

Periode : Genap
Tahun : 2018-2019

LAPORAN AKHIR

PENGABDIAN PADA MASYARAKAT (P2M)

**PENYULUHAN TEKNOLOGI INFORMASI DI ERA REVOLUSI
INDUSTRI 4.0 DI SMK NEGERI 60 JAKARTA
”PELATIHAN KEILMUAN DESAIN GRAFIS INDUSTRI PADA MENU
MAKANAN DALAM INDUSTRI PARIWISATA”**



Universitas
Esa Unggul

Oleh
Geggy Gamal S., S.Des, M.Des (0327068302)
Muhammad Fauzi, S.Des, M.Des (0301088701)

Fakultas Desain & Industri Kreatif / Desain Produk
Universitas Esa Unggul
2019

KATA PENGANTAR

Rasa syukur yang mendalam kami panjatkan kehadirat Allah SWT, hanya karena nikmat dan hidayahNya pula kami dapat menyusun kumpulan materi sederhana dan singkat namun diupayakan tetap fokus terhadap kebutuhan kegiatan administratif atau bahan penyuluhan dari beberapa aplikasi komputer yang disatukan dalam bentuk modul penyuluhan, modul ini ditujukan kepada guru-guru dan siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 60 melalui bentuk kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (P2M) yang diwajibkan setiap Dosen untuk melakukannya.

Penyusunan kumpulan materi sederhana dan singkat dari beberapa aplikasi komputer yang disatukan dalam bentuk Modul Penyuluhan, kami sadari modul tersebut masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu kami sangat menerima saran dan kritikan dalam rangka perbaikan dan kesempurnaannya.

Ucapan terima kasih kami aturkan kepada rekan-rekan Dosen dari Fakultas Ilmu Komputer (FASILKOM) dan Fakultas Desain dan Industri Kreatif (FDIK) yang berkontribusi pada materi atau penyajiannya dan Pimpinan Fakultas serta Universitas yang berkenan membina dan mengarahkan, semoga semuanya ini dapat bermanfaat untuk kita semua, Amin.

Jakarta, 12 Agustus 2019

Penyusun

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR GAMBAR	iv
RINGKASAN	v
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Permasalahan	2
1.2 Maksud Dan Tujuan	2
1.3 Realisasi Kegiatan	3
1.4 Penutup	3
II. METODE PELAKSANAAN	5
2.1 Objek Lokasi	5
2.2 Foto Kegiatan	6
2.3 Waktu Pelaksanaan	7
2.4 Metode Tahapan	8
2.5 Gambaran IPTEKS yang ditransfer ke Mitra	9
III. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI	10
3.1 Kinerja LPPM – UEU	10
3.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul	11
IV. KESIMPULAN	13
V. DAFTAR PUSTAKA	14
VI. DAFTAR LAMPIRAN	15

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Objek lokasi pelaksanaan (SMKN 60 Jakarta)	5
Gambar 2. Objek lokasi pelaksanaan (satelit) di SMKN 60 Jakarta.....	5
Gambar 3. Sosialisasi keilmuan desain grafis industri di ruang kelas SMKN 60	6
Gambar 4. Para guru dan siswa-siswi menyimak dengan seksama	6
Gambar 5. Foto bersama dengan guru dan siswa-siswi setelah kegiatan	7
Gambar 6. Foto bersama di lapangan SMKN 60.....	7

RINGKASAN

Fakultas Ilmu Komputer (FASILKOM) dan Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK) Universitas Esa Unggul tertarik dalam mengembangkan bakat guru-guru dan siswa-siswi pada Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 60 dalam maksud memajukan sumber daya manusia yang kreatif dengan cara *transfer knowledge* kepada guru dan siswa-siswi agar memahami dan berkemampuan untuk pengembangan pembelajaran sesuai kebutuhan. Keilmuan ini bertujuan dalam bidang Penggunaan Teknologi Informasi di era revolusi industri 4.0 untuk meningkatkan mutu sumber daya manusia. Pelayanan teknologi Informasi era revolusi industri 4.0 dengan basis komputer merupakan aspek yang harus sudah diserap oleh guru-guru dan siswa-siswi SMKN 60. Salah satu keilmuan yang akan dipaparkan dan dibagi kepada guru-guru dan siswa-siswi tersebut adalah bidang desain grafis industri yang berkaitan dalam pembuatan menu makanan pada industri pariwisata. Pentingnya pengabdian ini kepada masyarakat adalah memiliki bekal ilmu desain 2 dimensi yang masih minim (*standard design taste*) pengetahuan akan ilmu-ilmu ini di para pengajar dan anak-anak bangsa. Dengan adanya penyuluhan dengan ilmu ini, para guru dan siswa-siswi sudah memiliki bekal ilmu desain 2 dimensi guna akan menjadi sumber daya manusia yang mumpuni terutama pada ilmu desain grafis industri yang kreatif.

I. PENDAHULUAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan kegiatan yang berperan menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat, peran Perguruan Tinggi yang dihadapkan pada masalah yang terjadi dimasyarakat antara lain seperti bagaimana agar warga masyarakat mampu menghadapi dan mengatasi tantangan lebih jauh ke depan di era teknologi informasi (revolusi industri 4.0) dan komunikasi, berbasis pada hasil kajian atas kegiatan penyuluhan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 60 adalah sebuah sekolah negeri milik pemerintah yang berada di kawasan Jalan Duri Raya No.15A, RT.2/RW.7, Duri Kepa, Kebon Jeruk RT.2, RT.2/RW.7, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510. Fakultas Ilmu Komputer (FASILKOM) dan Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK) dibawah naungan Universitas Esa Unggul ingin mengadakan pengabdian pada masyarakat pada sekolahan tersebut dengan maksud memajukan sumber daya manusia para guru-guru dan para siswa-siswi yang mengajar pada sekolahan tersebut.

Bidang keilmuan ini berguna untuk meningkatkan mutu guru dan siswa-siswi dalam bidang pariwisata. Ilmu yang akan dibagi kepada guru dan siswa-siswi sekolah SMKN 60 adalah berupa penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran bagi para guru, dan meningkatkan kemampuan bagi para siswa-siswi, serta peningkatan dalam *design taste* pada masing-masing guru dan siswa-siswi khususnya terhadap perancangan desain grafis industri. Informasi ini berperan sebagai ruas ilmu khususnya di bidang keilmuan desain grafis industri sebagai alat kekuatan kreatif dalam era zaman sekarang.

Dalam keilmuan desain grafis industri pada teknologi komputer, perkembangan teknologi pada saat ini berkembang dengan pesat dan cepat. Pengetahuan akan komunikasi visual dan grafis industri serta perkembangannya sangat diperlukan. Jiwa guru dan siswa-siswi perlu dimasuki dalam hal-hal seni yang berkaitan dengan teknologi sehingga guru dapat melakukan kreativitasnya dalam mengajar dan mengenal ilmu desain grafis industri secara mudah dan menyenangkan serta dapat menambah pendapatan apabila ada proyek-proyek desain yang akan datang.

1.1 Permasalahan

Penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mutu kemampuan merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 60. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi guru dan siswa-siswi SMKN 60.

Bagi para guru-guru, kendala yang disebabkan dari kurangnya beberapa kemampuan dan keterampilan menyebabkan efek terhadap pelayanan pendidikan khususnya untuk siswa-siswi di SMKN 60, belum optimalnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis kreatif yang terintegrasi yang dimiliki oleh sekolah, dan belum adanya modul modul aplikasi untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan yang siap pakai. Para guru pada umumnya memiliki keinginan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dari hal tersebut diperlukan suatu wadah untuk pendalaman dan pengembangan kompetensi keterampilan yang dapat dikatakan sebagai wadah meningkatkan kualitas pembelajaran, namun belum tahu bagaimana memulai, apa saja yang diperlukan, dan kemana mencari bantuan (*support*) untuk meningkatkan pelayanan pendidikan tersebut. Bagi para siswa-siswi, kendala yang disebabkan dari kurangnya beberapa keilmuan desain, maka mereka belum memiliki potensi *design taste*. Maka dari itu, dalam SMKN 60 (sektor pariwisata) siswa-siswi harus memiliki bekal dalam peningkatan mutu kualitas keilmuan desain grafis industrinya, dan mempunyai bekal ilmu desain ketika beranjak ke kuliah nanti (tertuju pada S1 Pariwisata khususnya).

1.2 Maksud Dan Tujuan

Maksud dari kegiatan ini adalah melaksanakan Pengabdian Pada Masyarakat dengan memberikan pengenalan dan pelatihan 2 dimensi dalam keilmuan desain grafis industri untuk pembuatan menu makanan secara kreatif dalam sektor pariwisata di SMKN 60. Tujuan yang ingin dicapai dari realisasi pengenalan dan pelatihan ini adalah memahami dan dapat mengoperasikan aplikasi komputer desain grafis industri seperti adobe photoshop dan adobe illustrator untuk membantu proses pekerjaan atau pembuatan desain menu makanan yang baik. Adapun hasil kegiatan yang dapat dirasakan oleh guru dan siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan tersebut, salah satunya adalah dapat membuat menu makanan yang baik dan menarik pada layanan industri pariwisata.

1.3 Realisasi Kegiatan

A. Nama Kegiatan

Penyuluhan sosialisasi Teknologi Informasi mengenai keilmuan desain grafis industri pada menu makanan untuk industri pariwisata.

B. Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan di ruang kelas SMKN 60, yang terencana pada tanggal 23 Juli 2019

C. Peserta

Peserta pelatihan ini adalah guru dan siswa-siswi dari SMKN 60.

D. Jadwal Kegiatan

Rancangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : 23 Juli 2019

Pukul : 13.00 – 16.00 WIB

Metoda : Penyuluhan dan sosialisasi

Materi : Sosialisasi *Desain Grafis Industri pada menu makanan untuk industri Pariwisata*

E. Hasil kegiatan

Hasil yang ini dapat dirasakan oleh guru dan siswa-siswi setelah mengikuti pelatihan ini :

- Memahami apa itu desain grafis industri
- Memahami dan mampu membuat hasil menu makanan yang baik dan menarik dari ilmu desain grafis industri
- Memahami program adobe photoshop dan adobe illustrator dalam pembuatan menu makanan untuk keperluan industri pariwisata kepada para guru dan siswa-siswi SMKN 60.

1.4 Penutup

Demikian Laporan Pelaksanaan Pengabdian pada Masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu peningkatan ilmu desain grafis industri ini dibuat,

atas perhatian dan kerjasama semua pihak yang turut membantu suksesnya acara ini kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 12 Agustus 2019
Pelaksana Pengabdian Pada Masyarakat (P2M)

Geggy Gamal S., S.Des, M.Des

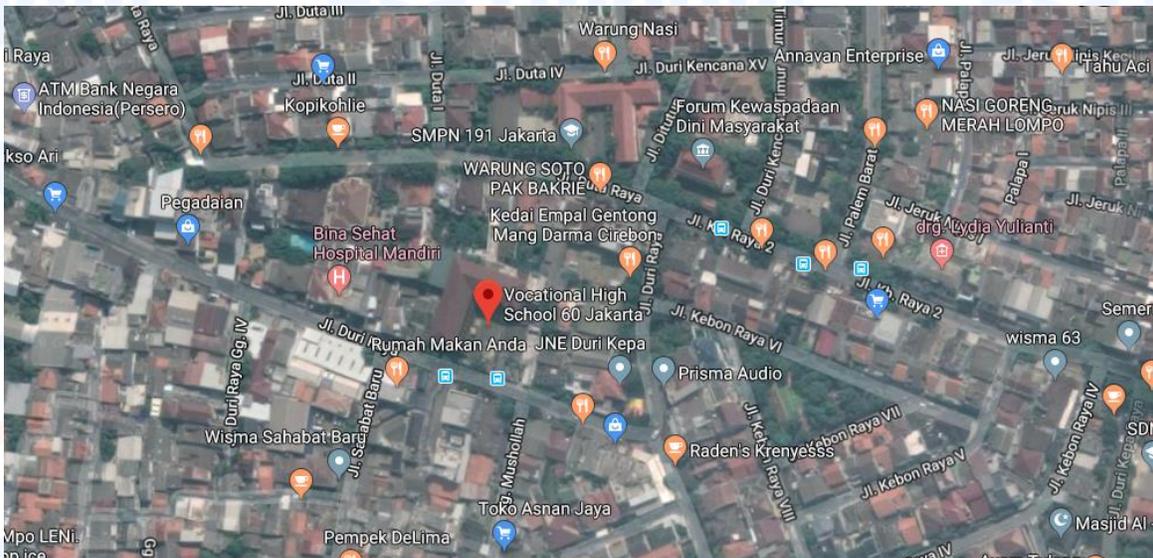
II. METODE PELAKSANAAN

2.1 Objek Lokasi

Lokasi kegiatan ini berada di SMKN 60, Jalan Duri Raya No.15A, RT.2/RW.7, Duri Kepa, Kebon Jeruk RT.2, RT.2/RW.7, Duri Kepa, Kec. Kb. Jeruk, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11510. Yaitu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) 60. Objek lokasi ini terpilih didasari permintaan dari guru-guru setempat sejak tim FASILKOM dan FDIK berkunjung ke sekolah tersebut.



Gambar 1. Objek lokasi pelaksanaan (SMKN 60 Jakarta)



Gambar 2. Objek lokasi pelaksanaan (satelit) di SMKN 60 Jakarta

2.2 Foto Kegiatan



Gambar 3. Sosialisasi keilmuan desain grafis industri di ruang kelas SMKN 60



Gambar 4. Para guru dan siswa-siswi menyimak dengan seksama



Gambar 5. Foto bersama dengan guru dan siswa-siswi setelah kegiatan



Gambar 6. Foto bersama di lapangan SMKN 60

2.3 Waktu Pelaksanaan

Waktu yang dilaksanakan oleh tim FASILKOM dan FDIK atas pengabdian pada masyarakat ini dilakukan pada tanggal 23 Juli 2019. Kegiatan memberikan penyuluhan

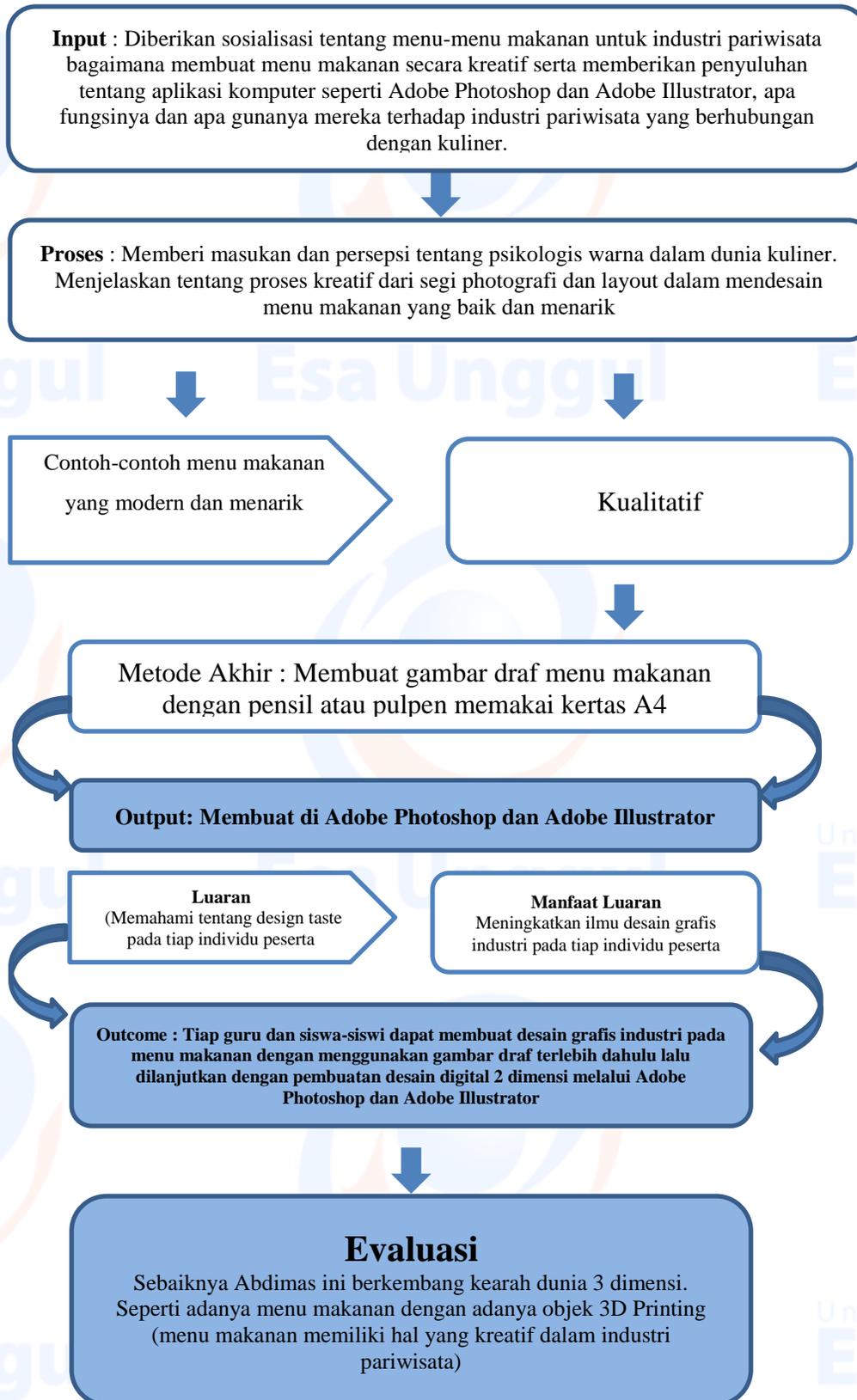
sosialisasi tentang penggunaan teknologi informasi tentang desain grafis industri untuk meningkatkan mutu keilmuan desain grafis industri pada sektor pariwisata.

2.4 Metode Tahapan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk penyuluhan sosialisasi mengenai penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan mutu keilmuan desain grafis industri dengan metode penyampaian yang praktis melalui *transfer* ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya. Adapun tahapan yang dilalui terdiri dari :

1. Analisis Kebutuhan yaitu memahami beberapa karakteristik diantaranya karakteristik kreativitas, karakteristik pembelajaran, karakteristik perangkat pendukung (teknologi komputer grafis industri 2 dimensi) untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi *Sharing Knowledge dan* Prosedur Kerja untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.
3. Pelaksanaan yaitu Pembangunan atau Pengembangan Kreativitas, Pengembangan Pembelajaran, Pengembangan Perangkat Pendukung (komputer grafis industri 2 dimensi) untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.
4. Evaluasi dan Refleksi yaitu kegiatan bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat, hal ini dilakukan untuk meningkatkan mutu keilmuan desain pada kreativitas pembuatan menu makanan pada industri pariwisata.

2.5 Gambaran IPTEKS yang ditransfer ke Mitra



III. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI

3.1 Kinerja LPPM – UEU

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul, disingkat dengan LPPM – UEU di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM - UEU adalah unit otonom yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. LPPM – UEU merupakan unsur pelaksana kegiatan dan mengkoordinir penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan Universitas Esa Unggul.

Sejalan dengan perkembangannya LPPM – UEU telah memiliki beberapa pusat kegiatan, seperti :

1. Pusat Penelitian dan Pengembangan Wilayah Pemukiman dan Perkotaan.
2. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Informasi.
3. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bahasa dan Kebudayaan.
4. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bisnis dan Kewirausahaan.
5. Pusat Penelitian dan Pengembangan Koperasi dan UKM.
6. Pusat Penelitian dan Pengembangan Psikologi Terapan.
7. Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat.
8. Pusat Pelayanan Bantuan Hukum dan HAM.
9. Pusat Penelitian dan Pengembangan Studi Wanita.
10. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
11. Pusat Penelitian dan Pengembangan Desain Industri
12. Pusat Pengelola dan Penerbitan Publikasi Ilmiah

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, LPPM – UEU mengemban tugas pokok sebagai berikut :

1. Melaksanakan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta masalah-masalah kemasyarakatan, baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

LPPM–UEU melaksanakan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok :

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatannya LPPM–UEU secara keseluruhan didukung oleh para peneliti yang merupakan tenaga pengajar di Universitas Esa Unggul dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, *Transport Planning*, *Traffic Engineer*, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan dan Desain Industri Kreatif.

3.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul

Tim pengusul program ini terdiri dari Dosen yang memiliki latar belakang disiplin ilmu dan kepakaran antara lain : Rekayasa, Database, Audit, Sistem Informasi, Jaringan Komputer dan Desain Grafis.

Dari latar belakang yang berbeda dari TIM diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya program pengabdian masyarakat tentang Penyuluhan Penggunaan Teknologi Revolusi Industri 4.0 Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sektor Pariwisata untuk pengembangan peningkatan mutu sumber daya manusia di SMKN 60 dari tim pengusul Perguruan Tinggi Dosen Fakultas Ilmu Komputer (Fasilkom) dan dosen Fakultas Desain & Industri Kreatif (FDIK). Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :

1. Keberhasilan, maksudnya adalah suatu organisasi dibangun oleh keberhasilan individunya untuk pencapaian sasaran individualnya.
2. Kemampuan berinteraksi, maksudnya adalah pemasaran yang bersifat dinamis dan inovasi merupakan bentuk hubungan dan komunikasi yang memiliki keterhubungan pada suatu tindakan timbal balik yang saling mempengaruhi antara aktor dalam sebuah organisasi.
3. valuasi kerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perspektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perspektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, innovativeness, discomfort & insecurity*.

IV. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMKN 60 memotivasi para guru-guru dan siswa-siswi agar lebih meraih ilmu kreatif khususnya pada ilmu desain grafis industri dalam digital komputer 2 dimensi. Peran teknologi sekarang sangat penting dimana zaman sekarang adalah eranya teknologi komputer yang sudah memasuki revolusi industri 4.0. Semua aspek rancang dan mendesain harus disuguhkan melalui teknologi perangkat komputer. Dimana komputer itu sendiri adalah wadahnya dan penyuluhannya adalah aplikasinya. Desain grafis industri dalam digital 2 dimensi sangat melekat pada dunia IT dan desain yang dihubungkan pada sistem yang berbasis komputer.

Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki peran penting dalam meningkatkan sumber daya manusia untuk para guru dan siswa-siswinya. Tidak hanya meningkatkan sisi sumber daya manusia saja, tapi lebih kepada sisi meningkatkan mutu kekreativitasannya dan mutu *design taste* pada masing-masing tiap individu.

Diharapkan guru-guru dan siswa-siswi dari SMKN 60 dapat membuat kreativitas dalam pembuatan komunikasi visual seperti desain logo, menu makanan, *layout*, dan lain sebagainya yang berhubungan dengan desain grafis industri pada sektor industri pariwisata. Dan juga diharapkan mereka dapat membuat dan merancang suatu desain yang kreatif dalam dunia bisnis industri dan ekonomi kreatif.

V. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sitepu, Vinsensius.(2004), *Panduan Mengenal Desain Grafis*.
- [2] RISTEKDIKTI. (2017), *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI Xi, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.
- [3] Tinarbuko, Sumbo. (2008). *Semiotika Komunikasi Visual*. JALASUTRA, Yogyakarta.
- [4] Pipes, Alan. (2005). *Production for Graphic Designers*. Lauraence King Publishing, UK.
- [5] Lockwood, Thomas. (2010), *Design Thinking: Integrating Innovation, Customer Experience, and Brand Value*. Allworth press, New York.
- [6] Lidwell, William & Kritina Holden, Jill Butler. (2010), *Universal Principles of Design*. Rockport, USA.
- [7] Krause, Jim. (2001). *Layout Index*. F&W Publications, Cincinnati.

VI. DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Pengantar LPPM

Lampiran 2 : Surat Penugasan

Lampiran 3 : Surat Balasan Mitra

Lampiran 4 : Modul Materi Penyuluhan

Lampiran 5 : Presensi Peserta

Lampiran 6 : Foto-Foto Kegiatan

Lampiran 7 : Sertifikat

Lampiran 8 : Surat Keterangan

LAMPIRAN 1

Surat Pengantar LPPM

Jakarta, 29 Maret 2017

Nomor : 001/LPPM-EKS/III/2017
Lampiran : 1 proposal
Perihal : Surat Pengantar Permohonan
Izin Melaksanakan Kegiatan P2M

Kepada Yth.
Koordinator Bidang Pendidikan
Yayasan Pendidikan Al-Chasanah
Ibu Dra. Noer Chusna Mutiara
Di
Tempat

Dengan hormat,
Sehubungan dengan pelaksanaan Tridarma Perguruan Tinggi yang salah satunya adalah kegiatan pengabdian pada masyarakat. Maka dari itu, kami memohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin pada Tim Dosen Fakultas Ilmu Komputer untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat di Instansi yang Bapak/Ibu pimpin dengan tema "**IbM Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan**".

Demikian surat ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,
Ka. LPPM Universitas Esa Unggul



DR. Hasyim, SE, MM, M.Ed



LAMPIRAN 2

Surat Penugasan

SURAT TUGAS

No. 028/STD-FDIK/UEU/Genap/VI/2019

Yang Bertanda Tangan di bawah ini :

Nama : Oskar Judianto. S.Sn., MM., M.Ds
Jabatan : Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif
Selanjutnya disebut sebagai pemberi tugas

Dengan ini memberikan tugas kepada :

Nama : Geggy Gamal Surya, S.Des, M.Des
Jabatan : Dosen Prodi Desain Produk
Selanjutnya disebut sebagai penerima tugas

Untuk mengikuti kegiatan :

Pengabdian kepada masyarakat pada Semester Genap Tahun Akademik 2018/2019 sebagai Pembicara Seminar dengan Tema "Penyuluhan Teknologi Informasi di Era Revolusi Industri 4.0" di SMKN 60, Jl. Duri Raya No. 15A, Jakarta pada 23 Juli 2019.

Demikian surat tugas ini diberikan agar dapat dilaksanakan sebaik-baiknya.

Jakarta, 22 Juni 2019



Universitas
Esa Unggul
Fakultas Desain dan Industri Kreatif

Oskar Judianto. S.Sn., MM., M.Ds
Dekan Fakultas Desain dan Industri Kreatif

LAMPIRAN 3

Surat Balasan Mitra

Surat Pernyataan Kesediaan Mitra Kerjasama
Program Pengabdian kepada Masyarakat

Surat Pernyataan Mitra
Program Pengabdian Kepada Masyarakat

Yang bertanda tangan di bawah ini:

1. Nama : Drs. Dadan Sabrudin
2. Jabatan : Kepala Sekolah
3. Instansi/badan/komunitas (lembaga mitra) : SMK N 60 Jakarta
4. Bidang : Pariwisata
5. Alamat : Jl. Duri Raya No. 15 A
6. Jumlah masyarakat sasaran : 30 orang

Menyatakan bersedia sebagai mitra kegiatan Program Kegiatan kepada Masyarakat dengan judul kegiatan :

Judul kegiatan Abdimas : Pelatihan Desain Grafis

Nama ketua tim pelaksana :

Universitas :

Demikian Surat Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab tanpa ada unsur pemaksaan di dalam pembuatannya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

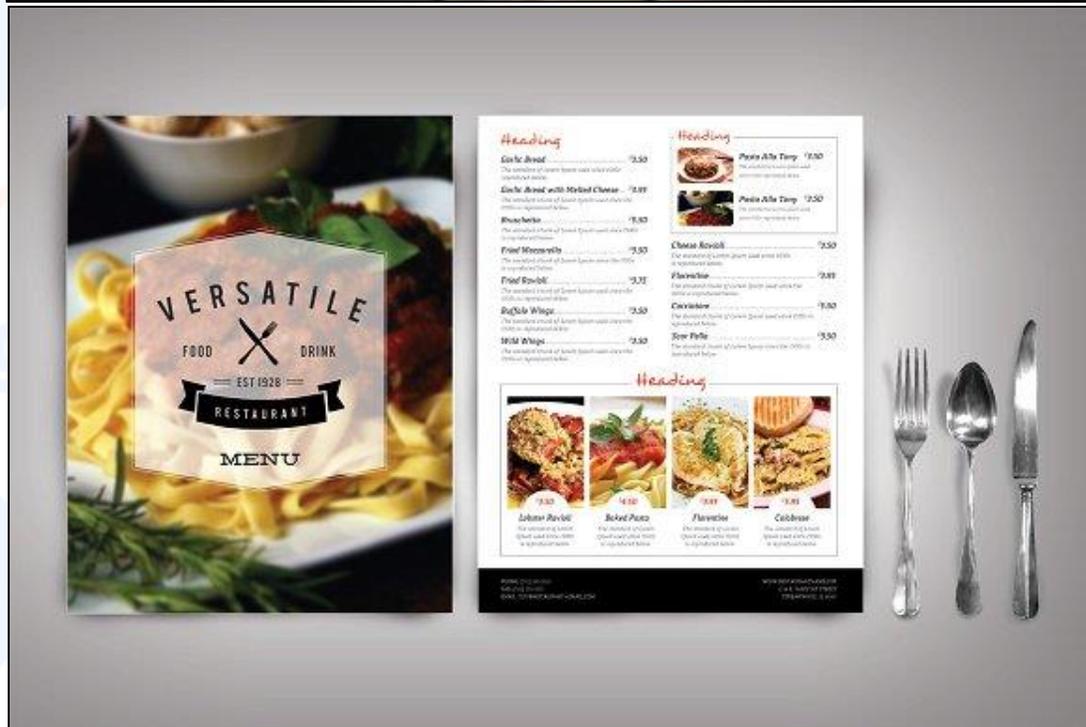
Jakarta, 19 Juli2019

Yang membuat pernyataan,


Drs. Dadan Sabrudin

LAMPIRAN 4

Modul Materi Penyuluhan









Since 1997 / America Lovers

FOOD MENU

123 Uptown City
Washington DC
20134562

Opening Hour
8pm - 10pm

0987 65 321

STARTER

- FISH CHIP CHEESE 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- POTATO WEDGE 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- CHEESE CHIPS 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- KERUPUK UDANG 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.

BREAKFAST

- PARMESAN BREAD 07
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- FRIED SQUID 07
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- ITALIAN SPINACH 07
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.

MAIN COURSE

- ITALIAN PASTA 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- NEW YORK STYLE PIZZA 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- CHARCOAL BURGER 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- CHICKEN STEAK 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- BLACK BEEF SHADOW 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- APPLEWOOD PIZZA 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- PASTA SWEETY CHERRY 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.
- TENDERLOIN STEAK 22
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Vivamus ut aenean magna ut enim dapibus maecenas. Amet a quam nec tortor volutpathe aliquam.



**TERIMA
KASIH
*THANK
YOU***

Gegay Gamal S.
S.Des, M.Des

LAMPIRAN 5

Presensi Peserta



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH KHUSUS IBUKOTA JAKARTA
 DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 191 JAKARTA
 Jl. Duta Raya No.2 Duri Kupa - Kebon Jeruk - Jakarta Barat
 Telp. (021) 5659736 - Fax. (021) 5659736

DAFTAR HADIR PELATIHAN

NAMA PELATIHAN : Software Rendering Keyshot
 NAMA INSTRUKTUR : Gegay Samal S.
 HARI/TANGGAL : Rabu, 14 Desember 2017
 WAKTU : 13:00 - 16:00 WIB

NO	NAMA	GURU BIDANG STUDI	TANDA TANGAN
1	Suciiful Anwar	P4i	
2	Estef Romauli	B. Inggris	
3	Dede	Bhs Inggris	
4	Ratih D	BK	
5			
6			
7			
8			
9			
10			

Jakarta, 6 Desember - 2017

Mengetahui,
 Kepala Sekolah

H. Asmuni, M.Pd
 NIP. 196008181983111004

Instruktur

GEGAY SAMAL S.

LAMPIRAN 6

Foto-Foto Kegiatan











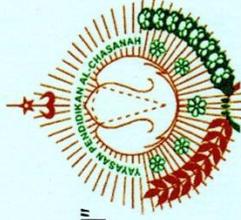
LAMPIRAN 7

Sertifikat



Universitas
Esa Unggul

PENGABDIAN PADA MASYARAKAT
IPTEK BAGI MASYARAKAT (IbM)
"PENERAPAN SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER SEBAGAI PENDUKUNG PELAYANAN PENDIDIKAN"



SERTIFIKAT

Nomor : PM201704019

Diberikan Kepada

Geggy Gamal S. S.Des. M.Des

Instruktur : 3 Dimensi Modeling & Rendering

DISELENGGARAKAN DI YAYASAN PENDIDIKAN AL-CHASANAH, 25-28 APRIL 2017



Malabay, S.Kom., M.Kom

KEPALA PUSAT STUDI FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Dra. Noer Chusna Mutiara
KOORDINATOR BIDANG PENDIDIKAN



LAMPIRAN 8

Surat Keterangan

