

J-DEPACE, Volume 4, Nomor 2, Desember 2021, Hal 68-77  
Tersedia online di :<http://jurnal.lpmiunvic.ac.id/index.php/jpkm>

**PENGENALAN DAN PELATIHAN DASAR KOMPUTER KEPADA PUTERA-  
PUTERI PAPUA JL. KANAL VICTORY KELURAHAN KLASABI SORONG  
MANOI KOTA SORONG**

Rukhmini Patinggi<sup>1</sup>, Advelma Sabono<sup>2</sup>, Anggriani Br.  
Marbun<sup>3</sup>, Melda Agnes Manuhutu<sup>4</sup>

Universitas Victory Sorong

<sup>1</sup> [patinggir@gmail.com](mailto:patinggir@gmail.com), <sup>2</sup> [sabonoadvelma@gmail.com](mailto:sabonoadvelma@gmail.com), <sup>3</sup> [tiffanycloids3@gmail.com](mailto:tiffanycloids3@gmail.com),

<sup>4</sup> [melda.a.manuhutu@gmail.com](mailto:melda.a.manuhutu@gmail.com)

**ABSTRAK**

Adanya komputer membuat hampir semua aktivitas masyarakat di saat ini menggunakannya untuk memudahkan aktivitas. Program komputer atau perangkat lunak komputer merupakan seperangkat instruksi operasi yang mengarahkan dan mengendalikan pemrosesan informasi. Jumlah interaksi manusia dengan komputer yang terus meningkat dari waktu ke waktu membuat teknologi dan informasi menjadi suatu peraturan dasar yang harus dipahami oleh masyarakat luas. Adanya perkembangan teknologi yang besar membuat masyarakat harus bisa mempelajari dengan baik apa itu komputer dan bagaimana cara penggunaannya. Oleh karena itu, pendidikan mengenai ilmu komputer perlu diterapkan sejak dini. Berdasarkan hal ini mahasiswa Universitas Victory Sorong, dalam hal ini Tim Filkom Unvic mengambil langkah untuk melakukan sebuah kegiatan pelatihan dan pengenalan komputer kepada putera-puteri yang ada di daerah wilayah Jl. Kanal Victory, Kelurahan Klasabi, Sorong Manoi. Tujuan dari pelaksanaan kegiatan pelatihan ini yaitu tim ingin mengenalkan komputer kepada setiap peserta, dan juga mengajarkan bagaimana cara penggunaan komputer dengan baik. Diharapkan bahwa kegiatan ini dapat membantu masyarakat sekitar dalam mengetahui dengan baik tentang komputer dan cara menggunakannya.

**Kata Kunci:** Komputer, teknologi, pelatihan

**ABSTRACT**

*The existence of computers makes almost all community activities currently use them to facilitate activities. A computer program or computer software is a set of operating instructions that direct and control the processing of information. The number of human interactions with computers that continues to increase from time to time makes technology and information a basic rule that must be understood by the wider community. The existence of major technological developments makes people have to be able to learn well what a computer is and how to use it. Therefore, education about computer science needs to be applied from an early age. Based on this, the students of Victory Sorong University, in this case the Unvic Filkom Team took steps to carry out a computer introduction training activity for children in the Jl. Victory Canal, Klasabi Village, Sorong Manoi. The purpose of this training activity is that the team wants to introduce computers to each participant, and also teach how to use computers properly. So that through this activity, it can help the surrounding community in knowing well about computers and how to use them.*

**Keywords:** Computer, technology, training

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang terjadi dalam kehidupan manusia selalu memberikan banyak perubahan pada cara berfikir, baik dalam usaha pemecahan masalah, perencanaan, maupun pengambilan keputusan. Jumlah interaksi manusia dengan komputer yang terus meningkat dari waktu ke waktu membuat teknologi dan informasi menjadi suatu peraturan dasar yang harus dipahami oleh masyarakat luas. Program komputer atau perangkat lunak komputer merupakan seperangkat instruksi operasi yang mengarahkan dan mengendalikan pemrosesan informasi. Perkembangan teknologi informasi terutama dalam bidang komunikasi, sedikitnya ada dua teknologi yang berkembang sangat pesat dan agresif, yakni telepon seluler (*handphone*) dan komputer berjaringan internet-komputer yang dapat digunakan untuk menghubungkan seseorang dengan orang lain tanpa adanya batas jarak dan waktu.

Adanya komputer membuat hampir semua aktivitas masyarakat disaat ini menggunakannya untuk memudahkan aktivitas. Program komputer atau perangkat lunak komputer merupakan seperangkat instruksi operasi yang mengarahkan dan mengendalikan pemrosesan informasi. "Proses kerja komputer biasa juga diproses pengolahan data terdiri dari 3 tahapan dasar yang disebut dengan siklus pengolahan data (*data processing cycle*) yaitu *input*, *processing* dan *output*". Komputer adalah alat yang dipakai untuk mengolah data menurut prosedur yang telah dirumuskan. Kata komputer menurut Barnhart Concise Dictionary Of Etymology, kata tersebut digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk "orang yang menghitung" kemudian menjelang 1897 juga digunakan sebagai "alat hitung mekanis".

Pada zaman sekarang ini, semua hal dapat dilakukan dengan mudah dengan adanya perkembangan teknologi seperti komputer yang semakin canggih. Kebutuhan manusia dalam akses data semakin meningkat, ini disebabkan adanya pergeseran hidup manusia ke arah yang lebih berkembang. Dalam hal ini penerapan ilmu komputer sangat dibutuhkan. Dengan pemanfaatan komputer hal ini dapat terfasilitasi dengan cepat. Akibatnya akan terjadi keefisienan waktu, biaya dan *resource*, sehingga akan menghasilkan output yang optimal. Dalam hal ini, terdapat banyak pengertian dari komputer itu sendiri, menurut "Blissmer (1985), komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan berbagai tugas, yaitu menerima input, memproses input, sesuai dengan instruksi yang diberikan, menyimpan perintah-perintah dan hasil pengolahannya serta menyediakan output dalam bentuk informasi." Dalam penggunaan komputer sehari-hari, ketiga hal utama ini akan sering kita temui, yaitu : Hardware, perangkat keras, Software, perangkat lunak, Brainware, user atau sumber daya manusia. Prinsipnya sistem komputer selalu memiliki perangkat keras masukan (*input/input device system*) – perangkat keras pemrosesan (*processing/ central processing unit*) – perangkat keras keluaran (*output/output device*

*system*), perangkat tambahan yang sifatnya opsional (*peripheral*) dan tempat penyimpanan data (*Storage device system/external memory*).

Adanya perkembangan teknologi yang besar membuat masyarakat harus bisa mempelajari dengan baik apa itu komputer dan bagaimana cara penggunaannya. Dalam hal ini, pendidikan mengenai ilmu komputer perlu diterapkan sejak dini. “Pendidikan dapat diartikan sebagai pengaruh dinamis dalam perkembangan rohani, jasmani, keterampilan dan rasa sosial yang mampu mengembangkan pribadi integral.

Agar lebih memahami apa arti ilmu komputer, maka perlu dilakukan dengan bantuan untuk mengajarkan ilmu komputer dan pererapannya serta melakukan penerapan pengerjaan tugas disekolah dan menyelesaikan pekerjaan kantor atau sekedar untuk berselancar di dunia maya. Komputer dibentuk dari bagian-bagian yang terstandarisasi, termasuk komponen-komponen tambahan dan *expansion card* untuk melakukan suatu fungsi tertentu pada komputer. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Supaya tujuan pokok tersebut terlaksana, maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya. Elemen-elemen tersebut *brainware* (manusia), *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak).

Pada kegiatan “Pengenalan dan Pelatihan Dasar Komputer Kepada Putera- Puteri Papua, Jalan Kanal Victory Kelurahan Klasabi Sorong Manoi, Kota Sorong” ditujukan agar putera-puteri Papua dapat mengetahui dengan baik apa itu komputer dan mengetahui cara yang benar dalam mengoperasikan komputer. Dalam kegiatan ini tim akan melakukan beberapa hal seperti pengenalan komputer, memberitahukan bagian-bagian dari komputer, dan Mengajarkan dasar-dasar mengoperasikan komputer dengan baik. Melalui kegiatan yang dilaksanakan ini diharapkan peserta dapat memahami apa itu komputer, bagian-bagian dari komputer, dan Mengajarkan dasar-dasar mengoperasikan komputer dengan baik. Tujuan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengenalkan apa itu komputer kepada peserta
- b. Mengenalkan bagian-bagian dari komputer
- c. Mengajarkan dasar-dasar mengoperasikan komputer dengan baik

Selanjutnya, manfaat dari pelaksanaan kegiatan ini yaitu :

- a. Peserta dapat mengetahui dan mengenal lebih tentang komputer
- b. Peserta dapat mengetahui bagian-bagian dari komputer
- c. Peserta dapat mengoperasikan komputer dengan baik

## **2. MASALAH**

Adanya perkembangan teknologi yang besar membuat masyarakat harus bisa mempelajari dengan baik apa itu komputer dan bagaimana cara penggunaannya. Dalam hal ini, pendidikan mengenai ilmu komputer perlu diterapkan sejak dini. Agar lebih memahami apa arti ilmu komputer, maka perlu dilakukan dengan bantuan untuk mengajarkan ilmu komputer dan pererapannya serta melakukan penerapan pengerjaan tugas disekolah dan menyelesaikan pekerjaan kantor atau sekedar untuk berselancar di dunia maya.

## **3. METODE PELAKSANAAN**

Dalam proses pelaksanaan kegiatan pelatihan ini, tim melakukan beberapa metode pelaksanaan yaitu Observasi, Interview/wawancara, dan Pelatihan.

### **a. Observasi**

Observasi atau pengamatan lapangan merupakan aktivitas pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek dilapangan. Observasi dilakukan oleh tim pada 22 November 2021. Berdasarkan hasil observasi, tim mendapatkan informasi yaitu tempat pelaksanaan kegiatan bertempat di Jl. Kanal Victory, Kelurahan Klasabi, Sorong Manoi. Tempat pelaksanaan dilakukan di kediaman mama Antoneta Urat.

### **b. Interview**

Interview atau wawancara dilakukan melalui percakapan dengan maksud mendapatkan data sekunder. Pada saat melakukan observasi, tim juga melakukan interview dengan narasumber bernama Mama Antoneta Urat. Berdasarkan hasil interview tim mendapatkan informasi bahwa, adik-adik yang tinggal disekitar Jl. Kanal Victory masih jarang bahkan belum ada sama sekali yang mengetahui tentang apa itu komputer. Berdasarkan hasil interview ini membuat tim yakin untuk melaksanakan pelatihan dialamat bersangkutan.

### **c. Pelatihan**

Pelatihan dilakukan Tim Pada hari Kamis, 25 November 2021. Pelaksanaan pelatihan dilakukan dengan materi yang berbeda-beda pada setiap pertemuan. Pada kegiatan yang dilakukan dihadiri sekitar 19 peserta. Awalnya jumlah peserta yang ditargetkan berjumlah 30 peserta namun dikarenakan masih berada dalam kondisi pandemi COVID 19 ini sehingga peserta yang ikut hanya berjumlah 19 peserta.

Pada Sesi pertama, tim membawakan materi tentang pengenalan komputer. Pada sesi ini materi dibawakan oleh sdr. Rukhmini Patinggi, yang merupakan mahasiswi Fakultas Ilmu Komputer Program Studi Sistem Informasi Universitas Victory Sorong. Didalam materi ini membahas tentang pengenalan komputer, sejarah komputer, dan manfaat komputer. Untuk melihat

apakah materi yang dibawakan dipahami oleh peserta, maka dilakukan Kuis yang terdiri dari beberapa soal.

Pada sesi kedua, tim membawakan materi tentang pengenalan bagian-bagian komputer yaitu perangkat keras dan juga perangkat lunak yang ada pada komputer. Pada sesi ini materi dibawakan oleh sdr. Advelma Sabono, yang merupakan mahasiswi Fakultas Ilmu Komputer Prodi sistem Informasi Universitas Victory Sorong. Pada materi yang dibawakan ini membahas tentang pengenalan bagian-bagian yang ada pada komputer mulai dari perangkat keras dan perangkat lunak. Pada materi ini dilakukan games tebak siapa aku, dimana tim akan memberikan beberapa pernyataan dan peserta akan menebak perangkat apakah yang dimaksud.

Pada sesi ketiga, tim membawakan materi dasar-dasar penggunaan komputer. Pada sesi ini materi dibawakan oleh sdr. Anggriani Br. Marbun, yang merupakan mahasiswi Fakultas Ilmu Komputer Prodi sistem Informasi Universitas Victory Sorong. pada materi ketiga ini, peserta diajarkan bagaimana cara menghidupkan & mematikan komputer, bagaimana membuat sebuah dokumen baru pada Microsoft Word, dan membuka file yang telah disimpan. Untuk melihat pemahaman peserta, pada pertemuan ini tim memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengetik menggunakan komputer dan menyimpan file yang telah diketik.

#### **d. Rancangan Kegiatan**

##### **1. Waktu Kegiatan**

Kegiatan “Pengenalan dan Pelatihan Dasar Komputer Kepada Putra-Putri Papua, Jl. Kanal Victory, Kelurahan Klasabi Sorong Manoi, Kota Sorong” akan dilaksanakan pada :

Tabel 1. Waktu Kegiatan

Hari/Tanggal	: Kamis, 25 November 2021
Waktu Pelaksanaan	: 14.00 WIT-Selesai
Tempat Pelaksanaan	: Jl. Kanal Victory

##### **2. Lingkup Kegiatan**

Ruang lingkup dari kegiatan ini yaitu:

- Peserta berusia 9 – 15 tahun
- Peserta bertempat tinggal di Jl. Kanal Victory, Kelurahan Klasabi Sorong Manoi, Kota Sorong

### 3. Desain Rincian Rencana Kegiatan

Berikut adalah rincian kegiatan yang akan dilaksanakan :

Tabel 2. Desain Rincian Rencana Kegiatan

No	Hari/Tanggal	Waktu	Rincian Kegiatan
1.	Senin, 22 November 2021	11.00 WIT- Selesai	Melakukan Survei Lapangan dan melakukan Interview bersama narasumber
2.	Kamis, 25 November 2021	14.00 - 14.20 WIT	Mengenalkan komputer kepada Putera- Puteri Papua Jl.Kanal Victory, Kelurahan Klasabi, Sorong Manoi, Kota Sorong.
		14.23 -14.43 WIT	Mengenalkan bagian-bagian komputer: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Perangkat keras</li> <li>• Perangkat lunak</li> </ul>
		14.45 – 15.15 WIT	Mengajarkan dasar-dasar penggunaan komputer
		15.57 – 15.40 WIT	Memberikan kuis bertujuan mengasah pengetahuan

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan pelatihan yang telah dilakukan di kediaman ibu Antoneta Urat Jl. Kanal Victory, Kelurahan Klasabi, Sorong Manoi pada 25 November 2021 dihadiri sebanyak 19 peserta. Berdasarkan pelaksanaan pelatihan, diperoleh hasil bahwa para peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan memahami dengan baik tentang komputer, bagian-bagiandari komputer, dan cara pengoperasian komputer. Selain itu pemahaman peserta jug adilihat saat bagian tes ataupun kuis yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan, yaitu kuis padahari pertama, games tebak siapa aku pada hari kedua, dan praktik mengetik dan menyimpan dokumen yang telah dibuat. Adapun beberapa bukti proses pelatihan ini yaitu sebagai berikut :

**a. Sesi Perkenalan oleh Tim Pelaksana Kegiatan**



Gambar 1. Sesi Perkenalan

Pada gambar diatas menunjukkan sesi perkenalan Tim bersama dosen pendamping dalam memulai kegiatan pelatihan. Pada bagian perkenalan ini tim memperkenalkan diri kepada peserta, dan juga memberikan buku dan alat tulis kepada setiap peserta yang hadir sebelum memulai kegiatan.

**b. Sesi 1 Penyampaian Materi Pengenalan Dasar Komputer**



Gambar 2. Sesi 1 Penyampaian Materi

Pada gambar diatas merupakan sesi pertama dimana tim membawakan materi mengenai pengenalan komputer kepada para peserta, materi ini dibawakan oleh Sdr. Rukhmini. Pada materi ini menjelaskan mengenai pengertian komputer, mengenalkan setiap generasi komputer, struktur dan komponen dari komputer, dan manfaat dari penggunaan komputer. Pada materi ini respon dari peserta sangat baik Di mana pada saat pemberian sesi tanya jawab setiap peserta berantusias untuk menjawab.

**c. Sesi 2 Penyampaian Materi Pengenalan Bagian-bagian Komputer**



Gambar 2. Sesi 2 Penyampaian Materi

Pada gambar diatas menggambarkan sesi kedua, dimana tim membawakan materi mengenai Perangkat Komputer, yang dibawakan oleh Sdri. Advelma Sabono. Pada materi ini tim menjelaskan mengenai pengertian perangkat komputer, jenis-jenis dari perangkat komputer, dan contoh dari setiap jenis perangkat. Pada sesi ini tim memberikan beberapa gambar yang mana peserta diminta untuk menjawab nama dari setiap perangkat, dan respon dari peserta pun sangat baik karena mereka bisa menjawab dengan baik.

**d. Sesi 3 Penyampaian Materi Dasar-dasar penggunaan computer**



Gambar 3. Sesi 3 Penyampaian Materi

Pada gambar diatas ini menunjukkan sesi ketiga, pada sesi ini tim membawakan materi tentang Dasar-Dasar Pengoperasian Komputer dan Microsoft Word. Materi ini dibawakan oleh Sdri. Anggriani Br. Marbun. Pada materi ini menjelaskan tentang bagaimana cara yang baik dalam mengoperasikan komputer seperti menyalakan komputer dan mematikan komputer, cara membuat sebuah dokumen baru, menyimpan dokumen baru dan menyimpan dokumen yang telah dibuat. Pada sesi ini tim meminta setiap peserta untuk mencoba mengetikkan nama ke dalam Microsoft word dan menyimpan dokumen yang telah dibuat. Pada sesi ini, peserta melakukan praktek secara langsung Bersama tim pelaksana kegiatan yang bertujuan agar peserta dapat mampu menggunakan teknologi komputer secara baik dan tepat sesuai dengan fungsi-fungsi yang ada pada perangkat komputer.



**e. Sesi Kuis untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi-materi**



Gambar 4. Sesi Kuis

Pada gambar diatas menggambarkan tentang sesi kuis yang diberikan tim pada bagian akhir setelah pemberian setiap materi. Pada kuis ini tim membagi peserta kedalam 3 kelompok, yang mana setiap kelompoknya terdiri dari 6-7 peserta. Pada kuis tim memberikan soal kepada peserta dan peserta diminta untuk mencocokkan jawaban dengan opsi yang telah diberikan. Setelah pengerjaan kuis tim akan memeriksa setiap hasil dari jawaban kelompok, dan ditemukan juara 1 adalah kelompok 2, juara 2 adalah kelompok 3, dan juara 3 adalah kelompok 1. Berdasarkan hasil kuis yang diperoleh maka tim pelaksana dapat menyimpulkan bahwa peserta telah mampu memahami isi materi yang disampaikan dan mampu melakukan praktek secara langsung.

**5. KESIMPULAN**

Perkembangan teknologi yang begitu pesat dan mulai berkaitan dengan segala bidang terutama dalam bidang pendidikan, membuat setiap masyarakat harus bisa dalam mengoperasikan komputer. Hal ini dikarenakan penggunaan komputer yang semakin meningkat membuat masyarakat harus bisa ikut beradaptasi dengan baik. Dengan adanya Kegiatan Pelatihan Komputer yang dilakukan oleh Tim Fakultas Ilmu Komputer Universitas Victory Sorong, Maka tim berharap kegiatan yang telah dilakukan dapat membantu Putera-Putri Papua yang berada di Jl. Kanal Victory, Kelurahan Klasabi Sorong Manoi, Kota Sorong dalam mengetahui dan memahami dengan baik tentang komputer, bagian-bagian dari komputer, serta cara mengoperasikan komputer dengan baik.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Chomaidi, dkk. (2018). *Pendidikan dan Pengajaran : Strategi pembelajaran sekolah*. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Daulay, Melwin Syafrizal Universitas AMIKOM Yogyakarta. (2020). *Mengenal Hardware-Software dan pengelolaan instalasi komputer*. Andi.
- Kasemin, H. Kasiyanto. (2016). *Agresi Perkembangan Ilmu Komputer*. Prenada Media.
- Melda Agnes Manuhutu, Muhammad Khahar, Lulu Jola Uktolseja. (2021). Perancangan Sistem Informasi Kursus Berbasis Web pada Dalyses Course. *Jurnal Elktro Luceat*. Vol 7, No. 1. <http://jurnal.poltekstpaul.ac.id/index.php/jelekn/article/view/366/249>
- Melda Agnes Manuhutu, Juneth Wattimena. (2019). Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website. *Jurnal Sistem Informasi Bisnis (JSINBIS)*. Volume 9, Nomor 2, pp 149-156. <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jsinbis/article/view/23106>
- Melda Agnes Manuhutu, Lulu J. Uktolseja, Sarsa F. Sitaniapessy, Cynthia A.K. Maradesa, Meldi Manuhutu, Abraham Manuhutu. (2021). Implementation of the General Administrative Management Information System at Victory University of Sorong. Vol 5, No 2 (2021) <http://ijistech.org/ijistech/index.php/ijistech/article/view/124/124#> .
- Melda Agnes Manuhutu, Iriene Surya Rajagukguk. 2020. Perancangan Sistem Informasi Orangtua/Wali Mahasiswa Berbasis Web Pada Universitas Victory Sorong. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)* Volume 4 Nomor 2, September 2020, pp. 337-350 ISSN: 2548-9771/EISSN:2549-7200. <https://tunasbangsa.ac.id/ejurnal/index.php/jsakti/article/view/225>
- Rosdiana. (2015). *Dasar Komputer*. Penerbit Aksara Timur. Sindu, I Gede Partha. (2021). *Dasar Sistem Komputer-Rajawali Pers*. PT. RajaGrafindo Persada.
- Suryana, dayat. (2012). *Mengenal komputer : teknologi Indonesia dan komunikasi*. Create SpaceIndependent Publishing Platform.
- Yahfizham. (2019). *Dasar-Dasar Komputer*. Perdana Publishing.