

## **PENGENALAN APLIKASI KOMPUTER KEPADA SISWA/I DI PONDOK PESANTREN MODERN ASSALAM**

**Rengga Herdiansyah<sup>1\*</sup>, Saprudin<sup>2</sup>, Deanna Durbin Hutagalung<sup>3</sup>, Dian Megasari<sup>4</sup>, Cholis  
Hanifurohman<sup>5</sup>**

<sup>1-5</sup>Teknik Informatika, Universitas Pamulang

\*E-mail: [dosen01011@unpam.ac.id](mailto:dosen01011@unpam.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan siswa/i tentang pemanfaatan aplikasi komputer dalam upaya meningkatkan minat yang dimiliki siswa/i. Kegiatan ini dilakukan di Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) Kedaung yang berlokasi di Jl. Masjid Darussalam No.40 RT 009/004, Kedaung, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415. Permasalahan yang dirasakan perlu untuk diangkat adalah masih kurangnya minat siswa/i menggunakan aplikasi komputer khususnya Microsoft Office karena selama ini digunakan hanya dalam pembuatan dokumen surat menyurat. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah ceramah, diskusi, dan pelatihan. Ceramah dan diskusi yang disampaikan adalah teori tentang pengenalan aplikasi komputer. Pelatihan dilakukan secara bersama-sama kepada siswa/i dengan mencoba salah satu kasus dengan menggunakan aplikasi Microsoft Office. Melalui pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan banyak manfaatnya bagi siswa/i di Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) Kedaung dalam meningkatkan minatnya. Selanjutnya siswa/i ini juga diharapkan menggunakan aplikasi komputer dengan memaksimalkan fitur-fitur yang terdapat di dalamnya. Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu melalui pelatihan penggunaan Aplikasi Komputer membuka pandangan siswa-siswi mengenai pentingnya pembelajaran aplikasi komputer yang dapat membantu dan mempermudah penyelesaian masalah yang ada dalam kehidupan sehari-hari seperti bidang pendidikan maupun dalam pekerjaan.

**Kata kunci** : Aplikasi Komputer, Microsoft Office, Minat Siswa, Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) Kedaung

### **ABSTRACT**

*This community service activity aims to increase students' knowledge about the use of computer applications in an effort to increase student interest. This activity was carried out at Prosperous Community Development Foundation (YPMS) Kedaung located on Jl. Darussalam Mosque No.40 RT 009/004, Kedaung, Kec. Pamulang, South Tangerang City, Banten 15415. The problem that needs to be addressed is the lack of students' interest in using computer applications, especially Microsoft Office, because so far it has only been used in making correspondence documents. The methods that will be used in community service activities are lectures, discussions and training. Lectures and discussions were carried out in the presentation of theories regarding the introduction of computer applications. The training is carried out jointly with students by trying one of the cases using Microsoft Office applications. Through the implementation of this community service activity, it is hoped that there will be many benefits for students at the Prosperous Community Development Foundation (YPMS) Kedaung in increasing their interest. Furthermore, these students are also expected to use computer applications by maximizing the features contained in them. The results of this community service activity, namely through training on the use of computer applications, open students' mindset about the importance of learning computer applications that can help and facilitate problems solving that exist in everyday life such as in the field of education and work.*

**Keywords** : Computer Applications; Microsoft Office, Student Interests, Prosperous Community Development Foundation (YPMS) Kedaung

## PENDAHULUAN

Kita mengenal komputer sebagai pengolah data, sehingga kita menganggapnya sebagai sistem komputer (*computer system*). Secara umum, sistem komputer adalah jaringan dari elemen-elemen yang saling berhubungan dalam bentuk satu kesatuan untuk melakukan tujuan yang utama dari sistem. Tujuannya adalah untuk mengolah data dan menghasilkan informasi. Untuk mencapai tujuan tersebut, diperlukan unsur-unsur yang mendukungnya. Unsur dan sistem komputer adalah *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak), dan *brainware* (orang yang mengoperasikan dan mengelola sistem komputer). Untuk *software* itu sendiri terdiri dari 3 (tiga) bagian utama, yaitu Sistem Operasi, Bahasa Pemrograman dan Aplikasi. Sistem operasi yang sering digunakan adalah DOS, Linux, Windows, Mac, Bahasa pemrograman : Visual Basic, C++, Java, SCL, Phyton, PHP dan Aplikasi seperti MS Office, Antivirus, Winamp, Mozilla, dan aplikasi lainnya. (Agus Tri Haryanto, 2014)

Dalam pembelajaran di sekolah, penggunaan Microsoft Office (Word, Excel dan Power Point) banyak digunakan bahkan semakin meningkat ketika adanya wabah Covid 19 yang mengharuskan proses pembelajaran lebih banyak dilakukan secara online. Tidak terlepas juga pengerjaan tugas-tugas siswa/i yang menjadi kewajiban dalam proses pembelajaran. Tugas tersebut banyak dikerjakan menggunakan Microsoft Office (Word, Excel dan Power Point). (Kelen, 2020)

Di samping pembelajaran sekolah, dapat mengelola nilai maupun rapot sekolah menggunakan komputer seperti OneDrive (nama resmi Microsoft OneDrive). Ini adalah aplikasi layanan komputasi awan mirip dengan Dropbox dan Google Drive yang memungkinkan pengguna mengunggah dan menyinkronkan file ke suatu penyimpanan *cloud* dan mengaksesnya melalui *browser web* tertentu. Guru dapat memanfaatkan situs [www.onedrive.com](http://www.onedrive.com) yang bisa menyimpan file-file secara gratis dengan kapasitas sebesar 15 GB. (Ahmad, 2019)

Tidak hanya bagi siswa dan urusan administrasi, guru sebagai tenaga pendidik juga membutuhkan pengetahuan dan pelatihan mengenai aplikasi komputer yang paling sederhana seperti pengolah kata, angka dan gambar serta penggunaan internet. Pelaksanakan pelatihan membekali keterampilan dasar komputer untuk menambah wawasan dan kompetensi guru dalam pengembangan proses pembelajaran di dunia Pendidikan. Pelatihan bagi guru juga memberikan banyak manfaat positif secara mandiri dengan menggunakan teknologi informasi yang dapat diterapkan di sekolah. (Cahaya, 2020)

Melihat kebutuhan dari siswa/i, guru maupun bidang administrasi sekolah maka penggunaan aplikasi komputer sangat penting dalam dunia Pendidikan. Hal ini bisa diatasi dengan mengadakan pelatihan bagi siswa/i maupun guru sehingga proses belajar mengajar semakin lancar. Oleh sebab itu

tim dosen Program Studi Teknik Informatika ambil bagian untuk mengadakan pelatihan melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan akademisi dalam mengamalkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk kemajuan kesejahteraan umum dan mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara. Pada hakikatnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk menghubungkan masyarakat, umumnya persoalan masyarakat, dengan lembaga pendidikan.

Adapun tempat kegiatan yang dipilih adalah Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS) Kedaung yang berlokasi di Jl. Masjid Darussalam No.40 RT 009/004, Kedaung, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415.

Tim dosen mengadakan survey ke sekolah dan wawancara dengan pihak sekolah tentang kebutuhan siswa/i dalam proses pembelajaran. Hasil wawancara dengan perwakilan pihak pondok pesantren, masalah yang ada di pondok pesantren adalah kurangnya pemahaman siswa/i terhadap aplikasi komputer, padahal pada saat ini aplikasi komputer merupakan sesuatu keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh semua siswa/i, seperti Microsoft Office dan yang lainnya. Ketua pondok pesantren sangat berharap dengan diadakannya pengabdian kepada masyarakat di Pondok Pesantren Modern Assalam ini siswa/i dapat lebih memahami aplikasi komputer dan dapat menerapkannya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan pengetahuan siswa/i terutama dalam membangun minat tentang pengetahuan komputer, terlebih lagi dalam mengembangkan aplikasi dan sistem komputer yang mengikuti perkembangan jaman dan teknologi. Maka pengabdian kepada masyarakat ini mengambil judul “Pengenalan Aplikasi Komputer Kepada Siswa/i di Pondok Pesantren Modern Assalam”. Tujuan kegiatan ini adalah mengenalkan pemanfaatan aplikasi komputer kepada siswa/i pada pondok pesantren Assalam dalam upaya meningkatkan minat yang dimiliki siswa/i di Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera (YPMS).

## **METODE**

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di Pondok Pesantren Modern Assalam dilakukan dalam beberapa tahapan sebagai akibat tujuan kegiatan tersebut dapat tercapai secara optimal. Tahapan tersebut sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan dengan kunjungan dan dialog dengan manajemen pondok pesantren.
2. Menyusun panduan materi mengenai aplikasi komputer.

3. Melakukan pendidikan pengantar pengetahuan mengenai pengenalan aplikasi komputer.
4. Menjelaskan jenis-jenis aplikasi yang ada pada program aplikasi komputer. Dimulai dari penjelasan peruntukan program aplikasi disediakan sampai langkah-langkah dalam menggunakan fitur-fitur yang dimiliki.
5. Melakukan diskusi dengan siswa/i tentang sistem dan aplikasi komputer, pengelompokan perangkat lunak, dan peruntukan aplikasi komputer yang ada pada komputer.
6. Evaluasi hasil dan diskusi tim Pengabdian Kepada Masyarakat dan mitra, yaitu Pondok Pesantren Modern Assalam.
7. Penyusunan laporan dan tindak lanjut publikasi, baik publikasi jurnal maupun media online.

Persiapan Pengabdian Kepada Masyarakat sebelum menjalankan pengabdian, dilakukan persiapan-persiapan sebagai berikut:

1. Melakukan penelusuran literatur tentang berbagai klasifikasi aplikasi perangkat lunak yang masih sulit dipelajari dan digunakan.
2. Siapkan alat untuk mempersiapkan aplikasi komputer untuk pembelajaran.
3. Melakukan uji coba perangkat, seperti PC dan jaringan komputer di Pondok Pesantren Modern Assalam.
4. Bekerja sama dengan tim pelaksana untuk menentukan waktu dan lamanya pelaksanaan kegiatan.
5. Mengidentifikasi dan menyiapkan bahan-bahan yang akan disediakan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diperlukan beberapa peralatan yang dapat mendukung proses tersebut untuk memfasilitasi pelatihan pengenalan aplikasi komputer. Yang perlu disiapkan adalah sebagai berikut:

1. Laptop atau Komputer digunakan untuk menjelaskan pengenalan aplikasi komputer.
2. Infocus digunakan agar materi dan penjelasan mengenai sistem dan aplikasi komputer aplikasi bisa divisualisasikan dengan baik.
3. Setiap peserta atau berkelompok diwajibkan menggunakan laptop/komputer yang memiliki aplikasi
4. Microsoft Office versi tahun berapapun agar peserta dapat langsung mempragakan fitur-fitur yang bisa dimaksimalkan pada aplikasi komputernya.
5. Instalasi listrik sangat dibutuhkan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini,

6. serta menjaga agar *supply* kelistrikan berjalan dengan baik selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berlangsung.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan solusi dengan melakukan berbagai kegiatan seperti pelatihan, pembinaan, pendampingan dan evaluasi dalam meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa/i dalam mengenal sistem dan aplikasi komputer serta dasar-dasar memaksimalkan fitur-fitur aplikasi komputer dengan Microsoft Office.

### 1. Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran adalah siswa dan siswi tingkat SMP yang ada di pondok pesantren modern Assalam.

### 2. Tempat dan Waktu

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Minggu, 31 Oktober 2021 jam 09.00 WIB s.d 12.00 WIB, dengan dihadiri 30orang peserta, yang terdiri dari siswa-siswi Pondok Pesantren Modern Assalam. Adapun susunan acara kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini ialah sebagai berikut :

**Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan**

No	Waktu	Acara
1	09.00 – 09.15	Pembukaan
2	09.15-09.30	Sambutan Kepala Sekolah Pondok Pesantren Assalam
3	09.30-09.45	Sambutan Ketua Pengabdian
4	09.45-11.00	Tema
5	11.00-11.30	Tanya Jawab
6	12.00 – Selesai	Penutup

### 3. Metode Kegiatan

Sebagian besar peserta memiliki pengetahuan tentang topik yang telah dibahas, sehingga metode kegiatan yang digunakan oleh peserta adalah pengajaran pedagogis. Berikut adalah tahapan kegiatan yang akan dilakukan :

#### a. Sebelum Kegiatan

Tahapan-tahapan awal yang dilakukan dalam kegiatan ini meliputi:

- 1) Survei awal, pada tahapan ini dilakukan survei ke lokasi penyuluhan yang berlokasi di Pondok Pesantren Modern Assalam, Kedaung, Pamulang, Tangerang Selatan.
- 2) Penetapan lokasi pelaksanaan dan juga penetapan sasaran peserta kegiatan pengabdian.
- 3) Menyusun materi untuk pelatihan yang berupa *slide power point* untuk peserta kegiatan.

#### **b. Pelaksanaan Kegiatan**

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat ini adalah melalui kegiatan:

##### 1. Pemberian Materi (Ceramah)

Pemateri akan memberikan pemaparan atau pemahaman dalam bentuk power point kepada Siswa/i yang berisi materi aplikasi komputer

##### 2. Diskusi

Siswa/i akan diberikan kesempatan untuk bertanya kepada pemateri seputar sistem dan aplikasi komputer.

##### 3. Pelatihan

Pelatihan akan diberikan oleh pemateri dan anggota PKM kepada siswa/i Pondok Pesantren Modern Assalam menggunakan Microsoft Office, mulai dari pengenalan tools, menu-menu yang ada dan bagaimana memaksimalkan potensi yang bisa digunakan pada Microsoft Office.

##### 4. *Problem Solving*

Pelatihan *problem solving* akan diajarkan kepada siswa/i yang berguna sebagai bekal dalam menghadapi kendala yang terjadi dengan menggunakan Microsoft Office.

#### **c. Setelah Kegiatan**

Pada tahap ini akan disusun laporan dari hasil kegiatan yang telah didapatkan dari peserta untuk mempertanggung jawabkan kegiatan dan untuk keperluan publikasi.

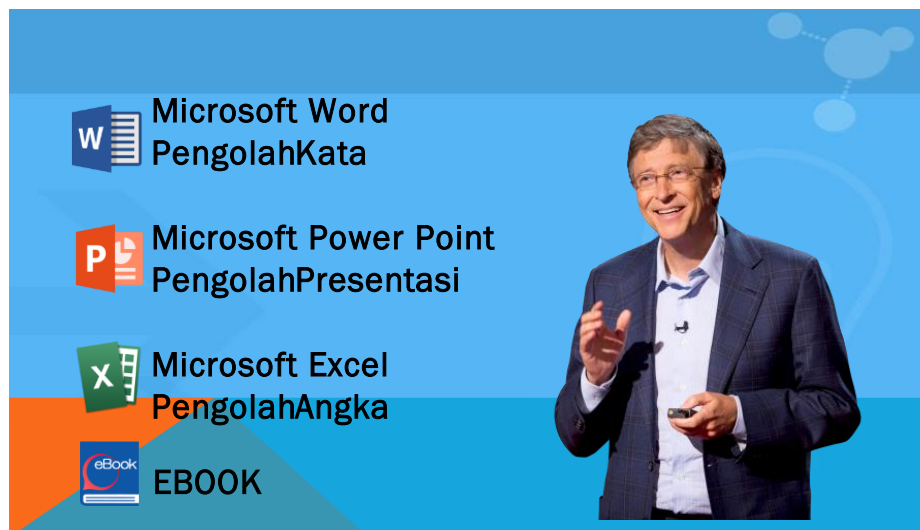
## **HASIL**

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berjalan dengan lancar, para siswa/i mendapat banyak dukungan dari para pengajar di Pondok Pesantren Assalam. Kegiatan ini memberikan berbagai kegiatan seperti pelatihan, pembinaan, dan pendampingan, dan evaluasi, serta memberikan pengetahuan dan keterampilan siswa/i untuk mengenal sistem dan aplikasi komputer, serta landasan untuk memaksimalkan kemampuan aplikasi komputer dengan Microsoft Office.



**Gambar 1** Penyampaian Materi Microsoft Office oleh Tim Dosen

Gambar 1 adalah foto kegiatan setelah pelaksanaan pelatihan. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian yang terdiri dari 5 orang dosen dengan 5 orang mahasiswa.



**Gambar 2 : Materi Microsoft Office**

Gambar 2 adalah materi awal dari Microsoft Office dalam bentuk Power Point oleh tim dosen dibantu mahasiswa yang melakukan pelatihan kepada peserta. Materi ini memperkenalkan Microsoft Word sebagai Kata, Microsoft Excel sebagai Pengolah Angka dan Microsoft Power Point sebagai Pengolah Presentasi.

## PEMBAHASAN

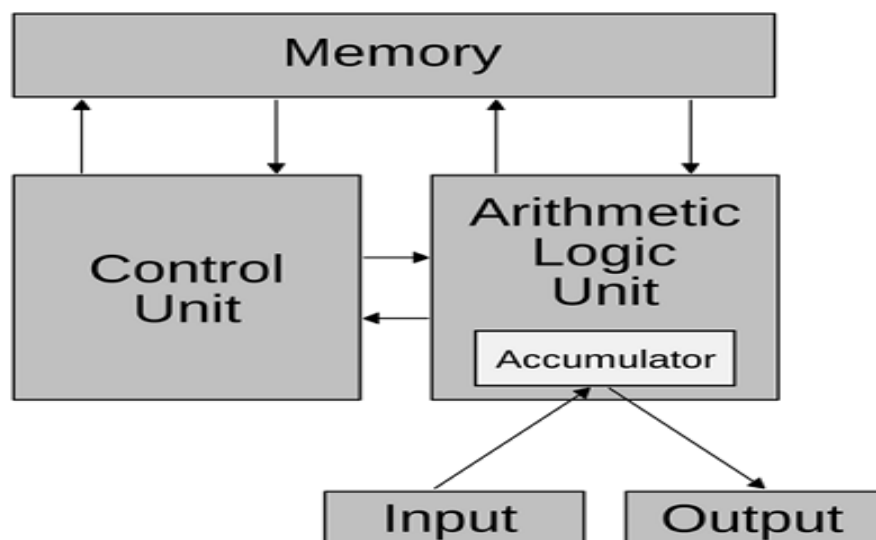
Pengetahuan mengenai komputer pada saat ini merupakan keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam perkembangannya aplikasi komputer juga berkembang dengan pesat, karena hal tersebut pengetahuan mengenai aplikasi komputer ini sangat perlu untuk dipelajari oleh siswa/i Pondok Pesantren Modern Assalam. Dalam perangkat lunak itu sendiri bisa dibedakan menjadi beberapa tingkatan. Ada yang mengenai bahasa pemrograman yang mana bahasa pemrograman ini bisa diterapkan di berbagai *platform*, mulai dari berbasis *desktop*, *web* maupun *mobile*. Ada yang mengenai sistem operasi (*operating system*) seperti yang paling umum adalah Microsoft Windows, MacOS, Android. Dan juga mengenai program aplikasi (*application program*) seperti Microsoft Office, WPS, Adobe, Corel, AutoCAD.

Bagian-bagian utama dari sebuah komputer yaitu :

- a. Perangkat Keras yang biasa disebut dengan *Hardware*

*Central processing unit* adalah tempat yang bertanggung jawab untuk mengelola dan memproses instruksi dari sebuah program. CPU memiliki tiga bagian yang bertanggung jawab untuk mengendalikan seluruh aktivitas pada sistem komputer, seperti:

1. Unit Kendali (*Control Unit*)
2. ALU (*Arithmetic Logical Unit*)
3. Memori Internal (*Internal Memory*)



Sumber : Nesabamedia.com

**Gambar 3 : Bagian CPU Komputer**



b. Perangkat Lunak atau *Software*

Sebuah pemrograman yang mencakup instruksi untuk mengeksekusi proses. Jika pemrograman yang ada ditulis dalam bahasa yang sangat khusus untuk dimengerti oleh komputer. Adapun jenis-jenis dari perangkat lunak yaitu:

1. Bahasa Pemrograman, *software* ini digunakan untuk membuat suatu aplikasi.
2. Sistem Operasi, perangkat lunak ini perlu diinstal di komputer Anda terlebih dahulu. Fungsi sistem operasi adalah untuk mengelola perangkat keras dan lunak yang terdapat pada komputer.
3. Aplikasi atau Program, dirancang untuk tujuan tertentu, yaitu untuk mempermudah pekerjaan manusia.

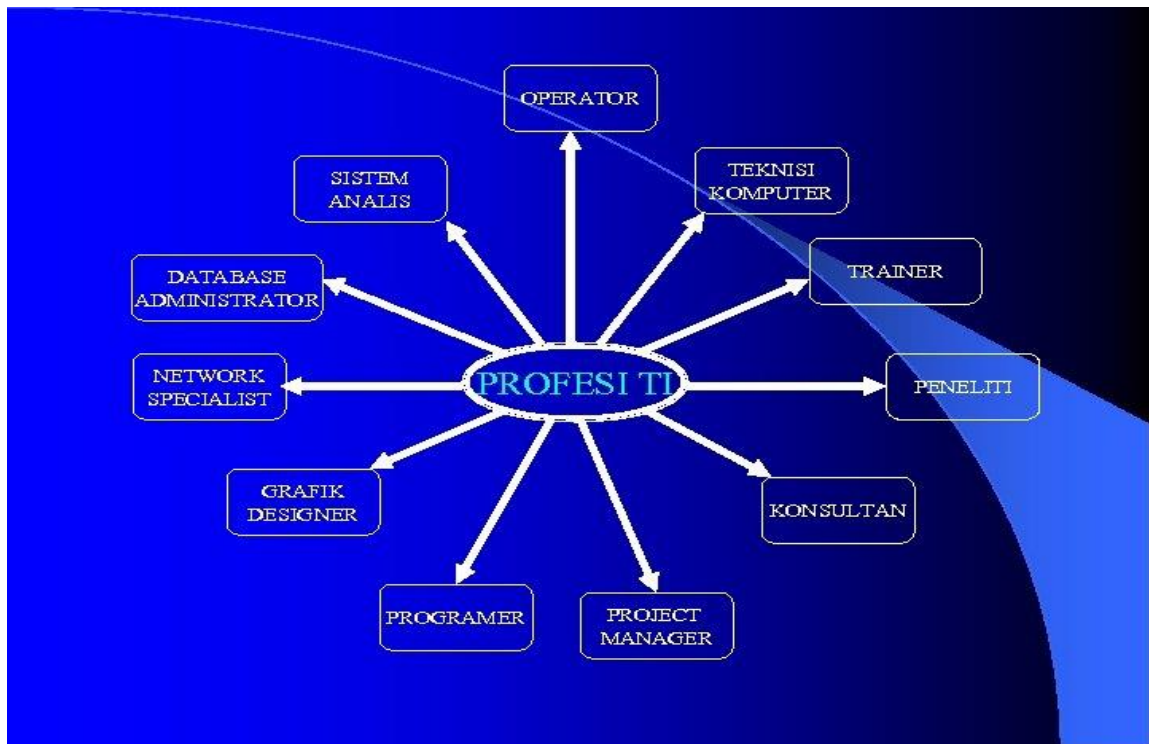


Sumber : Masterpendidikan.com

**Gambar 4 : Software Komputer**

c. *User* atau Pengguna yang biasa disebut dengan *Brainware*

Pengguna adalah orang yang menggunakan komputer, seperti sistem analis, programmer, operator, *user*, dan lain – lain.

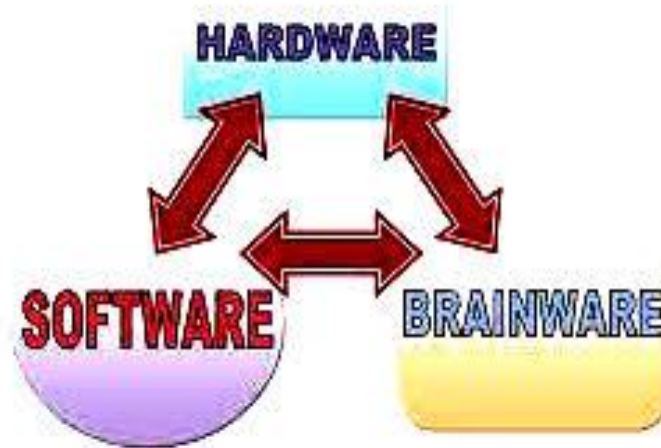


Sumber : present5.com

**Gambar 5 : Brainware Komputer**

*Brainware* mempunyai tingkatan yaitu :

- 1) *System Analyst*, merupakan penanggung jawab dan juga perencana sistem dari proyek pembangunan sebuah sistem informasi yang memanfaatkan komputer. Analis harus memiliki kemampuan atau keterampilan dibidang analisis, teknik manajerial dan interpersonal.
- 2) *Programmer* adalah yang ahli dalam bidang bahasa pemrograman. Misalnya Java, C++, Html, Delphi, dan lain – lain yang akan mempersiapkan sebuah program yang dibutuhkan oleh sistem komputerisasi yang akan dirancang.
- 3) *Administrator*, adalah yang bertugas untuk mengelola suatu sistem operasi serta program yang berjalan pada komputer. Brainware operator mempunyai tanggung jawab seperti mencegah badword (kata – kata kasar atau tidak sopan), mencegah flaming (kata – kata yang memancing terjadinya suatu provokasi antar *user*).
- 4) *Operator*, adalah bagian dari *brainware* level paling rendah disebut dengan pengguna biasa. Operator menggunakan sistem komputer yang sudah tersedia dan digunakan untuk melakukan berbagai aktivitas.



Sumber : Masterpendidikan.com

**Gambar 6 : Hubungan Hardware, Software dan Brainware**

Perangkat lunak (*software*) merupakan suatu pemrograman komputer yang bertugas sebagai penghubung atau interaksi antara *user* dengan *hardware*. *Software* atau perangkat lunak dibagi menjadi 3 bagian, yaitu:

- a. Program Aplikasi, seperti Microsoft Office.
- b. Sistem Operasi atau *Operating System* seperti Microsoft Windows.
- c. Bahasa Pemrograman seperti Pascal, Bahasa rakitan.

Aplikasi terdiri dari kata *application* yaitu penerapan, lamaran, penggunaan. Berdasarkan istilah aplikasi merupakan program yang siap pakai dan dibuat untuk melaksanakan suatu tujuan bagi pengguna atau aplikasi yang lain serta dapat digunakan oleh sasaran yang ditujukan.

Adapun pengertian menurut beberapa pakar ahli yaitu sebagai berikut:

- a. Menurut Jogiyanto (1992:12) Merupakan suatu penggunaan dalam komputer, dan juga perintah atau pernyataan (*statement*) yang dapat disusun dengan sedemikian rupa sehingga komputer dapat melakukan suatu proses input menjadi suatu keluaran yaitu *output*.
- b. Menurut Rachmad Hakim S, Merupakan suatu perangkat lunak yang digunakan untuk melakukantujuan tertentu, misalnya untuk mengolah dokumen, mengatur Windows serta untuk permainan (*game*), dan lain sebagainya.
- c. Menurut Harip Santoso, merupakan sebuah kelompok *file* (*form, class, report*) yang digunakan bertujuan untuk melakukan suatu aktivitas tertentu yang saling berhubungan atau terkait antara yang satu dengan yang lain. Contohnya aplikasi *payroll*, aplikasi *fixed asset*.

Program aplikasi dapat dibagi menjadi beberapa jenis, di antaranya yaitu :

- a. Pengolah Kata (*Word Processing*)  
Biasanya digunakan untuk membuat naskah. Contoh : Word Star, Word Perfect, Microsoft Word, Chi Writer, PFS Write
- b. Pengolah Angka (*Spread Sheet*)  
Digunakan untuk membuat tabel dan angka. Contoh : Microsoft Excel, Super Calc, Symphony, Quattro, Lotus 123.
- c. Pemrosesan Basis Data (*Database*)  
*Software* ini pada dasarnya digunakan untuk mengatur informasi-informasi sehingga dapat memudahkan pencarian atau penyimpanan. Contoh : Foxbase, Microsoft Access, Oracle, My SQL, SQL Server, PHP My Admin, dan lain-lain.
- d. Pengolah Tata Letak (*Publisher*)  
*Software* ini banyak dipakai oleh perusahaan cetak surat kabar atau penerbitan yang banyak memerlukan pengaturan bentuk, jenis dan tata letak karakter tertentu. Contoh : Ventura Desktop Publishing, Microsoft Publisher, PageMaker, Flash, Corel.
- e. Pengolah Rancang Bangun (*Aided Design*)  
Dipakai untuk pembuatan rancang bangun (design) sebuah benda, ruangan, bangunan gedung, peta kota dan sebagainya. Contoh : Auto CAD, ProDesign dan lain-lain.
- f. Pengolah Statistik (*Statistic*)  
*Software* ini dipakai untuk memecahkan permasalahan statistik baik di bidang ekonomi, teknik, kesehatan, sosial dan budaya. Contoh : SPSS, MicroStat, Mini Tab
- g. Pengeditan Gambar (*Drawing*), contohnya : Adobe Photoshop, Corel Draw, 3D Studio.



Sumber : [python-belajar.github.io](https://python-belajar.github.io)

**Gambar 7 : Perangkat Lunak Aplikasi**

## **SIMPULAN**

Perangkat lunak (*Software*) merupakan sarana untuk berinteraksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat keras disebut juga sebagai “penerjemah” perintah-perintah yang dijalankan oleh pengguna. Perangkat keras dapat dibagi menjadi tiga yaitu program aplikasi, sistem operasi, dan bahasa pemrograman.

Program aplikasi atau perangkat lunak aplikasi merupakan program yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna. Berdasarkan kegunaannya, terdapat beberapa jenis perangkat lunak aplikasi antara lain pengolah kata, pengolah angka, pengolah data awal, pengolah tata letak, pengolah rancang bangun, pengolah statistik, dan pengolah citra.

Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan dan pengetahuan siswa/i akan pentingnya pembelajaran aplikasi komputer dalam bidang Pendidikan, pekerjaan dan lain-lain.

Setelah kegiatan ini selesai, kami dari tim pengabdian memberikan saran sebagai berikut :

1. Siswa-siswi diharapkan dapat menggunakan aplikasi komputer yang sesuai dengan kegunaan untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dari setiap pembelajaran.
2. Siswa/i dapat mengembangkan ilmu yang diperoleh dengan lebih sering berlatih dan mencari materi-materi baru sehingga semakin banyak kreatifitas yang muncul.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah berpartisipasi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini sehingga semua bisa berjalan dengan baik. Secara khusus kami berterima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Pamulang
2. Ketua LP2M Universitas Pamulang
3. Dekan Fakultas Teknik Universitas Pamulang
4. Ketua dan Sekretaris Jurusan Teknik Informatika Universitas pamulang
5. Kepala Sekolah PONDOK PESANTREN MODERN ASSALAM
6. Adik-adik siswa/i PONDOK PESANTREN MODERN ASSALAM yang banyak membantu proses persiapan dan pelaksanaan sehingga kegiatan pengabdian dapat berjalan lancar.

Kami harap kegiatan yang kami lakukan ini dapat terus berlanjut sesuai dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat itu sendiri.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agus Tri Haryanto, M. T. (2014). Sistem Komputer SMK/MAK Kelas X Semester 1. Surakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Ahmad, N. K. (2019). Tantangan Aplikasi Sekolah Pintar di Kawasan Timur Indonesia. *Inter Komunika : Jurnal Komunikasi*, 44 - 57.
- Cahaya, W. (2020). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Komputer Sederhana dan Internet Bagi Guru Sekolah Dasar Sekitar Kampus IBI Kosgoro 1957. *Teratai*, 299 - 302.
- Heriyanto, & dkk. (2014). Sistem Komputer. Jakarta: Yudhistira.
- Jogiyanto. (1995). Pengenalan Komputer. Yogyakarta: Andi Offset.
- Kelen, Y. P. (2020). Pelatihan Penggunaan Microsoft Office bagi Siswa SMPS St. Yosef Maubesi. *Jati Emas (Jurnal Aplikasi Teknik dan Pengabdian Masyarakat)*, 85 - 90.
- Komputer, W. (2010). Microsoft Word 2010 untuk Skripsi, tesis & Karya Ilmiah. Andi.
- Pawirosumarto, S. (2009). Aplikasi Komputer Edisi 2. Mitra Wacana Media.