



JUCOSCO

Volume 1 - No. 1

Edisi : Januari 2021

eISSN : 2774-9037



JUCOSCO

JOURNAL OF COMPUTER SCIENCE CONTRIBUTIONS

Focus :

**Jurnal ilmiah pengabdian kepada masyarakat
dengan rumpun ilmu komputer, sains dan teknologi**

Implementasi, Inovasi dan Diseminasi



Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

EDITOR TEAM

Journal of Computer Science Contributions (Jucosco)

Editorial Team

EDITOR IN CHIEF

Rafika Sari, S.Si., M.Si (Google Scholar ID: [WzUackAAAAJ](#), Scopus ID: [56241120000](#), Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

MANAGING EDITOR

Fata Nidaul Khasanah, S.Kom., M.Eng. (Scopus ID: 57189353040, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

EDITORIAL BOARD MEMBERS

Dr. Tyastuti Sri Lestari, S.Si., M.M. (Google Scholar ID: [swoZG3sAAAAJ](#), Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

Khairunnisa Fadhillah Ramdhania, S.Si., M.Si (Google Scholar ID: [REZIFsAAAAJ](#), Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

Rakhmat Purnomo, S.Pd., S.Kom., M.Kom. (Google Scholar ID: [kE3AiuAAAAJ](#), Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

Dian Hartanti, S.Kom., M.M.S.I (Google Scholar ID: [Cuq5bcgAAAAJ](#), Scopus ID: 57201688419, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

Devy Pramudyah Wardani, S.Si., M.Sc (Google Scholar ID: [n84lq3cAAAAJ](#), Scopus ID: 56896081800, Universitas Gadjah Mada, Indonesia)

Didik Nur Huda, S.Si., M.Sc. (Google Scholar ID : [OhNn5HsAAAAJ](#) , Universitas Indraprasta PGRI, Indonesia)

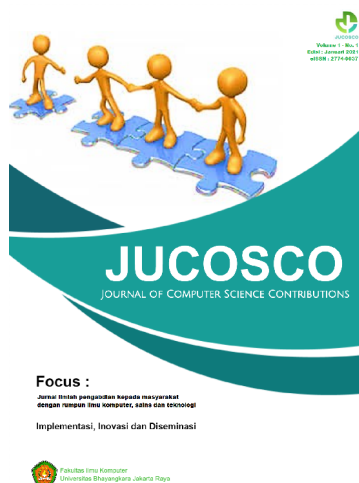
Kusuma Hati, S.Kom., M.M., M.Kom. (Google Scholar ID: [r4SJDbUAAAAJ](#) , STMIK Antar Bangsa, Indonesia)

Dian Ade Kurnia, M.Kom (Google Scholar ID: [pDHEYI4AAAAJ](#), Scopus ID: 57205059723 , STMIK IKMI Cirebon, Indonesia)

TECHNICAL EDITOR

Era Romadona, A.Md (Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Indonesia)

Vol. 1 No. 1 (2021): Januari 2021



Alhamdulillah *robilâmin*, **Journal of Computer Science Contributions (Jucosco) E-ISSN: 2774-9037** dengan **SK ISSN: 0005.27749037/K.4/SK.ISSN/2021.02 (1 Februari 2021), Volume 1 Nomor 1 Bulan Januari Tahun 2021** telah terbit. **Journal of Computer Science Contributions (Jucosco)** merupakan jurnal ilmiah bersumber dari program pengabdian masyarakat yang menyajikan hasil karya ilmiah baik secara teori dan empiris dari berbagai rumpun bidang Ilmu Komputer, Sains dan Teknologi yang mendukung pembangunan dan kemajuan Indonesia. Data sebaran paper pada edisi ini yaitu sbb:

- 1. Terdapat 12 paper yang diterbitkan,**
- 2. Terdapat 43 authors,**
- 3. 80% paper berasal dari luar institusi Informatika Fasilkom Ubhara Jaya**
- 4. 20% paper berasal dari dalam institusi**
- 5. Terdapat 18 institusi berbeda dari author yang bergabung.**

Penerbitan jurnal ini tentu tidak lepas dari kelemahan dan kekurangan, oleh karena itu Dewan Redaksi dengan senang hati menerima masukan, kritik, dan saran yang membangun demi kebaikan jurnal ini di edisi yang akan datang. Dewan Redaksi menerima kiriman naskah dari pembaca melalui proses review oleh penyunting ahli. Jika telah memenuhi syarat maka naskah akan diterbitkan.

Perlu diketahui bahwa terbitan edisi ini pernah mengalami kendala yaitu beberapa waktu setelah terbit terjadi error pada metadata, metadata tidak terlihat/hilang. Setelah dilakukan beberapa upaya maka upaya terakhir dengan melakukan submission ulang yang dilakukan oleh tim editor, agar semua paper yang sudah dipublikasikan pada edisi tetap bisa di akses. Tim editor menyampaikan permohonan maaf atas segala hal-hal yang tidak diinginkan ini.

Akhir kata, Dewan Redaksi mengucapkan selamat membaca dan besar harapan kami terbitan ini dapat berguna bagi pembaca sekalian.

Salam,

Tim Redaksi

DOI: <https://doi.org/10.31599/jucosco.v1i1>

Published: 2021-01-31

Articles

Penerapan Sistem Informasi Keuangan Pada SMK Catur Global Bekasi

Andy Achmad Hendharsetiawan, Rafika Sari, Aida Fitriyani, Rosiana Disiati Prabandari

1 - 9

 **PDF**

Lentera UMKM-Pendampingan UMKM Regie's Production Berbasis Teknologi di Masa Pandemi Covid-19 IEEE HAC & SIGHT Project

Hani Harafani, Verra Sofica, Sandra Dewi Saraswati, Indah Suryani, E. Fina Endriana

10 - 16

 **PDF**

Pelatihan Pembelajaran Jarak Jauh Menggunakan Google Drive dan Google Form Untuk Guru

Endang Retnoningsih, Solikin, Indra Muis, Kristiana Widiawati

17 - 27

 **PDF**

Kampanye Edukasi Pemanfaatan Lahan Pekarangan Sebagai Media Tanam Melalui Media Sosial

Santi Purwanti, Jaja, Yusup Firmansyah, Kekey Nugraha

28 - 34

 **PDF**

Penerapan Literasi TIK Pada Ibu-Ibu Pengajian Masjid Al-Hikmah Jakarta

Dwi Budi Srisulistiowati, Rakhmi Khalida, Siti Setiawati

35 - 41



Pelatihan Mentimeter Sebagai Media Interaksi Dalam Pembelajaran Daring Pada SMAN 14 Bekasi

Herlawati, Fata Ndaul Khasanah, Rafika Sari

42 - 52



Implementasi Sistem Informasi Sekolah Berbasis WEB pada Muhammadiyah Boarding Lab School (MBLS) Bekasi

Prima Dina Atika, Hadi Kusmara, Sugiyatno, Mukhlis

53 - 59



Pelatihan Pembuatan Toko Online Untuk Staf dan Akademisi Ubhara Jaya

R. Wisnu Prio Pamungkas, Ahmad Fathurrozi, Prio Kustanto, Andy Achmad Hendharsetiawan

60 - 70



Inisiasi Edukasi Kreatif Pelatihan E-Leraning Di SMK Panjatek Bekasi

Indah Dwijayanthi Nirmala, Dwipa Handayani, Hendarman, Ratna Salkiawati

71 - 79



Peran Teknologi Informasi Dalam Meningkatkan Minat Berwirausaha Ibu-Ibu PKK Perumahan Taman Jatisari Permai Bekasi

Dwi Budi Srisulistiowati, Sri Rejeki, Siti Setiawati, Khairunnisa Fadhillah Ramdhania

80 - 84

 PDF

Pelatihan Perakitan Komputer Pada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi

Muhammad Khaerudin, Mayadi, Rasim, Mugiarto

85 - 94

 PDF

Pelatihan dan Konfigurasi Sistem Informasi Perpustakaan pada Sekolah GRATIS Yayasan Baitul Jihad Bekasi

Seta Samsiana, Setyo Supratno, Andi Hasad, Sri Marini, Rika Sylviana, Taufiqurahman

95 - 102

 PDF

Information

[For Readers](#)

[For Authors](#)

[For Librarians](#)



Journal
Template



Google
Scholar



This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya *online* Journals

Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)

Journal homepage: <https://ejournal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco>



Pelatihan Perakitan Komputer Pada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi

Muhammad Khaerudin^{1*}, Mayadi¹, Rasim¹ dan Mugiars¹

¹ Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, Jl. Raya Perjuangan no.81 Margamula, Bekasi Utara, Jawa Barat, Indonesia, muhammad.khaerudin@dsn.ubharajaya.ac.id, mayadi@dsn.ubharajaya.ac.id, rasim@dsn.ubharajaya.ac.id, mugiars@dsn.ubharajaya.ac.id

Abstract

Indonesia has made regulation about children welfare and protection with giving many program can rule it is studiesian accordance with the mandate of the 1945 Constitution, for neglected children and poor children must be taken government the orphan need special attention they need support about their material of spiritual to develop their skill in order to achieve their goals. Based on the data from the foundation management there are 72 children are still poor and Orphans in the Foundation for Yatim and Dhu'afa "Al-Ikhlas", they need to be given skill of computer assemble to increase or build their ability to master it and then they can get job or becomes creative the owen bussiness the mission or target. The purpose of this community service is to provide computer assembly training so that they can assemble computers properly and also give contributions of education for lecturers. To achieve this goal, lecture methods and field practice methods are used. The results of the training are participants can assemble computers and use computers properly, starting from assembling hardware, turning on the computer, and installing the operating system and standard applications.

Keywords— computer training, installing, expertise

Abstrak

Indonesia telah membuat peraturan tentang kesejahteraan dan perlindungan anak dengan memberikan berbagai program dan kebijakan sesuai dengan amanat UUD 1945, dimana anak terlantar dan fakir miskin dipelihara oleh Negara. Anak anak yatim membutuhkan perhatian, bantuan baik material maupun spiritual untuk berkembang demi menggapai cita-citanya. Berdasarkan data dari pihak pengelola yayasan terdapat 72 anak yang masih miskin dan yatim piatu di Yayasan Yatim dan Dhu'afa "Al-Ikhlas" perlu diberikan ketrampilan merakit komputer untuk meningkatkan atau membangun kemampuan mereka dalam menguasainya. dan kemudian mereka bisa mendapatkan pekerjaan atau menjadi kreatif sesuai dengan misi atau menciptakan lapangan kerja. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk memberikan pelatihan perakitan komputer agar dapat merakit komputer dengan baik dan juga memberikan kontribusi pendidikan bagi dosen. Untuk mencapai tujuan tersebut digunakan metode ceramah dan metode praktek lapangan. Hasil dari pelatihan ini adalah peserta dapat merakit komputer dan menggunakan komputer dengan baik, mulai dari merakit perangkat keras, menyalakan komputer, hingga menginstal sistem operasi dan aplikasi standar

Kata kunci— pelatihan komputer, perakitan, keahlian

Artikel info

Submitted (30/12/2020)

Revised (05/12/2021)

Accepted (07/01/2021)

Published (08/01/2021)

Korespondensi : muhammad.khaerudin@dsn.ubharajaya.ac.id

Copyright©M. Khaerudin. Published by Faculty of Computer Science – Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

I. PENDAHULUAN

Yayasan Peduli Yatim dan Dhu'afa Al-Ikhlas yang beralamat di: Perum Mustika Karang Satria, Desa Karang Satria, Kecamatan Tambun Utara, Kabupaten Bekasi, Kode Pos:17568, mempunyai Visi Menciptakan generasi yang cerdas, berakhlak mulia, beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT yang mencintai tanah air Indonesia. Menciptakan kesejahteraan sosial bagi anak-anak yatim piatu dan dhu'afa. Sedangkan Misi dari yayasan tersebut adalah (1) Membangun lembaga dengan sistim manajemen modern dan Islami yang dikelola secara profesional dan transparan; (2) Mengembangkan badan usaha itu sendiri dan biaya operasional organisasi. Keuntungan badan usaha diatas akan digunakan untuk melakukan aktifitas sosial kemanusiaan dengan sasaran masyarakat kurang mampu dan yatim piatu dan (3) Menampung, mendidik dan membaca serta mengarahkan anak-anak asuh menjadi manusia yang bertaqwa kepada Allah dan sebagai pelanjut Risalah Rosul serta mengarahkan anak-anak agar lebih tanggap lingkungan sekelilingnya. (Imam Arifin, 2020)

Untuk mewujudkan Visi dan Misi yayasan membuat 6 program kerja jangka pendek dan jangka panjang yaitu; (1) Melaksanakan pendataan anak yatim, piatu, yatim piatu dan dhu'afa secara terus menerus; (2) Mencari donatur tetap sebagai wujud partisipasi terhadap upaya lembaga, (3). Membina/ meningkatkan ketrampilan dan keahlian anak yatim piatu dan dhu'afa, (4). Memberikan pelatihan pekerjaan dan kewirausahaan sesuai dengan keahlian dan ketrampilannya, (5). Membantu dan mencari referensi lapangan pekerjaan bagi anak-anak yatim piatu dan dhu'afa yang telah lulus sekolah, (6). Memberikan santunan kepada anak anak asuhan Yayasan Al Ikhlas sampai lulus SMA/SMK. (Imam Arifin, 2020)

Berdasarkan data yang ada dari pengurus yayasan disampaikan bahwa dari 72 anak yatim piatu dan dhu'afa di Yayasan Peduli Yatim Piatu dan Dhu'afa "Al-Ikhlas", salah satu program kerja yayasan adalah Pelatihan Ketrampilan dan Kewirausahaan, dengan adanya program kerja seperti ini maka team dosen Universitas Bhayangkara Jakarta mengadakan kegiatan pelatihan untuk memenuhi salah satu kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat. (Tri Widyastuti, dkk., 2018)

Kegiatan pelatihan ketrampilan untuk anak yatim dan dhu'afa juga berdasarkan Konvensi Hak Anak (KHA) melalui Keppres 36/1990 pada tanggal 25 Agustus 1990 dimana substansi inti dari KHA adalah adanya hak asasi yang dimiliki anak dan ada tanggung jawab Negara-Pemerintah-Masyarakat-dan Orangtua untuk kepentingan terbaik bagi anak agar meningkatnya efektivitas penyelenggaraan perlindungan anak secara optimal (Mulia Astuti, dkk., 2013). Kegiatan Pelatihan dan pendampingan ini dilakukan untuk memberikan bekal mereka tentang pengetahuan komputer untuk meningkatkan keahlian dalam bersaing mencari lapangan kerja, atau bahkan menciptakan lapangan kerja.

II. METODE PELAKSANAAN

Mekanisme pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat meliputi tahapan-tahapan berikut : (Nopan Rahma E., 2014)

- a. **Tahap Persiapan** : Tahap ini meliputi kegiatan pembuatan spanduk dan pemasangan spanduk untuk sosialisasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 1. Kegiatan sosialisasi tempat pelaksanaan

- b. **Tahap Perancangan model kegiatan** : Tahap ini meliputi kegiatan penyiapan peralatan yang akan digunakan dalam pelatihan termasuk protokol kesehatan, lihat gambar 1.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 2. Kegiatan penyiapan peralatan dan protokol kesehatan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan menggunakan dua metode yang dipakai dalam upaya mencapai tujuan pelatihan perakitan komputer untuk meningkatkan keahlian anak yatim piatu pada Yayasan Peduli Yatim Piatu Dan Dhu'afa "Al-Ikhlas" (YPYPD) Kabupaten Bekasi adalah sebagai berikut:

III.1. Persiapan modul pembelajaran

Tahap awal dari proses pelatihan merakit komputer yaitu dengan membagikan modul pembelajaran kepada peserta (mitra), dan memberikan kesempatan kepada mitra untuk mempelajari terlebih dahulu

ada yang akan dikerjakan. Setelah waktu untuk mempelajari materi yang akan dipelajari cukup, akan diberikan beberapa pertanyaan awal untuk mengetahui tingkat pemahaman mitra. Mitra juga diberikan kesempatan untuk mengajukan beberapa pertanyaan hal ini dilakukan untuk memberikan suasana keakraban sehingga dapat terjalin komunikasi yang baik.

III.2. Persiapan peralatan

Tahap ini memberikan contoh kepada peserta didik (mitra) tentang persiapan kerja yang baik, diawali dengan menyiapkan semua peralatan yang akan digunakan. Peralatan tersebut terdiri dari :

- a. Obeng : Untuk satu unit komputer yang akan dirakit minimal harus mempersiapkan dua obeng kecil, yaitu obeng kepala pipih standar dan obeng kepala kembang. Dengan ukuran panjang kurang dari enam inci dan pastikan semuanya tidak bermagnet;
- b. Kuas : Kuas digunakan untuk membersihkan debu yang mungkin ada di komponen komponen komputer yang akan dirakit. Kuas yang disediakan yang berukuran kecil;
- c. Senter : Senter diperlukan walaupun berada di ruangan yang terang, kemungkinan mengalami saat melihat kabel berukuran kecil dan konektor di bagian dalam *casing* PC;
- d. Tang berujung runcing : Tang kecil berujung runcing berguna untuk merenggut bagian-bagian dan menekuk kawat dan potongan logam;
- e. Wadah komponen : Wadah kecil lebih disukai yang berpenutup penting untuk menyimpan sekrup dan *jumper*. Seperti Cangkir plastik atau botol bekas wadah obat;
- f. *Hardware* dan *software* serta komponen penunjang lainnya.

III.3. Persiapan keamanan (*safety*)

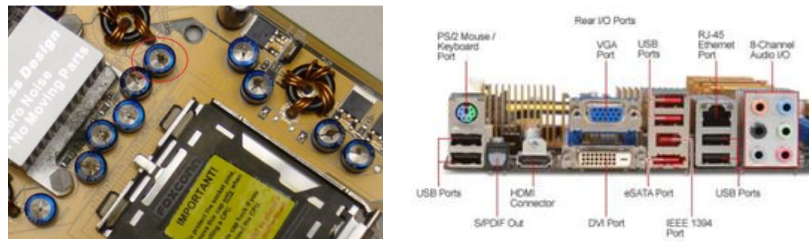
Persiapan kamanan disini dimaksudkan sebagai langkah pengamanan bagi mitra yang merakit komputer dan komputer yang akan dirakit. Keamanan diperlukan sebab merakit komputer tentu harus berhubungan dengan listrik yang berkemungkinan dapat membahayakan mitra dan komponen yang akan dirakit.

III.4. Pelaksanaan perakitan komputer

Langkah selanjutnya adalah masuk dalam perakitan (*assembly*) komputer. Dalam merakit ini sangat diperlukan ketelitian dan kesabaran agar komputer yang kita rakit dapat berfungsi dengan baik. Berikut langkah-langkahnya: (Hanry Ananta, 2013)

- a. Menyiapkan *motherboard* : *Motherboard* yang sudah ada diperlihatkan kepada mitra dengan cermat untuk mengetahui posisi penjumlahan pada *motherboard*. Adapun posisi *jumper* untuk pengaturan CPU *speed*, *speed multiplier* dan tegangan masukan ke *motherboard*. Atur *setting jumper* sesuai petunjuk, kesalahan mengatur *jumper* tegangan dapat merusak *processor*.

Pengaturan seperti ini yang harus diperlihatkan dan dijelaskan berulang ulang agar mitra dapat memahaminya, komponen *motherboard* terlihat pada gambar 3.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 3. Gambar *motherboard*

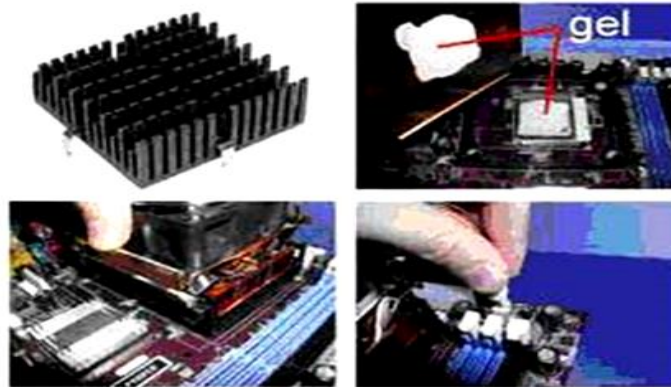
- b. Memasang *processor* : *Processor* lebih mudah dipasang sebelum *motherboard* menempati *casing*. Cara memasang *processor* jenis *socket* dan *slot* berbeda. Tentukan posisi pin 1 pada *processor* dan *socket processor* di *motherboard*, umumnya terletak di pojok yang ditandai dengan titik, segitiga atau lekukan. Tegakkan posisi tuas pengunci *socket* untuk membuka. Masukkan *processor* ke *socket* dengan lebih dulu menyelaraskan posisi kaki-kaki *processor* dengan lubang *socket*, rapatkan hingga tidak terdapat celah antara *processor* dengan *socket*. Turunkan kembali tuas pengunci. Komponen *processor* terlihat pada gambar 4.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 4. Gambar *processor*

- c. Memasang *heatsink* : Fungsi *heatsink* adalah membuang panas yang dihasilkan oleh *processor* lewat konduksi panas dari *processor* ke *heatsink*. Untuk mengoptimalkan pemindahan panas maka *heatsink* harus dipasang rapat pada bagian atas *processor* dengan beberapa *clip* sebagai penahan sedangkan permukaan kontak pada *heatsink* dilapisi gen penghantar panas. Bila *heatsink* dilengkapi dengan *fan* maka konektor *power* pada *fan* dihubungkan ke konektor *fan* pada *motherboard*. Komponen *heatsink* diperlihatkan pada gambar 5.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 5. Gambar heatsink

- d. Memasang *modul memory*: *Modul memory* umumnya dipasang berurutan dari nomor *socket* terkecil. Urutan pemasangan dapat dilihat dari diagram *motherboard*. Setiap jenis *modul memory* yakni SIMM, DIMM dan RIMM dapat dibedakan dengan posisi lekukan pada sisi dan bagian bawah modul. Cara memasang untuk tiap jenis *modul memory* sebagai berikut : (1) sesuaikan posisi lekukan pada modul dengan tonjolan pada *slot*, (2) masukkan modul dengan membuat sudut miring 45° terhadap *slot*, dan (3) dorong hingga modul tegak pada slot, tuas pengunci pada *slot* akan otomatis mengunci modul. Komponen *modul memory* diperlihatkan pada gambar 6.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 6. Gambar modul memory

- e. Memasang *motherboard* pada *casing*: *Motherboard* dipasangkan *casing* dengan sekrup dan dudukan (*standoff*). Tentukan posisi lubang untuk setiap dudukan plastik dan logam. Lubang untuk dudukan logam (*metal spacer*) ditandai dengan cincin pada tepi lubang. Pasang dudukan logam atau plastik pada *tray casing* sesuai dengan posisi setiap lubang dudukan yang sesuai pada *motherboard*. Tempatkan *motherboard* pada *tray casing* sehingga kepala dudukan keluar dari lubang pada *motherboard*. Pasang sekrup pengunci pada setiap dudukan logam. Pasang *tray casing* yang sudah terpasang *motherboard* pada *casing* dan kunci dengan sekrup. Memasang *motherboard* pada *casing* diperlihatkan pada gambar 7.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 7. Memasang motherboard pada casing

- f. Memasang *power supply*: Masukkan *power supply* pada rak di bagian belakang *casing*. Pasang ke empat buah sekrup pengunci. Hubungkan konektor *power* dari *power supply* ke *motherboard*. Konektor *power* jenis ATX hanya memiliki satu cara pemasangan sehingga tidak akan terbalik. Untuk jenis non ATX dengan dua konektor yang terpisah maka kabel-kabel *ground* warna hitam harus ditempatkan bersisian dan dipasang pada bagian tengah dari konektor *power motherboard*. Hubungkan kabel daya untuk *fan*, jika memakai *fan* untuk pendingin CPU. Memasang *power supply* diperlihatkan pada gambar 8(a) dan 8(b).



(a)



(b)

Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 8. (a) Memasang *power supply* dan (b) instalasi kabel dan konektor

- g. Memasang kabel *motherboard* dan *casing*: Setelah *motherboard* terpasang di *casing* langkah selanjutnya adalah memasang kabel I/O pada *motherboard* dan panel dengan *casing*, kemudian Pasang kabel data untuk *floppy drive* pada konektor pengontrol *floppy* di *motherboard*. Pasang kabel IDE untuk pada konektor IDE *primary* dan *secondary* pada *motherboard*, Untuk *motherboard* non ATX. Pasang kabel *port serial* dan paralel pada konektor di *motherboard*. Perhatikan posisi pin 1 untuk memasang. Pada bagian belakang *casing* terdapat lubang untuk memasang *port* tambahan jenis *non slot*. Buka sekrup pengunci pelat tertutup lubang *port* lalu masukkan *port* konektor yang ingin dipasang dan pasang sekrup kembali. Bila *port mouse* belum tersedia di belakang *casing* maka *card konektor mouse* harus dipasang lalu dihubungkan dengan konektor *mouse* pada *motherboard*. Hubungan kabel konektor dari *switch* di panel depan *casing*, LED, speaker internal dan *port* yang terpasang di depan *casing* bila ada ke *motherboard*. Periksa

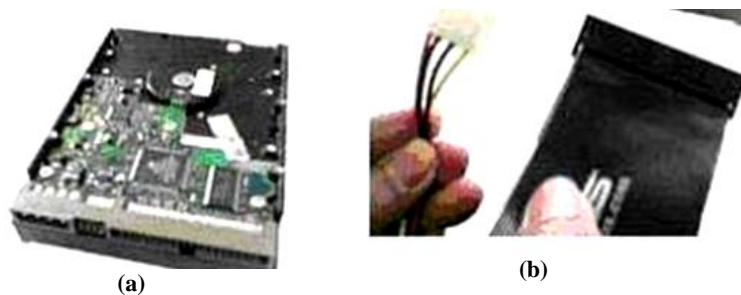
diagram *motherboard* untuk mencari lokasi konektor yang tepat. Memasang *motherboard* dan *casing* diperlihatkan pada gambar 9.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 9. Memasang kabel *motherboard* dan *casing*

h. Memasang *drive*: Prosedur memasang *drive hardisk, floppy, CD ROM, CD-RW* atau *DVD* adalah sama sebagai berikut : (1) copot pelet penutup *bay drive* (ruang untuk *drive* pada *casing*), (2) masukkan *drive* dari depan *bay* dengan terlebih dahulu mengatur *setting jumper* (sebagai *master* atau *slave*) pada *drive*, (3) sesuaikan posisi lubang sekrup di *drive* dan *casing* lalu pasang sekrup penahan *drive*, (4) hubungkan konektor kabel *IDE* ke *drive* dan konektor di *motherboard* (konektor *primary* dipakai lebih dulu) dan (5) ulangi langkah 1 sampai 4 untuk setiap pemasangan *drive*. Bila kabel *IDE* terhubung ke dua *drive* pastikan perbedaan *setting jumper* keduanya yakni *drive* pertama di *setting* sebagai *master* dan lainnya sebagai *slave*. Konektor *IDE secondary* pada *motherboard* dapat dipakai untuk menghubungkan dua *drive* tambahan. *Floppy drive* dihubungkan ke konektor khusus *floppy* di *motherboard* dan sambungkan kabel *power* dari catu daya ke masing-masing *drive*, seperti diperlihatkan pada gambar 10(a) dan 10(b).



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 10. (a) Instalasi *drive* dan (b) pemasangan kabel-kabel pada *drive*

i. Memasang *card adapter (VGA)*: *Card adapter* yang umum dipasang adalah *video card, sound, network, modem* dan *SCSI adapter*. *Video card* umumnya harus dipasang dan di *install* sebelum *card adapter* lainnya. Cara memasang *adapter*, yaitu: (1) pegang *card adapter* pada tepi, hindari menyentuh komponen atau rangkaian elektronik, (2) tekan *card* hingga konektor tepat masuk pada *slot* ekspansi di *motherboard*, (3) pasang sekrup penahan *card* ke *casing* dan (4) hubungkan kembali kabel internal pada *card*. Pemasangan *card adapter* diperlihatkan pada gambar 11.



Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 10. Memasang card adapter (VGA)

- j. Penyelesaian akhir: Pasang penutup casing dengan menggeser, sambungkan kabel dari catu daya ke soket dinding, pasang konektor monitor ke *port video card*, pasang konektor kabel telepon ke *port modem* bila ada, hubungkan konektor kabel keyboard dan konektor mouse ke *port mouse* atau *port serial* (tergantung jenis mouse), hubungkan piranti eksternal lainnya seperti *speaker*, ke port yang sesuai. Periksa manual dari *card adapter* untuk memastikan lokasi *port*.



(a)



(b)

Sumber : Hasil pelaksanaan (2020)

Gambar 11. (a) Dokumentasi penampaian materi, (b) Dokumentasi praktek perakitan komputer

Gambar 11 merupakan dokumentasi pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat berupa penyampaian materi oleh pemateri dan praktek perakitan komputer oleh para peserta.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Selama kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancar dan menyenangkan karena semua peserta sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti pelatihan, Dari hasil pelatihan dapat disimpulkan materi pelatihan dapat diikuti oleh semua peserta, para peserta dapat pengetahuan tambahan bentuk fisik semua komponen-komponen komputer dan para peserta mendapat tambahan kompetensi dan ketrampilan dalam bidang perakitan komputer dan menginstall perangkat lunak komputer.

Daftar Pustaka

- Arifin, Imam. 2020. " Profil Yayasan Al-Ikhlas ". <http://www.yypdalikhlas.or.id> "
- Astuti, Mulia. dkk.2013."Kebijakan Kesejahteraan Dan Perlindungan Anak Studi Kasus Evaluasi Program Kesejahteran Sosial Anak Di Provinsi Dki Jakarta, Di. Yogyakarta, Dan Provinsi Aceh". Jakarta.P3KS Press.
https://perpustakaan.kemsos.go.id/elib/index.php?p=show_detail&id=5701&keywords=
- Ananta, Henry. Sugeng Purbawanto, Anggraini Mulwinda. 2013." Pelatihan Perakitan Dan Perbaikan Komputer Untuk Meningkatkan Kualitas Remaja Panti Asuhan Yatim Piatu Putra "Baiti Jannati" Kota Semarang". Reayasa : Jurnal Penerapan Teknologi dan Pembelajaran. Reayasa Vol. 11 No. 1, Juli 2013
<https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/reayasa/article/download/10137/6427>
- Widyastuti, Tri dkk. 2018. "Pedoman Pengabdian Kepada Masyarakat" Jakarta. Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
- Nopan Rahma Etikhodiyah. 2014. Media Pembelajaran Merakit Komputer berbasis Adobe Flash CS3 di SMAN 1 Pakem
<https://drive.google.com/file/d/0B0EdWnd3T9xVHIPOEZralJNMzA/view>



Plagiarism Checker X Originality Report

Similarity Found: 12%

Date: Wednesday, September 01, 2021

Statistics: 121 words Plagiarized / 987 Total words

Remarks: Low Plagiarism Detected - Your Document needs Optional Improvement.

Journal of Computer Science Contributions (Vol, Hal, Tahun) Online ISSN : xxxx-xxxx | Print ISSN : xxxx-xxxx This Journal is available in Universitas Bhayangkara Jakarta Raya online Journals Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo) Journal homepage: <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/jucosco> Pelatihan Perakitan Komputer untuk Meningkatkan Keahlian Anak Yatim Piatu pada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Kabupaten Bekasi. Muhamad Khaerudin1, Mayadi2, Rasim3 dan Mugarso4 1 Informatika, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya; Jl.

Raya Perjuangan, Marga Mulya, Bekasi Utara, Jawa Barat 17143, muhammad.khaerudin@dsn.ubharajaya.ac.id, mayadi@dsn.ubharajaya.ac.id, rasim@dsn.ubharajaya.ac.id, mugarso@dsn.ubharajaya.ac.id Korespondensi : muhammad.khaerudin@dsn.ubharajaya.ac.id Abstract Indonesia has make regulation about children welfare and protection with giving many program can rule it is studiesian accordance with the mandate of the 1945 Constitution, for neglected children and poor children must be taken government the orphan need special attention they need support about their material of spiritual to develop their skill in order to achieve their goals.

Based on the data from the foundation management there are 7 rarstill oo pithe Fondn o andD'a "Al - Ihlas", y dtob given skill of computer assemble to increase or build their ability to master it and then they can get job or becomes creative the owen bussiness the mission or target. The purpose of this community service is to provide computer assembly training so that they can assemble computers properly and also give contributions of education for lecturers. To achieve this goal, lecture methods and field practice methods are used.

**LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH : JURNAL ILMIAH**

Judul Artikel Ilmiah : Pelatihan Perakitan Komputer Pada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhlas Bekasi
 Jumlah Penulis : 4
 Status Pengusul : Penulis Keempat
 Identitas Jurnal Ilmiah :
 a. Nama Jurnal : Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)
 b. Nomor E-ISSN : 2774-9037
 c. Vol. No. Bln. Thn : Vol. 1, No. 2, Januari 2021
 d. Penerbit : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
 e. Jumlah Halaman : 10

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah (beri pada kategori yang tepat) :

Jurnal Ilmiah Internasional Berputasi
 Jurnal Ilmiah Internasional
 Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi
 Jurnal Ilmiah Nasional Tidak Terakreditasi
 Jurnal Ilmiah Terindex di DOAJ/lainnya

I. Hasil Penilaian Validasi :

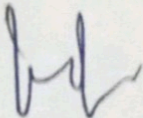
No	Aspek	Uraian/Komentar Penilaian
1	Indikasi Plagiasi	Tidak terindikasi plagiat
2	Linieritas	Sesuai dengan bidang ilmu penulis.

II. Hasil Penilaian Peer Review:

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah (isi kolom yang sesuai)					Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional Bereputasi	Internasional	Nasional Terakreditasi	Nasional Tidak Terakreditasi	Nasional Terindex DOAJ dll.	
Kelengkapan dan kesesuaian unsur isi jurnal (10%)				1		0,8
Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)				3		2,7
Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)				3		2,5
Kelengkapan unsur dan kualitas Penerbit (30%)				3		2,6
Total = (100%)				10		8,6
Kontribusi pengusul:	Penulis keempat dari 4 penulis (8,6 x 0,6)					0,86
Komentar/ Ulasan Peer Review :						
Kelengkapan kesesuaian unsur	lengkap dan sistematis penulisan memenuhi kriteria standar jurnal.					

<p>Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan</p>	<p>Ruang lingkup jelas dan pembahasan jelas, mendalam serta mudah dipahami.</p>
<p>Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi</p>	<p>Mutakhir saat diterbitkan</p>
<p>Kelengkapan unsur dan kualitas Penerbit</p>	<p>Unsur penerbit lengkap dan termerk penerbit yang baik.</p>

Penilai



NIDN
 Unit kerja
 Bidang Ilmu
 Jabatan Akademik (KUM)
 Pendidikan Terakhir

: 0429118007
 : Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
 : Ilmu Komputer
 : Lektor (200)
 : S2

**LEMBAR
HASIL PENILAIAN SEJAWAT SEBIDANG ATAU PEER REVIEW
KARYA ILMIAH : JURNAL ILMIAH**

Judul Artikel Ilmiah : Pelatihan Perakitan Komputer Pada Yayasan Yatim Piatu dan Dhuafa Al-Ikhtis Bekasi
 Jumlah Penulis : 4
 Status Pengusul : Penulis Keempat
 Identitas Jurnal Ilmiah :
 a. Nama Jurnal : Journal of Computer Science Contributions (JuCoSCo)
 b. Nomor E-ISSN : 2774-9037
 c. Vol. No. Bln. Thn : Vol. 1, No. 2, Januari 2021
 d. Penerbit : Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya
 e. Jumlah Halaman : 10

Kategori Publikasi Jurnal Ilmiah (beri \checkmark pada kategori yang tepat) :
 Jurnal Ilmiah Internasional Berputasi
 Jurnal Ilmiah Internasional
 Jurnal Ilmiah Nasional Terakreditasi
 Jurnal Ilmiah Nasional Tidak Terakreditasi
 Jurnal Ilmiah Terindex di DOAJ/lainnya

I. Hasil Penilaian Validasi :

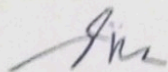
No	Aspek	Uraian/Komentar Penilaian
1	Indikasi Plagiasi	Tidak ada indikasi plagiat
2	Linieritas	Sesuai dengan bidang ilmu penulis

II. Hasil Penilaian Peer Review:

Komponen Yang Dinilai	Nilai Maksimal Jurnal Ilmiah (isi kolom yang sesuai)					Nilai Akhir Yang Diperoleh
	Internasional Bereputasi	Internasional	Nasional Terakreditasi	Nasional Tidak Terakreditasi	Nasional Terindex DOAJ dll.	
Kelengkapan dan kesesuaian unsur isi jurnal (10%)				1		0,7
Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan (30%)				3		2,6
Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi (30%)				3		2,5
Kelengkapan unsur dan kualitas Penerbit (30%)				3		2,7
Total = (100%)				10		8,5
Kontribusi pengusul:	Penulis keempat dari 4 penulis ($0,5 \times 10\%$)					0,85
Komentar/ Ulasan Peer Review :						
Kelengkapan kesesuaian unsur	Lengkap dan sistematisa penulisan sesuai kriteria standar jurnal.					

<p>Ruang lingkup dan kedalaman pembahasan</p>	<p>Pembahasan mendalam serta cukup jelas dan mudah dipahami</p>
<p>Kecukupan dan kemutakhiran data/informasi dan metodologi</p>	<p>Mutakhir saat diterbitkan</p>
<p>Kelengkapan unsur dan kualitas Penerbit</p>	<p>Unsur penerbit lengkap dan termasuk penerbit yg baik.</p>

Penilai II



NIDN : 0311037107
 Unit kerja : Program Studi Informatika Universitas Bhayangkara Jakarta Raya.
 Bidang Ilmu : Ilmu Komputer
 Jabatan Akademik (KUM) : Lektor (200)
 Pendidikan Terakhir : S2



UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER

Kampus I: Jl. Harsono RM No.67, Ragunan, Pasar Minggu, Jakarta Selatan 12550
Telepon: (021) 27808121 - 27808882
Kampus II: Jl. Raya Perjuangan, Bekasi Utara, Jawa Barat
Telepon: (021) 88955882 Fax.: (021) 88955871
Web: www.ubharajaya.ac.id/fasilkom/. Email: fasilkom@ubharajaya.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor : ST/083/XII/2020/B-FASILKOM-UBJ

1. Dasar: Kalender Akademik Ubhara Jaya Tahun Akademik 2020/2021.
2. Dalam rangka mewujudkan Tri Dharma Perguruan Tinggi untuk Dosen di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya maka dihimbau untuk melakukan penelitian.
3. Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Bhayangkara Jakarta Raya menugaskan:

No.	NAMA	NIDN	JABATAN	KETERANGAN
1.	Ir. Muhammad Khaerudin, M.Kom	0413066604	Dosen Tetap Prodi Informatika	Sebagai Penulis Pertama
2.	Mayadi, S.Kom., M.Kom	0408087802	Dosen Tetap Prodi Informatika	Sebagai Penulis Kedua
3.	Rasim, ST., M.Kom	0415027301	Dosen Tetap Prodi Informatika	Sebagai Penulis Ketiga
4.	Mugiarso, S.Kom., M.Kom	0420117403	Dosen Tetap Prodi Informatika	Sebagai Penulis Keempat

Membuat Artikel Ilmiah dengan judul '**Pelatihan Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Keahlian Anak Yatim Piatu Pada Yayasan Yatim Piatu Dan Dhuafa Al-Ikhlas Kabupaten Bekasi**' pada Media Journal Of Computer Science Contributions (JuCoSCo) , Vol. 1, Januari 2021, Hal. 85-94, E-ISSN : 2774-9037.

4. Demikian penugasan ini agar dapat dilaksanakan dengan penuh rasa tanggung jawab.

Bekasi, 21 Desember 2020
DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



HERLAWATI S.Si, M.M., M.Kom.
NIP. 2001452

Paraf:

1. Ka. Prodi Informatika *[Signature]*