

# LAPORAN

PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

**I<sub>b</sub>M: Sekolah yang Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi  
“ dengan Materi Penyuluhan Desain Animasi Menggunakan Swishmax**



Oleh : Kundang K. Juman,Ir. MMSI

UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
JAKARTA  
2017




## HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT

1. Judul : IbM yang Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Telekomunikasi
2. Nama Mitra : Yayasan Pendidikan Al-Chanah
3. Dosen yg melakukan Abdimas
- Nama : Kundang K. Juman
- NIDN : 0301066002
- Jabatan/Golongan : Dosen /IIC
- Program Studi : Teknik Informatika
- Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul
- Bidang Keshlian : Rekayasa Perangkat Lunak
- Alamat Kantor/Fax/Telp : Jl.Arjuna Utara No.09 Tol Tomang , Kb.Jeruk Jakarta Barat
4. Lokasi Kegiatan
- a. Wilayah : Kec. Grogol Petamburan
- b. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
- c. Provinsi : DKI Jakarta
5. Luaran yang dihasilkan : Terbentuknya Peta Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Untuk pengembangan Pembelajaran
6. Jangka waktu : 180 Menit
7. Biaya : -



Mengetahui,  
Wakil Dekan Fakultas Fasilkom

  
  
(Riya Widayanti, S.Kom, MMSI)  
NIDN : 0311087701

Dosen yang Melakukan

  
(Kundang K. Juman , Ir, MMSI)  
NIDN : 0301066002

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat

  
  
(Dr. Hasyim, SE, MM, M.Ed)  
NIK : 0201040164



DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN .....	4
BAB 1. PENDAHULUAN .....	5
BAB 2. TARGET DAN LUARAN .....	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN .....	6
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI .....	7
BAB 5. JADWAL KEGIATAN.....	9
BAB 6. PENUTUP .....	9
DAFTAR PUSTAKA.....	10



## RINGKASAN PROPOSAL

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di Sekolah Menengah di wilayah Tanjung Duren Barat III No. 1 Jakarat, tepatnya Yayasan Pendidikan Al Chasanah bertujuan untuk berbagi pengetahuan atau *transfer knowledge* mengenai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan kepada Guru dan Staf Pendidikan agar memahami dan berkemampuan untuk pengembangan pembelajaran sesuai kebutuhannya. Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan di Yayasan Pendidikan Al Chasanah agar mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, sebagai pendukung dan sumber pustaka penyuluhan diberikan juga pada sisi teknis dan administrasi perpustakaan berbasis digital. Adapun metode yang digunakan berbentuk penyuluhan dengan penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan sajian peran dan fungsi dari aplikasi perpustakaan untuk meningkatkan pelayanan pendidikan sehingga benar-benar dapat diterima dan menambah esensi pengetahuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan.

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**



Universitas  
**Esa Unggul**

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

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 dan komunikasi, berbasis pada hasil kajian atas kegiatan penyuluhan penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan tepatnya pada teknis dan administratif perpustakaan berbasis digital untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran disebuah Sekolah Menengah di wilayah Tanjung Duren , tepatnya adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan ( Yayasan Pendidikan Al-Chasanah ) dan berupaya membentuk tenaga kerja yang terampil dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan memperhatikan keterampilan untuk mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi, berupa pelayanan pendidikan dari sisi pelayanan perpustakaan berbasis digital di Yayasan Pendidikan Al-Chasanah.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang di naungi Yayasan Pendidikan Al-Chasanah. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi Guru dan Staf Pendidikan serta memperluas interaksi.

Potensi pelayan pendidikan biasanya terjadi dan menjadi kendala disebabkan dari kurangnya beberapa kemampuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan yang menyebabkan efek terhadap pelayanan pendidikan, belum optimalnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis IT yang terintegrasi yang dimiliki oleh sekolah, belum adanya modul modul aplikasi untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan yang siap pakai, dan belum secara maksimal mengembangkan pelayanan teknis dan administrasi perpustakaan berbasis digital untuk kepentingan pelayanan peminjaman buku. 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 ?

## **BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Solusi yang dilakukan adalah memberikan penyuluhan atau pelatihan dengan penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya yaitu aplikasi teknis dan administratif perpustakaan berbasis digital diharapkan pemerataan kemampuan untuk memahami dan menguasai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan untuk benar-benar dapat diterima dan menambah esensi pengetahuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan.

Sementara jenis luaran yang dapat dirasakan adalah menambah pemahaman teoritis tentang eksistensi dari penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan berdasarkan kebutuhannya yang berorientasi pada dokumen serta kemampuan mengoperasikan aplikasi perpustakaan berbasis digital atau TIK lainnya sebagai langkah awal untuk menghasilkan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan sebagai tenaga kerja yang terampil dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan memperhatikan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai kreatif dan nilai inovatif.

## **BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk penyuluhan dan pelatihan mengenai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan 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 informasi) untuk mendukung pelayan pendidikan.
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi *Sharing Knowledge dan* Prosedur Kerja untuk mendukung pelayan pendidikan.
3. Pelaksanaan yaitu Pembangunan atau Pengembangan Kreativitas, Pengembangan Pembelajaran, Pengembangan Perangkat Pendukung (Perpustakaan) untuk mendukung pelayan pendidikan.
4. Evaluasi dan Refleksi yaitu kegiatan bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat, hal ini dilakukan untuk mendukung pelayan pendidikan.

## **BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

### **4.1 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.

#### **4.2 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 IbM Sekolah Yang Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pengembangan Pembelajaran di Yayasan Pendidikan Al Chasanah dari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika. Proyeksi kegiatan dan konsep pemikiran tetap memperhatikan faktor :



## **BAB 5. JADWAL KEGIATAN**

### **Jadwal Kegiatan**

Rancangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : 25 April 2017

Pukul : 13.00-16.00 bbwi

Metoda : Penyuluhan atau Pelatihan

Materi : Desain Animasi Menggunakan Swish Max

## **BAB 6. PENUTUP**

Demikian Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan melalui penyuluhan sisi teknis dan administrasi perpustakaan berbasis digital di sekolah yang di naungi Yayasan Pendidikan Al-Chasanah. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi Guru dan Staf Pendidikan serta memperluas interaksi kiranya dapat bermanfaat, atas perhatian dan kerjasama semua pihak yang turut membantu suksesnya acara ini kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, 12 Juni 2017  
Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat

(Kundang K Juman, Ir, MMSI)

DAFTAR PUSTAKA:

1. Tutorial swishmax, [www.swish-max.com](http://www.swish-max.com) (diakses 25-5-2017)
2. Using dreamweaver 8, Tutorial dreamweaver 8 (1-6-2017)
3. Adobe Photo Shop [www.adobe-photosho.com](http://www.adobe-photosho.com) (diakses 18 Juni 2017)



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

**USULAN PROGRAM  
IPTEKS BAGI MASYARAKAT (I<sub>b</sub>M)**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

**IbM PENERAPAN SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER  
SEBAGAI PENDUKUNG PELAYANAN PENDIDIKAN**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

**Malabay, S.Kom, M.Kom**

Universitas  
**Esa Unggul**

Oleh :  
**TIM FASILKOM**

**0323107101**

Universitas  
**Esa Unggul**

**Ketua Tim**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL  
2017**

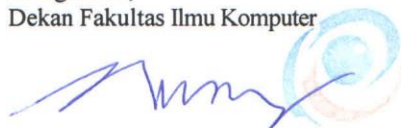
Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

## HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT

1. Judul I<sub>b</sub>M : Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan
2. Nama Mitra Program I<sub>b</sub>M (1) : Yayasan Pendidikan AI-Chasanah.
3. Ketua Tim Pengusul
  - a. Nama : Malabay, S.Kom, M.Kom.
  - b. NIDN : 0323107101.
  - c. Jabatan/Golongan : Lektor / III C.
  - d. Program Studi : Teknik Informatika
  - e. Perguruan Tinggi : Universitas Esa Unggul.
  - f. Bidang Keahlian : Rekayasa.
  - g. Alamat Kantor/Telp/Faks/surel : Jl. Arjuna Utara 9, Tol Tomang, Kebon Jeruk, Jakarta Barat 11510/0215674223/  
[malabay@esaunggul.ac.id](mailto:malabay@esaunggul.ac.id)
4. Anggota Tim Pengusul : Dosen 20 orang  
Mahasiswa yang terlibat : 5 orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra (1)
  - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Tanjung Duren Barat
  - b. Kabupaten/Kota : Jakarta Barat
  - c. Propinsi : DKI Jakarta
  - d. Jarak PT ke lokasi mitra (Km) : 0.81 Km
6. Luaran yang dihasilkan : Penguasaan Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer
7. Jangka waktu Pelaksanaan : 4 hari

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Dr. Ir. Husni Sastramihardja, MT  
NIK 214030494

Jakarta, 29 Maret 2017  
Ketua Tim Pengusul



Malabay, S.Kom, M.Kom  
NIK 213010462

Mengetahui  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat



Dr. Hasyim SE, MM, M.Ed  
NIK 0201040164

1. Judul Pengabdian kepada Masyarakat : Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan.

2. Tim Pelaksana

No	Nama	Jabatan	Bidang Keahlian	Instansi Asal	Alokasi/Waktu (jam/minggu)
1	Malabay	Ketua	Rekayasa Informasi	Universitas Esa Unggul	12
2	Kundang Karsono	Sekretaris	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
3	Sandfreni	Anggota	Database	Universitas Esa Unggul	12
4	Fransiskus Adikara	Anggota	Database	Universitas Esa Unggul	12
5	Bambang Irawan	Anggota	Jaringan	Universitas Esa Unggul	12
6	Munawar	Anggota	Database	Universitas Esa Unggul	12
7	Riya Widayanti	Anggota	Audit	Universitas Esa Unggul	12
8	Indriani Noor Hapsari	Anggota	Audit	Universitas Esa Unggul	12
9	Kartini	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
10	Holder Simorangkir	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
11	Yulhendri	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
12	Budi T'johjono	Anggota	Jaringan	Universitas Esa Unggul	12
13	Nugroho	Anggota	Jaringan	Universitas Esa Unggul	12
14	Lestanto	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
15	Gerry Firmansyah	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
16	Alivia	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
17	Husni S. Sastramihardja	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
18	Ari Pambudi	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
19	Nizirwan Anwar	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12
20	Bahrul Ulum	Anggota	Sistem Informasi	Universitas Esa Unggul	12

3. Objek (khalayak sasaran Pengabdian kepada Masyarakat): Beberapa Guru, Staf Pendidikan dan Siswa – Siswi.

4. Masa Pelaksanaan

Mulai : 25 April 2017

Berakhir : 28 April 2017

5. Lokasi Pengabdian kepada Masyarakat: Tanjung Duren Barat III No. 1 Jakarta Barat .

7. Mitra yang terlibat: Yayasan Pendidikan Al Chasanah.

8. Permasalahan yang ditemukan dan solusi yang ditawarkan : Belum sepenuhnya mengoptimalkan basis komputerisasi untuk kegiatan operasional pendidikan dan pendukung pelayanannya. Solusi yang ditawarkan adalah berupa pemahaman dan penguasaan penerapan sistem informasi berbasis komputer

sebagai pendukung pelayanan pendidikan.

9. Kontribusi mendasar pada khalayak sasaran berupa *transfer knowledge* penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan.

10. Rencana luaran berupa peningkatan keterampilan dan *knowledge* sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan.

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

Universitas  
**Esa Unggul**

## DAFTAR ISI

RINGKASAN PROPOSAL.....	iv
BAB 1. PENDAHULUAN .....	v
1.1 Analisis Situasi.....	v
1.2 Permasalahan Mitra.....	v
BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN .....	vi
BAB 3. METODE PELAKSANAAN .....	vi
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI.....	vii
4.1 Kinerja LPPM – UEU .....	vii
4.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul.....	viii
BAB 5. JADWAL KEGIATAN.....	ix
Jadwal Kegiatan .....	ix
HALAMAN PENGESAHAN PROGRAM IPTEKS BAGI MASYARAKAT.....	ii
IDENTITAS DAN URAIAN UMUM.....	ii
DAFTAR ISI .....	v
RINGKASAN PROPOSAL.....	1
BAB 1. PENDAHULUAN .....	1
1.3 Analisis Situasi.....	1
1.4 Permasalahan Mitra.....	1
BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN .....	2
BAB 3. METODE PELAKSANAAN .....	3
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI.....	3
4.1 Kinerja LPPM – UEU .....	3
4.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul.....	5
BAB 5. JADWAL KEGIATAN.....	5
Jadwal Kegiatan .....	5
DAFTAR PUSTAKA: .....	6



## RINGKASAN PROPOSAL

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat yang ditujukan di Sekolah Menengah di Jl. Tanjung Duren Barat III No. 1, Tanjung Duren , Jakarat Barat, tepatnya Yayasan Pendidikan Al Chasanah bertujuan untuk berbagi pengetahuan atau *transfer knowledge* mengenai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan kepada Guru, Staf Pendidikan dan Siswa-siswi agar memahami dan berkemampuan untuk pengembangan pembelajaran sesuai kebutuhannya. Target khusus yang ingin dicapai adalah pemahaman dan kemampuan untuk menerapkan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan di Yayasan Pendidikan Al Chasanah agar mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri. Adapun metode yang digunakan berbentuk penyuluhan dan pelatihan dengan penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya sehingga benar-benar dapat diterima dan menambah esensi pengetahuan dan keterampilan Guru, Staf Pendidikan dan Siswa-siswi.



## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.3 Analisis Situasi**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan suatu 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 dan komunikasi, berbasis pada hasil pengalaman atas kegiatan sebelumnya pada kegiatan penyuluhan dan pelatihan penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan untuk meningkatkan produktivitas pembelajaran di sebuah Sekolah Menengah di wilayah Tanjung Duren Barat III, tepatnya adalah lembaga yang menyelenggarakan pendidikan ( Yayasan Pendidikan Al-Chasanah ) dan berupaya membentuk tenaga kerja yang terampil dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri, namun diperoleh data dari hasil wawancara terhadap Guru, diperlukan keterampilan untuk mengoperasikan teknologi informasi dan komunikasi, aplikasi perkantoran, jaringan komputer dan beberapa hal sebagai pendukung pelayanan pendidikan, hal ini dapat saja dipengaruhi dari ketersediaan perangkat keras dan lunak dan pakar untuk memberikan materi-materii yang berhubungan dengan kegiatan tersebut untuk meningkatkan keterampilan dan menghasilkan nilai tambah atau lebih melalui kemampuan Sumber Daya Manusianya sebagai salah satu faktor pendukung keberhasilan pelayanan pendidikan di Yayasan Pendidikan Al-Chasanah.

### **1.4 Permasalahan Mitra**

Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan merupakan kebutuhan untuk meningkatkan mutu pendidikan di sekolah yang di naungi Yayasan Pendidikan Al-Chasanah. *Sharing* materi yang bertujuan untuk memperluas atau menambah pengetahuan dan keterampilan bagi Guru, Staf Pendidikan dan Siswa, memperluas interaksi siswa dengan siswa, siswa dengan guru dan Staf Pendidikan.

Potensi pelayan pendidikan biasanya terjadi dan menjadi kendala disebabkan dari kurangnya beberapa kemampuan dan keterampilan Guru, Staf Pendidikan yang menyebabkan efek terhadap pelayanan pendidikan, belum optimalnya pusat pelayanan pembelajaran berbasis IT yang terintegrasi yang dimiliki oleh sekolah, belum adanya modul modul aplikasi untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan yang siap pakai, dan belum secara maksimal

mengembangkan materi ajar dari Guru. 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 memproduksi produk kreatif dan inovatif, namun belum tahu bagaimana memulai, apa saja yang diperlukan, dan kemana mencari bantuan (*support*) untuk meningkatkan pengembangan pelayanan pendidikan tersebut ?

## **BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Solusi yang dilakukan adalah memberikan penyuluhan atau pelatihan dengan penyampaian yang praktis melalui transfer ilmu dan praktek langsung pada aplikasinya diharapkan pemerataan kemampuan untuk memahami dan menguasai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan untuk benar-benar dapat diterima dan menambah esensi pengetahuan dan keterampilan Guru dan Staf Pendidikan.

Sementara jenis luaran yang dapat dirasakan adalah menambah pemahaman teoritis tentang eksistensi dari penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan berdasarkan kebutuhannya yang berorientasi pada dokumen serta kemampuan mengoperasikan aplikasi perkantoran atau perangkat TIK lainnya sebagai langkah awal untuk menghasilkan keterampilan Guru, Staf Pendidikan dan Siswa-siswa sebagai tenaga kerja yang terampil dan berkeahlian yang mampu menyesuaikan dari tuntutan dan kebutuhan dunia usaha dan dunia industri dengan memperhatikan nilai-nilai antara lain nilai ekonomis, nilai fungsional, nilai psikologis dan nilai kreatif dan nilai inovatif.

### **BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berbentuk penyuluhan dan pelatihan mengenai penerapan sistem informasi berbasis komputer sebagai pendukung pelayanan pendidikan 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 bisnis, karakteristik pembelajaran, , karakteristik perangkat pendukung (teknologi informasi) untuk mendukung pelayan pendidikan.
2. Perencanaan yaitu mempersiapkan materi *Sharing Knowledge dan* Prosedur Kerja untuk mendukung pelayan pendidikan.
3. Pelaksanaan yaitu Pembangunan atau Pengembangan Kreativitas, Pengembangan Pembelajaran, Pengembangan Perangkat Pendukung (Teknologi Informasi, Aplikasi Perkantoran dan Jaringan Komputer) untuk mendukung pelayan pendidikan.
4. Evaluasi dan Refleksi yaitu kegiatan bersama TIM Pengabdian pada Masyarakat dan Mitra, hal ini dilakukan untuk mendukung pelayan pendidikan.

### **BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

#### **4.1 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 :

13. Pusat Penelitian dan Pengembangan Wilayah Pemukiman dan Perkotaan.
14. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Informasi.
15. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bahasa dan Kebudayaan.
16. Pusat Penelitian dan Pengembangan Bisnis dan Kewirausahaan.

17. Pusat Penelitian dan Pengembangan Koperasi dan UKM.
18. Pusat Penelitian dan Pengembangan Psikologi Terapan.
19. Pusat Pelayanan Kesehatan Masyarakat.
20. Pusat Pelayanan Bantuan Hukum dan HAM.
21. Pusat Penelitian dan Pengembangan Studi Wanita.
22. Pusat Penelitian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia
23. Pusat Penelitian dan Pengembangan Desain Industri
24. 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.

#### **4.2 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 IbM Sekolah Yang Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk Pengembangan Pembelajaran di Yayasan Pendidikan Al Chasanahdari tim pengusul Perguruan Tinggi adalah Dosen Teknik Informatika. 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. Evaluasi kinerja, evaluasi kepuasan dan suatu kepercayaan merupakan hal pokok dari bagian manajemen untuk mensukseskan kegiatan proses bisnisnya.
4. Sudut pandang atau perpektif dari bentuk perubahan dan bentuk keterhubungan merupakan dua hal perpektif yang saling mendukung untuk kesuksesan.
5. Sumber daya manusia atau sebuah komponen yang berhadapan langsung dengan teknologi tentunya akan dipengaruhi oleh: *optimism, Innovativeness, Discomfort dan Insecurity*.

### **BAB 5. JADWAL KEGIATAN**

#### **Jadwal Kegiatan**

Rancangan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini akan dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : 25 – 28 April 2017  
Pukul : 14.00-17.00 bbwi  
Pola : 12 Jam  
Metoda : Penyuluhan atau Pelatihan  
Materi : 1. Jaringan Kerja Komputer

2. Aplikasi Disain Grafis
3. Aplikasi Office
4. Pemrograman
5. Promosi Berbasis IT
6. Pembelajaran Berbasis IT
7. Perpustakaan Berbasis IT
8. Multimedia
9. Manajemen Pendidikan Berbasis IT
10. Kewirausahaan Berbasis IT

#### DAFTAR PUSTAKA:

1. Astuti, Novika Candra dan Nasution, Reza Ashari.(2014), Technology Readiness and E-Commerce adoption among Entrepreneurs of SMEs in Bandung City, Indonesia, *Gajah Mada International Journal of Business*, Vol.16, No. 1, Hal. 69-88.
2. Hariandja,Evo S., Simatupang,Togar M., Nasution, Reza A., Larso, Dwi.(2014), *Dynamic Marketing and Service Innovation for Service Excellence*, *Gajah Mada International Journal of Business*, Vol.16, No. 2, Hal. 143-166.
3. Haryanto, Edy Victor.(2012), *Jaringan Komputer*, Penerbit Andi, Yogyakarta.
4. Mayasari,Iin.(2012), *The Perpectives to Understand Social Marketing as an Approach in Influencing Consumer Behavior for Good*, *Gajah Mada International Journal of Business*, Vol.14, No. 2, Hal. 163-182.
5. [North Dakota State Library](#).(2006), *ELibrary*, [North Dakota State Library](#).
- RISTEKDIKTI. (2016), *Panduan Pelaksanaan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat di Perguruan Tinggi*, EDISI X, Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi, Jakarta.
6. Pierce, Benjamin C. (2002),*Types and Programming Languages*, The MIT Press, Cambridge, Massachussets,London, England.
7. Sitepu, Vinsensius.(2004), *Panduan Mengenal Desain Grafis*.
8. Sutarman, (2012), *Buku Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta:Bumi Aksara.
9. Wahana Komputer.(2010),*Langkah Mudah Memanfaatkan Microsoft Office 2010 Full Package*, PT.Elex Media Komputindo, Jakarta.

Lampiran 3. Materi : Teknis dan Administratif Perpustakaan Berbasis Digital



**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**  
**Prodi : Teknik Informatika**

Materi : Multimedia ( Desain Banner Animasi)  
Instruktur : Kundang K.Juman,

**Pokok Bahasan**

**IKLAN BANNER MENGGUNAKAN SWISHMAX**

Pada pertemuan ini dibahas bagaimana cara mendesain iklan banner interaktif berbasis flash tanpa mengalami kerumitan seperti mendesain menggunakan flash.

Tujuan dapat men-Desain animasi :

1. Mendesain iklan banner interaktif berbasis flash tanpa menggunakan flash
2. Mahasiswa dapat berkreatif dengan swishmax

Daftar pustaka :

4. Tutorial swishmax

**BANNER ANIMASI :**

Baner animasi dibuat untuk menarik pengunjung situs web agar dapat melihat web secara dinamis, sehingga mengundang rasa ingin tahu pengunjung situs web.

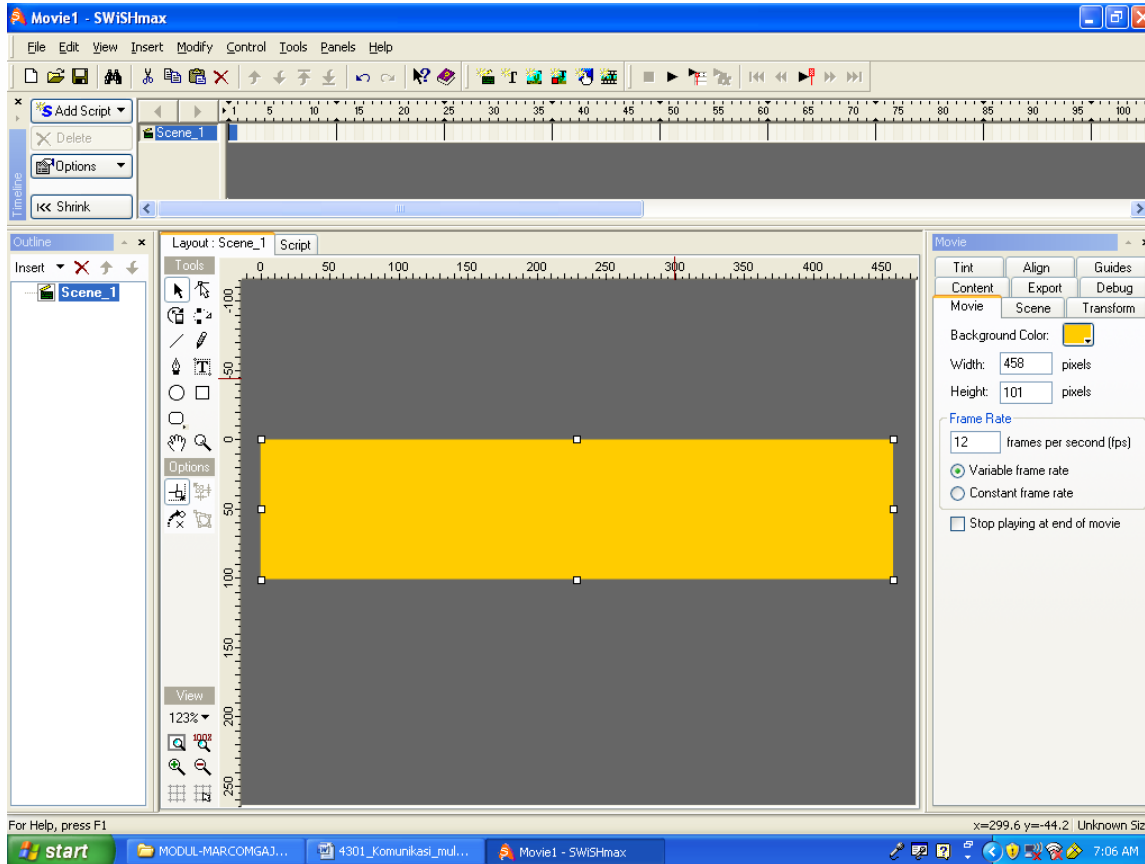
**DESAIN IKLAN BANNER MENGGUNAKAN SWISHMAX**

Buka program swishmax :

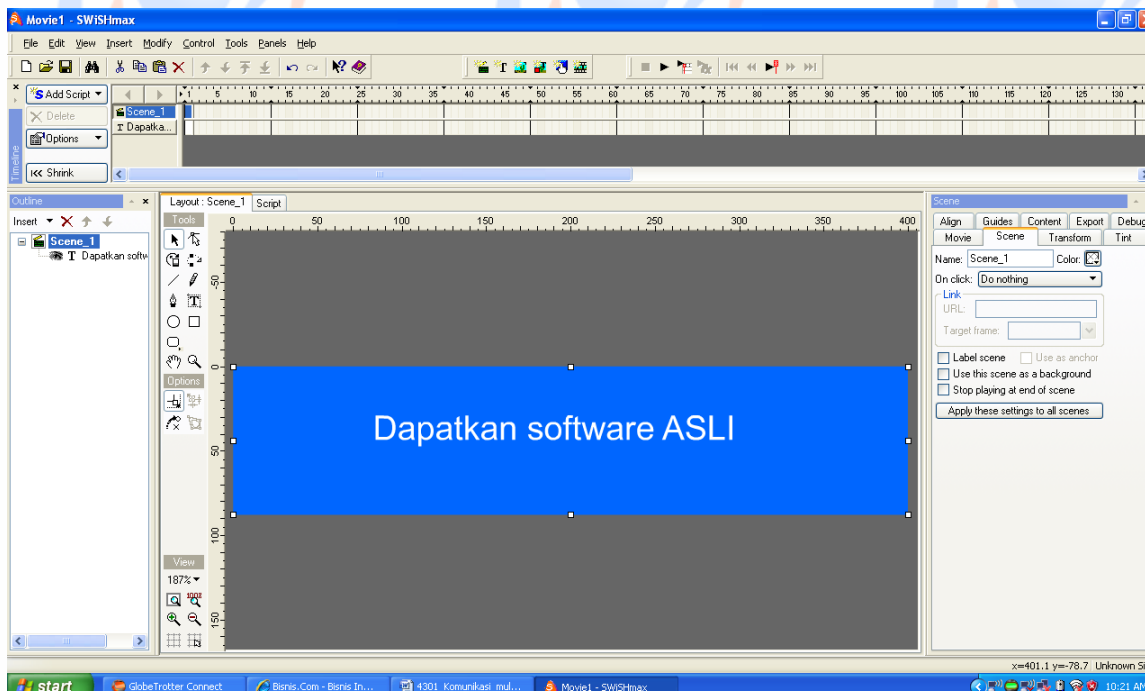
- Klik strat
- Klik All Program



- Pilih swishmax
- Tentukan ukuran layout scene width 400 Pixel dan Height 88 pixel
- Ubah back ground colour



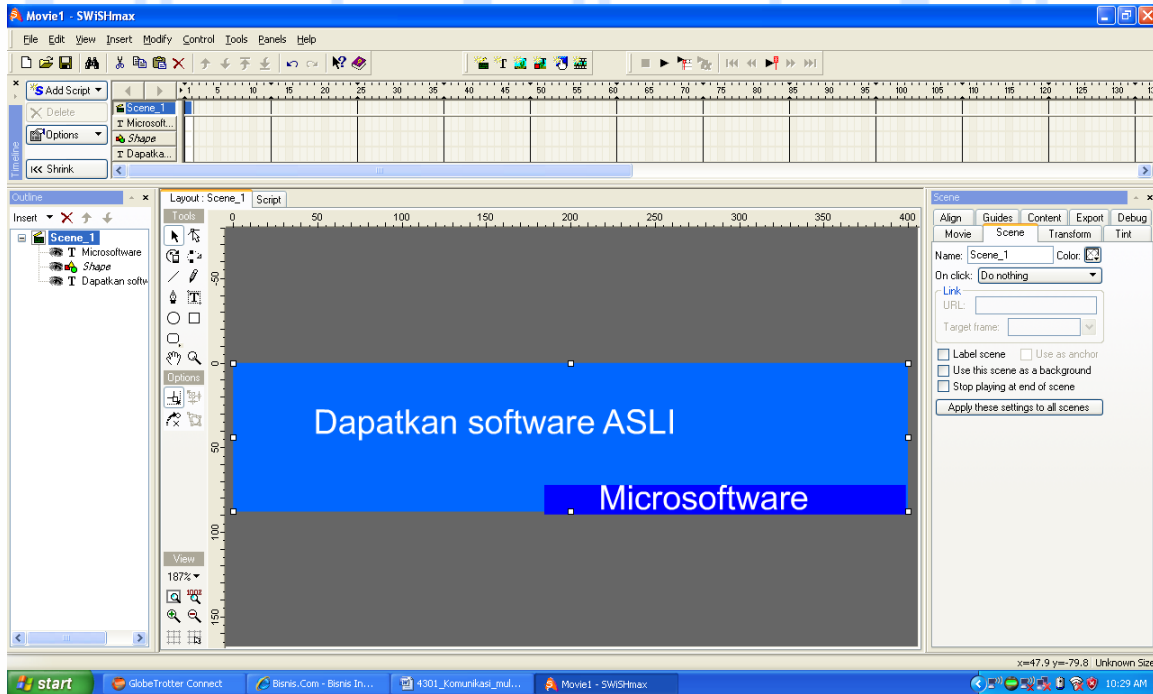
Gambar layout movie



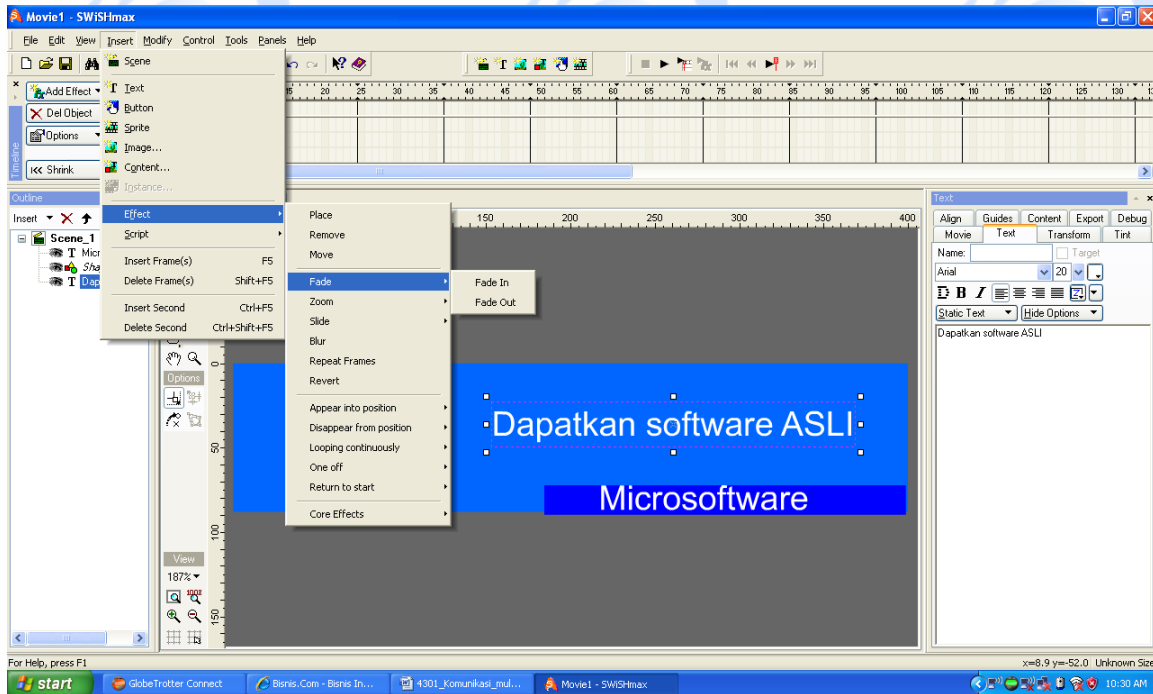
Ketika  
kali  
mat  
yang  
akan  
di  
jadik  
an

iklan misalnya “ Dapatkan software yang asli “  
Pada layout scene

Gambar layout animasi



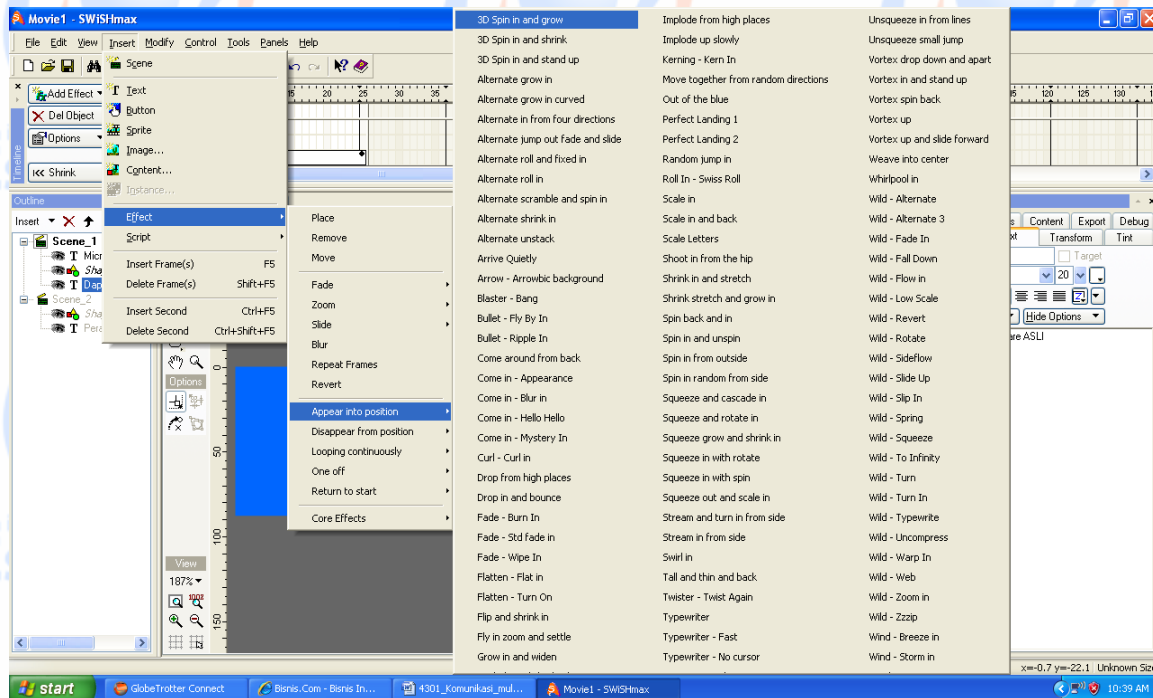
Gambar layout siap diberi animasi



Gambar layout dengan kalimat yang sedang diberi animasi

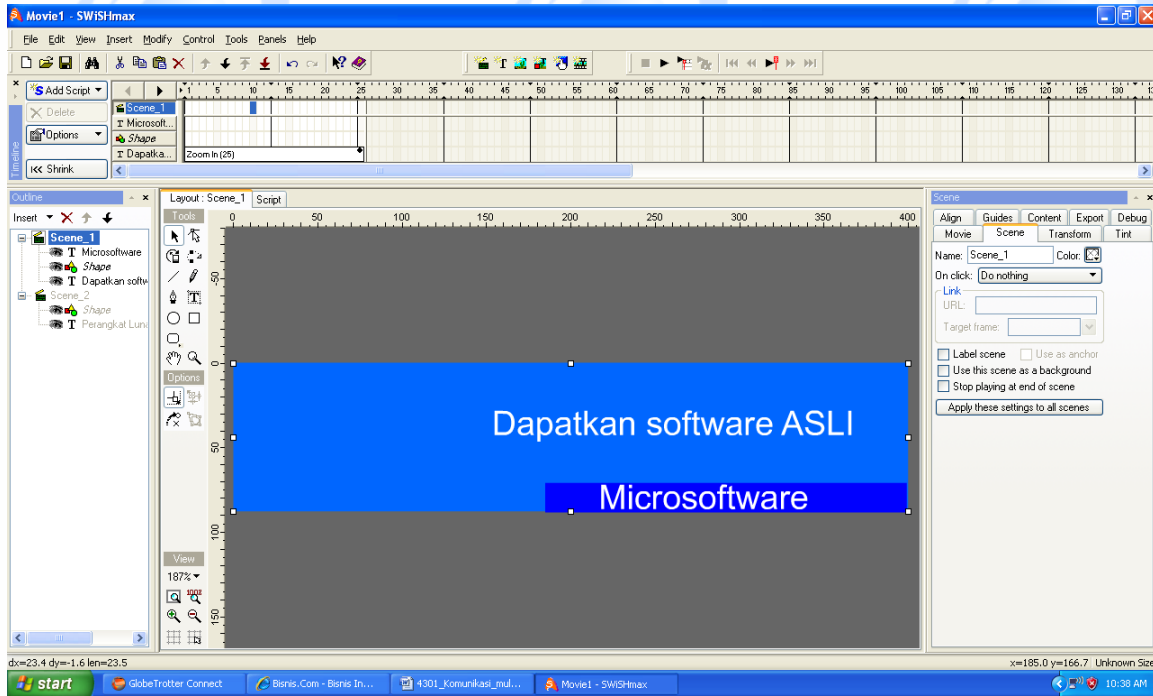
Untuk member animasi lakukan sebagai berikut :

- Klik kalimat yang akan diberi animasi
- Klik insert
- Pilih jenis effect untuk animasi
- Lakukan test

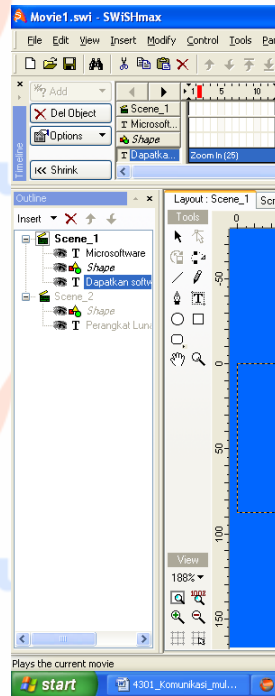


Gambar memilih Animasi

- Buka valet animasi
- Atur kecepatan pergerakan animasi
- Atur posisi animasi
- Lihat posisi animasi pada valet
- Selesai Klik Close
- Play animasi



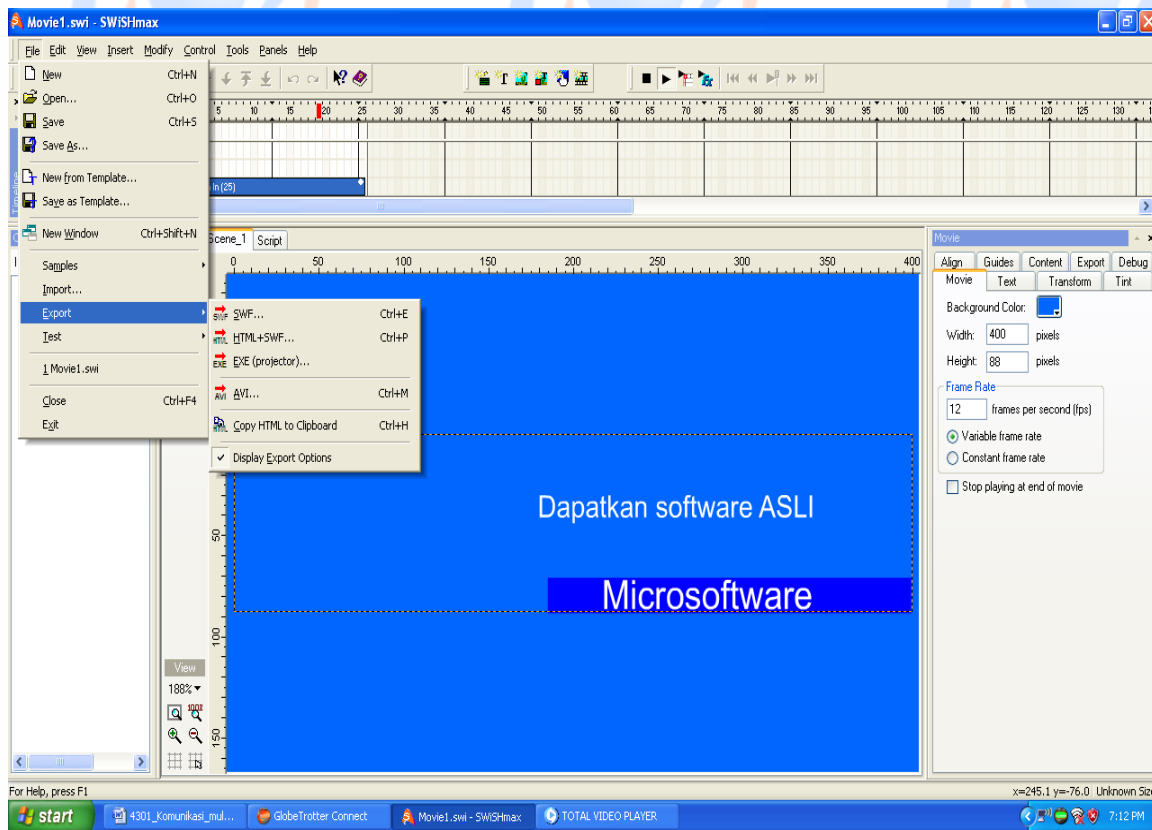
Gambar layout yang telah diberi animasi



Gambar animasi saat setelah diplay

Mentransfer animasi ke format flash

- Klik File
- Klik Export
- Pilih format SWF



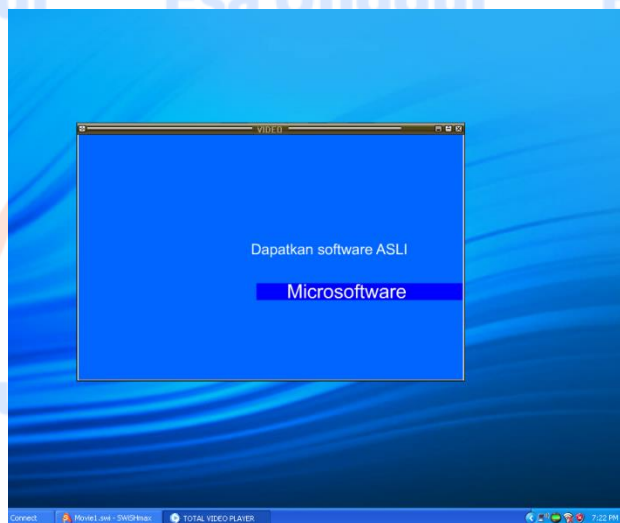
Gambar proses trans animasi ke Flash

- S

ave  
File

sebagai SWF

- Save file aslinya (source) dalam format swish





Gambar animasi iklan banner dengan format flash

Selanjutnya dengan format flash dapat ditransfer ke dalam Dreamweaver untuk ditampilkan dalam halaman situs web

LATIHAN :

1. Buatlah Banner animasi dengan ukuran = 150 Pixel W = 700 Pixel
2. Banner dibuat dengan 10 scen
3. Content Banner Anda Create sendiri
4. Export ke dalam format swf

Pada pertemuan ini dibahas bagaimana cara membuat script untuk mengontrol movie dan sound.

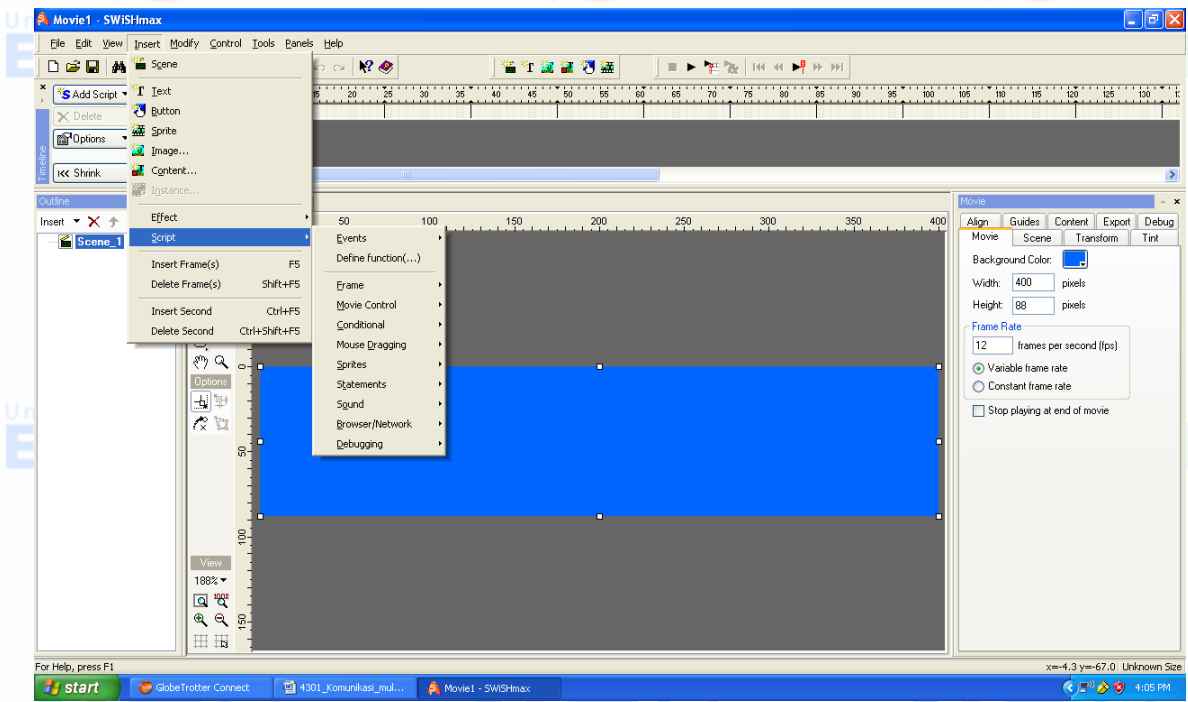
### SCRIPT DALAM ANIMASI

Script digunakan untuk mengontrol animasi, baik berupa movie maupun sound, merupakan instruksi/program yang telah disediakan pada Swishmax, untuk menggunakan script lakukan sebagai berikut :

- Klik object yang akan di jadikan button
- Klik insert



- Pilih Script
- Pilih perintah/program yang diinginkan



Gambar insert script

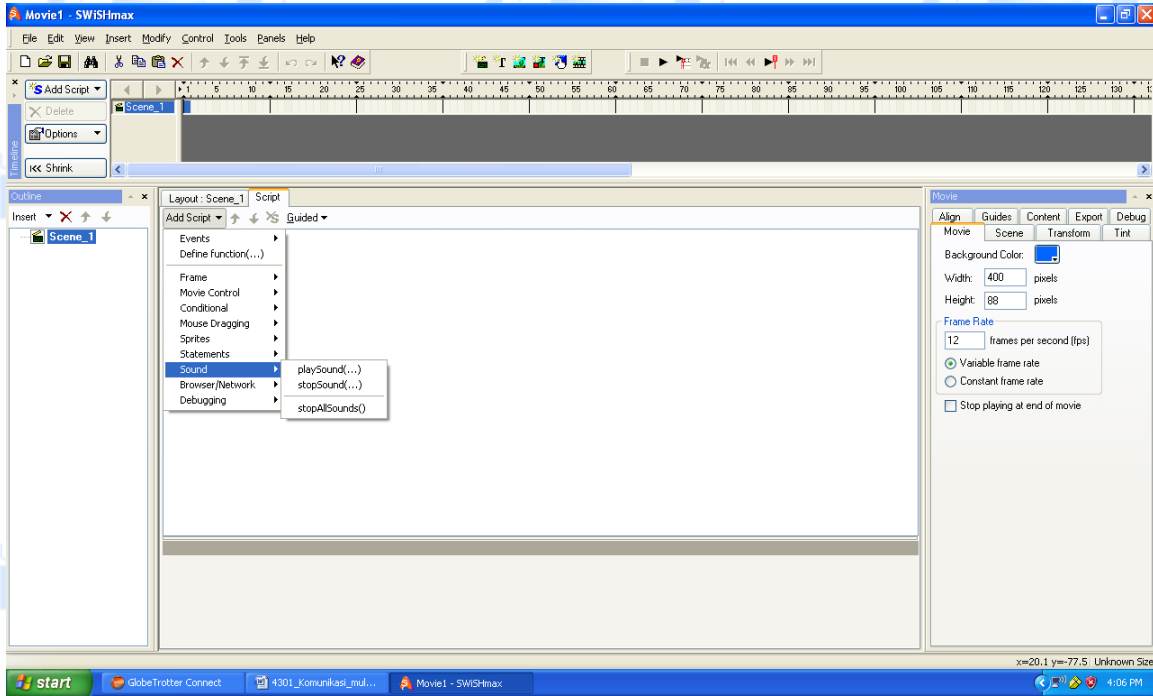
Add script

Digunakan untuk menambah script terhadap object

Contoh untuk menambah komponen music pada halaman situs web

- Klik Script
- Klik Sound
- Play Sound

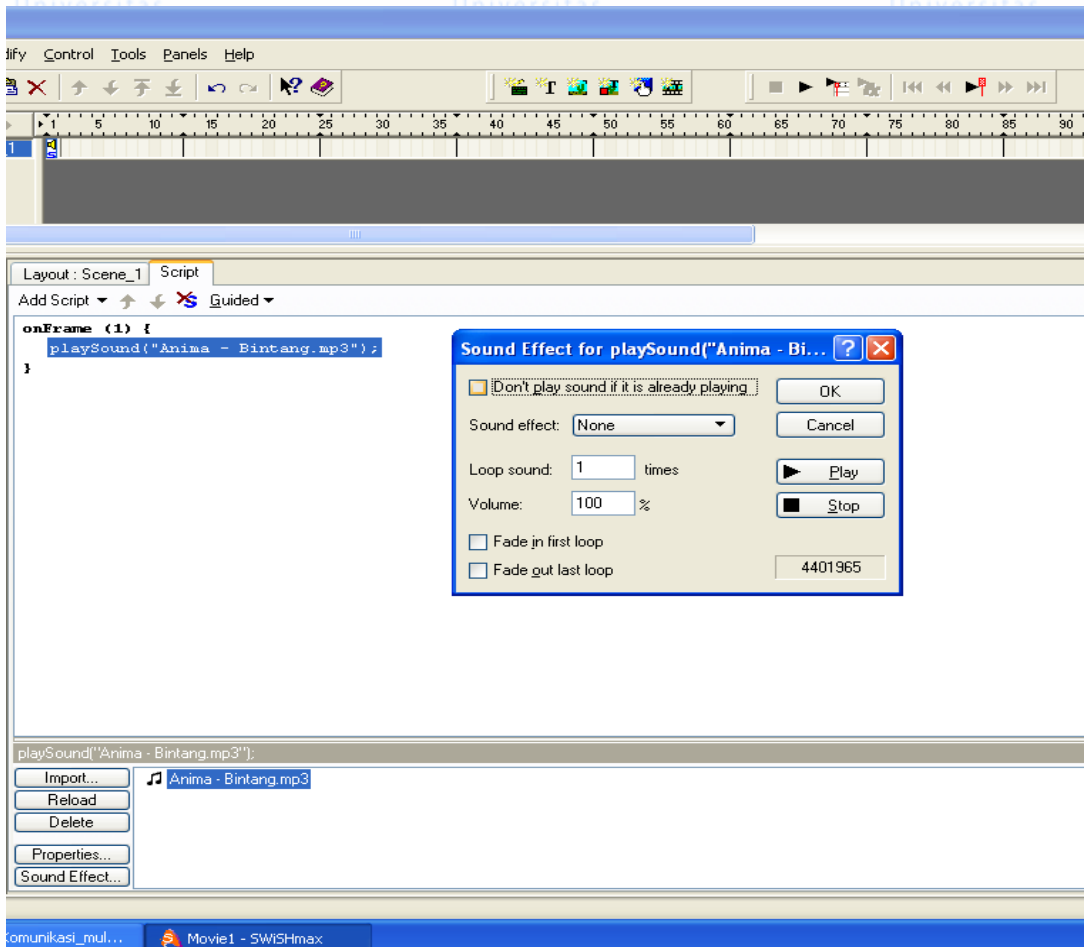




Gambar add script music

- Pilih folder music
- Pilih salah satu jenis music
- Klik judul lagu

• K  
lik  
im  
por  
t

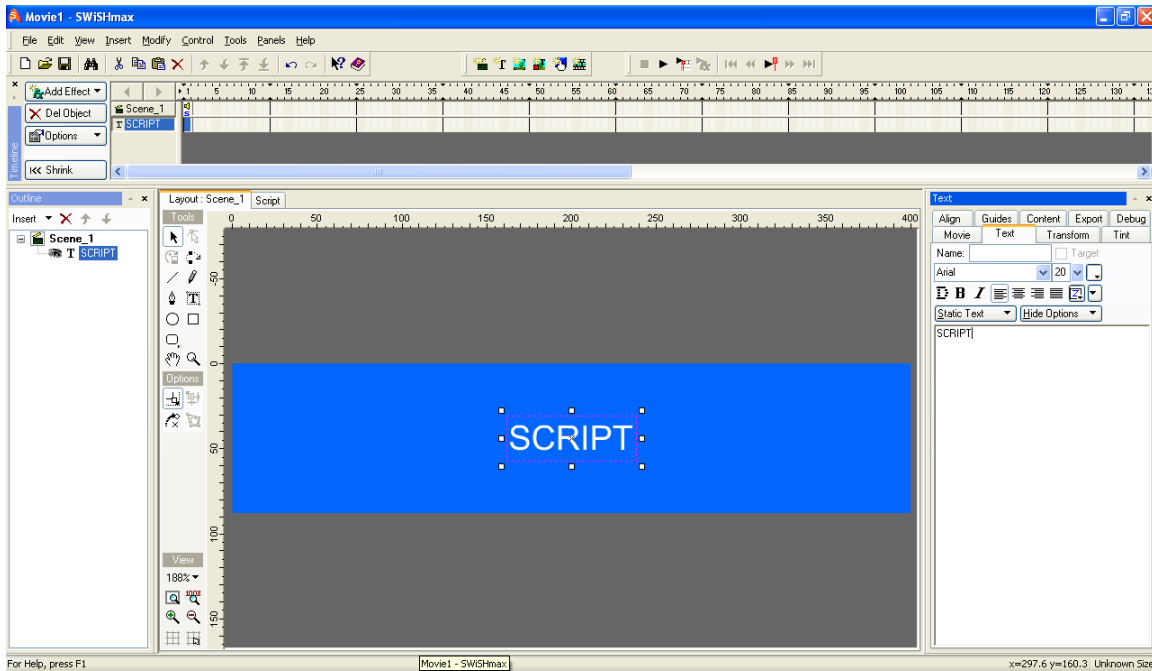


• KI  
ik effect  
• KI  
ik sound

Gambar  
sound  
effect  
animasi

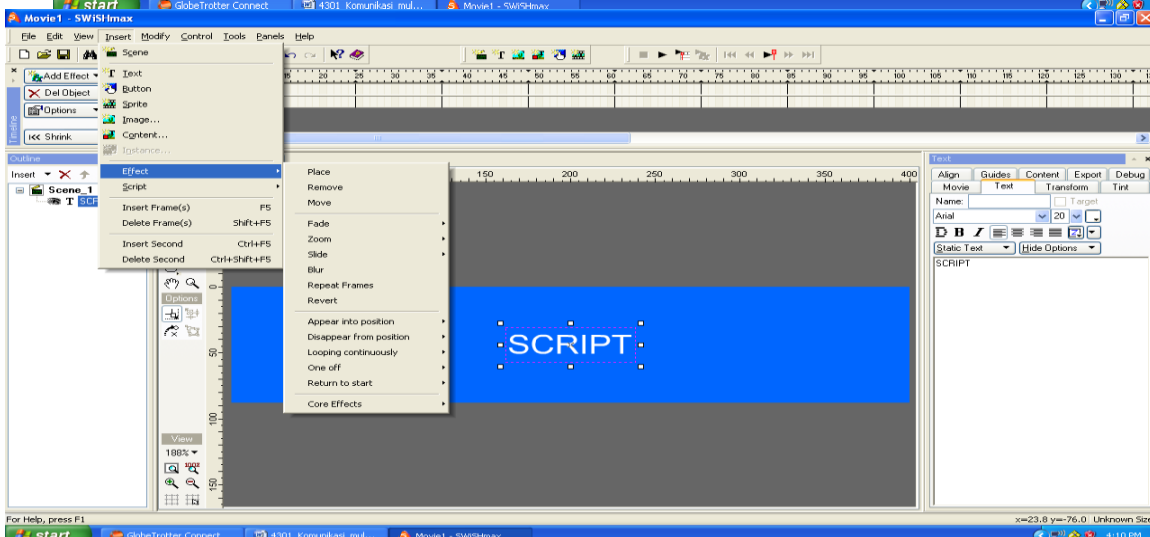
- Pilih Don't play sound if its already playing
- Klik OK
- Test play music
- Klik OK

- Buat kalmiat yang akan dijadikan animasi
- Beri effect



Gambar pem buat an animasi

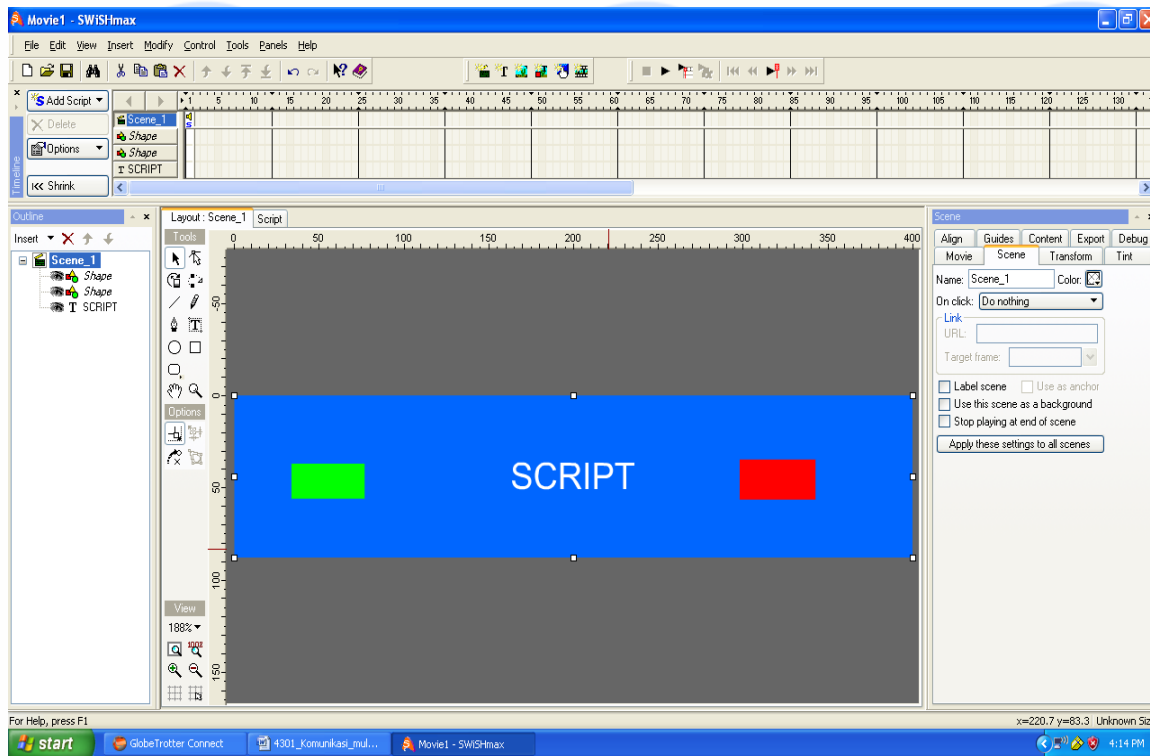
- K
- lik
- Effe
- ct
- K
- lik
- Play
- K



lik OK  
Gambar Add effect Membuat Button

untuk mengontrol movie

- Klik Rectangle
- Pada tools
- Beri warna hijau untuk play
- Beri warna merah untuk stop



Ga  
mbar  
r  
butt  
on  
play

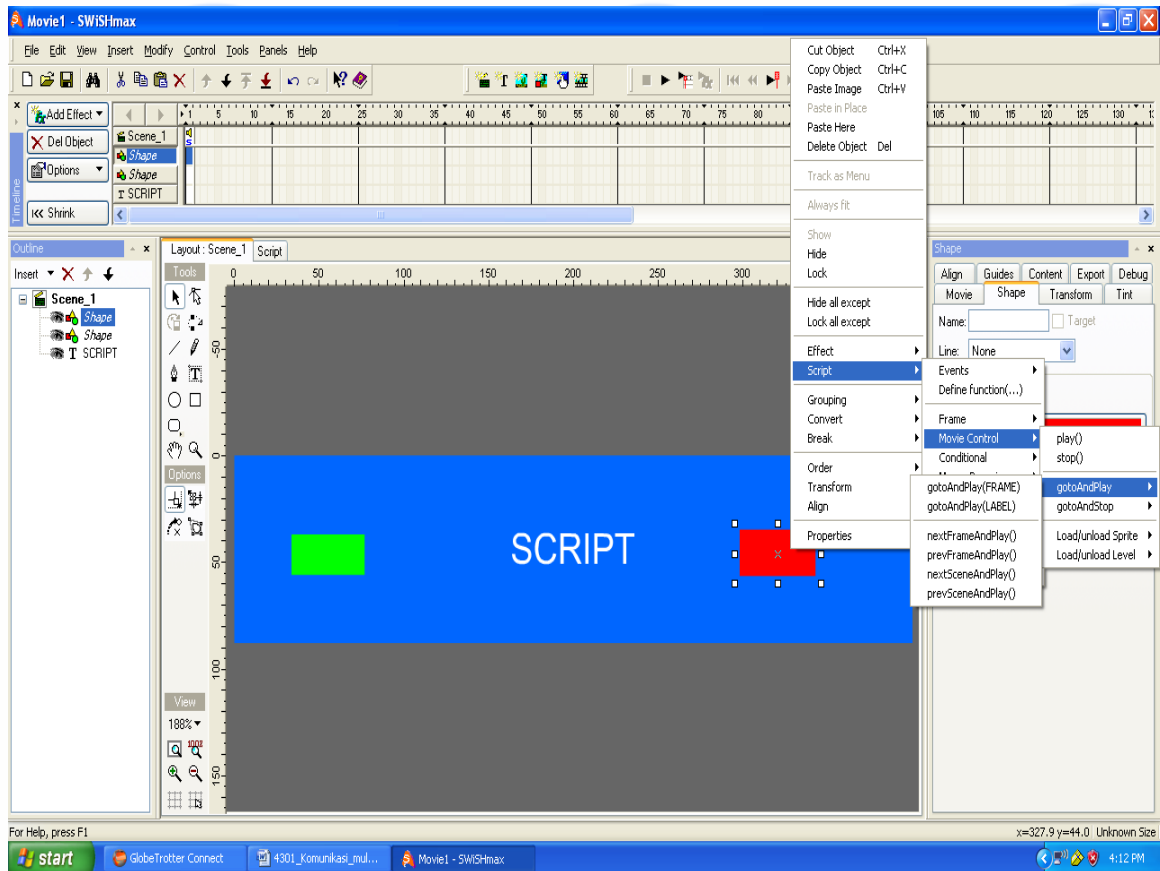
- K

lik  
Butt  
on  
war  
na  
hijau

- Klik insert script
- Klik Control movie
- Go play
- Go play frame
- Sound
- Play sound

- Klik Button warna merah
- Klik insert script

- Klik Control movie
- Go to stop
- Go to stop frame
- Sound
- Stop sound



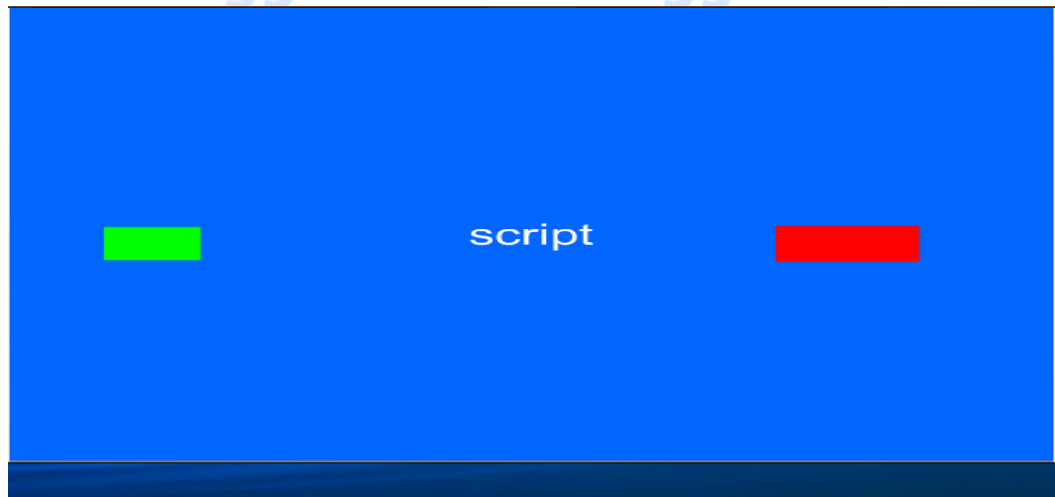
Gam  
bar  
butto  
n  
stop

Expo  
rt to  
Flas  
h

- K  
lik

File Export to swf

- Klik Ok

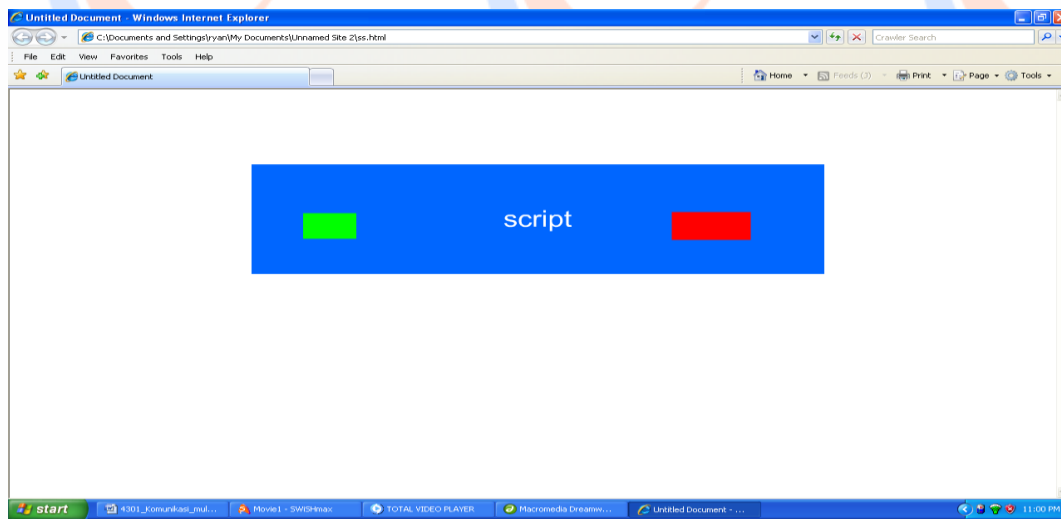




Gambar control movie dengan script

Memasukan file format swf kedalam halaman web

- Klik insert media
- Pilih swf



Gambar animasi dalam format internet

LATIHAN :

1. Desain animasi yang mengandung unsure Music (MPG3)
2. Desain Button animasi dengan menggunakan Script Action
3. Expore Animasi kedalam format FLV
4. Insert ke halaman web





Lampiran 4. Presensi Peserta :



Universitas  
Esa Unggul



Universitas  
Esa Unggul

**DAFTAR HADIR PESERTA**  
PELATIHAN LM PENERAPAN SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER  
BERKERJASAMA DENGAN UNIVERSITAS ESA UNGGUL.

No	Nama Peserta	Unit	Materi Yang Dipilih	Tanggal & Tanda Tangan							
				25 April 2017		26 April 2017		27 April 2017		28 April 2017	
				Datang	Pulang	Datang	Pulang	Datang	Pulang	Datang	Pulang
1	Motiyah S.Pd	TK	Moodle								
2	Nemeng R. Dewi, S.Pd										
3	Handayani										
4	Iip Ma'rifah, S.Pd										
5	Siti Rumliah, S.Sos	SDI	Flash / e-learning / Moodle / moodle / e-learning / Flash / moodle / e-learning / Flash / moodle / e-learning / Flash / moodle / e-learning /								
6	Lulu Nadiyah										
7	Muryatih, SS										
8	Siti Jubaedah, S.Ag										
9	Adi Anita, S.Pd	SMP	Moodle / Moodle / Moodle / Moodle /								
10	Muhammad Hamdi, S.Pd										
11	Oman Abdurahman										
12	Nanang Setia Budi, SS										
13	Solehan, S.Pd										
14	Ariz Munandar, S.Pd										



No	Nama Peserta	Unit	Materi Yang Dipilih	Tanggal & Tanda Tangan							
				25 April 2017		26 April 2017		27 April 2017		28 April 2017	
				Datang	Pulang	Datang	Pulang	Datang	Pulang	Datang	Pulang
15	Indra Jaya	SMP									
16	Milda Mar'atu Soleha	SMK	blog / Moodle								
17	Olis Suhartaedani, S.Pd										
18	Mubarakah, SE										
19	Yulvita Ningrum, S.Kom										
20	Teti Supiati, S.Pd	SMA	Moodle / e-learning / Moodle / e-learning / Moodle / e-learning / Moodle / e-learning /								
21	Muh. Fauzi Ferwira N										
22	Muhammad Taufan, S.Pd										
23	Anwar Hidayat, S.Pd										
24	Eti Lutfiah, M.Pd	YPA	Moodle / e-learning / Moodle / e-learning / Moodle / e-learning / Moodle / e-learning /								
25	Syarif Hidayatullah, S.Pd.I										
26	Arianto Wibowo										
27	Siti Fatmahan Hidayatun										
28	Adi Wahdiyati										
29	Pebili, A.Md.Kom										
30	Denny Lazuardy										
31	Dewi Haryanti										

Universitas  
Esa Unggul

Universitas  
Esa Unggul

Universitas  
Esa Unggul



Universitas  
Esa Unggul



Universitas  
Esa Unggul



Universitas  
Esa Unggul

No	Nama Peserta	Unit	Materi Yang Dipilih	Tanggal & Tanda Tangan							
				25 April 2017		26 April 2017		27 April 2017		28 April 2017	
				Datang	Pulang	Datang	Pulang	Datang	Pulang	Datang	Pulang
32	Masnah	YPA	inletcom/fronville/ekonomi/	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

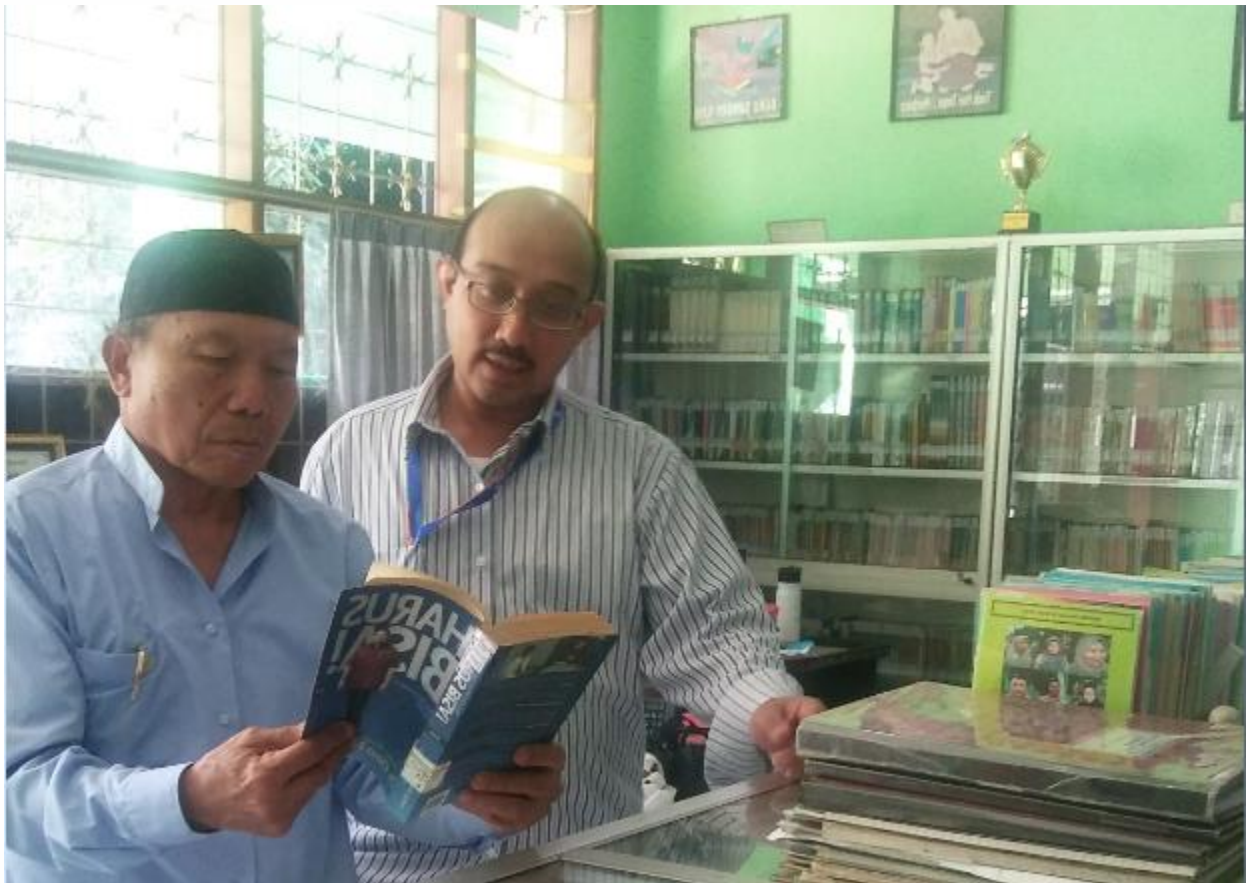
Jakarta, 28 April 2017  
 Penanggungjawab Laboratorium  
*[Signature]*  
 Utiswani

Lampiran 5. Foto-foto Kegiatan











Lampiran 6. Sertifikat



Lampiran 7. Surat Keterangan



**SURAT KETERANGAN**

**No. 124/S.Ket/LPPM/UEU/VI/2017**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : DR.Hasyim, SE, MM, M.Ed  
Jabatan : Kepala LPPM

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Malabay, S.Kom, M.Kom  
NIDN : 323107101  
Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Telah melaksanakan dan menyelesaikan laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat internal dengan judul "IbM: Penerapan Sistem Informasi Berbasis Komputer Sebagai Pendukung Pelayanan Pendidikan "Teknis dan Administratif Perpustakaan Berbasis Digital" di Yayasan Pendidikan Al-Chasanah , Jakarta Barat pada bulan Juni 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 14 Juni 2017

Ketua LPPM

A handwritten signature in blue ink is written over the Universitas Esa Unggul LPPM logo.

**DR. Hasyim,SE, MM, M.Ed**  
**NIK. 0201040164**

## Yayasan Pendidikan „Al - Chasanah“

AKTE NOTARIS SITI MARJAMI SOEPANGAT, SH NO. 2TGL.4 MARET 1986  
(Bekerja sama dengan Pemerintah DKI Berdasarkan Naskah Kerja Sama No. U III 7/V/1815/71 Tgl. 19 Oktober 1971)



BERPUSAT DI JAKARTA

### KOORDINATOR BIDANG PENDIDIKAN KB. TK. SDI. SMP. SMA DAN SMK

KOMPLEK PENDIDIKAN : JL. TANJUNG DUREN BARAT III/1, Telp. 021 5684479 JAKARTA 11470  
KB/TK : 021 5696045, SDI : 021 56962439, SMP : 021 56971213, SMK : 021 5672783, SMA : 021 5637640  
Email : ypalchasanah@yahoo.com

#### Bismillahirrahmanirrohim

Nomor : 448/Korpen-YPA/IV/2017 Jakarta, 10 R a j a b 1438 H  
Lampiran : - 7 April 2017 M  
Perihal : *Data Peserta Pelatihan I<sub>b</sub>M Penerapan  
Sistem Informasi Berbasis Komputer  
Universitas Esa Unggul*

Kepada Yth :  
Kepala Lembaga Penelitian dan Pengabdian  
Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Esa Unggul  
Jl. Arjuna Utara No.9, Kebun Jeruk Jakarta

#### Assalamu'alaikum wR. wB.

Setelah mempelajari proposal berjudul "IPTEKS BAGI MASYARAKAT (I<sub>b</sub>M)" dan penjelasan Bapak Malabay, S.Kom, maka Yayasan Pendidikan Al-Chasanah memutuskan *setuju* mengikuti program IBM tersebut.

Selanjutnya persetujuan kami tersebut, perlu kami lengkapi beberapa hal yang kami pilih yaitu :

Scan Surat Korpen - x scan (2).pdf x

idang/Downloads/scan%20(2).pdf

kami pilih yaitu :

- Jadwal pelaksanaan tanggal 25 s/d 28 April 2017, pukul 13.00 – 16.00 WIB, tempat ruang Laboratorium Komputer YP Al-Chasanah.
- Materi yang kami pilih adalah :
  - Pembelajaran berbasis IT
  - Manajemen Pendidikan Berbasis IT
  - Promosi Berbasis IP
  - Perpustakaan Berbasis IT
  - Aplikasi Desain Grafis
- Daftar Nama Peserta :

No	Nama	Unit	Materi Yang Dipilih
1	Mutiyah S.Pd	TK	• Pembelajaran Berbasis IT
2	Neneng Ratna Dewi, S.Pd		
3	Handayani		
4	Iip Ma'rifah, S.Pd		
5	Siti Ramlah, S.Sos		
6	Lulu Nadhifah		
7	Muryatih, SS	SDI	• Pembelajaran Berbasis IT • Manajemen Pendidikan Berbasis IT
8	Siti Jubaedah, S.Ag		
9	Afri Anita, S.Pd		
10	Muhammad Hamdi, S.Pd		
11	Oman Abdurahman		

12. Nanang Setia Budi ...

Surat Korpen Nomor : 448/Korpen-YPA/IV/2017

No	Nama	Unit	Materi Yang Dipilih
12	Nanang Setia Budi, SS	SMP	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti</li> </ul>
13	Solehan, S.Pd		
14	Ariz Munandar, S.Pd		
15	Indra Jaya		
16	Milda Mar'atu Soleha		
17	Olis Suharlaedani, S.Pd	SMK	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pembelajaran Berbasis IT</li> <li>• Multimedia</li> </ul>
18	Mubarokah, SE		
19	Yulvita Ningrum, S.Kom		
20	Teti Supiati, S.Pd		
21	Muh. Fauzi Ferwira N		
22	Muhammad Taufan, S.Pd	SMA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M. Pendidikan Berbasis IT</li> <li>• Promosi Berbasis IT</li> <li>• Perpustakaan Berbasis IT</li> <li>• Multimedia</li> <li>• Aplikasi Desain Grafis</li> </ul>
23	Anwar Hidayat, S.Pd		
24	Efi Lutfiah, M.Pd		
25	Syarif Hidayatullah, S.Pd.I		
26	Arianto Wibowo		
27	Siti Fathonah Hidayatun	YPA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengikuti</li> </ul>
28	Adi Wahdiyati		
29	Pebih, A.Md.Kom		
30	Hadi Rismanta, S.Pd		
31	Dewi Haryanti		

Demikian, semoga kerjasama dalam pengabdian masyarakat ini berjalan efektif, memberikan manfaat kepada kedua belah pihak. Aamin.

*Billahi Fi Sabilillah*

Wassalam  
An. DEWAN PENGURUS  
YAYASAN PENDIDIKAN AL-CHASANAH  
Koordinator Bidang Pendidikan

  
Dra. Noer Chusna Mutiara  
NIK : 992 1 94 115

Tembusan Kepada :

1. Yth. Badan Pembina/Pemeriksa YP Al-Chasanah
2. Yth. Dewan Pengurus YP Al-Chasanah
3. Yth. Kepala TK, SDI, SMP, SMA dan SMK Al-Chasanah
4. Arsip