Sri Hernawati Nur Alfiyani
9	Swelandiah Endah P.	Sumaiyah Fitriandini	

No.	Pengantar Komputer	Microsoft Word	Microsoft Excel
9	Fenni Agustina	Amelia Belinda	Ahmad Hidayat
10	Marliza Ganefi	Dini Triasanti	Farida Amalya
11	Metty Mustikasari	Rizki Ariyani	Noor Vika Hizviani
12	Fenni Agustina	Amelia Belinda	Nur Alfiyani
13			Dina Agusten
14			Setia Wirawan
15			Sri Rahayu Puspitasari
16			Yuli Fitriani

No.	Power Point	Matematika Dasar
1	Diah Tri Budi Lestari	C. Jarot
2	Ega Julia Fajarsari	Elyna Fazriyati
3	Ratu Nurmalika	Revida Iriana
4	Elfitrin Syahrul	Tri Sulistyorini
5	Lulu Chaerani Munggaran	Naeli Umniati
6	Yeni Setiani	Puji Zulaikasari
7	Dina Anggraini	R. Andhika Prihestira
8	Irfan Humaini	Ricky Agus T.
9	Widiastuti	Agus Dharma
10	Bintang Eka Putra	Dyah Cita
11	Matias Kristian Kelviandy	M. Edy Supriyadi
12	Hendri Dwi Putra	X. Furuitho
13		Ernastuti
14		Sulistyo Puspitodjati
15		Henny Widowati
16		D. L. Crispina Pardede

BAB 4

HASIL LUARAN YANG DICAPAI

Berdasarkan dari kegiatan PKM yang telah dilakukan mulai tanggal 5 Mei 2020 sampai dengan 25 Juli 2020 di Yayasan Karang Widya, dapat menghasilkan tutorial dan presentasi materi.

4.1 Daftar Peserta

No.	Nama	No.	Nama
1	Aan Suriyadi	11	Mulyana
2	Azis Muslim	12	Novaldi Nova Zulfikar
3	Cep Hidayat	13.	Nur Semes M Jalaludin
4	Didin Sugandi	14.	Riski Pujiandita
5	Dwi Nugraha	15.	Romie
6	Fathul Zain	16.	Suhesti
7	Haidar Dzakwani	17.	Suparman
8	I Kadek Krisna Yuda	18.	Uus Sundusi
9	Irfan Friatna	19.	Yunus
10	Made Sukadana	20.	Yusuf Tojiri

4.2 Silabus

Silabus terdiri dari 5 materi yaitu : Pengenalan Komputer, Pengolah Kata, *Spreadsheet*, Presentasi dan Matematika Dasar. Masing-masing materi terdiri dari 10 pertemuan. Tabel berikut ini merupakan silabus yang diberikan kepada para siswa :

HARI	PENGENALAN KOMPUTER	PENGOLAH KATA	SPREADSHEET
1.	- Definisi Komputer - Sejarah Komputer - Generasi Komputer - Komponen Komputer - Perangkat Keras - Perangkat Lunak	- Pengenalan Ms. Word - Format Penulisan (font, teks, style)	- Pengenalan Excel - Format penulisan
2.	- Pengenalan Windows - Fungsi-fungsi Pada Windows	- Format Penulisan (margin, spasi, halaman)	- Modifikasi Tabel
3.	- Meninjau Prosedur Sederhana	- Penyisipan Tabel - Format Tabel - Section dan Page Break	- Grafik
4.	- Control Panel	- Penyisipan Gambar - Penyisipan ClipArt - Penyisipan WordArt	- Fungsi Matematik dan Statistik (SUM, AVG, MIN, MAX, COUNT)
5.	- Control Panel (Lanjutan)	- Penyisipan Grafik - Penyisipan Shapes - Penyisipan SmartArt	- Fungsi Logika (IF)
6.	- Wallpaper Desktop - Struktur Folder	- Penyisipan Waktu - Penyisipan Objek - Penyisipan Equation - Penyisipan Simbol	- Fungsi Pembacaan Tabel (Hlookup dan Vlookup)
7.	- Instal Perangkat Lunak	- Dokumen Berkolom	- Database (Sorting dan Filter)
8.	- Instal Printer	- Mail Merge	- Lembaran Workbook
9.	- Review	- Review - Cetak File	- Review - Cetak File
10.	- Ujian	- Ujian	- Ujian

HARI	PRESENTASI	MATEMATIKA
1.	- Pengenalan PowerPoint - Format Presentasi (huruf, warna, template)	Konsep dan Pengertian macam- macam Bidang Datar
2.	- Format Presentasi (Judul, sub judul, nomor, bullet)	Konsep Luas Bidang Datar

3.	- Penyisipan Gambar - Penyisipan ClipArt - Penyisipan Photo Album	Implementasi Luas Bidang Datar pada Pertanian
4.	- Penyisipan WordArt - Penyisipan Shapes - Penyisipan SmartArt	Menentukan Hasil Produksi yang Disesuaikan dengan Luas Bidang
5.	- Penyisipan Tabel - Penyisipan Grafik	Konsep Menentukan Biaya Tanam pada Pertanian.
6.	- Penyisipan Objek - Penyisipan Film - Penyisipan Suara	Konsep Menentukan Biaya Pemeliharaan Tanaman pada Pertanian
7.	- Membuat Animasi	Konsep Menentukan Hasil Panen pada Pertanian.
8.	- Membuat Hyperlink - Membuat SlideShow	Diskusi Materi Pertemuan 1 Sampai Pertemuan Ke-7
9.	- Review - Cetak File	Simulasi Perkiraan Waktu Tanam yang Tepat
10.	- Ujian	- Ujian

4.3 Hasil Nilai Peserta

Penilaian peserta dilakukan terhadap 5 materi yaitu : pengenalan komputer, microsoft word, microsoft excel, microsoft powerpoint, dan matematika. Terdapat 5 kriteria penilaian ketrampilan terhadap 5 materi yang diujikan, diantaranya : Tidak Memenuhi, Kurang, Cukup, Baik, Sangat Baik. Peserta mengerjakan ujian langsung menggunakan komputer. Berikut ini hasil dari 5 materi yang diujikan :

No	Nama	Peng. Komp	Word	Excel	Powerpoint	Matematika
1	Aan Suriyadi	Baik	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
2	Azis Muslim	Cukup	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Baik
3	Cep Hidayat	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Kurang
4	Didin Sugandi	Cukup	Cukup	Sangat Baik	Baik	Baik
5	Dwi Nugraha	Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat baik	Kurang
6	Fathul Zain	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Kurang
7	Haidar Dzakwani	Cukup	Cukup	Sangat Baik	Baik	Kurang
8	I Kadek Krisna Yuda	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik
9	Irfan Friatna	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Kurang
10	Made Sukadana	Cukup	Kurang	Cukup	Baik	Kurang
11	Mulyana	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Baik	Cukup
12	Novaldi Nova Zulfikar	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Kurang
13	Nur Semes M Jalaludin	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup
14	Riski Pujiandita	Sangat Baik	Baik	Baik	Baik	Kurang
15	Romie	Cukup	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup
16	Suhesti	Kurang	Cukup	Baik	Cukup	Kurang
17	Suparman	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik	Cukup
18	Uus Sundusi	Cukup	Baik	Cukup	Baik	Cukup
19	Yunus	Cukup	Baik	Baik	Sangat Baik	Baik

No	Nama	Peng. Komp	Word	Excel	Powerpoint	Matematika
20	Yusuf Tojiri	Cukup	Baik	Kurang	Baik	Sangat Baik

BAB 5

RENCANA TAHAPAN BERIKUTNYA

Untuk langkah selanjutnya, kami dari Tim Abdimas Universitas Gunadarma akan mendampingi Yayasan Karang Widya dalam menciptakan keterampilan untuk pemuda pemudi dari seluruh Indonesia dalam menguasai bidang Teknologi Informasi dan Matematika. Ilmu yang telah didapat untuk diterapkan di daerahnya masing-masing.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari kegiatan PKM yang telah dilakukan mulai tanggal 5 Mei 2020 sampai dengan 25 Juli 2020 di Yayasan Karang Widya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

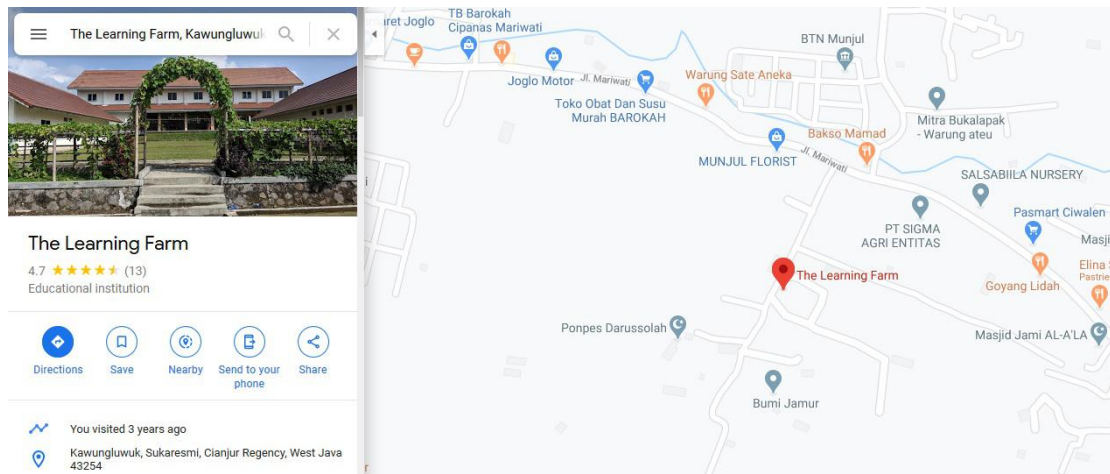
- a. Membantu pemuda pemudi dalam memahami bidang teknologi informasi dan matematika
- b. Membantu pemuda pemudi mengetahui cara menggunakan teknologi informasi dan matematika.
- c. Membantu pemuda pemudi dalam meningkatkan keterampilan yang berhubungan dengan penerapan aplikasi pada teknologi informasi dan matematika untuk diterapkan pada lapangan kerja.
- d. Menumbuhkan motivasi pada pemuda pemudi akan pentingnya belajar secara teratur dan terencana.
- e. Mendapatkan pengetahuan baru mengenai bidang teknologi informasi dan matematika.

6.2 Saran

Agar kegiatan ketrampilan ini dapat berkesinambungan terdapat pemuda pemudi dari seluruh Indonesia yang dikumpulkan dalam Yayasan Karang Widya, ada beberapa saran sebagai berikut :

- a. Pihak Yayasan dapat menghadirkan pemuda pemudi lebih lengkap dari seluruh provinsi di Indonesia.
- b. Adanya alokasi pembagian waktu belajar yang memadai.

Lampiran : Peta Lokasi : Yayasan Karang Widya (The Learning Farm)





The Learning Farm
Karang Widya Foundation
Kp. Rawabeunceuh RT. 004 / RW 09, Desa Kawungluwuk,
Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur 43254, Jawa Barat
Phone : 0263-2580036 / Fax : 0263-581279
E mail : thelearningfarm@gmail.com
Website : www.thelearningfarm.com

Nomor : 399/Sekt – YKW/V/2020
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Pelatihan Komputer**

**Kepada Yth ;
Ibu Prof. DR. E. S. Margianti SE, MM.
Rektor Universitas Gunadarma
Di Tempat.**

Dengan Hormat,

The Learning Farm – Yayasan Karang Widya yang beralamat di Kp. Rawabeunceuh, Rt. 04/09 Desa Kawungluwuk Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur - Jawa Barat 43254 adalah sebuah yayasan non profit yang berusaha memberdayakan pemuda/pemudi rentan dan kurang beruntung secara ekonomi serta masih dalam usia produktif (15 -25 tahun) melalui program pelatihan pertanian organik berasrama selama 100 hari setiap angkatan. Siswa/siswa peserta pelatihan berasal dari seluruh Indonesia.

Selain Pertanian Organik yang menjadi media pembelajaran utama, kami juga memberikan Pelatihan Life Skills seperti Bahasa Inggris, Komputer, Leadership dan lain-lain. Selama proses pelatihan berlangsung kami tidak memungut biaya apapun kepada para siswa. Dengan adanya pelatihan tersebut kami berharap dapat membantu generasi muda Indonesia untuk bisa berkarya dan bekerja sehingga memiliki masa depan yang lebih pasti.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, kami mengajukan permohonan kepada Universitas Gunadarma agar dapat memberikan pelatihan komputer yang meliputi matematika dasar, pengenalan komputer, penggunaan aplikasi MS Office Word, Excel dan Power Point. Kami sangat berharap pelatihan ini dapat diberikan kepada para siswa kami angkatan **XXXVI** yang akan dilaksanakan pada tanggal **05 Mei – 25 Juli 2020**.

Demikian Surat Permohonan ini ajukan, atas kerjasamanya kami ucapkan terimakasih.

Cianjur, 1 Mei 2020
Hormat Kami,


SURADI
Farm Manager





The Learning Farm
 Karang Widya Foundation
 Kp. Rawabeunceuh RT. 004 / RW 09, Desa Kawungluwuk,
 Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur 43254, Jawa Barat
 Phone : 0263-2580036 / Fax : 0263-581279
 E mail : thelearningfarm@gmail.com
 Website : www.thelearningfarm.com

Surat Keterangan
No.: 462/Sekt-YKW/VII/2020

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suradi
Jabatan : Farm Manager

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa nama-nama tersebut di bawah ini:

DATA PENGAJAR PELATIHAN KOMPUTER BATCH36
TANGGAL : 5 Mei - 25 Juli 2020

KEL	NO	PENGANTAR KOMPUTER	KEL	NO	MS. WORD	KEL	NO	MS. EXCEL	KEL	NO	MS. POWERPOINT	KEL	NO	MATEMATIKA
1	1	Guntur Eka Saputra	1	1	Fivi Syukriah	1	1	Esti Setyaningsih	1	1	Diah Tri Budi Lestari	1	1	C. Jarot
	2	Syalis Ibhil Melati		2	Ihsan Jatnika		2	Octarina Budi Lestari		2	Ega Julia Fajarsari		2	Elyna Fazriyati
	3	Wahyu Supriyatin		3	Miftahul Jannah		3	Purwanti		3	Ratu Nurmalika		3	Revida Iriana
				4	Sari Noorima Yanti		4			4	Tri Sulistyorini		4	Tri Sulistyorini
2	1	Doddi Yuniardi	2	1	Darmini	2	1	Benny Irawan	2	1	Elfitrin Syahrul	2	1	Naeli Umniati
	2	Rani Puspita		2	Mella Sri Kencanawati		2	Moh. Yunus		2	Lulu Chaerani Munggaran		2	Puji Zulaikasari
	3	Suci Br. Kembaren		3	Syntha Noviyana		3	Priyo Sarjono W.		3	Yeni Setiani		3	R. Andhika Prihestira
	4			4			4	Sri Hernawati		4			4	Ricky Agus T.
3	1	Puji Sularsih	3	1	Dewi Astuti	3	1	Ahmad Hidayat	3	1	Dina Anggraini	3	1	Agus Dharma
	2	Remi Senjaya		2	Silfester Rettob		2	Farida Amalya		2	Irfan Humaini		2	Dyah Cita
	3	Swelandiah Endah P.		3	Sumayah Fitriandini		3	Noor Vika Hizviani		3	Widiastuti		3	M. Edy Supriyadi
	4			4			4	Nur Alfiyani		4			4	X. Furuitho
4	1	Fenni Agustina	4	1	Amelia Belinda	4	1	Dina Agustien	4	1	Bintang Eka Putra	4	1	Ernastuti
	2	Marliza Ganefi		2	Dini Triasanti		2	Setia Wirawan		2	Matias Kristian Kelviandy		2	D. L. Crispina Pardede
	3	Metty Mustikasari		3	Rizki Ariyani		3	Sri Rahayu Puspitasari		3	Hendri Dwi Putra		3	Henny Widowati
	4			4			4	Yuli Fitriani		4			4	Sulistyo Puspitodjati

Telah menjadi Pengajar pada Pelatihan Sains dan Teknologi Informasi Komunikasi di Yayasan Karang Widya (The Learning Farm) Angkatan 36. Pelaksanaan pelatihan komputer tersebut berlangsung tanggal **05 Mei – 25 Juli 2020**, bertempat di Kp. Rawabeunceuh RT. 004 / RW 09, Desa Kawungluwuk, Kec. Sukaresmi, Kab. Cianjur 43254, Jawa Barat.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Cianjur, 28 Juli 2020

Hormat kami,



SURADI
 Farm Manager

PENGENALAN KOMPUTER

PENGABDIAN MASYARAKAT

Lokasi : The Learning Farm

Perkebunan Teh Maleber Kp. Maleber, Ciherang
Pacet, Cianjur, Jawa Barat



Pendahuluan

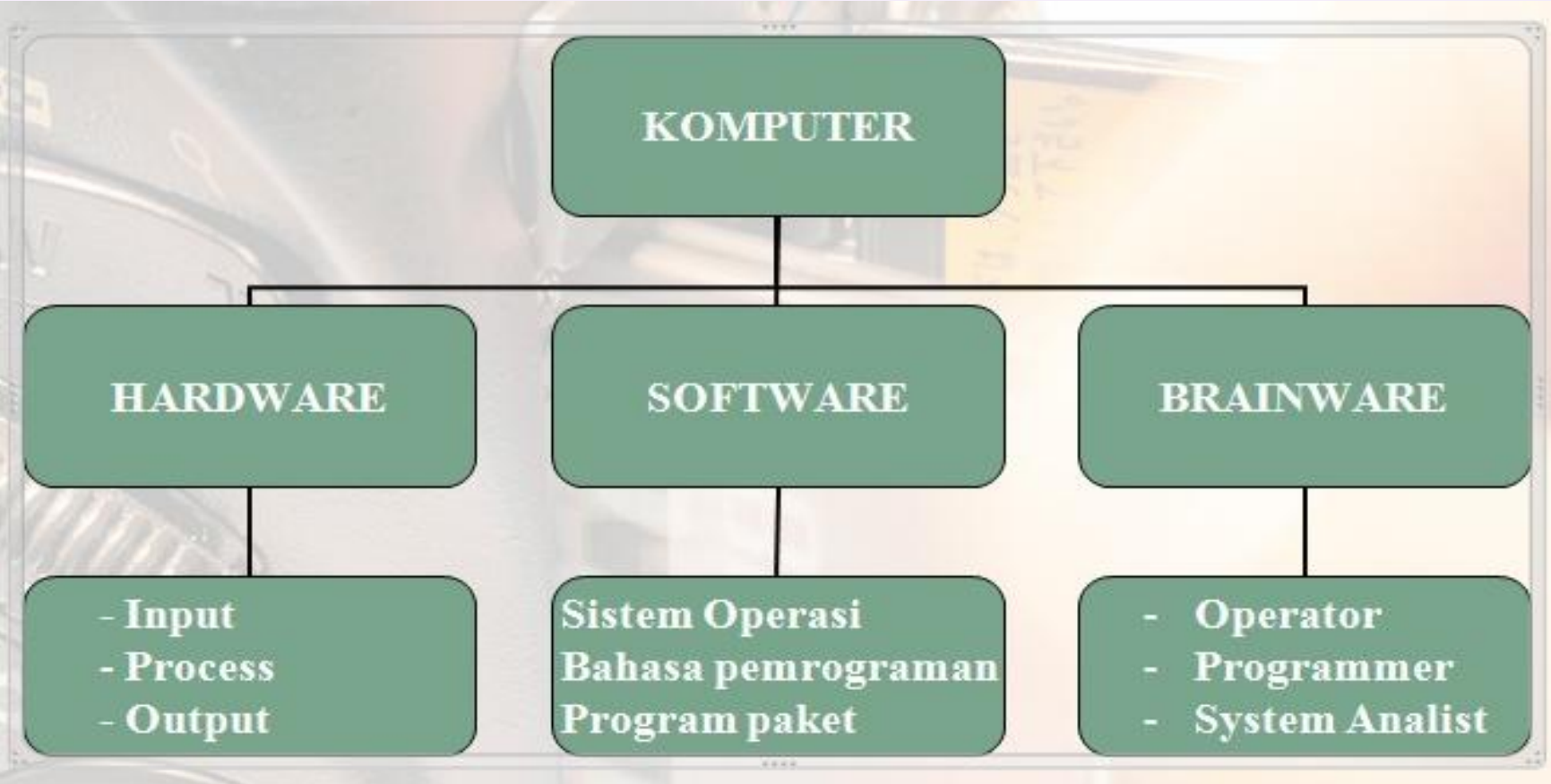
Kata komputer sebenarnya berasal dari Bahasa Yunani :
COMPUTARE yang berarti menghitung.

computare → **to compute** → **menghitung**

Komputer adalah :

- **Alat elektronik**
- **Dapat menerima input data**
- **Dapat mengolah data**
- **Dapat memberikan informasi**
- **Menggunakan suatu program yang tersimpan di memori komputer**
- **Dapat menyimpan program dan hasil pengolahan**
- **Bekerja secara otomatis.**

Skema Komputer Secara Garis Besar



Konfigurasi Komputer



Peralatan Input

- Alat masukan : alat yang digunakan untuk menerima masukan yang dapat berupa masukan data maupun program
- Contoh : Keyboard, pointing devices, scanner, sensor, dan voice recognizer, web cam, dll

Keyboard

- Alat input yang paling umum digunakan, input dimasukkan ke alat proses dengan cara mengetikan lewat penekanan tombol yang ada di keyboard



Pointing devices

- Untuk pembuatan grafik, memilih icon dilayar, shooting pd games, dll, penggunaan keyboard tidak praktis
- Alat pointing device akan lebih digunakan
- Mouse, touch screen, light pen, dll



Mouse

- Mouse : pointing device yang digunakan untuk mengarahkan posisi cursor di layar, mouse mengikuti gerakan tangan manusia.
- Teknologi baru : track balls, wireless mouse, touch pad.



Touch Screen & Light pen

- Touch screen (layar sentuh) : layar monitor yang akan mengaktifkan program bila layarnya disentuh dengan tangan, (menggantikan mouse / keyboard)
- Light pen : menyentuh layar monitor dengan pena khusus menggunakan light sensitive (photo electric)



Barcode Reader

- dipergunakan di swalayan untuk membaca label data barang yang dicetak dalam bentuk font karakter
- Font yang ada di barang biasanya mempunyai 10 digit, 5 digit identik pabrik dan 5 digit kode barang



Scanner

- Memasukan input (image, benda) dengan cara meraba secara elektronik,
- Cara kerjanya melakukan proses pengenalan objek yang diinputkan dengan sinar yang dipantulkan
- Cara kerja sama dengan mesin fotocopy
- Contoh : Image Scanner, Barcode reader, OMR dll



OMR

- Optical MARK Recognition (OMR) : biasanya digunakan untuk penilaian test masuk scoring, yang membaca kertas yang telah diisi dengan pensil 2B



Voice Recognizer

- Voice recognizer atau speech recognition membuat komputer mengerti perintah suara manusia
- Microphone menangkap suara input, lalu software membandingkan dengan data yang ada di sistemnya.
- Teknologi baru : kita tidak lagi memasukkan perintah lewat mouse atau keyboard, pemanggilan dial di HP dengan suara



Multifunction Input devices

- Beberapa alat masukan mempunyai fungsi ganda, yaitu sebagai alat masukan dan sekaligus sebagai alat keluaran (output) untuk menampilkan hasil.
- Misal : Modem, Ethernet, ATM, PDA, kamera digital dll



Others

- Masukan biometrik

- Biometrik : Pengenalan atau identifikasi dengan menggunakan faktor fisik manusia sebagai masukan data.
 - Suara, tanda tangan, sidik jari, muka, mata dll
- Pemasukan dilakukan dengan menggunakan suatu pola entitas yang terdefinisi dan dapat diidentifikasi melalui ciri-ciri (feature) tertentu yang kemudian digunakan untuk membedakan satu dengan yang lain.

Peralatan Output

- Output yang dihasilkan dari pengolahan pada komputer dapat digolongkan ke dalam 4 macam bentuk
 - Tulisan (huruf, kata, angka, karakter khusus dan simbol2)
 - Image (grafik atau Gambar)
 - Suara dalam bentuk musik atau suara lainnya.
 - Bentuk yang dapat dibaca oleh mesin, dalam bentuk simbol yang hanya dapat dibaca dan dimengerti oleh komputer.



Pengelompokan output

- Visual output
 - Monitor (Cathode ray tubes, LCD screens) dll
- Audio output
 - Speaker
- Printing Devices



Monitor (Video display)

- Video display menampilkan gambar dot (titik-titik) di layar tabung kaca
- Input monitor didapatkan dari VGA Card, yang merubah sinyal-sinyal yang dapat dikenali oleh monitor
- Pada monitor sinar elektron ditembakkan ke suatu titik ke tabung layar. Di dalam tabung proses akurasi warna di tampilkan



Speaker (Sound Card)

- Speaker digunakan untuk menampilkan suara-suara.
- Inputnya didapatkan dari device sound card yang merubah sinyal digital menjadi sinyal yang dapat didengar oleh manusia.
- Komputer multimedia.



Printing Devices

- Alat keluaran yang digunakan untuk mencetak tulisan serta image pada media kertas atau sejenisnya
- Printer : alat pencetak dengan media kertas
- Jenis printer : dot matrix, laser jet, ink jet, dll





Teknologi Perangkat Lunak (Software)

Paket Aplikasi

- ❖ Word Star, dBase-II, Lotus 1-2-3, dll
- ❖ MS-Word, MS-Excell, MS-Power Point, dll

Sistem Operasi

- ❖ IBM-DOS, MS-DOS
- ❖ WINDOWS
- ❖ UNIX
- ❖ LINUX





SERTIFIKAT



Diberikan kepada

WAHYU SUPRIYATIN

atas peran sertanya sebagai

Pendamping

dalam kegiatan :

**“ Pelatihan Sains dan Teknologi Informasi Komunikasi
untuk Pemuda Rentan Dalam Rangka Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ”**

Materi : Pengantar Komputer

Diselenggarakan oleh

Universitas Gunadarma dan Yayasan Karang Widya

05 Mei - 25 Juli 2020

Sukaesmi, Cianjur - Jawa Barat

**Rektor
Universitas Gunadarma**

Prof. Dr. E.S Margianti, SE., MM

**Program Manager
Yayasan Karang Widya**

Sukadi