



Workshop Pengenalan Hardware Komputer kepada Warga Pulau Lancang, Kepulauan Seribu

Muhammad Hafizd Ibnu Hajar¹, Heru Suwoyo², Triyanto Pangaribowo³, Trie Maya Kadarina⁴, Fadli Sirait⁵, Akhmad Wahyu Dani⁶, Fina Supegina⁷, Yuliza⁸, Yudhi Gunardi⁹

Teknik Elektro, Fakultas Teknik, Universitas Mercu Buana, Jakarta, Indonesia ^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}

E-mail : muhammadhafizd@mercubuana.ac.id¹, heru.suwoyo@mercubuana.ac.id²,
triyanto.pangaribowo@mercubuana.ac.id³, trie.maya@mercubuana.ac.id⁴, fadli.sirait@mercubuana.ac.id⁵,
wahyu.dani@mercubuana.ac.id⁶, fina.supegina@mercubuana.ac.id⁷, yuliza@mercubuana.ac.id⁸,
yudhi.gunardi@mercubuana.ac.id⁹

Abstrak

Komputer merupakan perangkat elektronik yang mengintegrasikan berbagai komponen untuk menghasilkan informasi yang telah diolah sebelumnya. Dalam konteks pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di Sekolah Madrasah Diniyah Pulau Lancang, diperkenalkan pentingnya pemahaman tentang perangkat keras komputer kepada warga. Hal ini didasarkan pada kebutuhan mendesak akan literasi teknologi karena hampir seluruh aktivitas, termasuk pelaksanaan ujian, telah berbasis komputer. Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan peserta mengenai fungsi masing-masing perangkat komputer serta kemampuan dalam mengoperasikan komputer dengan baik. Metode yang digunakan dalam program ini adalah pendekatan interaktif, melibatkan kolaborasi aktif antara warga, dewan guru, siswa/i, dan karang taruna di Pulau Lancang. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa program ini memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi warga, terutama dalam meningkatkan pemahaman teknologi dasar komputer. Program ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk mempersiapkan komunitas Pulau Lancang dalam menghadapi era digital.

Kata Kunci: komputer, perangkat keras, era digital, teknologi.

Abstract

A computer is an electronic device that integrates various components to produce processed information. In the context of a community service program conducted at Madrasah Diniyah Pulau Lancang, the importance of understanding computer hardware was introduced to the local community. This initiative was driven by the urgent need for technological literacy, as almost all activities, including examinations, have transitioned to being computer-based. The program aimed to enhance participants' knowledge of the functions of each computer component and their ability to operate computers effectively. The method used in this program was an interactive approach, fostering active collaboration among community members, teachers, students, and youth organizations in Pulau Lancang. The outcomes of this program demonstrated significant benefits in the development of knowledge and technology for the community, particularly in improving their understanding of basic computer technology. This initiative is expected to serve as a stepping stone in preparing the Pulau Lancang community to embrace the digital era..

Keywords: computer, hardware, digital era, technology.

Copyright (c) 2024 Muhammad Hafizd Ibnu Hajar, Heru Suwoyo, Triyanto Pangaribowo, Trie Maya Kadarina, Fadli Sirait, Akhmad Wahyu Dani, Fina Supegina, Yuliza, Yudhi Gunardi

✉ Corresponding author

Address : Universitas Mercu Buana, Jakarta

Email : muhammadhafizd@mercubuana.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/abdidas.v5i6.1092>

ISSN 2721- 9224 (Media Cetak)

ISSN 2721- 9216 (Media Online)

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat, khususnya dalam perangkat komputasi, telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia (Tamimi and Munawaroh 2024). Komputer didefinisikan sebagai alat yang melakukan operasi aritmatika dan memproses data untuk menghasilkan informasi yang bermanfaat (Hamim Annisa, Herlambang, and Pratama 2023). Sebagai perangkat elektronik yang menghubungkan berbagai komponen, komputer menjadi bagian penting dalam pengolahan dan penyebaran informasi di era digital saat ini (Hamidah, Bangkit Indarmawan Nugroho, and Sarif Surejo 2023).

Komputer juga merupakan perangkat dalam mendukung pendidikan, dan pengembangan keterampilan dasar teknologi digital (Pangaribowo et al. 2022). Pemahaman tentang perangkat komputer dapat memberikan wawasan tentang cara teknologi komputer bekerja (Zinnurain and Suhardi 2023), termasuk fungsi dan interaksi antar komponen seperti CPU, RAM, dan motherboard serta cara kerja perangkat keras dan lunak untuk memproses dan menyimpan data (Veronika 2024).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran perangkat komputer mampu membantu individu dari berbagai latar belakang mendapatkan akses yang setara terhadap informasi dan teknologi serta membuka peluang untuk belajar dan berkembang secara global (Daulay et al. 2022). Seperti pelatihan microsoft office untuk meningkatkan pelayanan aparat desa (Pramajuri et al. 2023) maupun untuk keterampilan digital remaja (Muntazarah et al. 2024). Selain itu,

pengenalan perangkat keras juga terbukti efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa (Mawarni, Nurhayati, and Wijaya 2024) dan pelatihan penggunaan perangkat berbasis internet untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa (Zulfa, Mujibah, and Rajaguguk 2020).

Saat ini manfaat dari kemajuan teknologi ini belum maksimal dirasakan secara merata. Di Pulau Lancang, misalnya, literasi teknologi, khususnya dalam penggunaan komputer, masih sangat terbatas. Padahal, komputer semakin penting dalam dunia pendidikan, termasuk untuk pelaksanaan ujian sekolah. Meski demikian, ketersediaan perangkat komputer dan pemahaman tentang penggunaannya di Pulau Lancang masih minim, menciptakan kesenjangan digital yang menghambat kemampuan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran dan pengembangan diri.

Menyadari kebutuhan ini, sebuah program pengabdian masyarakat dilaksanakan di Sekolah Madrasah Diniyah di Pulau Lancang untuk memperkenalkan perangkat keras komputer kepada siswa-siswi dan masyarakat setempat. Tujuan utama program ini adalah membekali peserta dengan pengetahuan dasar tentang fungsi dari komponen-komponen komputer serta meningkatkan kemampuan mereka dalam mengoperasikan komputer secara efektif. Inisiatif ini bertujuan untuk mengatasi kesenjangan literasi teknologi, terutama bagi siswa dan warga yang sedang memasuki dunia yang semakin digital.

Program ini dirancang secara interaktif dengan melibatkan guru, siswa, masyarakat, dan

organisasi pemuda di Pulau Lancang. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pembelajaran praktis tetapi juga mendorong pemahaman yang lebih mendalam tentang alat-alat digital dan penerapannya. Dengan adanya program ini, diharapkan warga Pulau Lancang dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta memanfaatkan komputer dalam kehidupan sehari-hari dan pendidikan.

Fokus penelitian ini adalah mengidentifikasi tantangan yang dihadapi siswa dan masyarakat lokal, di antaranya: Kebutuhan akan kegiatan yang menarik dan bermanfaat, khususnya bagi siswa-siswi remaja setingkat SMP dan SMA. Pentingnya pengenalan literasi digital dasar untuk mempersiapkan masyarakat menghadapi pertumbuhan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat. Dengan mengatasi tantangan ini, inisiatif ini berkontribusi dalam mengurangi kesenjangan digital di Pulau Lancang serta memberdayakan masyarakat untuk lebih siap menghadapi era digital.

METODOLOGI

Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2023 yang berupa pemaparan pengenalan perangkat keras dari sistem komputer yang dihadiri oleh para warga, dewan guru, siswa/i dan karang taruna di Pulau Lancang yang bekerjasama dengan Dosen dan mahasiswa Teknik Elektro Universitas Mercu Buana dengan total peserta 33 orang. Pemaparan

dilaksanakan secara tatap muka di Sekolah Madrasah Pulau Lancang.

Identifikasi masalah

Identifikasi masalah dilakukan melalui wawancara langsung dengan pihak yang terkait, dalam hal ini pengelola dan guru di Sekolah Madrasah Diniyah beserta warga di Pulau Lancang. Kegiatan wawancara tersebut dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2023, dengan tujuan utama untuk memahami kondisi nyata di lapangan, termasuk kebutuhan mendesak serta berbagai kendala yang dihadapi.



Gambar 1. Foto tim identifikasi

Wawancara ini bertujuan untuk menganalisis kebutuhan sekolah dengan menggali informasi tentang fasilitas, sarana, dan prasarana yang tersedia, serta mengidentifikasi kekurangan atau kebutuhan khusus lainnya. Selain itu, wawancara juga dilakukan untuk memahami tantangan yang dihadapi oleh sekolah, baik dalam hal operasional, pengelolaan, maupun pembelajaran, serta mendapatkan masukan dan opini dari pengelola, guru, dan pihak lain yang berperan dalam aktivitas sekolah.



Gambar 2. Foto pemaparan oleh tim identifikasi

Dari hasil wawancara, ditemukan beberapa poin penting, di antaranya bahwa sekolah membutuhkan dukungan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam bidang komputer. Selain itu, siswa juga menghadapi kendala dalam memanfaatkan media digital untuk mendukung proses belajar mengajar. Hal ini menunjukkan pentingnya peningkatan fasilitas dan pelatihan untuk mengoptimalkan pemanfaatan teknologi di sekolah tersebut.

Persiapan Materi Pelatihan

Tahap persiapan materi pelatihan komputer dilakukan selama sekitar satu minggu, dimulai pada tanggal 25 Mei 2023 dan selesai pada 31 Mei 2023. Persiapan ini dirancang secara menyeluruh untuk memastikan pelatihan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Fokus utama dari pelatihan adalah pengenalan dan pengoperasian komputer, yang bertujuan membantu peserta memahami dasar-dasar penggunaan komputer sekaligus mengembangkan keterampilan praktis yang relevan. Berdasarkan hasil wawancara sebelumnya, materi pelatihan disusun untuk mengatasi kendala yang dialami

peserta, terutama dalam memanfaatkan komputer dan media digital.

Materi pelatihan dirancang agar sesuai dengan tingkat pemahaman peserta, yang terdiri dari guru, siswa, dan warga sekitar. Materi ini mencakup pengenalan perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software), seperti komponen utama komputer (CPU, monitor, keyboard, mouse, dan perangkat penyimpanan). Selain itu, peserta juga diperkenalkan pada sistem operasi (OS) dan aplikasi dasar. Pelatihan meliputi dasar-dasar pengoperasian komputer, seperti cara menyalakan, mematikan, dan menggunakan sistem operasi, serta pengelolaan file dan folder.

Selanjutnya, peserta diajarkan penggunaan perangkat lunak aplikasi, seperti dasar-dasar Microsoft Word dan Excel, untuk menunjang kebutuhan administrasi atau pembelajaran. Tak hanya itu, pelatihan juga mencakup pengenalan internet dan email sebagai alat komunikasi modern. Dengan materi yang terstruktur ini, pelatihan diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi peserta dalam meningkatkan keterampilan digital mereka.

Pelaksanaan kegiatan

Tahap pelaksanaan pengabdian masyarakat dilaksanakan pada tanggal 3 Juni 2023, dengan fokus kegiatan berupa pemaparan materi secara langsung dan sesi tanya jawab mengenai pengoperasian komputer. Kegiatan ini dilakukan secara tatap muka, memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara penyelenggara dan

peserta untuk memastikan pemahaman yang optimal terhadap materi yang disampaikan.

Kegiatan dimulai dengan sambutan dari penyelenggara, yang menjelaskan tujuan dan manfaat pelatihan, sekaligus memberikan gambaran umum tentang pentingnya penguasaan keterampilan komputer dalam mendukung pembelajaran, pekerjaan administrasi, serta aktivitas sehari-hari.



Gambar 3. Foto pemaparan pelaksanaan kegiatan

Pemateri kemudian memberikan penjelasan mendalam terkait dasar-dasar pengoperasian komputer, meliputi pengenalan perangkat keras (hardware) seperti CPU, monitor, keyboard, dan mouse, serta perangkat lunak (software) seperti sistem operasi yang digunakan. Materi disampaikan menggunakan proyektor untuk memudahkan peserta memahami melalui contoh visual di layar besar.

Setelah penyampaian teori, peserta diajak untuk mencoba langsung mengoperasikan komputer di bawah bimbingan tim pemateri. Pada tahap ini, peserta mempraktikkan langkah-langkah dasar seperti menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang telah diperkenalkan.

Selanjutnya, sesi dilanjutkan dengan tanya jawab, di mana peserta diberi kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait kendala dalam pengoperasian komputer. Diskusi dilakukan secara interaktif, sehingga peserta lain juga dapat memperoleh wawasan dari solusi yang diberikan.

Evaluasi

Tahap terakhir dari rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah evaluasi hasil pelaksanaan pelatihan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan yang telah dilaksanakan serta memahami persepsi peserta terhadap pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner, yang dibagikan kepada seluruh peserta setelah pelatihan selesai.

Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pelatihan memenuhi harapan peserta, baik dari segi penyampaian materi dalam memberikan solusi terhadap permasalahan, efektivitas metode pelatihan dalam menambah wawasan, maupun relevansi materi yang diberikan.

Hasil evaluasi digunakan untuk menilai apakah kegiatan pelatihan sudah mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan pemahaman peserta dalam pengoperasian komputer. Evaluasi juga membantu mengidentifikasi kebutuhan atau kendala lain yang mungkin belum terpenuhi selama pelatihan, sehingga dapat menjadi masukan untuk kegiatan pengabdian masyarakat berikutnya. Instrumen evaluasi berupa kuesioner dengan sistem penilaian menggunakan skala lima poin, sebagai berikut:

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1) Skala 1: Sangat Tidak Memuaskan | 2) 16 peserta (57,14%) memilih Memuaskan (skala 4). |
| 2) Skala 2: Tidak Memuaskan | |
| 3) Skala 3: Kurang Memuaskan | 3) 1 peserta (3,57%) memilih Kurang Memuaskan (skala 3). |
| 4) Skala 4: Memuaskan | |
| 5) Skala 5: Sangat Memuaskan | |

Setelah pelatihan selesai, kuesioner dibagikan kepada seluruh peserta untuk diisi secara mandiri. Peserta diberikan waktu untuk memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan. Selain itu, terdapat kolom komentar atau saran tambahan, yang memungkinkan peserta menyampaikan opini atau masukan spesifik untuk perbaikan di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang terkumpul dari kuesioner kemudian dianalisis untuk mendapatkan gambaran umum tentang tingkat kepuasan peserta. Penilaian skala dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk mengetahui proporsi peserta yang merasa puas atau tidak puas terhadap berbagai aspek pelatihan. Komentar tambahan dari peserta juga dianalisis untuk mengidentifikasi kebutuhan yang belum terpenuhi atau kendala spesifik yang dihadapi.

Hasil kuesioner pertama terkait penyelesaian masalah dalam pengoperasian komputer dari peserta yang hadir dan berpartisipasi dalam evaluasi, berikut hasil rekapitulasi berdasarkan pilihan skala kepuasan:

- 1) 11 peserta (39,29%) memilih Sangat Memuaskan (skala 5).

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa pelatihan berhasil menjawab kebutuhan dan permasalahan mereka terkait pengoperasian komputer. Peserta yang merasa sangat puas (39,29%) memberikan umpan balik positif terhadap pelatihan, menandakan bahwa materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan mereka dan telah membantu mengatasi kendala yang dihadapi. Peserta yang merasa puas (57,14%) juga menunjukkan apresiasi terhadap pelatihan, meskipun kemungkinan besar masih ada ruang untuk pengembangan lebih lanjut pada aspek tertentu, seperti penyesuaian metode pelatihan atau durasi. Peserta yang kurang puas (3,57%) mengindikasikan adanya beberapa kendala yang belum sepenuhnya teratasi selama pelatihan. Hal ini mungkin disebabkan oleh latar belakang atau tingkat pemahaman peserta yang beragam, yang memerlukan pendekatan lebih personal atau intensif. Pada kuisisioner pelatihan komputer ini dianggap sukses dalam menjawab permasalahan peserta, dengan 96.43% peserta menyatakan kepuasan di tingkat Memuaskan dan Sangat Memuaskan.

Hasil kuisisioner yang kedua mengenai kemanfaatan pelatihan terhadap peningkatan pengetahuan dan teknologi. Hasil kuisisioner dari total peserta yang berpartisipasi dalam evaluasi

pelatihan, hasil pengisian kuesioner menunjukkan bahwa:

- 1) 18 peserta (64,29%) memilih Sangat Memuaskan (skala 5).
- 2) 10 peserta (35,71%) memilih Memuaskan (skala 4).

Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa pelatihan komputer memberikan peningkatan yang signifikan dalam pengetahuan dan keterampilan teknologi mereka. Peserta yang merasa sangat puas (64,29%) mengindikasikan bahwa peserta merasakan manfaat yang sangat besar dari pelatihan ini, terutama dalam hal pemahaman mengenai penggunaan perangkat keras (hardware), perangkat lunak (software), dan aplikasi komputer lainnya.

Peserta yang merasa puas (35,71%) juga merasa bahwa pelatihan ini memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan yang cukup, meskipun mungkin ada beberapa area yang perlu lebih diperjelas atau diperdalam.

Secara keseluruhan, pelatihan ini dianggap berhasil dalam memberikan peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknologi komputer kepada peserta. Dengan lebih dari 90% peserta merasa puas hingga sangat puas dengan hasil pelatihan, ini menunjukkan bahwa tujuan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman dasar tentang komputer telah tercapai dengan baik.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil analisis kuesioner pelatihan komputer menunjukkan tingkat kepuasan

peserta yang cukup tinggi, dengan mayoritas peserta merasa puas dan sangat puas terhadap materi yang diberikan.

- 1) Berdasarkan hasil kuesioner pertama, mayoritas peserta (96,43%) merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. 39,29% peserta menyatakan sangat puas, sementara 57,14% peserta merasa puas. Hanya 3,57% peserta yang merasa kurang puas, hal ini menunjukkan secara keseluruhan berhasil menjawab permasalahan pengoperasian komputer yang dihadapi oleh peserta. Meskipun demikian, masih ada ruang untuk pengembangan, terutama dalam penyesuaian metode pelatihan atau penanganan kebutuhan peserta yang beragam.
- 2) Berdasarkan kuesioner kedua yang mengukur manfaat dalam peningkatan pengetahuan dan keterampilan teknologi, hasil menunjukkan bahwa 35,71% peserta merasa puas dengan pelatihan. Sebanyak 64,29% peserta merasa sangat puas dengan peningkatan pengetahuan tentang perangkat keras, perangkat lunak, dan aplikasi komputer.
- 3) Secara keseluruhan, pelatihan komputer ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan teknologi peserta, dengan tingkat kepuasan yang sangat positif. Namun, beberapa aspek seperti penyesuaian metode dan pendalaman materi tertentu perlu menjadi perhatian untuk pengembangan pelatihan di masa mendatang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Mercu Buana Jakarta melalui Lembaga Pengabdian Kepada Masyarakat, beserta tim dari program studi Teknik Elektro, atas dukungan yang telah diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Apresiasi juga diberikan kepada para mitra yang telah berkontribusi dalam menyukseskan program ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, Musnar Indra, Mufarizuddin Mufarizuddin, Erlinawati Erlinawati, And Milda Hastuty. 2022. "Pelatihan Komputer Bagi Remaja." *Jmm (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 6(3):1917. Doi: 10.31764/Jmm.V6i3.7905.
- Hamidah, Isnaeni, Bangkit Indarmawan Nugroho, And Sarif Surejo. 2023. "Penerapan Interaksi Manusia Dan Komputer Pada Antarmuka Sistem Informasi Akademik." *Jurnal Informatika Teknologi Dan Sains* 5(1):111–20. Doi: 10.51401/Jinteks.V5i1.2467.
- Hamim Annisa, Lolanda, Yudha Herlambang, And Cahya Pratama. 2023. "Technology And Informatics Insight Journal Implementasi Paradigma Interaksi Manusia & Komputer Pada Di Era Society 5.0: Systematic Literature Review." *Technology And Informatics Insight Journal* <https://jurnal.universitaspurabangsa.ac.id/Index.php/Tijj> 1(2):1–88.
- Mawarni, Shindy, Nurhayati Nurhayati, And Ardi Wijaya. 2024. "Pelatihan Dan Pengenalan Perangkat Keras Komputer Pada Siswa Sekolah Menengah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ilmu Komputer* 1(1):9–14. Doi: 10.59407/Jpmik.V1i1.561.
- Muntazarah, Fediyatun, Asmaul Husna Nasrullah, Abdul Muis Mappalotteng, Negeri Makassar, Jalan Daeng, Tata Raya, Parang Tambung, Kota Makassar, Sulawesi Selatan, And Microsoft Office. 2024. "Pelatihan Komputer Dan Microsoft Office Untuk Meningkatkan Keterampilan Digital Remaja Tahfidz Di Gowa." 2(3):186–90.
- Pangaribowo, Triyanto, Yudhi Gunardi, Muhammad Hafizd Ibnu Hajar, Julpri Andika, Akhmad Wahyu Dani, And Fadli Sirait. 2022. "Pelatihan Perancangan Rangkaian Elektronika Dengan Menggunakan Software Proteus Untuk Siswa Pkbm Wiyata Utama Jakarta Barat." *Jurnal Abdidas* 3(1):191–97. Doi: 10.31004/Abdidas.V3i1.557.
- Pramajuri, Baltra Agusti, Margret Ade, Cipta Rahmani, Try Hadyanto, Sistem Informasi, And Bisnis Kaltara. 2023. "Pelatihan Komputer Microsoft Office Word Dan Excel Sebagai Upaya Meningkatkan Kinerja Pelayanan Aparat Desa Rian Rayo." *Journal Of Social Sciences And Technology For Community Service* 4(1):6–10.
- Tamimi, Faisal, And Siti Munawaroh. 2024. "Teknologi Sebagai Kegiatan Manusia Dalam Era Modern Kehidupan Masyarakat." 2(3):66–74.
- Veronika, Penni. 2024. "Pengenalan Perangkat Komputer Dasar Pada Remaja Pemuda Kampung Seyolo Kabupaten Sorong Selatan." *Communnity Development Journal* 5(2):4022–25.
- Zinnurain, Zinnurain, And Muhammad Suhardi. 2023. "Pelatihan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer Bagi Kepala Wilayah Di Desa Montong Baan Dalam Menghadapi Perkembangan Teknologi Abad 21." *Community: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2(2):85–90. Doi: 10.51878/Community.V2i2.1899.
- Zulfa, Lala Laila, Euis Mauna Mujibah, And Zahra Fitrah Rajaguguk. 2020. "Pelatihan Penggunaan Perangkat Berbasis Internet Dalam Pengumpulan Data Penelitian Masa Pandemi Covid-19." *Educivilia: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 1(2):143. Doi: 10.30997/Ejpm.V1i2.2835.