

**LAPORAN AKHIR
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**SOSIALISASI BERBAGAI PROGRAM STUDI DALAM RUMPUN ILMU
KOMPUTER UNTUK SISWA SMA/SMK DI SUMATERA BARAT**

Oleh:

Dwi Welly Sukma Nirad	(NIDN. 1012089101)
Surya Afnarius	(NIDN. 0009046406)
Hasdi Putra	(NIDN. 0027078301)
Husnil Kamil	(NIDN. 0018018202)
Ricky Akbar	(NIDN. 1006108402)
Meza Silvana	(NIDN. 0025038103)
Fajril Akbar	(NIDN. 0010025804)
Haris Suryamen	(NIDN. 1023037504)
Wahyudi	(NIDN. 0005058107)
Afriyanti Dwi Kartika	(NIDN. 0421048909)
Adi Arga Arifnur	(NIDN. 0420089202)
Hafizah Hanim	(NIDN. 1029099301)
Jefril Rahmadoni	(NIDN. 0015048907)
Rahmatika Pratama Santi	(NIDN. 8855411019)
Ullya Mega Wahyuni	(NIDN. 1003119001)
Aqli Mulia Firman	(No.BP. 1611522002)
Hifzhon Alnutari	(No.BP. 1811523005)

Dibiayai dengan DIPA Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Andalas Tahun Anggaran 2021

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS ANDALAS**

2021

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul PKM : Sosialisasi Berbagai Program Studi dalam Rumpun Ilmu Komputer untuk siswa SMA/SMK di Sumatera Barat
2. Nama Mitra Program : SMA/SMK di Sumatera Barat
3. Ketua Tim Pengusul
 - a. Nama : Dwi Welly Sukma Nirad, M.T.
 - b. NIDN : 1012089101
 - c. Jabatan/Golongan : Asisten Ahli/III.b
 - d. Program Studi : Sistem Informasi
 - e. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
 - f. Bidang Keahlian : Sistem Informasi
 - g. Alamat Kantor/Telp/Surel : Limau Manis, Pauh, Kota Padang, Sumatera Barat
4. Anggota Tim Pengusul
 - a. Jumlah Anggota : 16
 - b. Nama I/Bid. Keahlian : Prof. Surya Afnarius, Ph.D/Sistem Informasi
 - c. Nama II/Bid. Keahlian : Hasdi Putra, MT/Telekomunikasi
 - d. Nama III/Bid. Keahlian : Husnil Kamil, MT/Rekayasa P. Lunak
 - e. Nama IV/Bid. Keahlian : Ricky Akbar, M.Kom/Sistem Informasi
 - f. Nama V/Bid. Keahlian : Meza Silvana, MT/ Telekomunikasi
 - g. Nama VI/Bid. Keahlian : Fajril Akbar, M.Sc/Mekatronika
 - h. Nama VII/Bid. Keahlian : Haris Suryamen, M.Sc/Sistem Informasi
 - i. Nama VIII/Bid. Keahlian : Dr. Wahyudi, S.T., M.T/Sistem Informasi
 - j. Nama IX/Bid. Keahlian : Afriyanti Dwi Kartika, M.T/Sistem Informasi
 - k. Nama X/Bid. Keahlian : Adi Arga Arifnur, M.Kom/Sistem Informasi
 - l. Nama XI/Bid. Keahlian : Hafizah Hanim, M.Kom/Sistem Informasi
 - m. Nama XII/Bid. Keahlian : Jefril Rahmadoni, M.Kom/Sistem Informasi
 - n. Nama XIII/Bid. Keahlian : Rahmatika Pratama S, M.T/Sistem Informasi
 - o. Nama XIV/Bid. Keahlian : Ullya Mega Wahyuni, M.Kom/Sistem Informasi
 - p. Nama XV/Bid. Keahlian : Aqli Mulia Firman/Sistem Informasi
 - q. Nama XVI/Bid. Keahlian : Hifzhon Alnutari/Sistem Informasi
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra : Padang
 - b. Kota : -
 - c. Propinsi : Sumatera Barat
 - d. Jarak ke Lokasi Mitra(Km) : -
6. Luaran yang Dihasilkan : Laporan dan Artikel
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 2 Bulan
8. Biaya Total : Rp 5.000.000,-



Mengetahui,
Dekan

Dr. Ahmad Syafruddin Indrapriyatna, MT
NIP. 196307071991031003

Padang, 28 Juni 2021
Ketua Tim Pengusul,

Dwi Welly Sukma Nirad, M.T
NIP. 199108122019032018

SOSIALISASI BERBAGAI PROGRAM STUDI DALAM RUMPUN ILMU KOMPUTER UNTUK SISWA SMA/SMK DI SUMATERA BARAT

1.1 Latar Belakang

Era industri 4.0 telah memberikan perubahan yang sangat besar terhadap masyarakat dunia. Memasuki era ini, manusia dituntut untuk pintar memanfaatkan teknologi demi produktivitas dan efisiensi pekerjaan. Begitupun bagi Indonesia, revolusi industri 4.0 juga menjadi faktor penggerak pemanfaatan teknologi dengan lebih masif. Untuk mencapai keberhasilan pada era ini tentunya harus diikuti dengan pembentukan ekosistem yang mendukung mulai dari level pemerintah, industri, hingga masyarakat. Semua lapisan masyarakat hendaknya dapat menguasai teknologi sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia memiliki daya saing yang tinggi.

Pandemi COVID-19 turut menjadi pemicu percepatan kesadaran pentingnya teknologi pada kalangan masyarakat. Banyak hal yang berubah akibat pandemi ini, namun yang paling terasa adalah ketika masyarakat “dipaksa” menggunakan teknologi dalam menjalankan aktivitasnya. Keterpaksaan ini semestinya bisa menjadi momentum bagi Indonesia agar masyarakat dapat lebih menguasai teknologi bahkan bukan hanya sebagai pengguna tetapi juga terlibat dalam pengembangan teknologi itu sendiri.

Ada banyak cara untuk turut terlibat dalam pengembangan teknologi saat ini, salah satunya adalah dengan mengenyam pendidikan tinggi bidang ilmu komputer. Penyelenggaraan pendidikan ilmu komputer Indonesia mengacu pada *Computing Curricula*, yaitu kurikulum ilmu komputer yang disusun oleh gabungan ilmuwan dan praktisi dari berbagai perguruan tinggi dan industri yang ada di dunia. Berdasarkan panduan tersebut, setidaknya terdapat 5 program studi yang berada dalam rumpun ilmu komputer, yaitu *Computer Engineering (CE)*, *Computer Science (CS)*, *Information System (IS)*, *Information Technology (IT)*, dan *Software Engineering (SE)*.

Menurut data dari Aptikom, saat ini terdapat sekitar 500.000 mahasiswa D1 hingga S3 yang terdaftar aktif belajar pada program studi informatika dan komputer di seluruh Indonesia. Angka yang terhitung besar ini menegaskan bahwa bidang ilmu komputer pada tingkat perguruan tinggi zaman sekarang memang sangat diminati. Namun ternyata dunia industri selalu kesulitan dalam menyerap tenaga kerja khususnya bidang IT. Ada beberapa

faktor yang menyebabkan kesenjangan ini, diantaranya adalah minimnya pengetahuan calon mahasiswa dalam memilih program studi dalam rumpun ilmu komputer sehingga merasa salah jurusan dan tidak siap menerima kompetensi yang diberikan.

Umumnya masyarakat awam tidak mengetahui perbedaan kelima program studi tersebut secara jelas, bahkan cenderung menganggap sama. Padahal meskipun berada pada rumpun ilmu yang sama, semua program studi itu memiliki perbedaan yang cukup besar dan mendasar hingga menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi berbeda pula. Oleh karena itu penting bagi masyarakat khususnya bagi calon mahasiswa yang akan menempuh pendidikan pada salah satu program studi dalam rumpun ilmu komputer untuk dapat memahami esensi dan perbedaan dari masing-masing program studi yang tersedia.

Sebagai bentuk nyata dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Program Studi Sistem Informasi Universitas Andalas mengambil andil untuk mengedukasi masyarakat tentang perbedaan masing-masing program studi dalam rumpun ilmu komputer ini dengan melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang memiliki tema “Sosialisasi Berbagai Program Studi dalam Rumpun Ilmu Komputer untuk Siswa SMA/SMK di Sumatera Barat”. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat menyebarkan informasi dan pengetahuan mendasar tentang lingkup kajian program studi-program studi tersebut sehingga menjadi bekal bagi generasi muda untuk memilih pendidikan yang akan menentukan karir mereka di masa depan. Pengetahuan ini juga akan dapat membantu calon mahasiswa untuk menyesuaikan minat dan kemampuan diri dengan jurusan kuliah yang akan dijalani nantinya.

1.2 Tujuan Kegiatan

Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan sosialisasi dan edukasi kepada para siswa SMA/SMK yang ada di berbagai Kota/Kabupaten di Sumatera Barat terkait pengetahuan dasar dan lingkup kajian berbagai program studi dalam ilmu komputer yaitu *Computer Engineering (CE)*, *Computer Science (CS)*, *Information System (IS)*, *Information Technology (IT)*, dan *Software Engineering (SE)*.

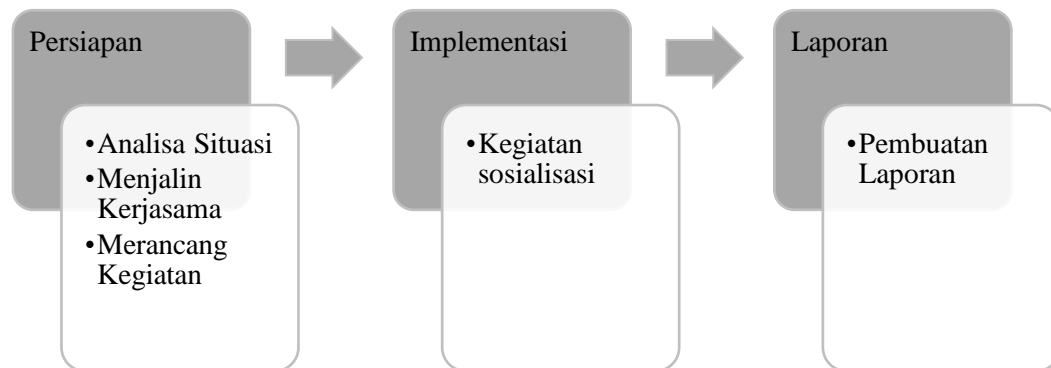
1.3 Jadwal dan Tempat Kegiatan

Kegiatan sosialisasi ini dilaksanakan pada:

Hari & Tanggal : Rabu/ 23 Juni 2021
Jam : 09.00 WIB s.d. 12.00 WIB
Tempat : Daring melalui aplikasi *Zoom Meeting*

1.4 Metodologi Kegiatan

Untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka metode pelaksanaan pada kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Berdasarkan Gambar 1, tahapan dari kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahapan ini, dimulai dengan analisa situasi, membuat kerjasama dengan mitra, dan merancang kegiatan. Kerjasama dilakukan dengan pihak sekolah tingkat menengah yang ada di wilayah Sumatera Barat. Tujuan dari tahapan ini adalah mendiskusikan program kegiatan dan memberikan informasi yang tepat kepada target dari kegiatan pengabdian ini.

2. Implementasi

Tim pengabdian melaksanakan kegiatan sosialisasi secara virtual karena menyesuaikan dengan aturan dan kebijakan pemerintah terkait masa Pandemi COVID-19. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom Meeting*.

3. Laporan

Pada langkah ini, hasil kegiatan dilaporkan kepada Fakultas Teknologi Informasi selaku pengelola kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

1.5 Rincian Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini telah terlaksana dengan baik sesuai rencana yang telah dibuat.

Rencana kegiatan tersebut dapat dilihat sebagai berikut.

WAKTU	KEGIATAN	PENANGGUNG JAWAB
08.30 – 09.00	Open room	-
09.00 – 09.05	Pembukaan acara	MC
09.05 – 09.20	Kata Sambutan	Dekan FTI, Ketua PKM
09.20 – 10.00	<u>Materi I:</u> Perkembangan teknologi dan pengenalan prodi-prodi di bawah rumpun ilmu komputer	Prof. Surya Afnarius, Ph.D.
10.00 – 10.30	<u>Materi II:</u> Pengenalan bidang Sistem Informasi dan peluang karir	Husnil Kamil, M.T.
10.30 – 11.00	<u>Materi III:</u> Sistem Informasi Universitas Andalas (prototype produk, prestasi, testimoni)	Hasdi Putra, M.T.
11.00 – 11.30	Tanya jawab dan diskusi	Moderator
11.30 – 12.00	Penutupan dan pembagian <i>reward</i> kepada peserta	MC

1.6 Pelaksanaan Kegiatan

Terdapat 3 tahapan inti dalam pengabdian masyarakat ini, yaitu persiapan, implementasi, dan pelaporan. Seluruh proses ini telah dilaksanakan dengan baik. Tahap persiapan diawali dengan mempersiapkan segala urusan surat-menyurat dan persiapan dokumen kunjungan seperti surat tugas dan bukti kunjungan. Disertakan juga membuat formulir pendaftaran peserta secara *online* dengan *Google Form*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan poster digital sekaligus *virtual background* dan sertifikat yang akan digunakan pada hari H kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan rapat dengan dosen-dosen Jurusan Sistem Informasi untuk membagi peran dan mempersiapkan aktivitas kunjungan ke sekolah-sekolah. Kunjungan ini bertujuan untuk menjalin kerja sama dengan pihak sekolah agar sekolah menginstruksikan siswanya secara resmi untuk mengikuti kegiatan pengabdian.

Implementasi kegiatan ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 23 Juni 2021 mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Kegiatan pengabdian dilakukan secara daring untuk menghindari terjadinya kerumunan karena mematuhi aturan dan kebijakan pemerintah terkait

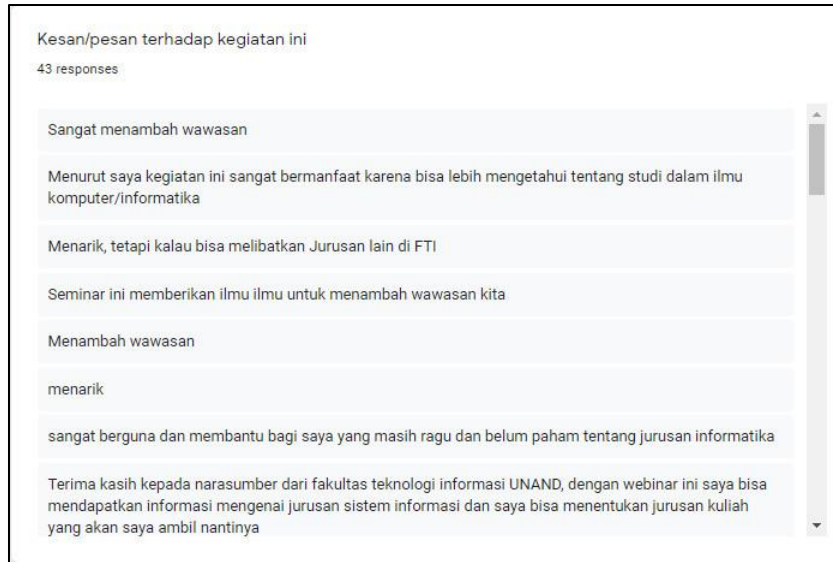
masa Pandemi COVID-19. Peserta yang telah mendaftar melalui formulir pendaftaran *online* adalah sebanyak 121 orang yang berasal dari berbagai SMA/SMK. Mayoritas berasal dari Sumatera Barat, yaitu Padang, Solok, Pariaman, Padang Panjang, Bukittinggi, Pesisir Selatan, Solok Selatan. Selain itu, ada juga beberapa peserta yang berasal dari daerah di luar Sumatera Barat seperti Pekanbaru, Aceh, dan Banten. Tetapi pada saat pelaksanaan, kegiatan dihadiri oleh 36 peserta. Selanjutnya hasil kegiatan dilaporkan kepada Fakultas Teknologi Informasi selaku pengelola kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

1.7 Materi Kegiatan

Terdapat 3 materi yang dipaparkan dalam kegiatan pengabdian ini. Materi pertama adalah tentang perkembangan teknologi dan pengenalan prodi-prodi di bawah rumpun ilmu komputer. Pentingnya materi ini adalah untuk membentuk kesadaran tentang sejauh mana teknologi yang sudah berkembang di masa sekarang serta upaya keterlibatan generasi muda terhadap perkembangan teknologi itu sendiri melalui belajar di perguruan tinggi bidang ilmu komputer/informatika. Materi kedua dan materi ketiga berfokus pada sistem informasi, yaitu bidang keahlian yang dimiliki oleh mayoritas anggota pengabdian.

1.8 Hasil dan Pembahasan

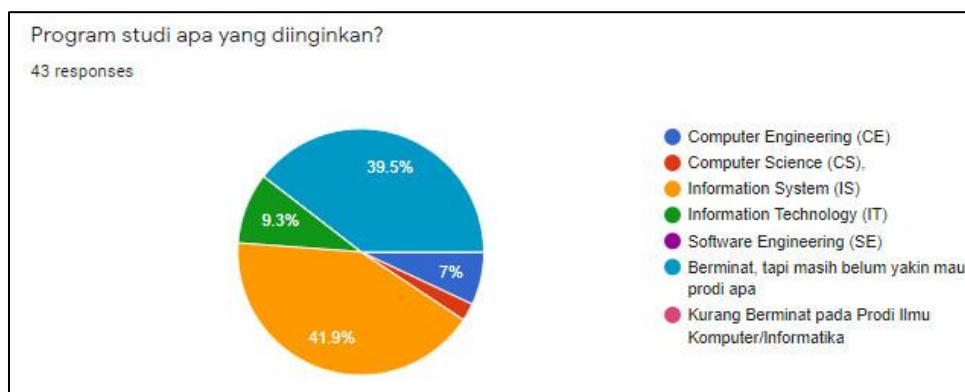
Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengangkat tema tentang sosialisasi berbagai program studi di bawah rumpun ilmu komputer telah terlaksana dengan baik yang dihadiri oleh siswa-siswa SMA dari berbagai daerah. Di akhir kegiatan diberikan formulir daftar hadir yang sekaligus berisi survei singkat bagi peserta terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 2.



(a)



(b)



(c)

Gambar 2. Hasil survei (a) Kesan peserta (b) Ketertarikan peserta terhadap rumpun ilmu komputer (c) Ketertarikan peserta terhadap salah satu program studi

Dari Gambar 2(a) dapat disimpulkan bahwa peserta mendapatkan kesan yang sangat baik dan merasa antusias terhadap rangkaian kegiatan yang diberikan. Pada Gambar 2(b) ditampilkan sebanyak 69,8% peserta menyatakan ketertarikan terhadap rumpun ilmu komputer. Selanjutnya pada Gambar 2(c), sebesar 60.5% peserta telah dapat memastikan ketertarikan pada salah satu program studi yang berada di bawah rumpun ilmu komputer. Persentase yang relatif besar ini mengkonfirmasi bahwa paparan materi kegiatan pengabdian telah tersampaikan dengan baik kepada peserta sehingga tujuan pengabdian telah tercapai, yaitu menyebarkan informasi dan pengetahuan mendasar tentang lingkup kajian program studi-program studi yang berada di bawah rumpun ilmu komputer sehingga menjadi bekal bagi generasi muda untuk memilih jalur pendidikan tinggi yang dapat menentukan karir mereka di masa depan.

Dengan diadakan secara daring, kegiatan ini tersebar secara lebih luas tidak hanya terbatas pada satu sekolah, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak orang. Keterbatasan waktu persiapan dan kurang tepatnya waktu pelaksanaan (karena terlaksana pada masa libur sekolah) dapat menjadi salah satu penyebab peserta yang hadir relatif tidak terlalu banyak. Namun, antusiasme yang ditunjukkan oleh para peserta mengindikasikan kegiatan ini menjadi kebutuhan para siswa SMA terkait informasi-informasi detail tentang program studi yang ada di perguruan tinggi. Oleh karenanya, pada masa mendatang, kegiatan serupa dapat dilakukan namun sebaiknya berkolaborasi dengan program studi lain sehingga para siswa dapat lebih tercerahkan dan diskusi bisa lebih hidup

LAMPIRAN A

(Biodata Pelaksana PKM)

A. Ketua Pelaksana

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dwi Welly Sukma Nirad, M.T.
- b. NIDN : 1012089101
- c. NIP : 199108122019032018
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / III.b
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang / 12 Agustus 1991
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

B. Anggota Pelaksana

Anggota 1

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Prof. Surya Afnarius PhD
- b. NIDN : 0009046406
- c. NIP : 196404091995121001
- d. Pangkat / Golongan : Pembina Utama Muda / IVc
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang / 09 April 1964
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Promosi Fakultas Teknik ke SMA 1 Padang Panjang tahun 2002.
 - 2) Pelatihan Penggunaan Program Protel Unit Perencanaan Pembuatan PC tahun 2005.
 - 3) Survei Kemauan dan Kemampuan Bayar Pelanggan PLN Wilayah Sumbar, PLN-Forum Teknik Elektro, Desember 2009.
 - 4) Survei Kepuasan Pelanggan PLN wilayah Sumbar, 15 s/d 30 Oktober 2010 PLN Pusklat.
 - 5) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
 - 6) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 7) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar 2016
 - 8) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 9) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 10) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020

11) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 2

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Hasdi Putra, MT
- b. NIDN : 0027078301
- c. NIP : 198307272008121003
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I/ IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Payakumbuh/ 27 Juli 1983
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
 - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
 - 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 6) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 7) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 3

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Husnil Kamil, MT
- b. NIDN : 0018018201
- c. NIP : 198201182008121002
- d. Golongan Pangkat : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat Tanggal Lahir : Payakumbuh / 18 Januari 1982
- g. Fakultas / jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
 - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
 - 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019

- 6) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
- 7) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 4

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Ricky Akbar, M.Kom
- b. NIDN : 1006108402
- c. NIP : 198410062012121001
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I/ IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang/ 6 Oktober 1984
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Penggunaan Jejaring Sosial Edmodo sebagai alat bantu PBM di Sekolah, 2013
 - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 3) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar 2016
 - 4) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 5) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 6) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 7) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 5

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Meza Silvana, MT
- b. NIDN : 0025038103
- c. NIP : 198103252008122003
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda / IIIa
- e. Jenis Kelamin : Wanita
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta / 25 Maret 1981
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar 2016
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 6

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Fajril Akbar, MSc
- b. NIDN : 0010025804
- c. NIP : 198001102008121002
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda / IIIa
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang/ 10 Januari 1980
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar 2016
 - 3) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 4) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 7

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Haris Suryamen, MSc
- b. NIDN : 1023037504
- c. NIP : 197503232012121001
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang / 23 Maret 1975
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Pembangunan Website Profil Nagari Sungai Tanang Kecamatan Banuhampa Kabupaten Agam, 2015
 - 2) Pembangunan Website Profil Nagari Andaleh Kecamatan Batipuh, Kabupaten Tanah Datar, 2016
 - 3) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 4) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 5) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 6) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 8

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Dr. Wahyudi, M.T.
- b. NIDN : 0005058107
- c. NIP : 198105052014041001
- d. Pangkat / Golongan : Penata / IIIC
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru, 5 Mei 1981
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Pelatihan Pembuatan Website Menggunakan Wordpress Pada SMA Negeri 3 Kota Solok, 2018
 - 2) Pelatihan Pembangunan Web Bagi Siswa SMAN 1 Sumatera Barat Dan SMAN 1 Lubuk Alung, 2018
 - 3) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 9

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Afriyanti Dwi Kartika, S.Pd, M.T
- b. NIDN : 0421048909
- c. NIP : 1989042120199032024
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIB
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Sikaping / 21 April 1989
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 10

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Adi Arga Arifnur, M.Kom
- b. NIDN : 0420089202
- c. NIP : 199208202019031005
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / III.b
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki.
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Pekanbaru / 20 Agustus 1992
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas

- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 11

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Hafizah Hanim, M.Kom
- b. NIDN : 1029089301
- c. NIP : 199309292019032022
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Lubuk Sao, 29 September 1993
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 12

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Jefril Rahmadoni, M.Kom
- b. NIDN : 0015048907
- c. NIP : 198904152019031009
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / IIIb
- e. Jenis Kelamin : Laki-laki
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Minas / 15 April 1989
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 13

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Rahmatika Pratama Santi, M.T
- b. NIDK : 8855411019
- c. NIP : -
- d. Pangkat / Golongan : -
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Padang, 15 Agustus 1993
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 14

- a. Nama Lengkap dan Gelar : Ullya Mega Wahyuni, M.Kom
- b. NIDN : 1003119001
- c. NIP : 199011032019032008
- d. Pangkat / Golongan : Penata Muda Tk I / III.b
- e. Jenis Kelamin : Perempuan
- f. Tempat/Tanggal Lahir : Sei.Rumbai / 03 November 1990
- g. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- h. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- i. Pengalaman Pengabdian :
 - 1) Optimalisasi Penggunaan Schoology sebagai Learning Management System pada SMAN 1 Sutera, 2019
 - 2) Aplikasi Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Android pada SMAN 1 Bukittinggi, 2019
 - 3) Pembangunan Website Profil Kampus STIE dan STKIP Widyaswara, 2020
 - 4) Sosialisasi dan Literasi Visual Media Edukasi Poster terkait Covid-19 untuk siswa SMA/SMK di Kota Padang, 2020

Anggota 15

- a. Nama Lengkap : Aqli Mulia Firman
- b. No. BP : 1611522002
- c. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- d. Tempat/Tanggal Lahir : Sukarami/ 22 Juli 1997
- e. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- f. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- g. Pengalaman Pengabdian : -

Anggota 16

- a. Nama Lengkap : Hifzhon Alnutari
- b. No. BP : 1811523005
- c. Jenis Kelamin : Laki-Laki
- d. Tempat/Tanggal Lahir : Solok/ 22 Januari 2000
- e. Fakultas/Jurusan : Teknologi Informasi / Sistem Informasi
- f. Perguruan Tinggi : Universitas Andalas
- g. Pengalaman Pengabdian : -

LAMPIRAN B

(Dokumentasi Kegiatan PKM)

A. Dokumentasi Kunjungan ke Sekolah



Gambar 1. Lokasi Pertama Kunjungan ke Sekolah di Padang



Gambar 2. Lokasi Kedua Kunjungan ke Sekolah di Padang



Gambar 3. Lokasi Ketiga Kunjungan ke Sekolah di Padang



Gambar 4. Lokasi Pertama Kunjungan ke Sekolah di Pariaman

B. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 5. Pembukaan Kegiatan Pengabdian oleh Dekan FTI

A screenshot of a presentation slide. The title is "Prodi-Prodi di Lingkungan Ilmu Komputer/Informatika" in red. Below the title, it says "Oleh Prof. Surya Afnarius, PhD" and "Jurusan Sistem Informasi Unand". The slide content is titled "Sejarah perkembangan prodi Ilmu Komputer/Informatika" in red. It features a diagram comparing computing disciplines from the Pre-1990s and Post-1990s. The Pre-1990s section shows three boxes: "EE+CE" (Hardware), "CS" (Software), and "IS" (Business). The Post-1990s section shows two overlapping circles: "Hardware" (containing EE and CE) and "Software" (containing CS and SE). To the right of these circles is a box for "Organizational Needs" containing "IT" and "IS". A small video thumbnail of Prof. Surya Afnarius is in the top right corner. The Zoom logo is in the bottom right corner.

Prodi-Prodi di Lingkungan Ilmu Komputer/Informatika

Oleh Prof. Surya Afnarius, PhD
Jurusan Sistem Informasi Unand

Sejarah perkembangan prodi Ilmu Komputer/Informatika

Pre-1990s:

- EE+CE (Hardware)
- CS (Software)
- IS (Business)

Post-1990s:

- EE (Hardware)
- CE (Hardware)
- CS (Software)
- SE (Software)
- IT (Organizational Needs)
- IS (Organizational Needs)

Figure 2.1 Computing disciplines compared, from CC2005

Gambar 6. Pemaparan Materi Pertama

Mengenal Berbagai Program Studi dalam Rumpun Ilmu Komputer/Informatika

Husniil Kamil

Survey AISINDO: PEKERJAAN PERTAMA ALUMNI PRODI SI

1. Programmer	8. Konsultan TI
2. Staf (Staf Helpdesk TI, Staf Operasional TI, Staf Aset TI)	9. Dosen
3. Web (Designer, Admin.)	10. Manajer (Proyek TI, e-business)
4. Basis Data (Operator, Admin, Analyst, pengembang)	11. ERP (Implementator, Spesialis)
5. <i>Business Analyst</i>	12. Quality Assurance
6. Operator Jaringan	13. Account Manager
7. IT Auditor	14. Asisten Pendaftaran



Promoting Excellence in the Practice & Study of Information Systems

Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informatika
Universitas Andalas

Gambar 7. Pemaparan Materi Kedua

Mengenal Berbagai Program Studi dalam Rumpun Ilmu Komputer/Informatika

Kompi Merde

Hasdi Putra

Tips Lulus PTN

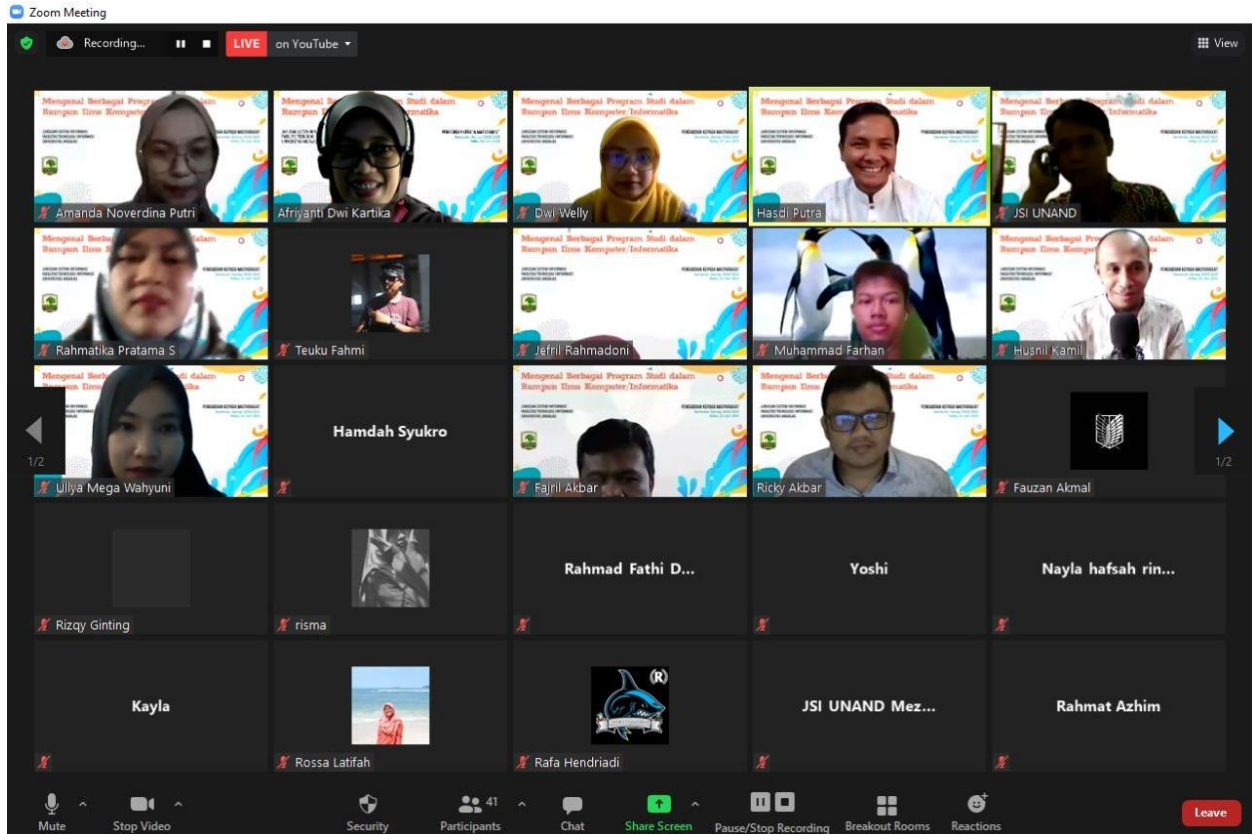


1. Tetapkan Target
2. Manfaatkan seluruh peluang Masuk
3. Manajemen Waktu
4. Belajar Gasspool
5. Berdoa

zoom

39

Gambar 8. Pemaparan Materi Ketiga



Gambar 9. Tanya Jawab dan Pembagian *Doorprize* untuk Peserta

C. Desain Poster, Virtual Background, dan Sertifikat



Gambar 10. Desain Poster



Gambar 11. Desain *Virtual Background*



Gambar 12. Desain Sertifikat

LAMPIRAN C

(Materi Kegiatan PKM)

Prodi-Prodi di Lingkungan Ilmu Komputer/Informatika

Oleh Prof. Surya Afnarius, PhD
Jurusan Sistem Informasi Unand

Sejarah perkembangan prodi Ilmu Komputer/Informatika

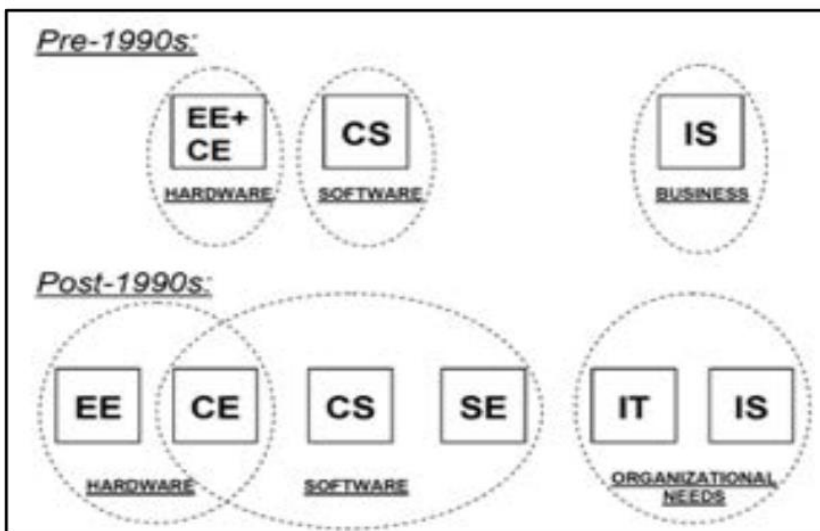


Figure 2.1 Computing disciplines compared,
from CC2005

- 1) **SISTEM KOMPUTER (*Computer Engineering*)**, yang menekankan pada kemampuan individu dalam merancang dan mengembangkan perangkat keras berbasis digital (rekayasa perangkat keras/*hardware*), mencakup di antaranya:
 - a. Terkait dengan desain dan konstruksi sistem berbasis komputer/digital.
 - b. Mencakup studi mengenai perangkat keras, perangkat lunak, teknologi komunikasi, dan interaksi di antara komponen tersebut.
 - c. Fokus pada teori, prinsip, dan praktek terapan ilmu elektronika serta matematika, untuk kemudian diimplementasikan dalam bentuk desain komputer atau teknologi lain berbasis digital.
 - d. Belakangan ini berkembang menjadi ilmu yang mempelajari pula cara mendesain beragam peralatan berbasis digital yang banyak ditemui di pasar (*digital gadget*) dan beragam peralatan perangkat keras komunikasi yang banyak dipergunakan dalam jaringan komputer.
 - e. Di samping itu, terkait pula dengan studi perancangan komponen berbasis digital (*embedded devices*).

Variasi Nama: Teknik Komputer, Sistem Komputer, Rekayasa Perangkat Keras, Komputerisasi Digital, Ilmu Komputer Digital, Rekayasa Komputer, dan lain sebagainya.

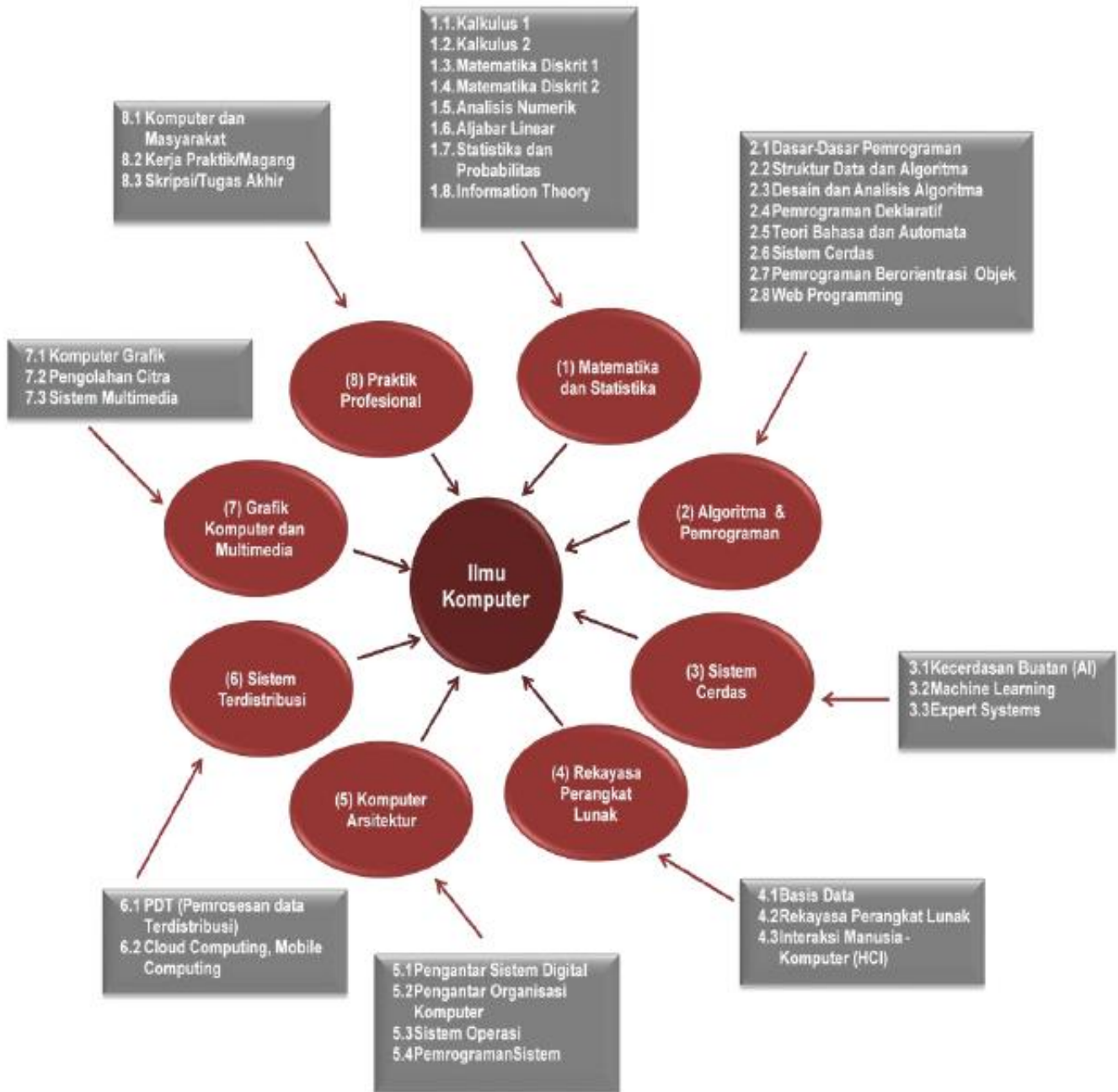


(B)

GAMBAR 4-16 (A) ROADMAP RANAH KEILMUAN KE RANAH TOPIK SISTEM KOMPUTER S1; (B) ROADMAP MATA KULIAH KE RANAH TOPIK SISTEM KOMPUTER S1

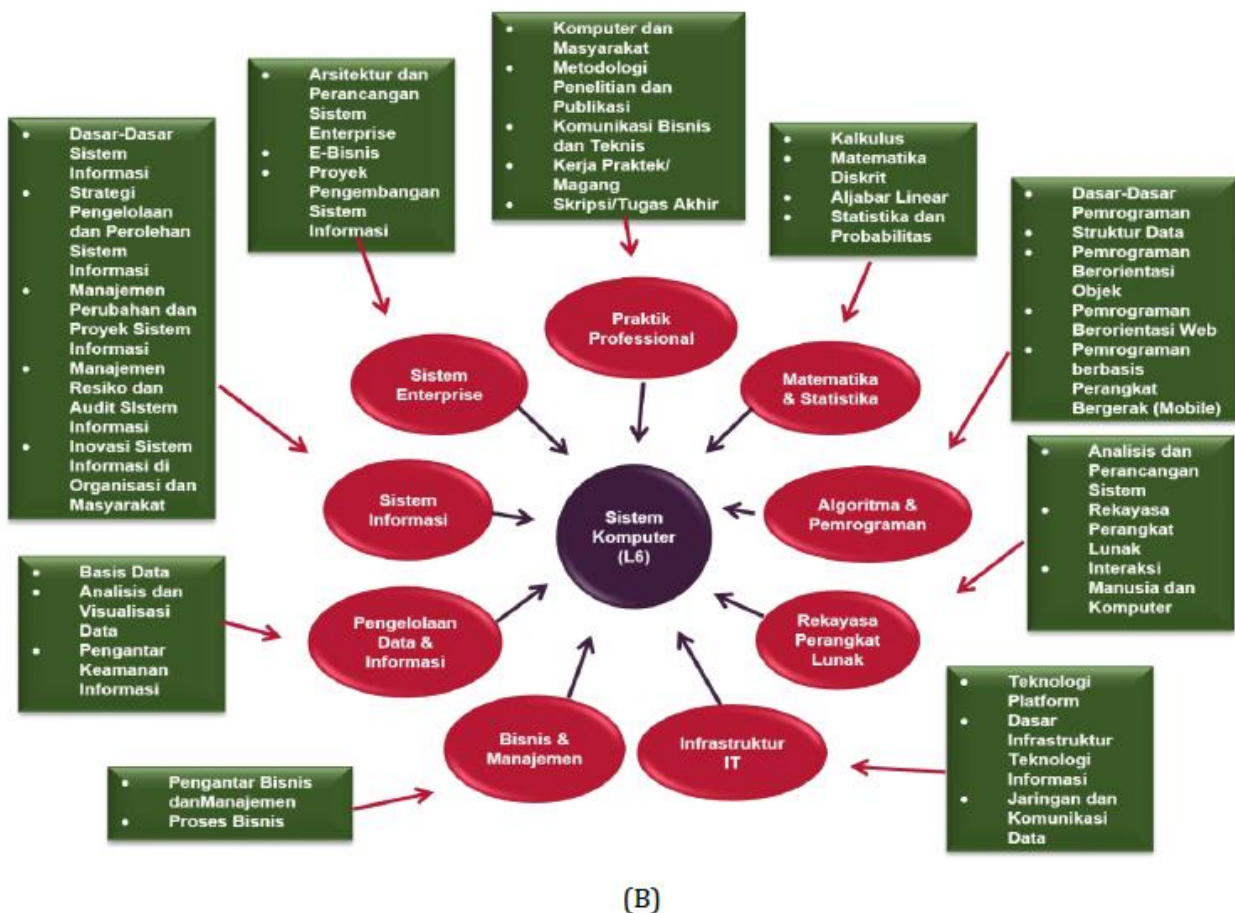
- 2) **ILMU KOMPUTER** (*Computer Science*), yang menekankan pada kemampuan individu dalam merancang dan mengembangkan ragam algoritma komputasi (teori komputasi dan algoritma), mencakup di antaranya:
- a. Spektrum yang sangat beragam, dari yang sangat teoritis dan algorithmis hingga yang bersifat sangat terapan seperti pengembangan robotika dan sistem cerdas.
 - b. Terbagi menjadi tiga bagian utama:
 - i. Fokus pada teori maupun algoritma yang dipergunakan dalam proses perancangan dan implementasi perangkat lunak.
 - ii. Fokus pada teori maupun algoritma yang dipergunakan dalam proses dan perancangan sistem perangkat keras serta komponennya.
 - iii. Fokus pada teori maupun algoritma yang dipergunakan sebagai model matematis dalam menyelesaikan permasalahan tertentu.
 - c. Kurikulumnya sangat kental dengan ilmu pengetahuan terkait dengan logika matematika, komputasi, dan algoritma, yang dalam model terapannya dinyatakan dalam pengembangan program komputer.

Variasi Nama: Teknik Informatika, Ilmu Komputer, Ilmu Komputasi, Informatika, Ilmu Informatika, Matematika Komputasi, dan lain sebagainya.



- 3) **SISTEM INFORMASI (Information System)**, yang menekankan pada kemampuan individu dalam merancang, mengembangkan, dan menerapkan sistem informasi organisasi sebagai aset utama organisasi, mencakup di antaranya:
- Fokus pada teknik mengintegrasikan solusi teknologi informasi dengan proses bisnis agar kebutuhan organisasi akan informasi dapat terpenuhi.
 - Menekankan pada informasi sebagai sebuah sumber daya penting dalam berproduksi, terutama dalam kaitan kebutuhan korporasi dalam pencapaian visi dan misi yang dicanangkan.
 - Mempelajari aspek penting bagaimana informasi diciptakan, diproses, dan didistribusikan ke seluruh pemangku-kepentingan dalam institusi.
 - Kurikulum ditekankan pada bagaimana memastikan agar teknologi dan sistem informasi yang dimiliki selaras dengan strategi bisnis perusahaan, agar dapat tercipta keunggulan kompetitif dalam bersaing (*the value of information technology to the business*).

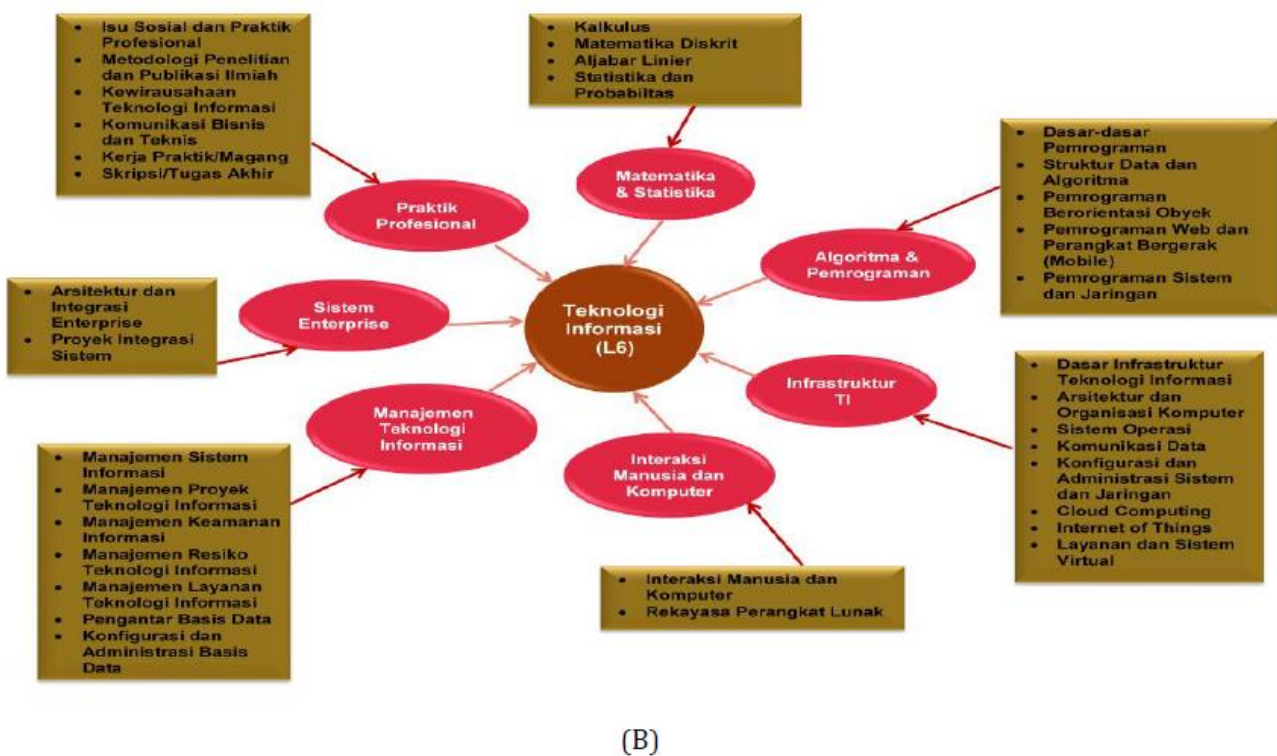
Variasi Nama: Sistem Informasi, Manajemen Informatika, Sistem Informasi Manajemen, Manajemen Sistem Informasi, Manajemen Informasi, dan lain sebagainya.



Gambar 4-10 (A) ROADMAP RANAH KEILMUAN KE RANAH TOPIK SISTEM INFORMASI S1; (B) ROADMAP MATA KULIAH KE RANAH TOPIK SISTEM INFORMASI S1

- 4) **TEKNOLOGI INFORMASI** (*Information Technology*), yang menekankan pada kemampuan individu dalam merencanakan, menentukan, dan mengelola teknologi informasi, di mana fitur dan kapabilitas teknologi untuk nilai tambah, mencakup di antaranya:
- Fokus pada aspek “teknologi” sebagai entitas pemungkin (*enabler*) organisasi.
 - Menekankan pada proses tata kelola, perencanaan dan organisasi, pengadaan dan implementasi, penerapan dan pemeliharaan, serta pengawasan dan evaluasi sumber daya teknologi informasi yang ada pada suatu institusi.
 - Spektrum fokus kurikulum dari sekedar mempelajari kecenderungan teknologi di masa mendatang hingga melakukan “perancangan” ide atau gagasan terhadap inovasi teknologi yang dibutuhkan organisasi.
 - Kurikulum akan sangat padat dengan isu tata kelola dan *governance* teknologi informasi.

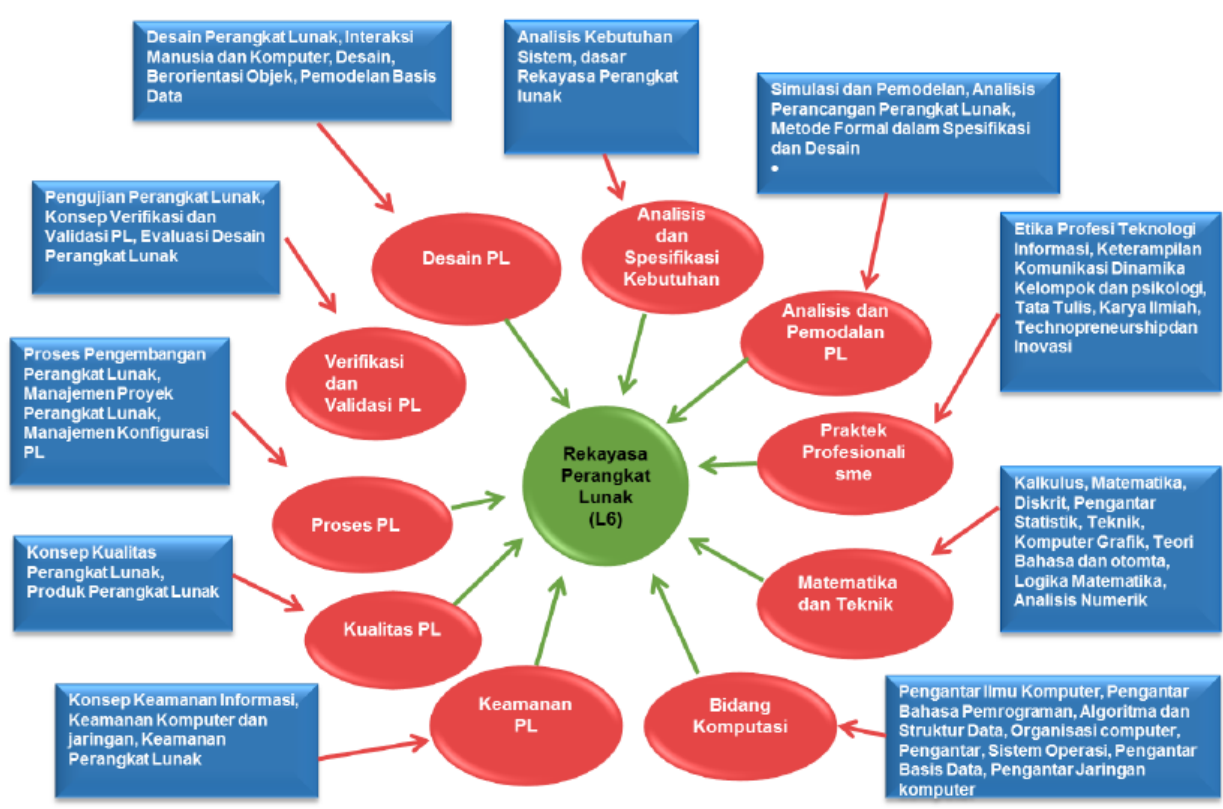
Variasi Nama: Teknologi Informasi, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Teknik Informasi, Telematika, Teknologi Informatika, dan lain sebagainya.



GAMBAR 4-13 (A) ROADMAP RANAH KEILMUAN KE RANAH TOPIK TEKNOLOGI INFORMASI S1; (B) ROADMAP MATA KULIAH KE RANAH TOPIK TEKNOLOGI INFORMASI S1

- 5) **REKAYASA PERANGKAT LUNAK (*Software Engineering*)**, yang menekankan pada kemampuan dalam merancang dan mengembangkan perangkat lunak (*software*), mencakup di antaranya:
- Menekankan pada pengembangan dan penerapan metodologi pembuatan perangkat lunak dengan kualitas prima.
 - Fokus pada pengembangan model sistematis dan terpercaya, yang harus dipergunakan sebagai panduan dalam mengembangkan berbagai jenis perangkat lunak.
 - Selain perangkat lunak aplikasi, mencakup pula pengetahuan mengenai bagaimana membangun sebuah perangkat lunak sistem (*system software*) dan perangkat lunak penunjang (*tool software*).
 - Di samping itu, dibekali pula ilmu yang terkait dengan seluk beluk infrastruktur di satu sisi, dan sistem informasi di sisi lainnya, karena kedua komponen tersebut merupakan entitas penting yang berada dalam ruang lingkup pengembangan perangkat lunak.

Variasi Nama: Rekayasa Perangkat Lunak, Rekayasa Software, Programming, Pengembangan Software, dan lain sebagainya.



Gambar 4-2 Peta jalan Mata Kuliah Ke Ranah Topik Rekayasa Perangkat Lunak S1^A

Bagaimana perkembangan prodi rumpun ilmu komputer/informatika 2020 ?

Paradigms for Global Computing Education

encompassing undergraduate programs in

Computer Engineering

Computer Science

Cybersecurity

Information Systems

Information Technology

Software Engineering

with data science

Association for Computing Machinery (ACM)
IEEE Computer Society (IEEE-CS)

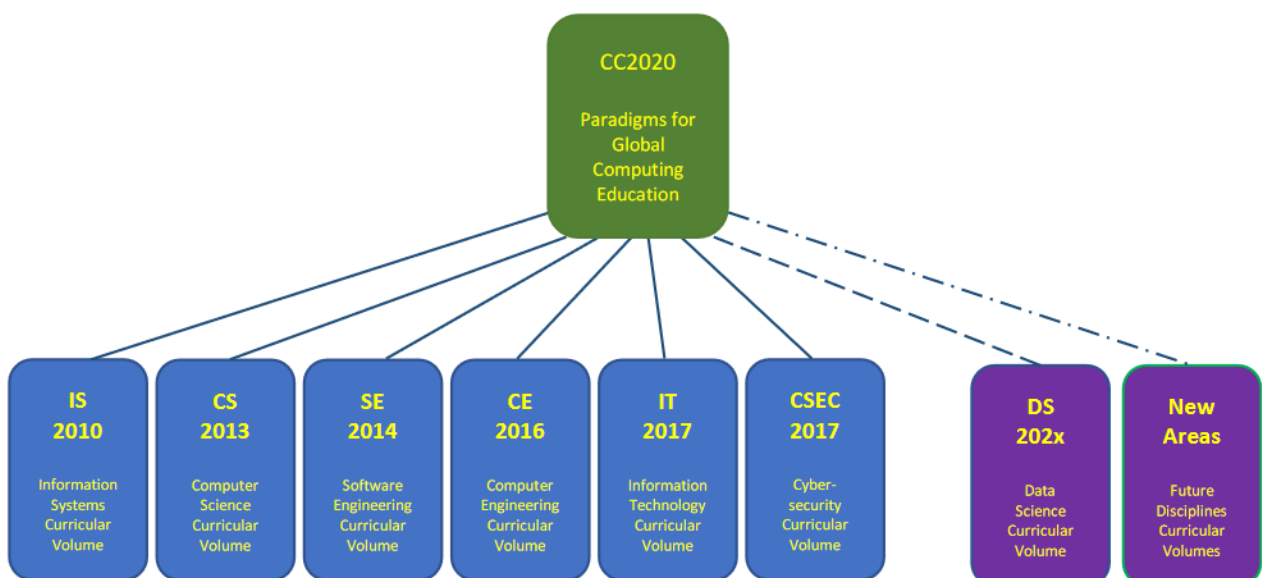
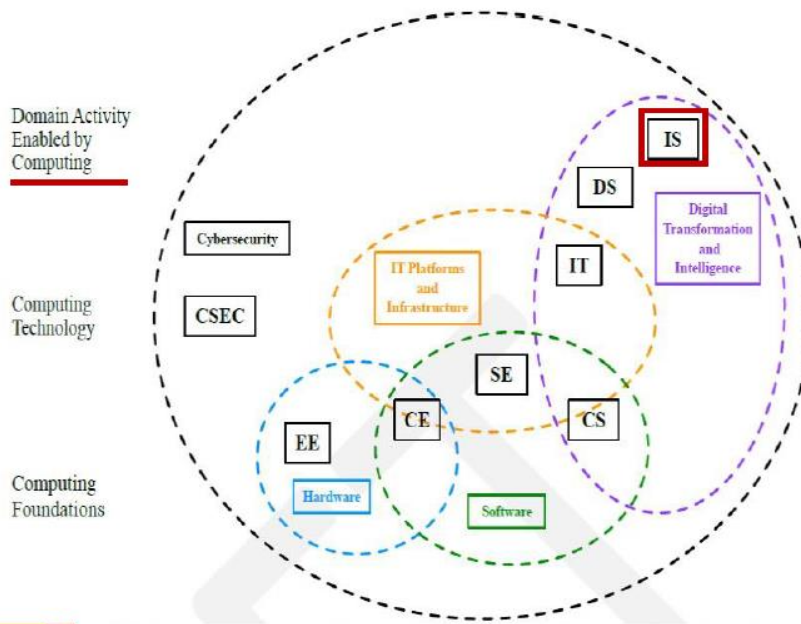


Figure 1.2 Structure of the Computing Curricula Series

POSITIONING Disiplin Ilmu SISTEM INFORMASI



Pemetaan disiplin-disiplin ilmu *Computing* menurut **Computing Curricula 2020** (ACM, AIS, IEEE)

1. Electrical Engineering
2. Computer Science
- 3. Information Systems**
4. Computer Engineering
5. Information Technology
6. Software Engineering
7. Data Science
8. Cybersecurity



Sistem Informasi & Peluang Karir

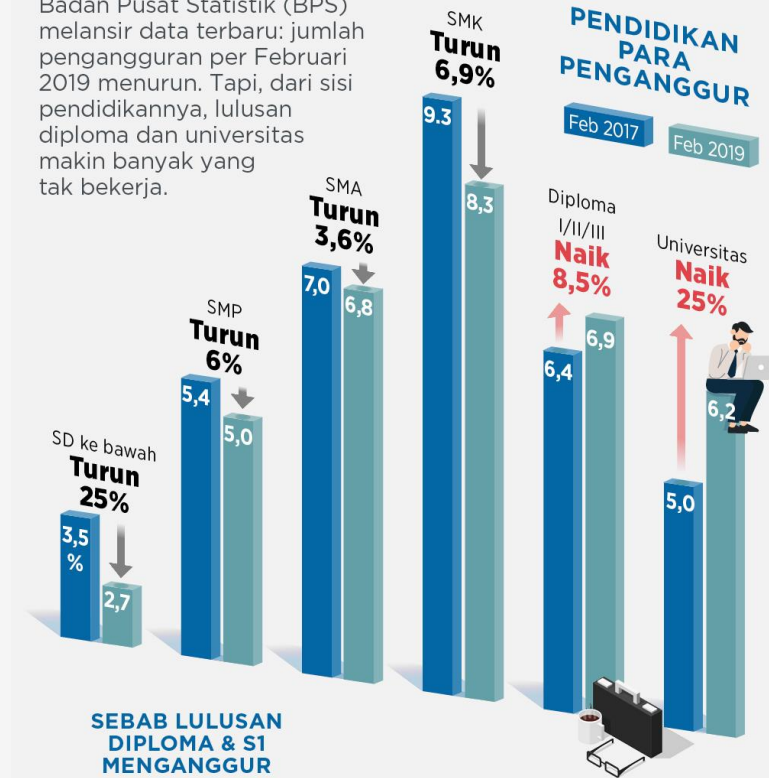
Universitas Andalas

Peluang Kerja

MENINGKAT PENGANGGURAN LULUSAN UNIVERSITAS



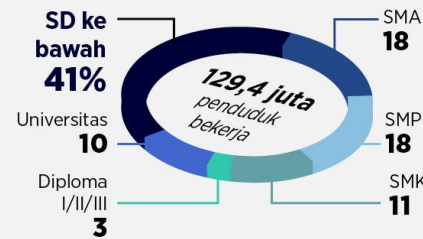
Badan Pusat Statistik (BPS) melansir data terbaru: jumlah pengangguran per Februari 2019 menurun. Tapi, dari sisi pendidikannya, lulusan diploma dan universitas makin banyak yang tak bekerja.



SEBAB LULUSAN DIPLOMA & S1 MENGANGGUR

- Keterampilan tidak sesuai kebutuhan
- Ekspektasi penghasilan & status lebih tinggi
- Penyediaan lapangan kerja terbatas

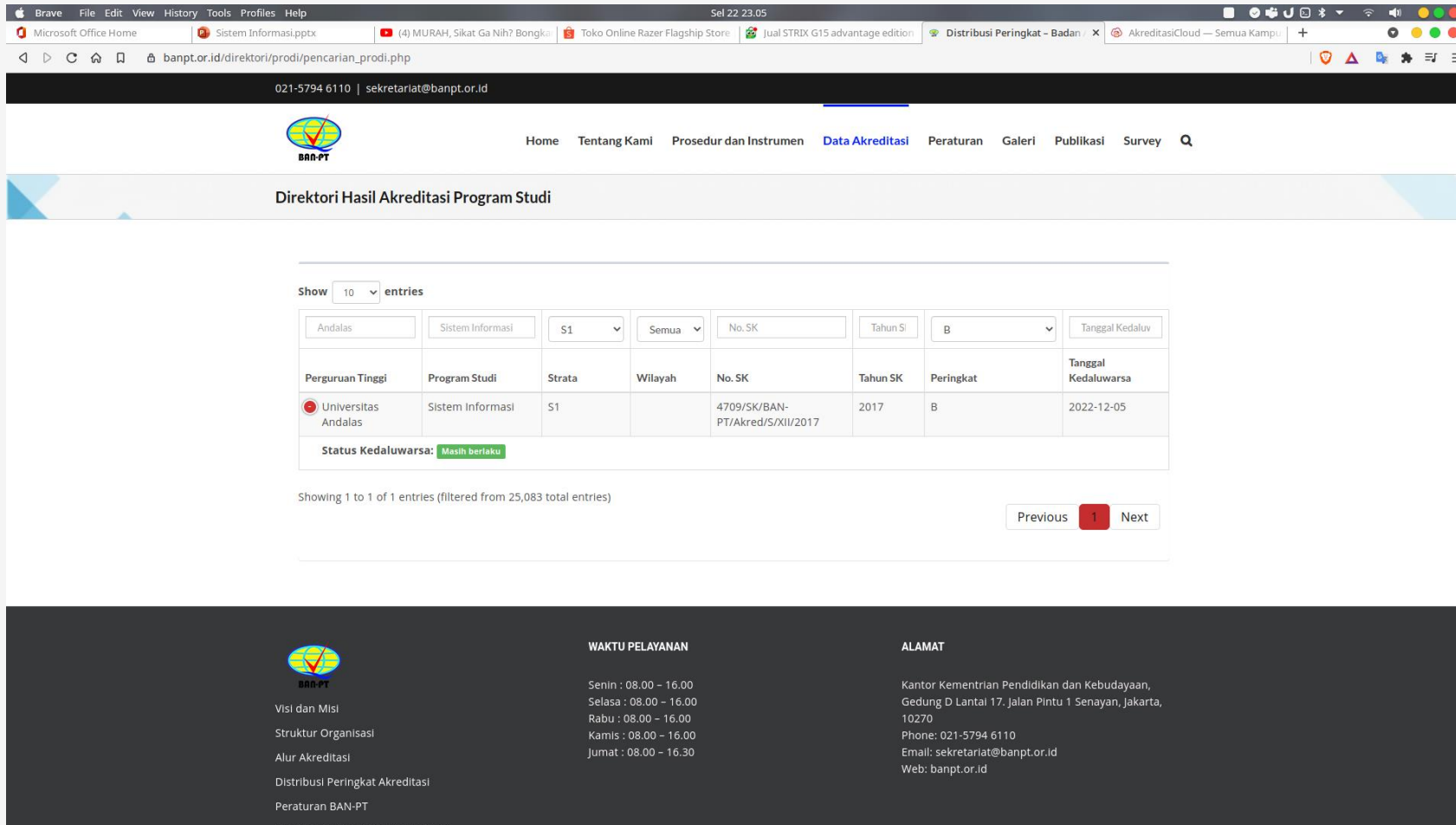
MAYORITAS PEKERJA LULUSAN SD KE BAWAH



SUMBER: BPS, BISNIS INDONESIA
PENULIS: YOSEPHA PUSPARISA
DESAIN: BINTANG



Memilih Prodi Bidang Komputer



The screenshot shows a web browser displaying the BAN-PT website. The page title is "Direktori Hasil Akreditasi Program Studi". The search filters are set to "Andalas", "Sistem Informasi", "S1", "Semua", "No. SK", "Tahun SK", "B", and "Tanggal Kedaluw". The search results table shows one entry for Universitas Andalas.

Perguruan Tinggi	Program Studi	Strata	Wilayah	No. SK	Tahun SK	Peringkat	Tanggal Kedaluwarsa
Universitas Andalas	Sistem Informasi	S1		4709/SK/BAN-PT/Akred/SXIV/2017	2017	B	2022-12-05

Status Kedaluwarsa: Masih berlaku

Showing 1 to 1 of 1 entries (filtered from 25,083 total entries)

Navigation: Previous **1** Next

Footer information:

- WAKTU PELAYANAN**
Senin : 08.00 – 16.00
Selasa : 08.00 – 16.00
Rabu : 08.00 – 16.00
Kamis : 08.00 – 16.00
Jumat : 08.00 – 16.30
- ALAMAT**
Kantor Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan,
Gedung D Lantai 17, Jalan Pintu 1 Senayan, Jakarta,
10270
Phone: 021-5794 6110
Email: sekretariat@banpt.or.id
Web: banpt.or.id

https://www.banpt.or.id/direktori/prodi/pencarian_prodi.php



Paling dicari selama Pandemi

4b. Siapa saja yang kemungkinan akan bekerja dari rumah? - berdasarkan jenis pekerjaan, industri, dan provinsi

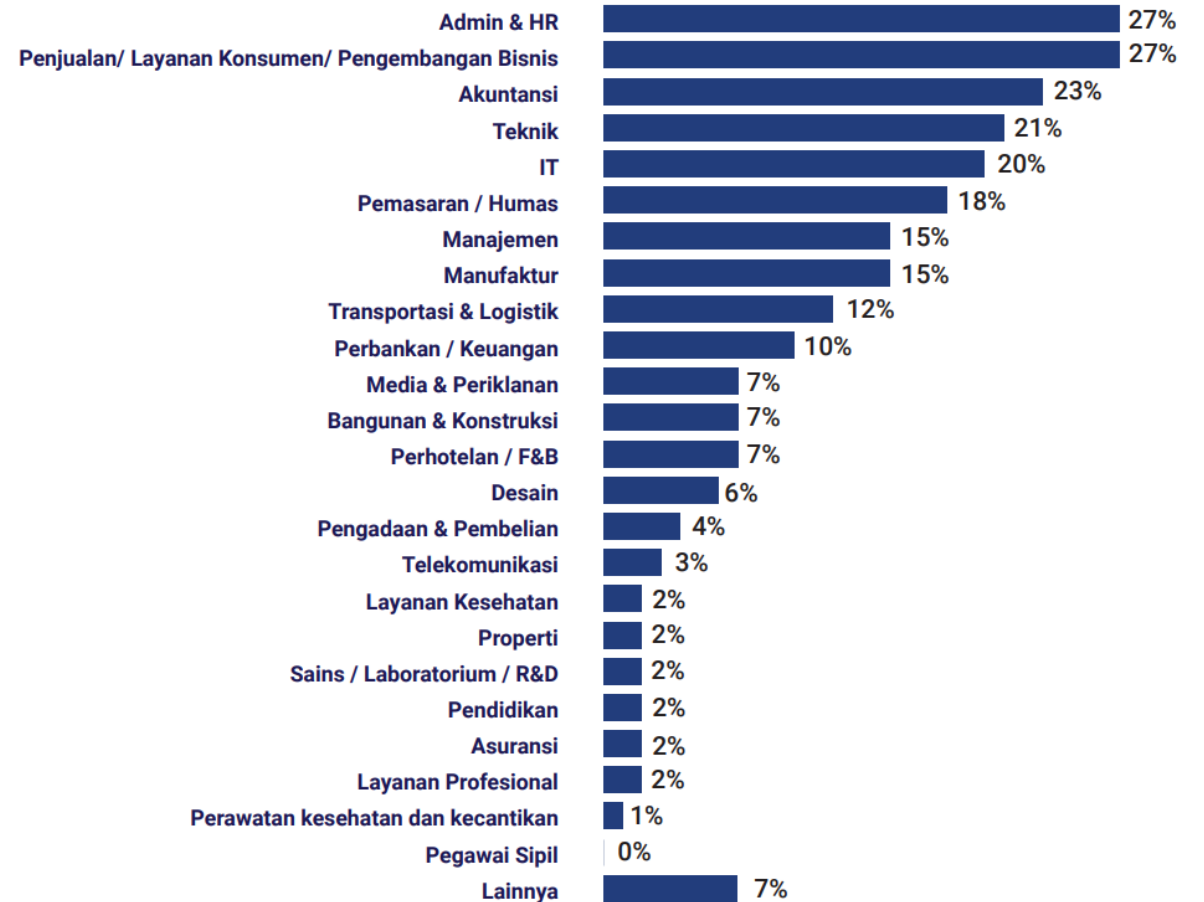
Jenis Pekerjaan

90% Pendidikan
72% IT
63% Analis
53% Akuntan

Industri

87% Pendidikan
78% IT
65% Pengembangan Properti
60% Perbankan & Layanan Keuangan

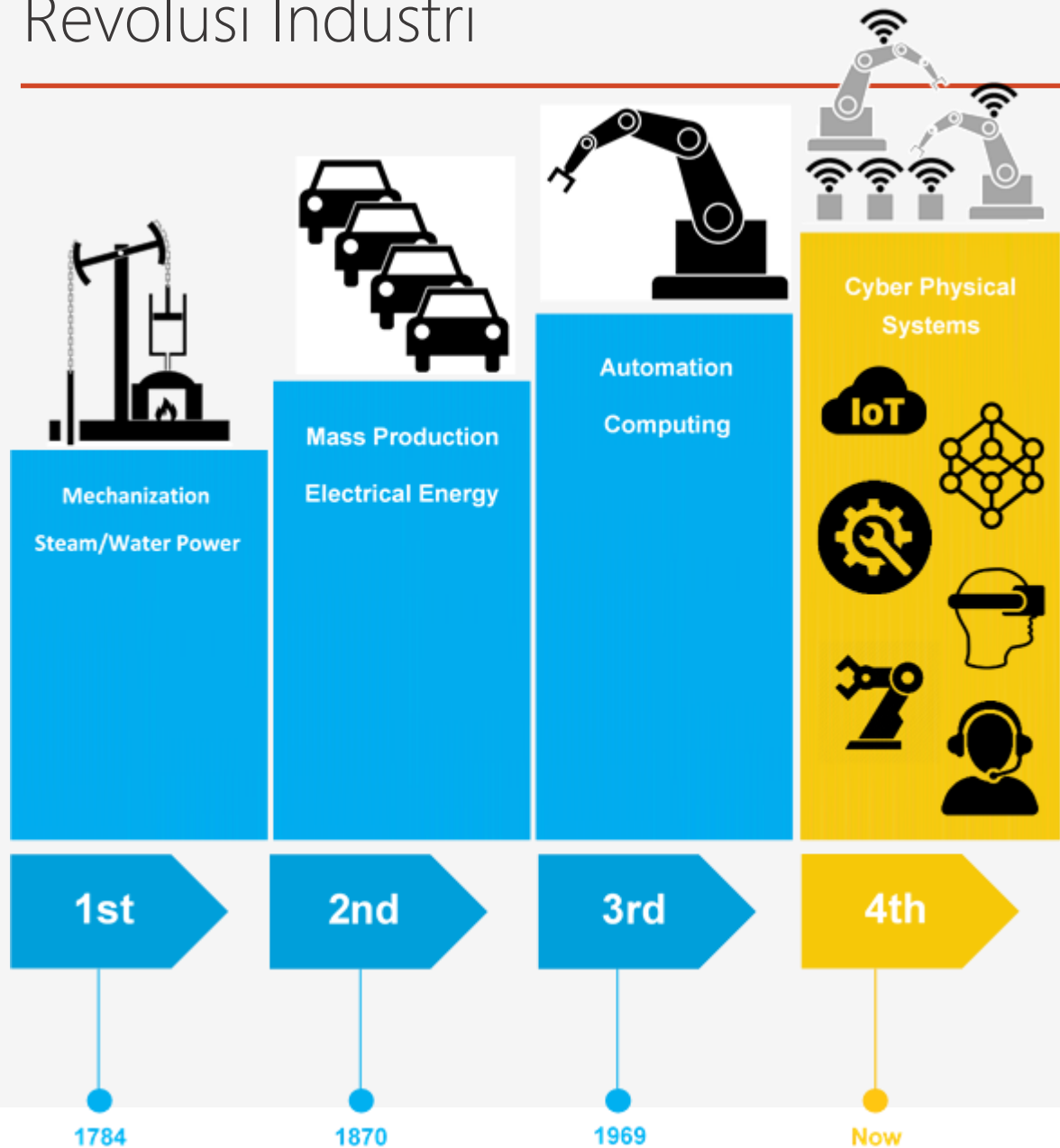
Posisi pekerjaan yang direkrut dalam 6 bulan ke depan



<https://www.jobstreet.co.id/en/cms/employer/wp-content/themes/jobstreet-employer/assets/report/covid-19-job-report-id/JobStreet-COVID-19-JOB-REPORT-INDONESIA-FINAL-27082020.pdf>



Revolusi Industri



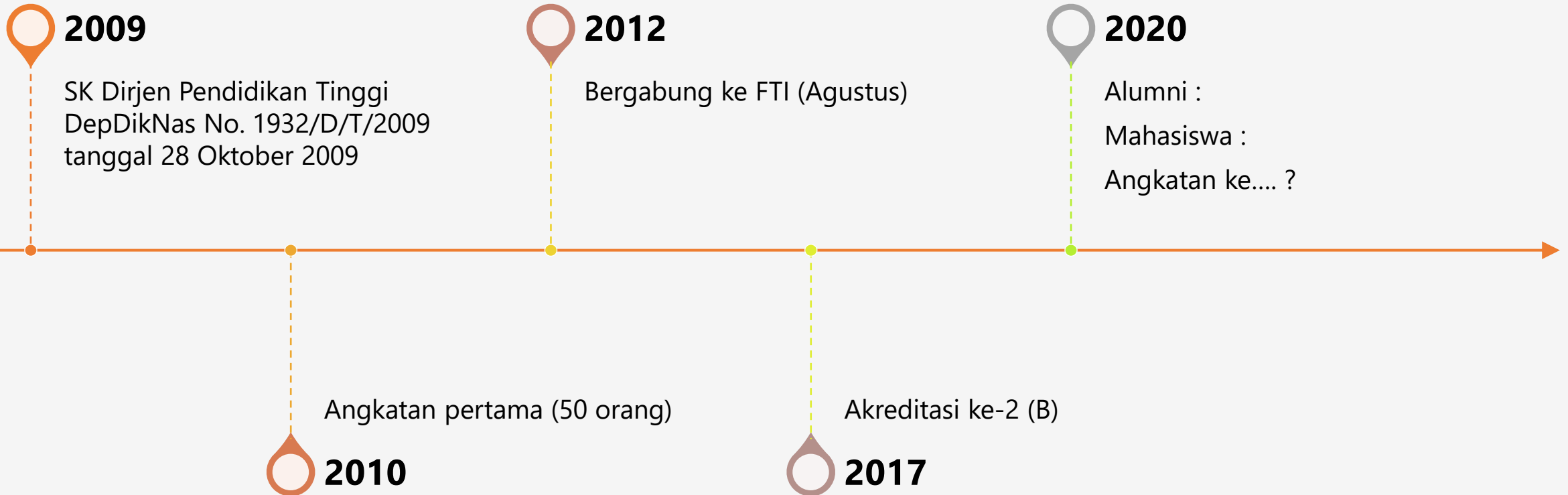
Bidang Pekerjaan Bidang IT

Dokumen Referensi :

BUKU Pengembangan Kurikulum KKNI OBE Aptikom 2019

<http://aptikom.or.id/web/download/buku-kkni-aptikom.html>





VISI

"Menjadi Program Studi Sistem Informasi unggul 10 terbaik di tingkat Nasional tahun 2031"



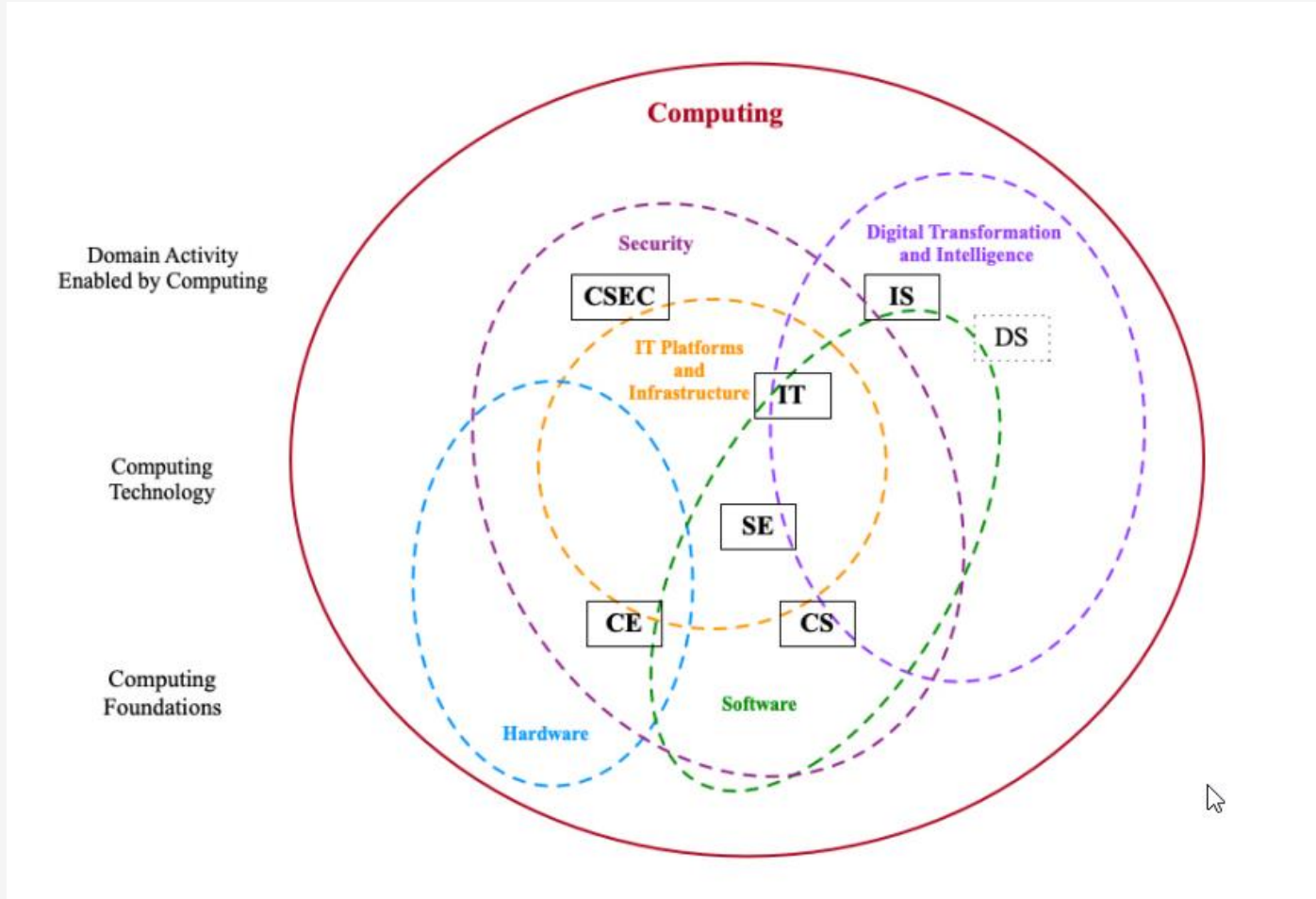
MISI

Menyelenggarakan pendidikan tinggi Sistem Informasi yang berkualitas untuk menghasilkan lulusan yang mampu bersaing dalam pasar global.

Menyelenggarakan penelitian yang berkualitas dalam bidang Sistem Informasi yang diakui secara nasional.

Menyelenggarakan pengabdian pada masyarakat dalam bidang Sistem Informasi yang bermanfaat bagi masyarakat.





Keketatan Masuk Jurusan SI 2020

FAKULTAS / PRODI	Keketatan
- Sistem Informasi	28.45
- Pendidikan Dokter Gigi	25.96
- Farmasi	24.92
- Manajemen	23.25
- Ilmu Komunikasi	22.76
- Pendidikan Dokter	22.10
- Ilmu Biomedis	22.10

<https://akademik.unand.ac.id/data/keketatan>



Survey AISINDO:

PEKERJAAN PERTAMA ALUMNI PRODI SI

1. **Programmer**
2. **Staf** (Staf Helpdesk TI, Staf Operasional TI, Staf Aset TI)
3. **Web** (Designer, Admin.)
4. **Basis Data** (Operator, Admin, Analyst, pengembang)
5. *Business Analyst*
6. Operator Jaringan
7. IT Auditor
8. Konsultan TI
9. Dosen
10. Manajer (Proyek TI, e-business)
11. ERP (Implementator, Spesialis)
12. Quality Assurance
13. Account Manager
14. Asisten Pendaftaran



Survey AISINDO:

PEKERJAAN SETELAH 3 TAHUN ALUMNI PRODI SI

1. **Manajer** (Proyek TI, e-business, unit help-desk, keamanan TI)
2. *Business Analyst*
3. Programmer
4. Basis Data (Operator, Admin, Analyst, pengembang)
5. Konsultan TI
6. Staf (Staf Helpdesk TI, Staf Operasional TI, Staf Aset TI)
7. IT Auditor
8. Web (Designer, Admin.)
9. ERP (Implementator, Spesialis)
10. Dosen
11. Quality Assurance
12. Operator Jaringan
13. Account Manager



ASSOCIATION FOR
INFORMATION SYSTEMS
Indonesia chapter
(AISINDO)

www.aisindo.org

Promoting Excellence in the Practice & Study of Information Systems



www.aisnet.org

Jurusan Sistem Informasi
Fakultas Teknologi Informasi
Universitas Andalas



Profil Lulusan Prodi SI UNAND

Jalur Karir	Deskripsi
Software developer (pengembang perangkat lunak)	<p>Mengembangkan perangkat lunak dengan melalui tahapan yang sistematis dan menerapkan pengetahuan bahasa pemrograman sehingga menghasilkan produk yang berkualitas.</p> <p>Jenis pekerjaan yang terkait dengan jalur karir ini adalah java programmer, software developer, senior mobile developer, android programmer, web developer (APTİKOM 2019)</p>
System analyst (Sistem analis)	<p>Melakukan identifikasi, perencanaan, dan pengkoordinasian atas permintaan pengguna dan mengubahnya menjadi spesifikasi rancangan system untuk kebutuhan pengguna tersebut.</p> <p>Jenis pekerjaan yang terkait dengan jalur karir ini adalah business analyst, business process analyst, system analyst (APTİKOM 2019)</p>
Database analyst (Pengembang basis data)	<p>Mengembangkan basis data dengan melakukan perencanaan, pemantauan serta peningkatan kinerja basis data untuk berbagai aplikasi.</p> <p>Jenis pekerjaan yang terkait dengan jalur karir ini adalah database designer, database developer, data analyst, data architect, data engineer, database administrator , (APTİKOM 2019)</p>
Enterprise Resource Planning (ERP) analyst	<p>Melakukan integrasi sistem informasi ke dalam sebuah bisnis dengan memodelkan kebutuhan dan strategi bisnis secara efektif dan efisien.</p> <p>Jenis pekerjaan yang terkait dengan jalur karir ini adalah e-commerce specialist, enterprise architect, network administrator, solution analyst, (APTİKOM 2019)</p>

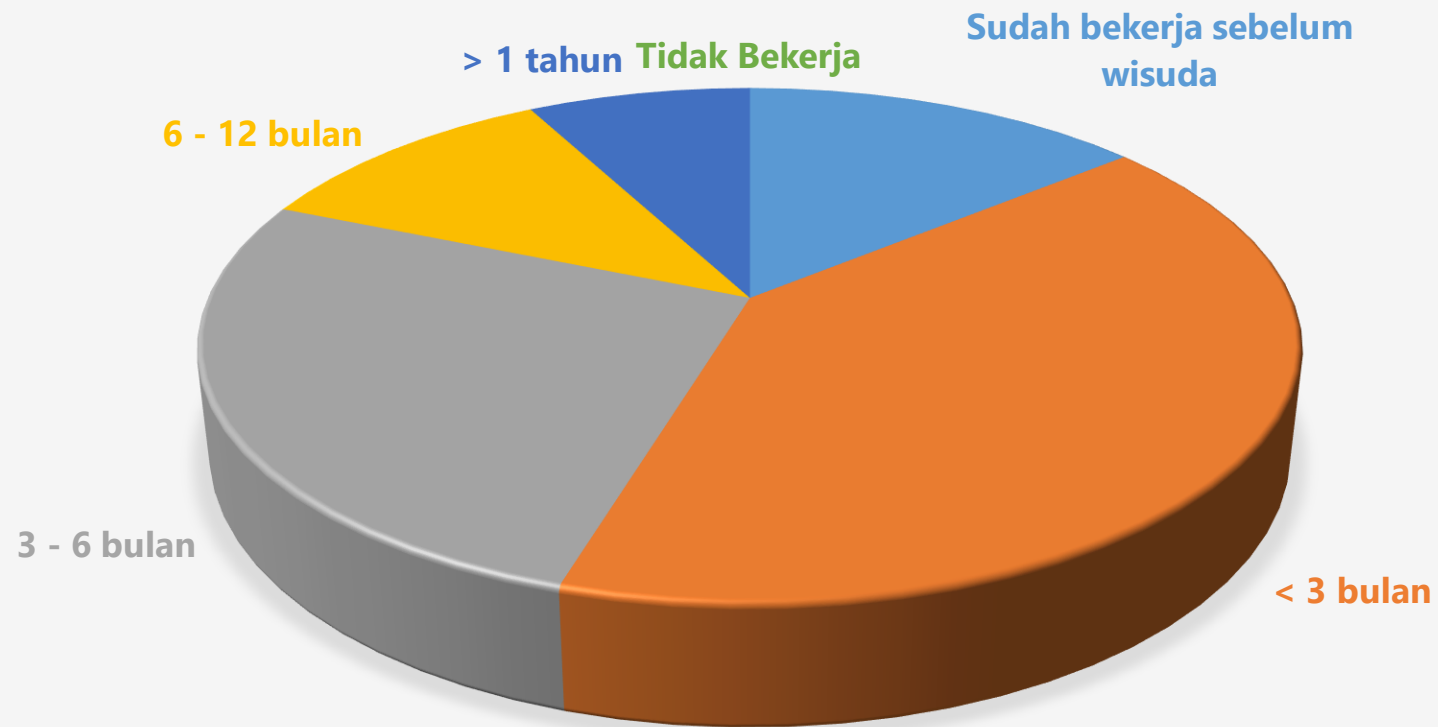


Tracer Study

Programmer	26
Sistem Analis	14
Quality Assurance	13
Developer Web dan Software	10
Pranata Komputer	8
Database Engineer	3
Teknisi di bidang IT	3

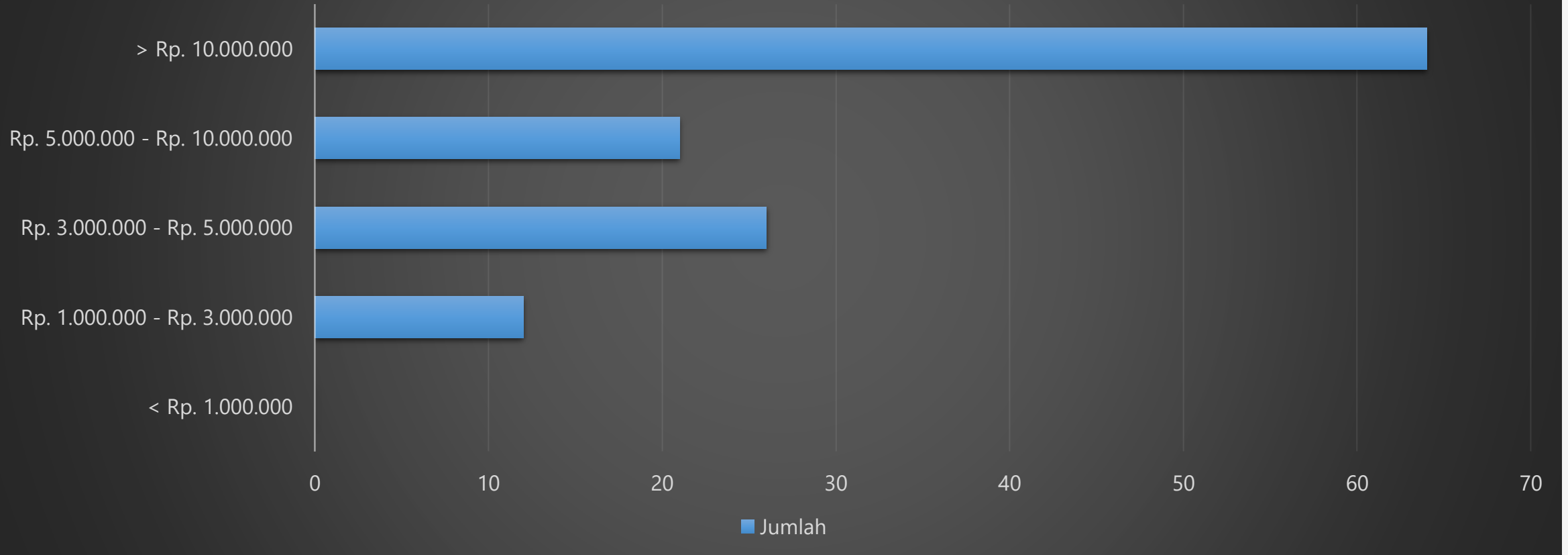


LAMA MENUNGGU BEKERJA

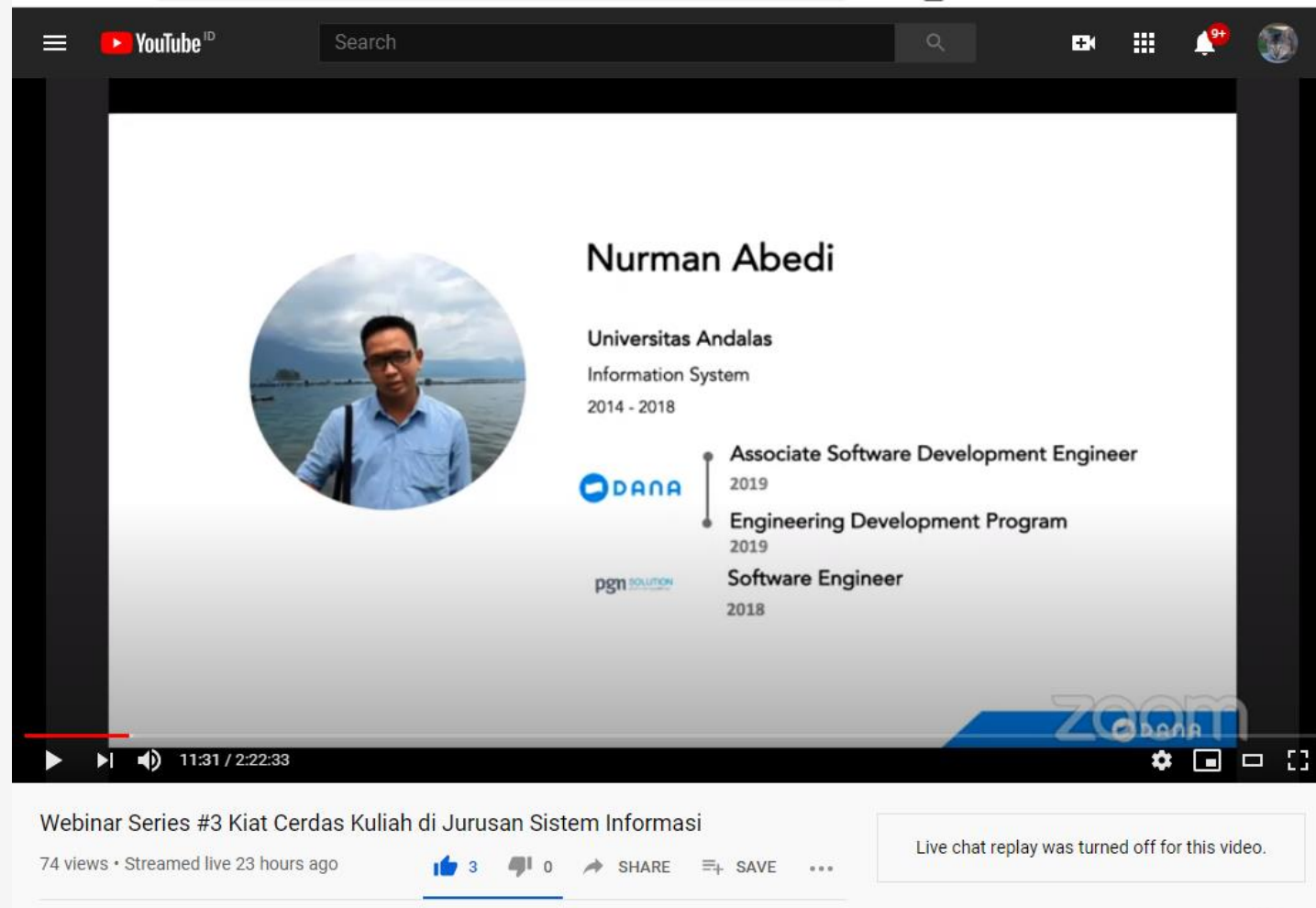


Besaran Gaji

Jumlah



Youtube Channel



The screenshot shows a YouTube channel page for Nurman Abedi. The channel name is "Nurman Abedi" and the bio lists "Universitas Andalas" and "Information System" from 2014 to 2018. Professional experience includes "Associate Software Development Engineer" at DANA (2019), "Engineering Development Program" (2019), and "Software Engineer" at pgn SOLUTION (2018). The video player shows a video titled "Webinar Series #3 Kiat Cerdas Kuliah di Jurusan Sistem Informasi" with 74 views, streamed live 23 hours ago. The video has 3 likes and 0 comments. A notification states "Live chat replay was turned off for this video." The video player shows a timestamp of 11:31 / 2:22:33 and a "Zoom" watermark.

Nurman Abedi
Universitas Andalas
Information System
2014 - 2018

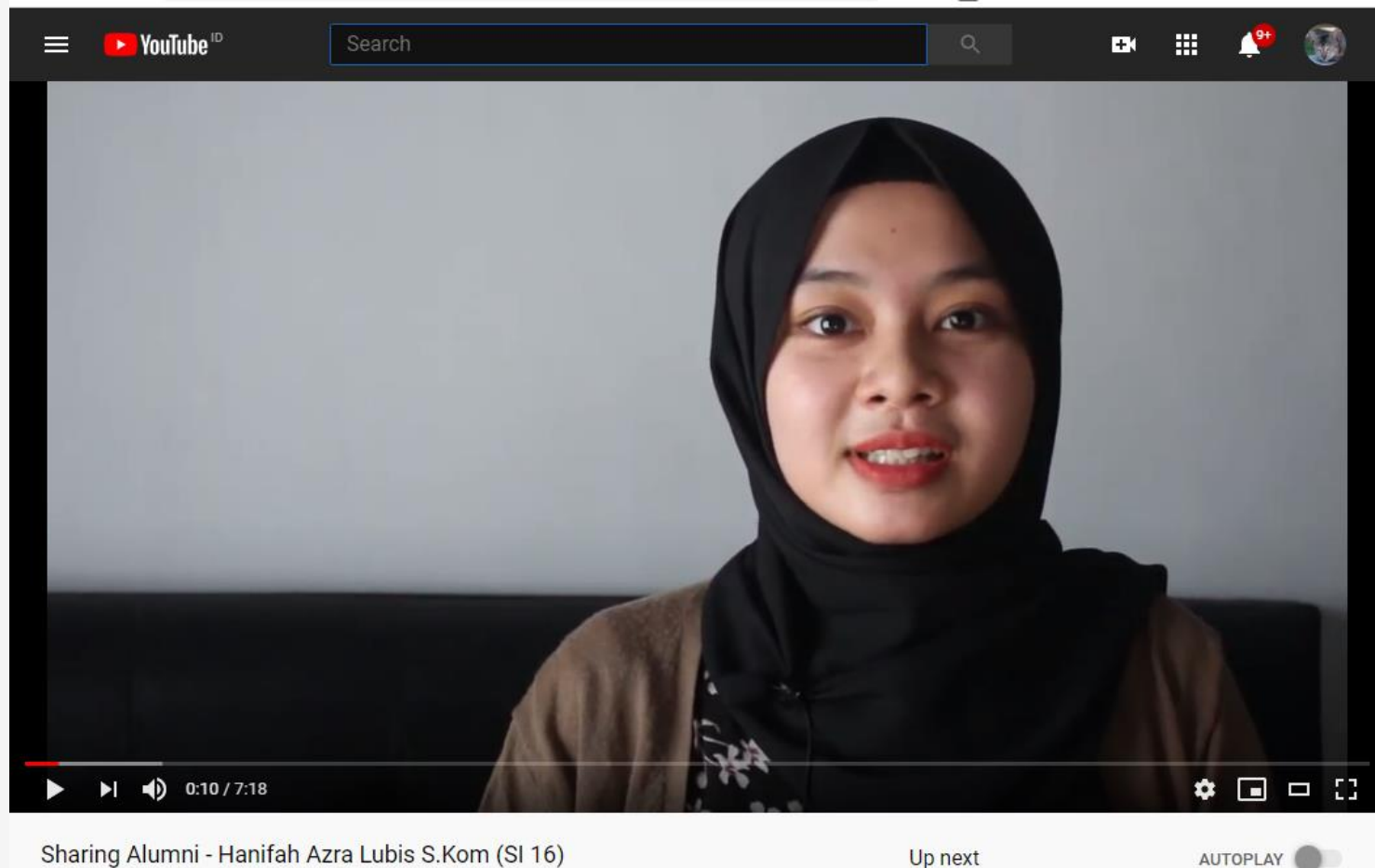
- Associate Software Development Engineer**
2019
DANA
- Engineering Development Program**
2019
- Software Engineer**
2018
pgn SOLUTION

Webinar Series #3 Kiat Cerdas Kuliah di Jurusan Sistem Informasi
74 views • Streamed live 23 hours ago
3 likes • 0 comments
SHARE SAVE ...

Live chat replay was turned off for this video.



Sharing Session Dengan Alumni



<https://www.youtube.com/watch?v=amqYWTwC2Kk>



Sharing Session Dengan Alumni



<https://www.youtube.com/watch?v=R2tlt9RV3-8>



Sharing Session Dengan Alumni



<https://www.youtube.com/watch?v=LJCACZXxJnA&t=560s>



LAMPIRAN D

(Luaran Kegiatan PKM)

Sosialisasi Berbagai Program Studi dalam Rumpun Ilmu Komputer Untuk Siswa SMA/SMK

Dwi Welly Sukma Nirad*¹, Surya Afnarius², Hasdi Putra³, Husnil Kamil⁴, Ricky Akbar⁵, Hifzhon Alnutari⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Andalas

*e-mail: dwiwellysukmanirad@it.unand.ac.id

Abstract

The international computer curriculum has determined that computer science has 5 courses of study. However, not all people know in detail about the scope of learning and competencies of each of these study programs. Ignorance of prospective students about this difference in scope can cause problems in the studies they take later, such as being not enthusiastic about studying because they feel that they are in the wrong major or students' unpreparedness in accepting the competence of the study program. Therefore, socialization is given to high school students in the hope of disseminating information and basic knowledge about the scope of the study of the various study programs so that it becomes a provision for the younger generation to choose an education that will determine their future careers. This socialization activity was attended by 36 participants from various schools in several different provinces. The results of the survey conducted at the end of the activity showed that 60.5% of the participants were confident about their choice of study plan. This percentage confirms that the objectives of the outreach activities have been well achieved.

Keywords: socialization, courses of study, group of knowledge, computer science

Abstrak

Kurikulum komputer internasional menetapkan bahwa rumpun ilmu komputer memiliki 5 program studi. Namun tidak semua kalangan mengetahui secara detail mengenai cakupan pembelajaran dan kompetensi masing-masing program studi ini. Ketidaktahuan calon mahasiswa tentang perbedaan lingkup ini dapat menimbulkan masalah dalam studi yang mereka tempuh nantinya, seperti menjadi tidak semangat kuliah karena merasa salah jurusan ataupun ketidaksiapan mahasiswa dalam menerima kompetensi program studi. Oleh karenanya diberikan sosialisasi terhadap siswa sekolah menengah dengan harapan dapat menyebarkan informasi dan pengetahuan mendasar tentang lingkup kajian berbagai program studi tersebut sehingga menjadi bekal bagi generasi muda untuk memilih pendidikan yang akan menentukan karir mereka di masa depan. Kegiatan sosialisasi ini diikuti oleh 36 peserta yang berasal dari berbagai sekolah pada beberapa propinsi yang berbeda. Hasil survei yang dilakukan pada akhir kegiatan menunjukkan sebesar 60.5% peserta sudah merasa yakin terhadap pilihan pada rencana studinya. Persentase ini mengkonfirmasi bahwa tujuan kegiatan sosialisasi telah tercapai dengan baik.

Kata kunci: sosialisasi, program studi, rumpun ilmu, ilmu komputer

1. PENDAHULUAN

Era industri 4.0 telah memberikan perubahan yang sangat besar terhadap masyarakat dunia. Memasuki era ini, manusia dituntut untuk pintar memanfaatkan teknologi demi produktivitas dan efisiensi pekerjaan. Begitupun bagi Indonesia, revolusi industri 4.0 juga menjadi faktor penggerak pemanfaatan teknologi dengan lebih masif. Untuk mencapai keberhasilan pada era ini tentunya harus diikuti dengan pembentukan ekosistem yang mendukung mulai dari level pemerintah, industri, hingga masyarakat. Semua lapisan masyarakat hendaknya dapat menguasai teknologi sehingga Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia memiliki daya saing yang tinggi. Seperti yang disampaikan Presiden Indonesia dalam pidatonya pada tanggal 24 Mei 2018, yang bertema "Anak muda harus siap dengan Revolusi Industri 4.0", beliau juga mengatakan, yang paling siap dengan Revolusi Industri 4.0 tersebut yakni anak muda (Harahap, 2018).

Pandemi COVID-19 turut menjadi pemicu percepatan kesadaran pentingnya teknologi pada kalangan masyarakat. Pandemi ini menyebabkan perubahan besar di segala bidang (Ekowati & Purbarini, 2020). Banyak hal yang berubah akibat, namun yang paling terasa adalah ketika

masyarakat “dipaksa” menggunakan teknologi dalam menjalankan aktivitasnya. Keterpaksaan ini semestinya bisa menjadi momentum bagi Indonesia agar masyarakat dapat lebih menguasai teknologi bahkan bukan hanya sebagai pengguna tetapi juga terlibat dalam pengembangan teknologi itu sendiri.

Dunia pendidikan merupakan jembatan bagi kemajuan suatu bangsa, kemajuan pendidikan menjadi penentu kualitas sumber daya manusia. Ada banyak cara untuk turut terlibat dalam pengembangan teknologi saat ini, salah satunya adalah dengan mengenyam pendidikan tinggi bidang ilmu komputer. Penyelenggaraan pendidikan ilmu komputer Indonesia mengacu pada *Computing Curricula*, yaitu kurikulum ilmu komputer yang disusun oleh gabungan ilmuwan dan praktisi dari berbagai perguruan tinggi dan industri yang ada di dunia. Tujuan utama dibuatnya *Computing Curricula* adalah sebagai alat untuk membantu pemangku kepentingan seperti mahasiswa, industri, maupun universitas agar dapat menafsirkan berbagai aspek kurikulum dan membandingkannya (Takada, Cuadros-Vargas, & Impagliazzo, 2020). Kajian dan dokumen *Computing Curricula* 2005 fokus pada lima disiplin ilmu computing yang paling besar dan terkemuka (Susanto, 2014), yaitu *Computer Engineering* (CE), *Computer Science* (CS), *Information System* (IS), *Information Technology* (IT), dan *Software Engineering* (SE).

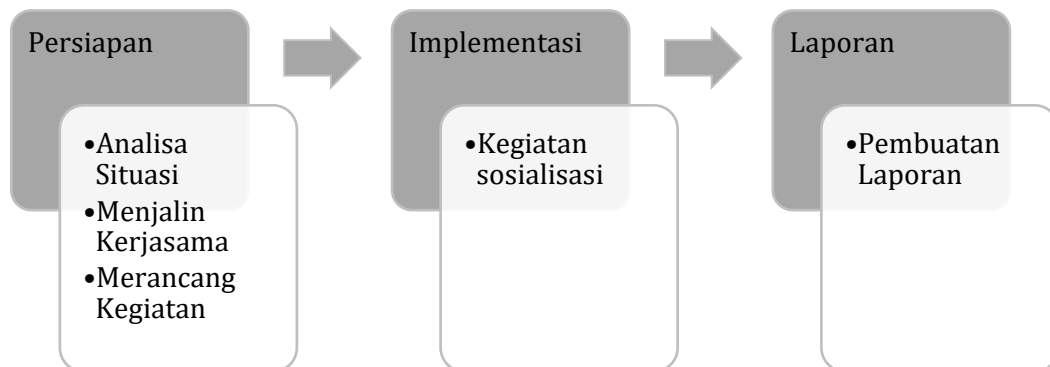
Menurut data dari Aptikom (Aptikom, 2015), saat ini terdapat lebih dari 500.000 mahasiswa D1 hingga S3 yang terdaftar aktif belajar pada program studi informatika dan komputer di seluruh Indonesia. Angka yang terhitung besar ini menegaskan bahwa bidang ilmu komputer pada tingkat perguruan tinggi zaman sekarang memang sangat diminati. Namun ternyata dunia industri selalu kesulitan dalam menyerap tenaga kerja khususnya bidang IT. Hal ini dipastikan melalui survei yang dilakukan oleh Dicoding (sebuah *startup* penyedia *platform* belajar pemrograman komputer) yang menyatakan bahwa sebanyak 44% responden dari 150.000 orang lulusan studi teknologi informasi masih bekerja lepas atau belum kerja tetap di perusahaan (Panji, 2019). Ada beberapa faktor yang menyebabkan kesenjangan ini, diantaranya adalah minimnya pengetahuan calon mahasiswa dalam memilih program studi dalam rumpun ilmu komputer sehingga merasa salah jurusan dan tidak siap menerima kompetensi yang diberikan. Kompetensi yang diharapkan oleh industri adalah keterampilan sesuai dengan bidangnya, namun di Indonesia, kebutuhan tersebut belum sesuai dengan lulusan yang dihasilkan perguruan tinggi (Wibowo, 2016). Ada juga temuan bahwa mahasiswa merasa salah jurusan setelah menjalani perkuliahannya (Bakrie, 2018).

Umumnya masyarakat awam tidak mengetahui perbedaan kelima program studi tersebut secara jelas, bahkan cenderung menganggap sama. Padahal meskipun berada pada rumpun ilmu yang sama, semua program studi itu memiliki perbedaan yang cukup besar dan mendasar hingga menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi berbeda pula. Oleh karena itu penting bagi masyarakat khususnya bagi calon mahasiswa yang akan menempuh pendidikan pada salah satu program studi dalam rumpun ilmu komputer untuk dapat memahami esensi dan perbedaan dari masing-masing program studi yang tersedia.

Sebenarnya hakikat tanggung jawab seorang mahasiswa dan dosen telah jelas termaktub dalam Tri Dharma Perguruan Tinggi (Desmira, 2021). Sebagai bentuk nyata dalam menjalankan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Program Studi Sistem Informasi Universitas Andalas mengambil andil untuk mengedukasi masyarakat tentang perbedaan masing-masing program studi dalam rumpun ilmu komputer ini dengan melakukan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang memiliki tema “Sosialisasi Berbagai Program Studi dalam Rumpun Ilmu Komputer untuk Siswa SMA/SMK di Sumatera Barat”. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat menyebarkan informasi dan pengetahuan mendasar tentang lingkup kajian program studi-program studi tersebut sehingga menjadi bekal bagi generasi muda untuk memilih pendidikan yang akan menentukan karir mereka di masa depan. Pengetahuan ini juga akan dapat membantu calon mahasiswa untuk menyesuaikan minat dan kemampuan diri dengan jurusan kuliah yang akan dijalani nantinya.

2. METODE

Untuk mencapai tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, maka metode pelaksanaan pada kegiatan ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan PKM

Berdasarkan Gambar 1, tahapan dari rangkaian kegiatan tersebut dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Persiapan

Pada tahapan ini, dimulai dengan analisa situasi, membuat kerjasama dengan mitra, dan merancang kegiatan. Kerjasama dilakukan dengan pihak sekolah tingkat menengah yang ada di wilayah Sumatera Barat. Tujuan dari tahapan ini adalah mendiskusikan program kegiatan dan memberikan informasi yang tepat kepada target dari kegiatan pengabdian ini.

2. Implementasi

Tim pengabdian melaksanakan kegiatan sosialisasi secara virtual karena menyesuaikan dengan aturan dan kebijakan pemerintah terkait masa Pandemi COVID-19. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom Meeting*.

3. Laporan

Pada langkah ini, hasil kegiatan dilaporkan kepada Fakultas Teknologi Informasi selaku pengelola kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Terdapat 3 tahapan inti dalam pengabdian masyarakat ini, yaitu persiapan, implementasi, dan pelaporan. Seluruh proses ini telah dilaksanakan dengan baik. Tahap persiapan diawali dengan mempersiapkan segala urusan surat-menyurat dan persiapan dokumen kunjungan seperti surat tugas dan bukti kunjungan. Disertakan juga membuat formulir pendaftaran peserta secara *online* dengan *Google Form*. Kemudian dilanjutkan dengan pembuatan poster digital sekaligus *virtual background* dan sertifikat yang akan digunakan pada hari H kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan rapat dengan dosen-dosen Jurusan Sistem Informasi untuk membagi peran dan mempersiapkan aktivitas kunjungan ke sekolah-sekolah. Kunjungan ini bertujuan untuk menjalin kerja sama dengan pihak sekolah agar sekolah menginstruksikan siswanya secara resmi untuk mengikut kegiatan pengabdian. Dokumentasi sebagian kunjungan ke sekolah-sekolah dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Dokumentasi kunjungan sekolah (a) SMA 9 Padang (b) SMA 3 Pariaman (c) SMA 1 Padang (d) SMA 3 Pariaman

Sedangkan desain poster dan *virtual background* yang dirancang pada tahap persiapan ini dapat dilihat pada Gambar 3.

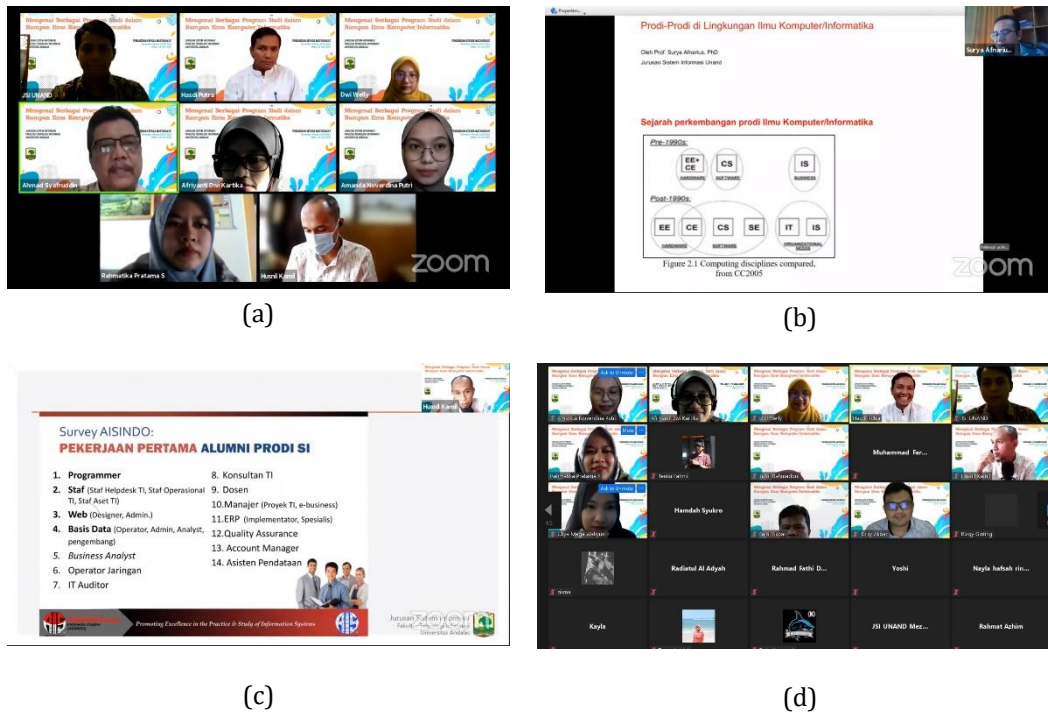


Gambar 3. Desain grafis (a) Poster (b) *Virtual Background*

Implementasi kegiatan ini dilakukan pada hari Rabu tanggal 23 Juni 2021 mulai pukul 09.00 WIB hingga pukul 12.00 WIB. Kegiatan pengabdian dilakukan secara daring untuk menghindari terjadinya kerumunan karena mematuhi aturan dan kebijakan pemerintah terkait masa Pandemi COVID-19. Peserta yang telah mendaftar melalui formulir pendaftaran online adalah sebanyak 121 orang yang berasal dari berbagai SMA/SMK. Mayoritas berasal dari Sumatera Barat, yaitu Padang, Solok, Pariaman, Padang Panjang, Bukittinggi, Pesisir Selatan, Solok Selatan. Selain itu, ada juga beberapa peserta yang berasal dari daerah di luar Sumatera Barat seperti Pekanbaru, Aceh, dan Banten. Tetapi pada saat pelaksanaan, kegiatan dihadiri oleh 36 peserta. Selanjutnya hasil kegiatan dilaporkan kepada Fakultas Teknologi Informasi selaku pengelola kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.

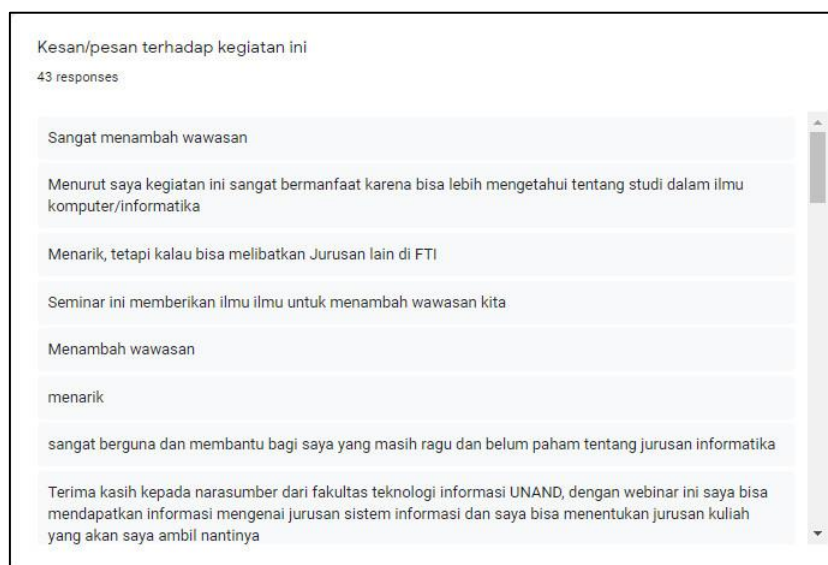
Ada 3 materi yang dipaparkan dalam kegiatan pengabdian ini. Materi pertama adalah tentang perkembangan teknologi dan pengenalan prodi-prodi di bawah rumpun ilmu komputer. Pentingnya materi ini adalah untuk membentuk kesadaran tentang sejauh mana teknologi yang sudah berkembang di masa sekarang serta upaya keterlibatan generasi muda terhadap perkembangan teknologi itu sendiri melalui belajar di perguruan tinggi bidang ilmu

komputer/informatika. Materi kedua dan materi ketiga berfokus pada sistem informasi, yaitu bidang keahlian yang dimiliki oleh mayoritas anggota pengabdian. Dokumentasi implementasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar 4.



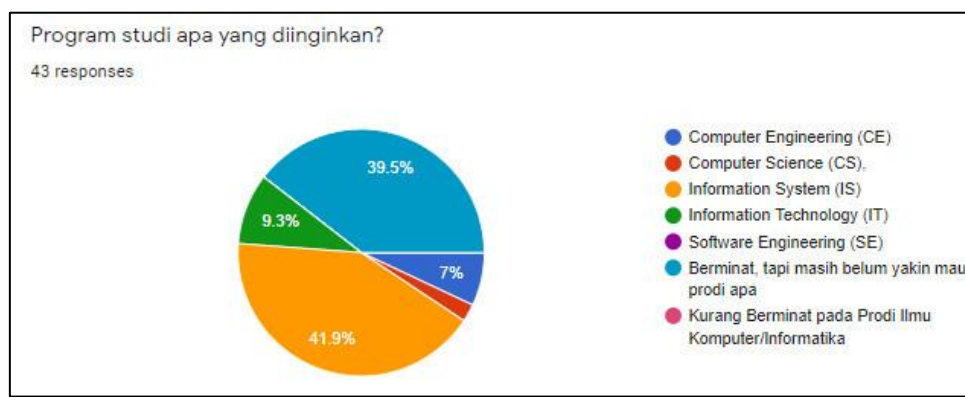
Gambar 4. Dokumentasi implementasi kegiatan (a) Pembukaan oleh Dekan FTI (b) Paparan materi 1 (c) Paparan materi 2 (d) Pembagian *doorprize*

Di akhir kegiatan diberikan formulir daftar hadir yang sekaligus berisi survei singkat bagi peserta terhadap kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 5.





(b)



(c)

Gambar 5. Hasil survei (a) Kesan peserta (b) Ketertarikan peserta terhadap rumpun ilmu komputer (c) Ketertarikan peserta terhadap salah satu program studi

Dari Gambar 5 (a) dapat disimpulkan bahwa peserta mendapatkan kesan yang sangat baik dan merasa antusias terhadap rangkaian kegiatan yang diberikan. Pada Gambar 5(b) ditampilkan sebanyak 69,8% peserta menyatakan ketertarikan terhadap rumpun ilmu komputer. Selanjutnya pada Gambar 5(c), sebesar 60,5% peserta telah dapat memastikan ketertarikan pada salah satu program studi yang berada di bawah rumpun ilmu komputer. Persentase yang relatif besar ini mengkonfirmasi bahwa paparan materi kegiatan pengabdian telah tersampaikan dengan baik kepada peserta sehingga tujuan pengabdian telah tercapai, yaitu menyebarkan informasi dan pengetahuan mendasar tentang lingkup kajian program studi-program studi yang berada di bawah rumpun ilmu komputer sehingga menjadi bekal bagi generasi muda untuk memilih jalur pendidikan tinggi yang dapat menentukan karir mereka di masa depan.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengangkat tema tentang sosialisasi berbagai program studi di bawah rumpun ilmu komputer telah terlaksana dengan baik yang dihadiri oleh siswa-siswa SMA dari berbagai daerah. Dari kegiatan ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- Tujuan kegiatan telah tersampaikan dengan baik yang dibuktikan melalui hasil survey dengan sebesar 60,5% peserta telah dapat memastikan ketertarikan pada salah satu program studi yang berada di bawah rumpun ilmu komputer.

- Dengan diadakan secara daring, kegiatan ini tersebar secara lebih luas tidak hanya terbatas pada satu sekolah, sehingga manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak orang.
- Keterbatasan waktu persiapan dan kurang tepatnya waktu pelaksanaan (karena terlaksana pada masa libur sekolah) dapat menjadi salah satu penyebab peserta yang hadir relatif tidak terlalu banyak.
- Antusiasme yang ditunjukkan oleh para peserta mengindikasikan kebutuhan para siswa SMA terkait informasi-informasi detail tentang program studi yang ada di perguruan tinggi. Oleh karenanya, pada masa mendatang, kegiatan serupa dapat dilakukan namun sebaiknya berkolaborasi dengan program studi lain sehingga para siswa dapat lebih tercerahkan dan diskusi bisa lebih hidup.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Teknologi Informasi Universitas Andalas yang telah memberi dukungan **finansial** terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akmal, M. J., & Santaria, R. (2020). Mutu Pendidikan Era Revolusi 4.0 di Tengah Covid-19. *Journal of Teaching and Learning Research*, 2(2), 1-12.
- Aptikom. (2015, April 18). *Sejarah Aptikom*. (Aptikom) Retrieved Juni 28, 2021, from <http://aptikom.or.id/>
- Bakrie, U. (2018, Februari). *Kenali Kecocokan Minat dan Kemampuanmu pada 10 Jurusan Ini!* Retrieved Juni 28, 2021, from Universitas Bakrie: <https://www.bakrie.ac.id/news>
- Desmira. (2021). Sosialisasi dan Edukasi Protokol Kesehatan bagi Masyarakat Desa. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 408-412.
- Ekowati, S. H., & Purbarini, W. T. (2020, Desember). Implementasi Kahoot dalam Pembelajaran Bahasa Prancis pada Masa Pandemi Covid-19 di SMK DKI Jakarta. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 723-729.
- Harahap, M. (2018). Revolusi Industri 4. dan Pengaruhnya Terhadap Peran Pendidik di Abad 21 dalam Dunia Pendidikan. *Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial Vol 2* (pp. 578-580). Medan: Universitas Negeri Medan.
- Panji, A. (2019, Mei 16). *Survei Dicoding: 56% Lulusan TI Kerja di Perusahaan, 44% Kerja Lepas*. (Kumparantech) Retrieved Juni 25, 2021, from <https://kumparan.com/>
- Susanto, T. D. (2014). *Sebuah Kajian Akademik Berdasarkan Dokumen Computing Curricula 2005*. Surabaya: Aisindo.
- Takada, S., Cuadros-Vargas, E., & Impagliazzo, J. (2020). Toward the Visual Understanding of Computing Curricula. *Education and Information Technologies*, 25, 4231-4270.
- Wibowo, N. (2016, Mei). Upaya Memperkecil Kesenjangan Kompetensi Lulusan Sekolah menengah Kejuruan dengan Tuntutan Dunia Industri. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 45-50.