

**PELATIHAN PENGENALAN INTERNET SISWA
PONDOK CAKRAKUSUMA DESA REJOAGUNG
KECAMATAN NGORO KABUPATEN
JOMBANG**

**LAPORAN PENGABDIAN MAHASISWA KEPADA
MASYARAKAT**

**Untuk Memenuhi Tugas
Matakuliah Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat**

Oleh:

**Kharisma Dharma Putra
NIM 20.52.0012**



PROGRAM STUDI S1 – TEKNOLOGI INFORMASI

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PPKIA PRADNYA PARAMITA
MALANG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN

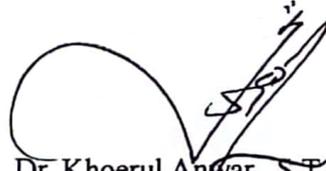
**PELATIHAN PENGENALAN INTERNET
SISWA PONDOK CAKRA KUSUMA DESA
REJOAGUNG
KECAMATAN NGORO KABUPATEN JOMBANG**

**Oleh:
Kharisma Dharma Putra
NIM 20.52.0012**

**Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 14 Desember 2023**

Menyetujui,
Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing PMKM



Dr. Khoerul Anwar, S.T., M.T
NIK 197307042005011001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknologi Informasi



Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PENGESAHAN

**PELATIHAN PENGENALAN INTERNET
SISWA PONDOK CAKRA KUSUMA DESA
REJOAGUNG
KECAMATAN NGORO KABUPATEN JOMBANG**

Oleh:
Kharisma Dharma Putra
NIM 20.52.0012

Telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan
Pada tanggal 14 Desember 2023

Menyetujui,
Dewan Penguji


Dr. Khoerul Anwar, S.T., M.T
NIK 197307042005011001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Sistem Informasi


Samsul Arifin, S.Kom., MMSI
NIK 11.10.25.004

LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa laporan PMKM yang telah saya tulis merupakan hasil pemikiran saya sendiri dan tidak adanya kecurangan yang dilakukan. Semoga laporan ini sesuai dengan yang diharapkan oleh pihak yang bersangkutan dalam memenuhi mata kuliah PMKM.

Malang, 14 Desember 2023
Pembuat Laporan



Kharisma Dharma Putra
20.52.0012

RINGKASAN

Pondok Bahrul Lahut merupakan pondok yang terletak di jalan Rejosari Gg. IV Desa Rejoagung, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang. PONDOK Bahrul Lahut merupakan salah satu pondok di bawah naungan Yayasan Sunan Pekik yang di dalamnya terdapat jenjang Sekolah Dasar(SD), Sekolah Menengah Pertama(SMP), dan Sekolah Menengah Atas(SMA). Di Pondok tersebut, untuk mata pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) masih tergolong tertinggal, dikarenakan kurangnya tenaga pendidik dan terbatasnya fasilitas penunjang pembelajaran.

Oleh karena itu, pada kegiatan PMKM ini bertujuan untuk membantu mengenalkan kepada siswa tentang pengenalan internet penunjang mata pelajaran tersebut. Yang dimaksud yaitu Pengenalan Internet, Pengenalan IT, Pengenalan Hardware dan Software, Maintenance Hardware dan Software, dan Cyber Crime.

Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala dan tantangan yang dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan infrastruktur dan aksesibilitas teknologi informasi di lingkungan setempat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan PMKM telah berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa-siswi Pondok Bahrul Lahut .

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga diberi kesempatan untuk menyelesaikan laporan kegiatan Program Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat (PMKM) dengan baik dan tepat waktu.

Dalam laporan ini, adanya pemaparan secara rinci kegiatan yang dilakukan, hasil yang telah dicapai, serta refleksi dan evaluasi dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pelaksanaan kegiatan PMKM yang telah dilakukan.

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung dalam pelaksanaan program ini. Semoga kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan dapat memberikan manfaat khususnya siswa-siswi Pondok Bahrul Lahut dan juga sebagai inspirasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	2
LEMBAR PENGESAHAN.....	3
LEMBAR PERNYATAAN ORISINILITAS.....	4
RINGKASAN.....	5
KATA PENGANTAR	6
DAFTAR ISI	7
DAFTAR TABEL	8
DAFTAR GAMBAR.....	8
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
BAB I.....	11
PENDAHULUAN	11
1.1 Latar Belakang.....	11
1.2 Analisis Permasalahan.....	11
1.3 Solusi Permasalahan.....	12
1.4 Tujuan Pengabdian.....	12
BAB II.....	13
METODE PELAKSANAAN	13
2.1 Tinjauan Iptek.....	13
2.2 Kerangka Kerja	14
2.3 Indikator	15
BAB III.....	16
PELAKSANAAN DAN HASIL	16
3.1 Pelaksanaan Pengabdian.....	16
3.2 Hasil Pengabdian	22
BAB IV.....	23
PENUTUP	23
4.1 Kesimpulan.....	23
4.2 Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24

DAFTAR TABEL

Tabel 3 . 1 Kegiatan.....	17
Tabel 3 . 2 Silabus Pembelajaran.....	17

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja	14
Gambar 3 . 1 Pengenalan Internet.....	19
Gambar 3 . 2 Pengenalan TI	19
Gambar 3 . 3 Pengenalan Hardware dan Software	20
Gambar 3 . 4 Maintenance hardware dan Software.....	20
Gambar 3 . 5 Cyber Crime.....	21
Gambar 3 . 6 Keamanan Sistem	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa	25
Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan	26
Lampiran 3 Dokumentasi	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pondok Pesantren Yayasan Sunan Pekik, Ngoro, Jombang merupakan sebuah yayasan dimana didalamnya memiliki sebuah pondok pesantren, serta menaungi 3 jenjang sekolah yaitu SD Islam Trunojoyo, SMP Cakra Kusuma dan SMK Cakra Kusuma Ngoro. Meskipun beradadalam satu yayasan yang sama, setiap jenjang sekolah dalam pengelolaannya memiliki manajemen yang berbeda-beda, sedangkan untuk pertanggungjawabannya berada dalam pengawasan pihak yayasan. Dan juga ketiga jenjang tersebut berada pada satu lingkungan yang sama dengan pondok pesantren, dan hanya terpisah bangunan atau lantai saja.

Target yang dituju adalah pondok, yang memiliki tiga jenjang yaitu SD,SMP,SMA. Jenjang tersebut dipilih sebagai objek tempat pelaksanaan PMKM, karena untuk mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK) di sekolah tersebut masih belum maksimal dalam proses pembelajarannya. PMKM (Pengabdian Mahasiswa Kepada Masyarakat) merupakan salah satu mata kuliah wajib Program Studi Sistem Informasi di STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang yang bertujuan memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk melakukan proses belajar mengajar yang berupa implementasi ilmu yang diperoleh di perguruan tinggi dan diterapkan di tempat PMKM sesuai dengan bidangnya.

Oleh karena itu, sebagai penunjang mata pelajaran TIK dan untuk memenuhi matakuliah PMKM ini dilakukan dengan memberikan materi tentang pengenalan Internet, Pengenalan IT, Pengenalan Hardware dan Software, Maintenace Hardware dan Software,dan Cyber Crime

1.2 Analisis Permasalahan

Mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Pondok Bahrul Lahut masih belum maksimal dalam proses pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya tenaga pendidik dan terbatasnya media pembelajaran. Kurangnya tenaga pendidik mengakibatkan setiap guru harus mengampu lebih dari satu mata pelajaran. Sedangkan, tenaga pendidik di sekolah tersebut lebih banyak berfokus pada pengajaran mengenai ilmu agama, sehingga mata pelajaran umum dan khususnya mata pelajaran yang berkaitan dengan TIK masih dirasa kurang diperhatikan.

Sedangkan di era digital, teknologi saat ini semakin maju dan semakin dibutuhkan. Akan tetapi, terbatasnya media pembelajaran seperti minimnya materi serta sarana penunjang berupa laboratorium komputer yang hanya satu dan digunakan untuk tiga angkatan di Pondok Bahrul Lahut sekaligus menyebabkan tertinggalnya penguasaan TIK.

1.3 Solusi Permasalahan

Sebagai penunjang mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di sekolah tersebut, diadakan pengenalan dan pembelajaran seputar IT. Pengenalan Internet, Pengenalan IT, Pengenalan Hardware dan Software, Maintenance Hardware dan Software, dan Cyber Crime diharapkan dapat menambah ilmu baru bagi siswa, serta dapat dijadikan sebagai dasar ilmu untuk pembelajaran selanjutnya yang mungkin diberikan di jenjang SD, SMP, SMK. Pembelajaran ini juga dapat memberikan kesadaran dan motivasi kepada siswa untuk lebih bersemangat belajar memahami teknologi.

1.4 Tujuan Pengabdian

Tujuan dari pengabdian ini adalah untuk memenuhi tugas mata kuliah PMKM serta berbagi ilmu pengetahuan kepada siswa Pondok Bahrul Lahut di bidang IT. Sebagai penunjang mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dengan diadakannya kegiatan berupa pengenalan sekaligus pembelajaran kepada siswa khususnya berkaitan dengan Pengenalan Internet, Pengenalan IT, Pengenalan Hardware dan Software, Maintenance Hardware dan Software, dan Cyber Crime. Pengenalan atau pemberian materi dilanjutkan dengan implementasi pada materi-materi tersebut. Selain itu, siswa juga diberikan contoh soal sederhana yang harus diselesaikan dengan materi yang sudah dipelajari.

BAB II

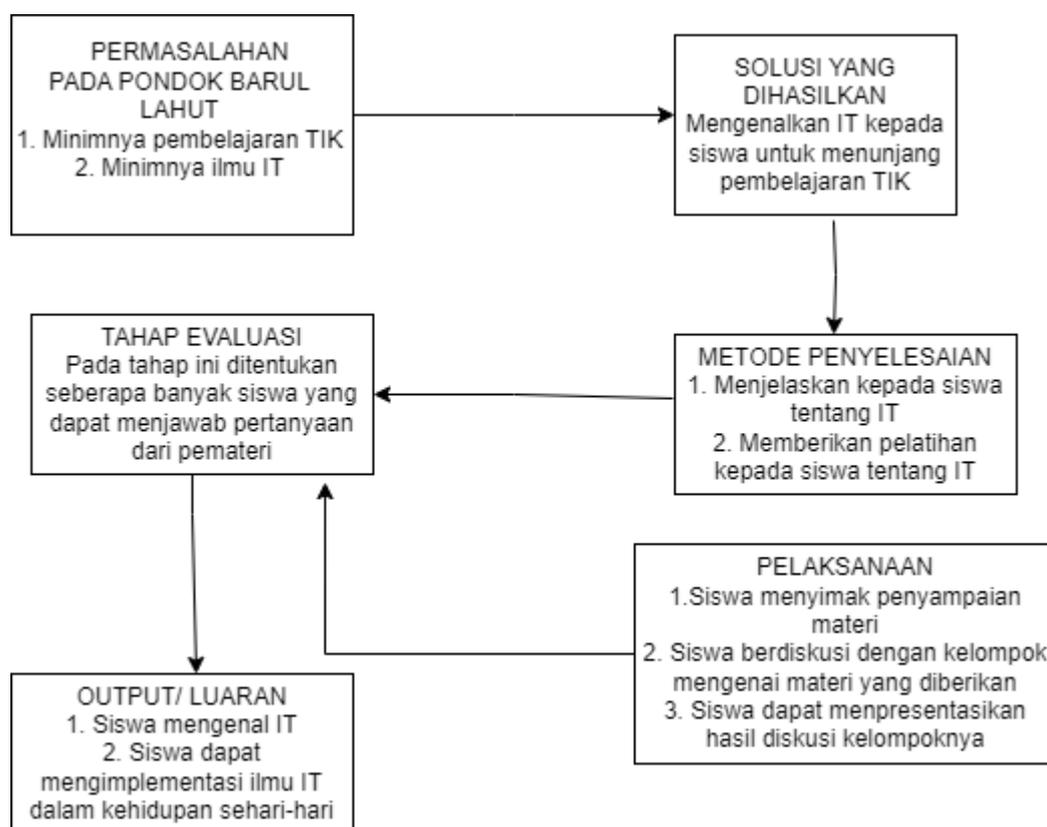
METODE PELAKSANAAN

2.1 Tinjauan Iptek

Sejarah iptek dapat ditelusuri sejak zaman kuno hingga masa kini. Sejak zaman Yunani kuno, para ilmuwan seperti Aristotle, Pythagoras, dan Archimedes telah melakukan penelitian dalam bidang matematika, fisika, dan astronomi. Kemudian pada abad ke-17 dan ke-18, revolusi ilmiah terjadi di Eropa dengan munculnya ilmuwan terkenal seperti Galileo Galilei, Isaac Newton, dan Charles Darwin. Dalam sejarah perkembangan iptek, terdapat banyak penemuan dan inovasi yang memberikan dampak besar bagi kehidupan manusia. Beberapa contohnya adalah penemuan listrik oleh Thomas Edison, penemuan radio oleh Guglielmo Marconi, penemuan vaksin oleh Edward Jenner, dan penemuan internet oleh Tim Berners-Lee. Ilmu pengetahuan dan teknologi terdiri dari banyak cabang, seperti matematika, fisika, biologi, kimia, teknologi informasi, dan rekayasa. Masing-masing cabang ini memiliki ciri khas dan aplikasi yang berbeda.

Perkembangan IPTEK yang sangat pesat ini memunculkan peralatan dan aplikasi yang sangat mudah dipelajari dan dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Hal ini dinyatakan. Dalam perkembangannya teknologi didalam dunia pendidikan sekarang, pendidik maupun peserta didik dapat mencari dan menemukan berbagai informasi mengenai pengetahuan dengan cepat melalui jaringan internet (Fitri Mulyani). Dengan adanya media pembelajaran yang didalamnya berisi materi, gambar, dan praktikum diharapkan agar siswa dapat lebih mudah memahami materi pelajaran yang diberikan. Pada kegiatan pembelajaran sekaligus pelatihan pada siswa ini dilakukan menggunakan teknologi yang berbasis laptop dan komputer sekolah, yang kemudian siswa dikenalkan dengan materi mengenai Pengenalan Internet, Pengenalan IT, Pengenalan Hardware dan Software, Maintenance Hardware dan Software, dan Cyber Crime.

2.2 Kerangka Kerja



Gambar 2 . 1 Kerangka Kerja

Ketertinggalan siswa dalam mata pelajaran TIK yang disebabkan kurangnya tenaga pendidik serta terbatasnya fasilitas penunjang di Pondok Bahrul Lahut sebagai salah satu alasan diadakannya PMKM. Untuk mengejar ketertinggalan tersebut, dilakukanlah pembelajaran sekaligus pelatihan kepada siswa mengenai salah satu aplikasi penunjang pembelajaran TIK yaitu mengenai Pengenalan Internet, Pengenalan IT, Pengenalan Hardware dan Software, Maintenance Hardware dan Software, dan Cyber Crime. Pengajaran ini berpusat pada materi-materi tersebut.

Siswa Pondok Bahrul Lahut tergolong antusias mengikuti pembelajaran sekaligus pelatihan. Hal tersebut disebabkan karena minimnya pembelajaran tentang IT dan terciptanya rasa ingin tahu. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya setelah diberi penjelasan mengenai materi-materi tersebut. Dengan harapan siswa mampu mengimplementasikan di kemudian hari mengingat semakin penting kebutuhan mengenai teknologi saat ini.

2.3 Indikator

Dalam pelaksanaan PMKM ini mengalami kendala berupa keterbatasan fasilitas penunjang yakni komputer laboratorium. Hal tersebut menyebabkan siswa diharuskan berkelompok untuk menggunakan komputer. Dalam satu komputer terdapat dua orang siswa. Hal tersebut juga akan menumbuhkan rasa berbagi dan bekerja sama antar anggota kelompok masing-masing.

Pengukuran pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan dilakukan dengan melakukan sesi tanya jawab mengenai materi yang telah diberikan. Sedangkan, kemampuan siswa untuk mempraktikkan tergolong baik walaupun siswa diharuskan bergantian dengan teman sekelompoknya. Untuk mengukur pencapaian kegiatan PMKM ini diberikan sesi tanya jawab kepada siswa. Semua siswa terlihat antusias bertanya.

BAB III

PELAKSANAAN DAN HASIL

3.1 Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dan pelatihan di Pondok Bahrul Lahut ini dilakukan pada tanggal 24 - 28 Januari 2023 dan tanggal 30 – 31 Januari 2023. Pembelajaran tersebut terbagi ke dalam tiga sesi, masing-masing sesi 150 menit dengan pembagian 90 menit penyampaian materi, 30 menit tanya jawab, dan 30 menit games. Siswa yang terlibat dalam PMKM ini berjumlah 50 siswa yang merupakan gabungan siswa SD, SMP, dan SMK. Selama kegiatan PMKM berlangsung, kegiatan yang dilakukan tidak hanya kegiatan pembelajaran, melainkan ada pula kegiatan pengembangan sistem yang dilakukan oleh peserta PMKM kepada manajemen yayasan yang dilakukan secara berkala.

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran serta pelatihan ini dilakukan dengan memberikan materi-materi seputar IT. Dalam pembelajaran ini siswa diharapkan dapat mengenal Internet, IT, Hardware dan Software, Maintenance Hardware dan Software, dan Cyber Crime. Pada pembelajaran ini siswa diharuskan dapat mempraktikkan materi yang telah diajarkan. Respons dari para siswa sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran ini. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya terkait dengan materi yang telah disampaikan apabila tidak memahami. Selain itu, pemateri memberikan reward untuk siswa yang bisa menjawab pertanyaan yang diberikan dengan benar, tujuan dari pemberian reward ini untuk memotivasi siswa agar bersemangat dalam mengikuti pembelajaran serta pelatihan tersebut.

Berikut merupakan kegiatan yang dilakukan bersama manajemen yayasan:

Tabel 3 . 1 Kegiatan

Aktivitas	Alokasi Waktu
Pengenalan Lingkungan Yayasan Sunan Pekik	60 Menit
Diskusi bersama manajemen yayasan	120 Menit
Pengembangan Sistem	630 Menit (90 Menit x 7 Hari)
Diskusi kelompok	630 Menit (30 Menit x 3 Sesix 7 Hari)

Berikut merupakan silabus pembelajaran yang diberikan kepada siswa:

Tabel 3 . 2 Silabus Pembelajaran

Kompetensi Dasar	Materi Pokok dan Uraian Materi	Indikator Pencapaian Kompetensi	Alokasi Waktu
1.1 Pengenalan Internet	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian Internet • Fungsi Internet • Manfaat Internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami apa itu Internet • Mengerti apa itu internet dan fungsi • Mengerti manfaat internet 	150 Menit
1.2 Pengenalan TI	<ul style="list-style-type: none"> • Pengertian TI • Fungsi TI • Peran penting TI • Disiplin ilmu TI • Profesi TI • Dampak Positif dan Negatif TI 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu memahami apa itu TI • Mampu memahami fungsi TI • Mampu memahami peran penting TI • Mampu mengetahui disiplin ilmu TI • Mampu mengetahui profesi TI • Mampu mengetahui dampak positif dan negative TI 	150 Menit
1.3 Pengenalan Hardware dan Software	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Hardware dan Software • Fungsi Hardware dan Software • Jenis – jenis Hardware dan Software 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengetahui apa itu Hadrware dan Software • Mampu mengetahui fungsi Hadrware dan Software • Mampu mengetahui jenis- jenis Hadrware dan Software 	150 Menit
1.4 Maintenance Hardware dan Software	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Maintenance • Pengenalan Hardware dan Software 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu Mengenal lebih dalam tentang apa itu Maintenance • Mampu Mengenal lebih dalam tentang apa itu Hardware dan Software 	150 Menit

1.5 Cyber Crime	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan Cyber Crime • Pengenalan Hacker dan Cracker • Pencegahan Cyber Crime 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu Mengenali Cyber Crime • Dapat mengerti perbedaan Hacker dan Cracker • Mampu mengerti cara mencegah Cyber Crime 	150 Menit
1.6 Keamanan Sistem	<ul style="list-style-type: none"> • Pengenalan keamanan • Macam – macam keamanan system • Keamanan computer sistem 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu mengetahui keamanan • Mampu memahami mcama – macam keamanan system • Mampu memahami apa saja keamanan sistem 	150 Menit
1.7 Kuis dan Pembagian Kuis	<ul style="list-style-type: none"> • Mengadakan Kuis dalam bentuk tanya jawab 	<ul style="list-style-type: none"> • Dapat mengetahui seberapa paham murid-murid dalam memahami materi 	150 Menit

Berikut screenshot materi yang diberikan kepada siswa:

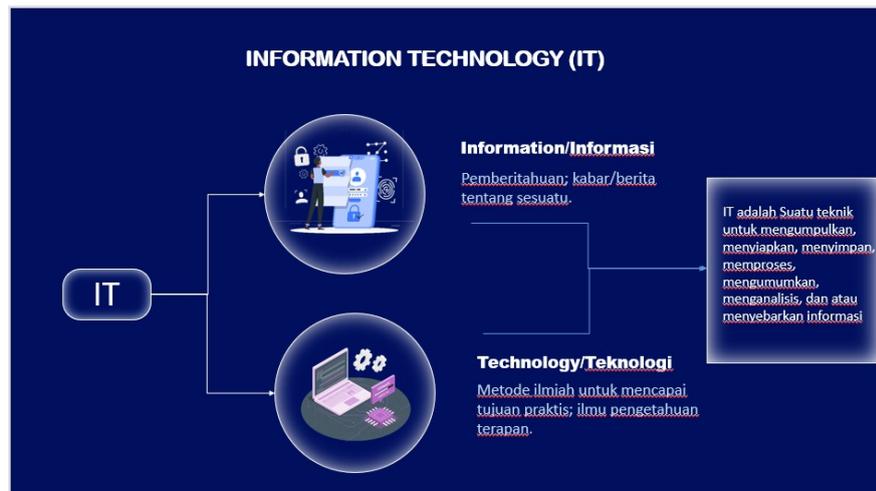
1. Pengenalan Internet



Gambar 3 . 1 Pengenalan Internet

Pada halaman ini menjelaskan tentang pengertian internet juga sejarah internet. Dalam bagian ini juga mnejelaskan fungsi, tujuan, dampak positif, dan dampak negatif dari internet.

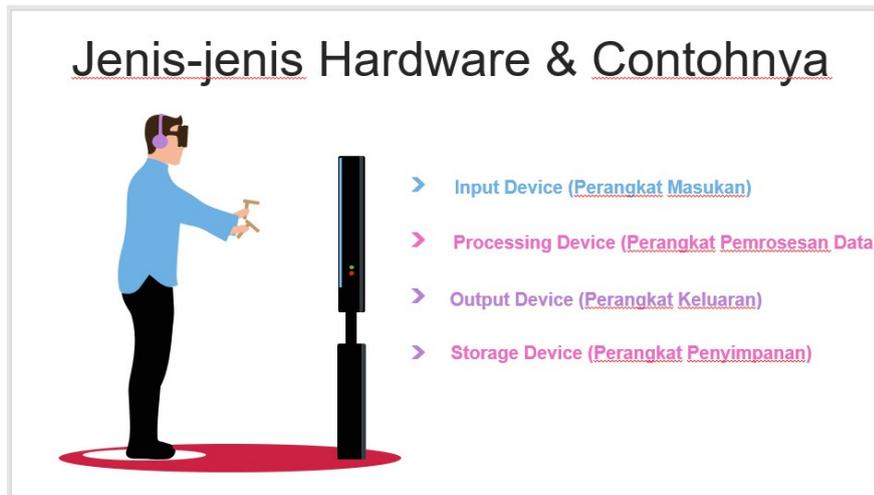
2. Pengenalan TI



Gambar 3 . 2 Pengenalan TI

Setelah mengetahui apa itu internet, materi dilanjutkan dengan “Pengenalan TI”. Pada bagian ini dijelaskan apa itu TI, macam-macamnya dan kegunaannya.

3. Pengenalan Hardware dan Software



Gambar 3 . 3 Jenis Hardware & Contohnya

Pada materi ini dijelaskan jenis-jenis Hardware & Contohnya, agar mereka tau apa saja jenis-jenis Hardware & Contohnya.

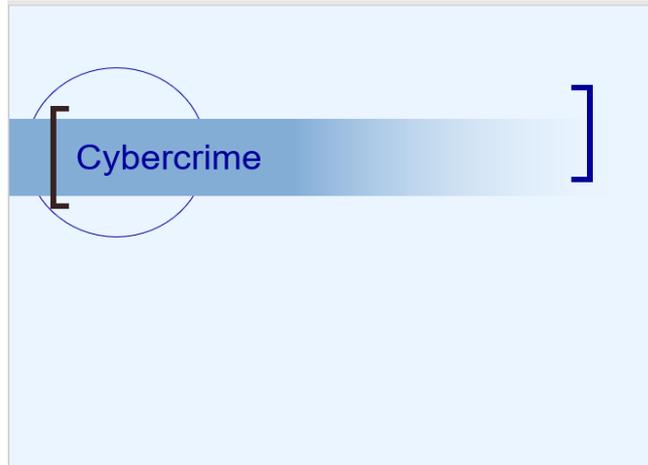
4. Maintenance Hardware dan Software



Gambar 3 . 4 Maintenance Hardware dan Software

Pada materi ini dijelaskan pengertian, tujuan dan jenis-jenis tentang Maintenance Hardware dan Software agar mereka banyak tau tentang IT.

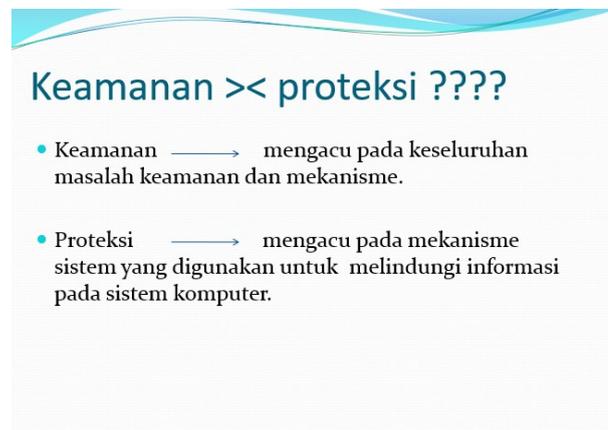
5. Cyber Crime



Gambar 3 . 5 Cyber Crime

Pada materi ini dijelaskan mengenai pengertian umum dari Cyber Crime, tidak hanya menjelaskan Cyber saja tetapi juga menjelaskan tentang Hacker. Serta bagaimana cara mencegah Cyber Crime.

6. Keamanan Sistem



Gambar 3 . 6 Keamanan Sistem

Pada materi yang keamanan system ini, dijelaskan gambaran umum mengenai keamanan sistem, tujuan keamanan sistem, serta syarat macam-macam keamanan sistem.

3.2 Hasil Pengabdian

Pembelajaran dan pelatihan kepada siswa/siswi memberikan dampak yang baik bagi siswa. Setelah diberikan pengajaran, siswa mulai belajar mandiri untuk mencoba mengerjakan soal-soal yang diberikan. Tugas yang diberikan kepada siswa membuat siswa merasa penasaran dan ingin belajar lebih banyak lagi. Disamping itu, terdapat siswa yang kurang mampu memahami dikarenakan tidak bertanya, kemungkinan yang terjadi siswa tersebut merasa malu untuk bertanya. Selain itu, pemberian materi kurang maksimal dikarenakan kurangnya sarana prasarana yang terdapat pada Pondok Bahrul Lahut sehingga beberapa siswa diharuskan berkelompok.

Pemahaman siswa terkait materi yang diberikan terhitung 35 siswa dari 50 siswa berhasil menyelesaikan soal-soal yang diberikan dengan benar dan dapat mengimplementasikan dengan mencoba mencari contoh soal lain yang ada di internet dan dikerjakan di laboratorium komputer.

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan pada analisis dan pembahasan kegiatan PMKM yang telah diuraikan sebelumnya, maka kesimpulan yang didapat adalah pembelajaran dan pelatihan ini bertujuan memberikan ilmu baru pada siswa yang sebelumnya belum pernah diberikan oleh tenaga pendidik di sekolah tersebut dan sekaligus sebagai penunjang untuk mata pelajaran TIK baik secara teori maupun praktikum.

Hasil dari pembelajaran yang dilakukan yakni banyak siswa yang sudah bisa memahami dan menerima materi yang telah diberikan. Tetapi, disisi lain terdapat siswa-siswi yang belum memahami dikarenakan malu bertanya saat pengajaran dilakukan. Tercatat 40 siswa mampu memahami materi dan studi kasus yang diberikan dan 10 siswa kurang mampu memahami materi ataupun studi kasus yang diberikan.

4.2 Saran

Harapan untuk model pembelajaran dilakukan secara mandiri atau individual dan tidak berkelompok agar siswa bisa lebih fokus dan lebih memahami materi yang diberikan. Dan juga diharapkan kedepannya, media penunjang (laptop/komputer) tersedia lebih banyak lagi untuk memudahkan dalam proses belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

Tuhuteru, Laros, dkk. (2023). Pendidikan Dan Tantangan Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital Dan Informasi Di Indonesia Pada Era Disruptif. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Volume 5 Nomor 2 Tahun 2023*.

LAMPIRAN

Lampiran 1 CV Mahasiswa

Contact
Bokor RT 01 RW 01 Tumpang
65156
085733101621 (Mobile)
jinh3191@gmail.com

www.linkedin.com/in/kharisma-dharma-putra (LinkedIn)

Top Skills
Laravel
REST APIs
JSON Web Token (JWT)

Certifications
Kursus Python
Google Cloud Essentials
Python Workshop Series 101:
Fundamental Python Programming
Kubernetes in Google Cloud

Kharisma Dharma Putra

Linux Enthusiast | Full Stack Developer | Machine Learning
Enthusiast | AI Enthusiast
Greater Malang

Summary

Hi, I'm Kharis have a nice day

Experience

Vyrtual | Techstars '23
Head of Development
December 2023 - Present (1 month)
New York, United States

Being a development leader in the startup company Vyrtual, to create a development model from the development phase, development management, and make the developer team easy and consistent in building an application platform.

PT. Kastara Group Indonesia
Marketing Team
July 2023 - Present (6 months)
Kota Malang, East Java, Indonesia

Kastara Group Indonesia adalah perusahaan induk yang diinisiasi oleh para pemuda yang melihat adanya potensi di sektor pertanian. Kami sebagai anak muda ingin memaksimalkan hasil olahan pertanian agar dapat menambah nilai dari hasil olahan tersebut. Niat baik kami diterima dengan baik oleh kalangan petani khususnya daerah Jawa Timur yang mana timbul kerjasama yang baik antara kami dengan petani.

PT. KASTARA DIGITAL TECHNOLOGY
Full Stack Developer
May 2023 - Present (8 months)
Malang, Jawa Timur, Indonesia

iMake Official
Internet of Things Researcher
May 2023 - Present (8 months)
Malang, Jawa Timur, Indonesia

Bengkel TI

3 years 11 months

Chief Executive Officer

January 2023 - Present (1 year)

Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Founder

February 2020 - Present (3 years 11 months)

Malang, Jawa Timur, Indonesia

Technical Content Writer

December 2020 - Present (3 years 1 month)

Malang, East Java, Indonesia

- Writing articles about Information Technology
- Writing articles on every material I have studied
- Added SEO to articles
- Research keyword trends on search engines

PT. Kopesera Engineering

IoT Engineer

July 2022 - November 2022 (5 months)

Malang, Jawa Timur, Indonesia

Making a Digital Water Meter IoT tool to measure how much water discharge flows to the community at the PDAM agency.

Investree

Project-Based Intern : Full Stack Developer Virtual Internship Experience

July 2022 - July 2022 (1 month)

Jakarta Selatan, Jakarta Raya, Indonesia

- Finishing various task with the activity of Full Stack Developer from Investree
- Learn PHP Framework Laravel
- Implements REST APIs in Laravel Framework
- Implements Web Application with REST APIs

PT. Mavens Mitra Perkasa

IT Support Intern

July 2018 - January 2019 (7 months)

Perumahan Permata Jingga Kec.Lowokwaru blok.AA no.27

- Completed the VMS (Virtual Message Sign)-based Traffic Time Control project in collaboration with the East Java Provincial Transportation Agency

- Installing a dedicated server setup
- Internet Network Traffic Time Control installation

Education

STMIK PPKIA Pradnya Paramita
Teknologi Informasi · (2020 - 2024)

SMKN 6 Malang
Alumni, Teknik Komputer dan Jaringan · (2017 - 2020)

Lampiran 2 Daftar Kegiatan Pengabdian Yang Telah Dilakukan

PMKM di Pondok Bahrul Lahut, Desa Rejoagung, Kecamatan Ngoro, Kabupaten Jombang

Lampiran 3 Dokumentasi





