

LAPORAN
PENGABDIAN MASYARAKAT



Pelatihan mengetik dengan cepat menggunakan game
batik (Balap Ketik)

Oleh:

Mohammad Syamsul Azis, M.Kom (201909199)

Dede Nurrahman, M.Kom (201909240)

Juniarti Eka Sapitri, S.S., M.M (201909236)

Afendo Saputra (11172538)

Hairunisa Halim (11172121)

Anisa Ratna Furi(11172166)

Ibnu Fajar Pratama(11172127)

Sistem Informasi

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Februari 2021

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Pelatihan mengetik dengan cepat menggunakan game batik (Balap Ketik)
2. Mitra : Yayasan Rumah Harapan
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Dede Nurrahman S.Kom. M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201909240
 - d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
 - e. Program Studi : Sistem Informasi (S1)
 - f. Email : dede.deh@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota : 6
- Nama Anggota : Mohammad Syamsul Azis M.Kom
Juniarti Eka Sapitri S.S.,M.M
- Mahasiswa yang terlibat : 4 Orang
5. Biaya yang disetujui : Rp.3.232.000,-

Jakarta, 2 Februari 2021

Mengetahui

Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Ketua Pelaksana



The image shows a blue ink signature of Dr. Dwiza Riana over a logo for Nusa Mandiri. The logo consists of a stylized blue 'C' shape with the text 'NUSA MANDIRI' below it.

Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom



The image shows a blue ink signature of Dede Nurrahman S.Kom.

Dede Nurrahman S.Kom. M.Kom

Menyetujui,

Ketua PPPM Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri



The image shows a blue ink signature of Norma Yurnita over a logo for PPPM nusamandiri. The logo features the text 'PPPM nusamandiri' inside a circular graphic with dots.

Norma Yurnita, M.Kom

DAFTAR ISI

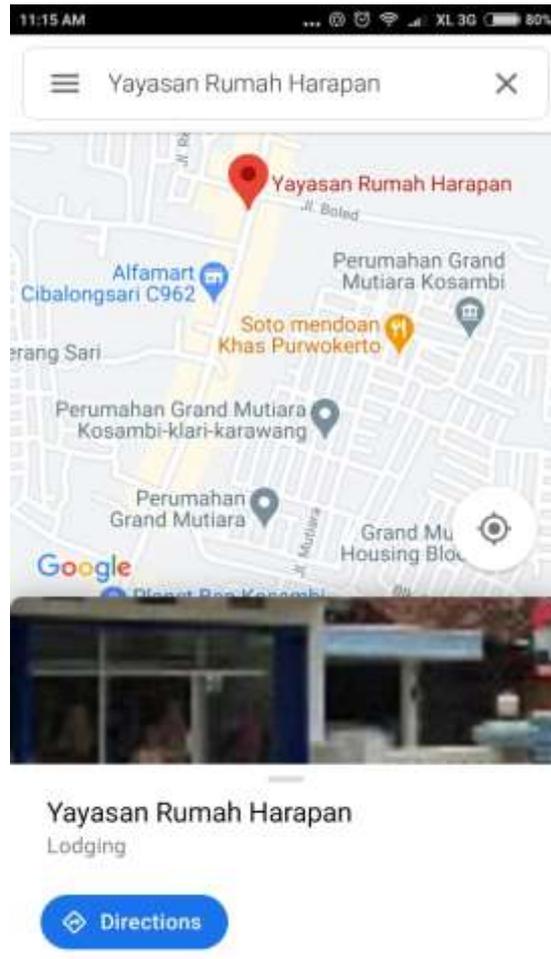
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI	i
I. PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
II. BENTUK KEGIATAN	2
III. PELAKSANAAN	2
IV. PESERTA	3
V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI.....	3
VI. BIAYA	4
VII. PENUTUP.....	5
LAMPIRAN	5

I. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk pelaksanaan pengamalan ilmu pengetahuan, Teknologi dan seni budaya langsung pada masyarakat se kelembagaan melalui metodologi ilmiah sebagai penyebaran Tri Dharma Perguruan Tinggi serta tanggung jawab yang luhur dalam usaha mengembangkan kemampuan masyarakat, sehingga dapat mempercepat laju pertumbuhan tercapainya tujuan pembangunan nasional. Perkembangan teknologi komputer dari waktu ke waktu semakin berkembang dengan pesat, mungkin saat ini dan seterusnya perkembangan teknologi komputer akan menunjukkan peningkatan lagi dan lagi ke arah yang mungkin diluar jangkauan pemikiran kita sekarang. Seiring dengan semakin pesat dan makin vitalnya kegunaan akan teknologi komputer, maka manusia harus mulai terbiasa dan segera beradaptasi dengan hal tersebut. Yayasan Rumah Harapan adalah sebuah Lembaga Kesejahteraan Sosial Anak yang berlokasi di : Jl. Raya Telagasari - Kosambi, Belendung, Kec. Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41371, berikut foto lokasi tempatnya.



Gambar 1. Yayasan Rumah Harapan Kosambi Karawang



Gambar 2. Peta Lokasi Yayasan Rumah Harapan Kosambi Karawang

Yayasan Rumah Harapan Berdiri pada tahun 2014, berikut detail profil yayasan dan struktur organisasinya,

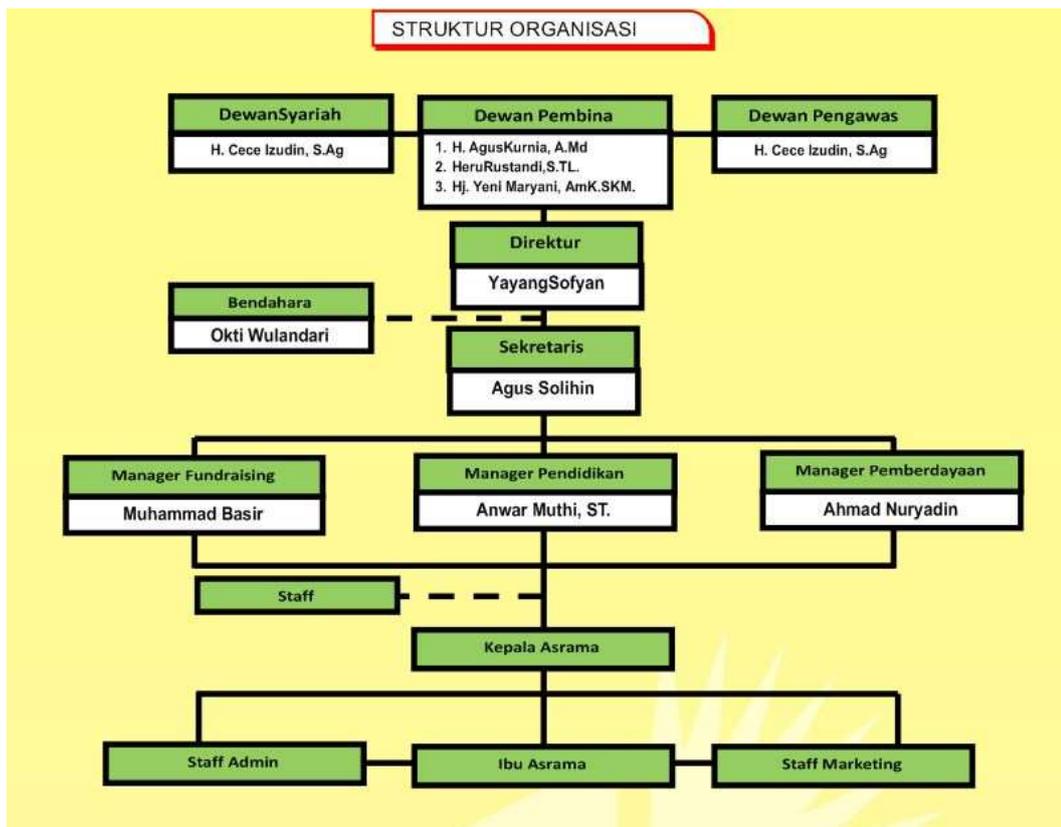
Profil Yayasan Rumah Harapan

Profile Lembaga Kesejahteraan Sosial(LKS), Yayasan Rumah Harapan RUMAH HARAPAN terdaftar pada notaris, Fadli Icsanul Husein, SH dengan akta notaris nomor 16 Tanggal 17 Januari Tahun 2014. Hingga saat ini, RUMAH HARAPAN sudah mampu membina 630 anak dari berbagai latar belakang sosial.

Selain itu, RUMAH HARAPAN juga membantu mereka yang memang patut dibantu. Seperti anak petani miskin, anak nelayan, anak tukang sampah, serta anak-anak terlantar.

Niat mulia itu muncul dari hati dan pemikiran para muslim muda ini. Ada keinginan besar untuk berbagi kepada sesama. Lebih jauh lagi, mereka ingin berkontribusi membantu meringankan beban hamba-hamba Allah SWT.

Struktur Organisasi Yayasan Rumah Harapan



Gambar 3. Struktur Organisasi Yayasan Rumah Harapan Kosambi Karawang

Pada Yayasan tersebut ada beberapa anak asuh yang kurang akan tentang pengetahuan dalam pengoperasian komputer dengan 10 jari. Agar permasalahan tersebut dapat diatasi, maka Kami mencoba membuat pelatihan mengetik dengan cepat menggunakan game batik (Balap Ketik) Pada Yayasan Rumah Harapan, diharapkan dapat memecahkan masalah tersebut dan menambah wawasan peserta akan Teknologi terutama penggunaan computer dengan 10 jari.

II. BENTUK KEGIATAN

Kegiatan yang kami berikan dalam bentuk pengajaran dan pelatihan mengetik dengan cepat menggunakan game batik (Balap Ketik) Pada Yayasan Rumah Harapan dengan melibatkan dosen dari STMIK Nusa Mandiri Jakarta yang dapat bermanfaat bagi peserta didik Yayasan Rumah Harapan.

Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan adalah *workshop* secara *online* menggunakan aplikasi *zoom* yang didukung dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop dan LCD.

III. PELAKSANAAN

Pengabdian Masyarakat yang kami lakukan berlokasi di Aula Yayasan Rumah Harapan, Jl. Raya Telagasari - Kosambi, Belendung, Kec. Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41371, pada tanggal 17 Oktober 2020. Berikut susunan acara Pengabdian Masyarakat yang telah dilaksanakan:

Susunan Acara

08.00 – 08.30 WIB	: Persiapan Pengabdian Masyarakat
08.30 – 09.30 WIB	: Pembukaan Sambutan dari Perwakilan Yayasan
09.30 – 10.30 WIB	: Penyampaian Materi
10.30 – 10.45 WIB	: Penutupan Acara
10.45 – 13.00 WIB	: Pembuatan Laporan

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggung Jawab	: Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom
Ketua Pelaksana	: Dede Nurrahman, M.Kom
Tutor	: Mohammad Syamsul Azis, M.Kom
Anggota	: Juniarti Eka Sapitri, S.S., M.M Afendo Saputra Hairunisa Halim Anisa Ratna Furi Ibnu Fajar Pratama

IV. PESERTA

Adapun Peserta dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah Anak Asuh di lingkungan Yayasan Rumah Harapan.

V. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Adapun detail capaian yang didapat setelah kegiatan PM ini dilaksanakan antara lain:

1. Dengan pengetahuan dan keterampilan dasar di bidang computer khususnya dalam mengetik yang kami berikan diharapkan peserta dapat mengoperasikan computer dan mengetik dengan 10 jari.
2. Kegiatan ini diharapkan bermanfaat bagi para peserta penyuluhan dan pelatihan pembuatan akun bagi anak asuh yayasan, rekan sejawat peserta, maupun masyarakat luas melalui perantara peserta yang sudah dilatih, serta diharapkan minat para anak asuh di yayasan tersebut, untuk mempelajari lebih dalam mengenai cara mengetik 10 jari dengan baik dan benar.
3. Meningkatnya pemahaman peserta asuh Yayasan Rumah Harapan dalam mengoperasikan computer dan membuat dokumen lebih lancer dengan mengetik 10 jari..

VI. BIAYA

Adapun realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

Tabel VI.1. Realisasi Biaya Pengabdian Masyarakat

No	Keterangan	Qty	Harga	Sub Total
1	Jilid Proposal & Laporan Pengabdian	2	Rp 30.000	Rp 60.000
2	Spidol	3	Rp 16.000	Rp 48.000
3	Paper Bag	30	Rp 15.000	Rp 450.000
4	Note	30	Rp 9.000	Rp 270.000
5	Pena	30	Rp 6.000	Rp 180.000
6	Merchandise Gelas Nusamandiri	30	Rp 40.000	Rp 1.200.000

7	Jam Dinding	2	Rp 80.000	Rp 160.000
8	Foto copy modul	30	Rp 20.000	Rp 600.000
9	Plakat	1	Rp 200.000	Rp 200.000
10	Materai ttd MoU	4	Rp 16.000	Rp 64.000
Total				Rp 3.232.000,-

VII. PENUTUP

Demikianlah Laporan Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuat, mudah-mudahan kegiatan ini bermanfaat terhadap masyarakat umumnya dan STMIK Nusa Mandiri khususnya. Atas perhatian dan kerjasama semua pihak yang turut serta membantu atas keberlangsungan acara ini, kami mengucapkan terima kasih.

LAMPIRAN

Lampiran berisi bukti-bukti pelaksanaan pengabdian masyarakat seperti absensi peserta dan foto pelaksanaan pengabdian pada masyarakat

Absensi Panitia

ABSENSI KEHADIRAN PANITIA
PENGABDIAN MASYRAKAT GASAL 2020/2021
YAYASAN RUMAH HARAPAN CABANG KOSAMBI – KARAWANG

**Hombase: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta,
Program Studi Sistem Informasi**

Tanggal: 17 Oktober 2020

No.	NIP/NIM	Nama Lengkap	Tanda Tangan
1	201909199	Mohammad Syamsul Azis, M.Kom	
2	201909240	Dede Nurrahman, M.Kom	
3	201909236	Juniarti Eka Sapitri, S.S., M.M	
4	11172538	Afendo Saputra	
5	11172121	Hairunisa Halim	
6	11172166	Anisa Ratna Furi	
7	11172127	Ibnu Fajar Pratama	

Absensi Peserta

**ABSENSI KEHADIRAN PESERTA
PENGABDIAN MASYARAKAT GANJIL 2020/2021
YAYASAN RUMAH HARAPAN KARAWANG (Cabang Kosambi)**

Sabtu, 17 Oktober 2020

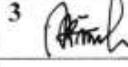
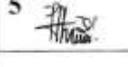
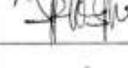
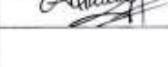
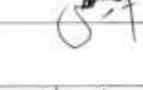
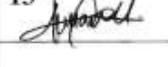
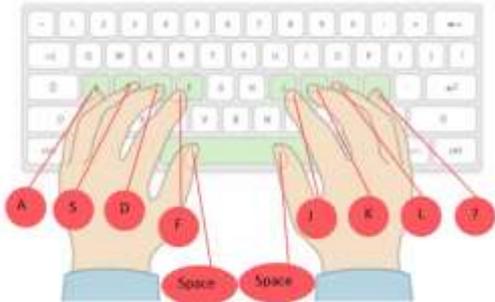
No	Nama	Tanda Tangan	
1	Zihan Kurotul Ain	1 	
2	Yunita Sari		2 
3	Dilah Rahayu	3 	
4	Rika aulia		4 
5	Milda Nurhamidah	5 	
6	Yuli Wahyuni		6 
7	Sarastah	7 	
8	Niswah Nurul Husna		8 
9	Darajatunrofi'ah	9 	
10	Nida Izzatunisa K.		10 
11	Aulia Syahrina	11 	
12	Euis Sapitri		12 
13	Amanda Khoirunnisa	13 	
14	Syifa Dz-Zahra Dzulpkar		14 
15		15	
16			16
17		17	
18			18
19		19	
20			20

Foto Kegiatan



Relatihan Mengetik Dengan Cepat Menggunakan Game Balok (Competability Model) - Microsoft Word non-commen...

1. Tempatkan posisi jari tangan dengan benar.



Sumber Gambar: Tiang Akademi (2018) fu. ac.id

Konsep dasar game mengetik cepat adalah menempatkan jari-jari tangan pada tombol keyboard. Jari-jari kiri ditempatkan pada tombol berhuruf A, S, D dan F.

Relatihan Mengetik Dengan Cepat Menggunakan Game Balok (Competability Model) - Microsoft Word non-commen...



3. Ketiklah sesuai dengan kata-kata yang terdapat tepat di atas kolom ketik. Kalian

Relatihan Mengetik Dengan Cepat Menggunakan Game Balok (Competability Model) - Microsoft Word non-commen...



4. Jika waktu selesai maka game akan berhenti secara otomatis diikuti dengan nonaktifnya kolom ketik dan tampilnya hasil dari pengetikan kita. Hasil dapat disimpan dengan cara klik simbol disket. Maka secara otomatis akan tersimpan di



Pelatihan Mengetik Dengan Cepat Menggunakan Game Batik (Balap Ketik)



Metode mengetik 10 jari adalah teknik yang sangat efisien untuk menggunakan keyboard komputer. Dengan beberapa latihan dan posisi jari yang benar, maka kita dapat mengetik tanpa perlu melihat pada keyboard.

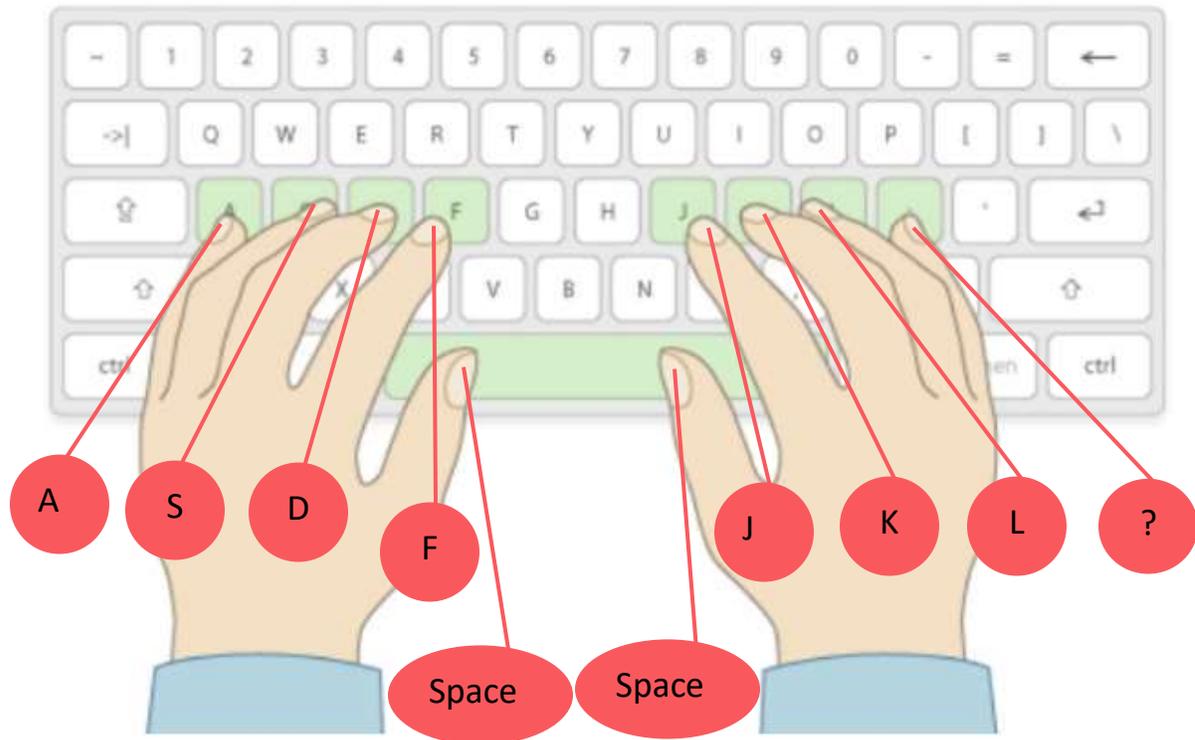
Kurang lebihnya dibutuhkan waktu 10 jam untuk belajar mengetik dengan 10 jari, tapi hal ini tergantung kemampuan masing-masing orangnya. Semakin baik kemampuan motorik dan sensorik seseorang maka akan semakin cepat orang tersebut adaptasi dengan kemampuan mengetiknya. Pada proses latihan mengetik cepat ini, targetnya adalah 15 kata per menit. Jika dapat menguasainya, maka secara signifikan dapat menurunkan tingkat kesalahan saat mengetik, alias anti *typo* (salah ketik).

Tidak hanya membuat kita menjadi lebih produktif, mengetik lebih cepat juga bisa meningkatkan kinerja otak kita.

Tahapan Cara Mengetik 10 Jari

Terdapat 5 tahapan dalam mengetik 10 jari dengan cepat, diantaranya:

1. Tempatkan posisi jari tangan dengan benar.



Sumber Gambar: *Typing Academy* (Edited by: azis nice)

Konsep dasar cara mengetik cepat adalah menempatkan jari-jari tangan pada tombol keyboard. Jari-jari kiri ditempatkan pada tombol berhuruf **A**, **S**, **D** dan **F**.

Sedangkan jari-jari kanan berada di tombol berhuruf **J**, **K**, **L** dan **?**. Kemudian kedua jempol berada pada tombol spasi. Pada intinya antara jari tangan kiri dan jari tangan kanan tidak bersilangan.

2. Mulai gunakan 10 jari.

Langkah selanjutnya adalah menguji akurasi setiap jari pada tombol keyboard. Untuk mengujinya, kamu bisa mempraktikkannya langsung dengan teks-teks di bawah ini:

a. the quick browns fox jum over the lazy dog

- b. blowzy red vixens fight for a quick jump
- c. The quick browns fox jum over the lazy dog
- d. Blowzy red vixens fight for a quick jump
- e. THE QUICK BROWNS FOX JUM OVER THE LAZY DOG
- f. BLOWZY RED VIXENS FIGHT FOR A QUICK JUMP
- g. The Quick Browns Fox Jum Over The Lazy Dog
- h. Blowzy Red Vixens Fight For A Quick Jump
- i. tHE qUICK bROWNS fOX jUM oVER tHE IAZY dOG
- j. bLOWZY rED vIXENS fIGHT fOR a qUICK jUMP

3. Belajar mengetik tanpa melihat.

Fakta membuktikan, melihat keyboard saat mengetik bisa menghambat kita dalam mengetik cepat. Mulai biasakanlah untuk mengetik tanpa melihat keyboard, sekaligus cobalah untuk tetap mengingat posisi setiap huruf.

Jika ada kata yang menurutm kita sulit untuk diimplementasikan, bisa dilakukan dengan cukup mengintip keyboard saja, namun ketiklah ulang kata tersebut hingga jari ini menjadi terbiasa. Tentunya, agar kita bisa mengetik tanpa melihat perlu latihan yang cukup panjang dan tekun. Pada tahap tertentu, kita akan mampu secara sendirinya menghafal setiap huruf di keyboard tanpa melihat. Melainkan menggunakan insting, sehingga jari-jari ini bergerak secara otomatis mencari huruf-huruf tersebut.

4. Menguasai Dasar Keyboard Shortcut.

Pada sistem operasi Windows dan Mac OS memiliki banyak sekali *keyboard shortcuts*. Namun, kita tidak perlu menguasai semuanya dalam sekaligus. Cukup kita ketahui beberapa jalan pintas dasar yang kerap digunakan dalam kebutuhan sehari-hari seperti tabel berikut ini:

Shortcuts	Descriptions
Ctrl + C	Copy/menyalin
Ctrl + X	Cut/memotong
Ctrl + V	Paste (Menampilkan Hasil Salinan)
Ctrl + Z	Undo (Membatalakan Perintah)
Ctrl + S	Save (Menyimpan)
Ctrl + F	Mencari kata di sebuah halaman
Ctrl + A	Menandai konten secara keseluruhan
Shift + Left Arrow or Right Arrow	Menandai huruf selanjutnya
Ctrl + Shift + Left Arrow or Right Arrow	Menandai kata selanjutnya
Ctrl + Left Arrow or Right Arrow	Menavigasi cursor text ke kata selanjutnya tanpa menandai
Home	Ke awal baris
End	Ke akhir baris
Page Up	Scroll up (menggulung layar ke atas)
Page Down	Scroll down (menggulung layar ke bawah)

5. Latihan dengan games.

Setelah ke empat diatas dilakukan, tahap selanjutnya dengan membiasakan jari kita untuk mengetik lebih cepat yakni menggunakan game/permainan. Pada kesempatan kali ini penulis menyediakan game untuk melatih kecepatan mengetik kalian. Adapaun nama gamenya adalah game “Balap Ketik” yang disingkat “Batik”. Untuk lebih jelasnya lihat gambar di bawah ini:



Tutorial menggunakan game type race (balap ketik/batik):

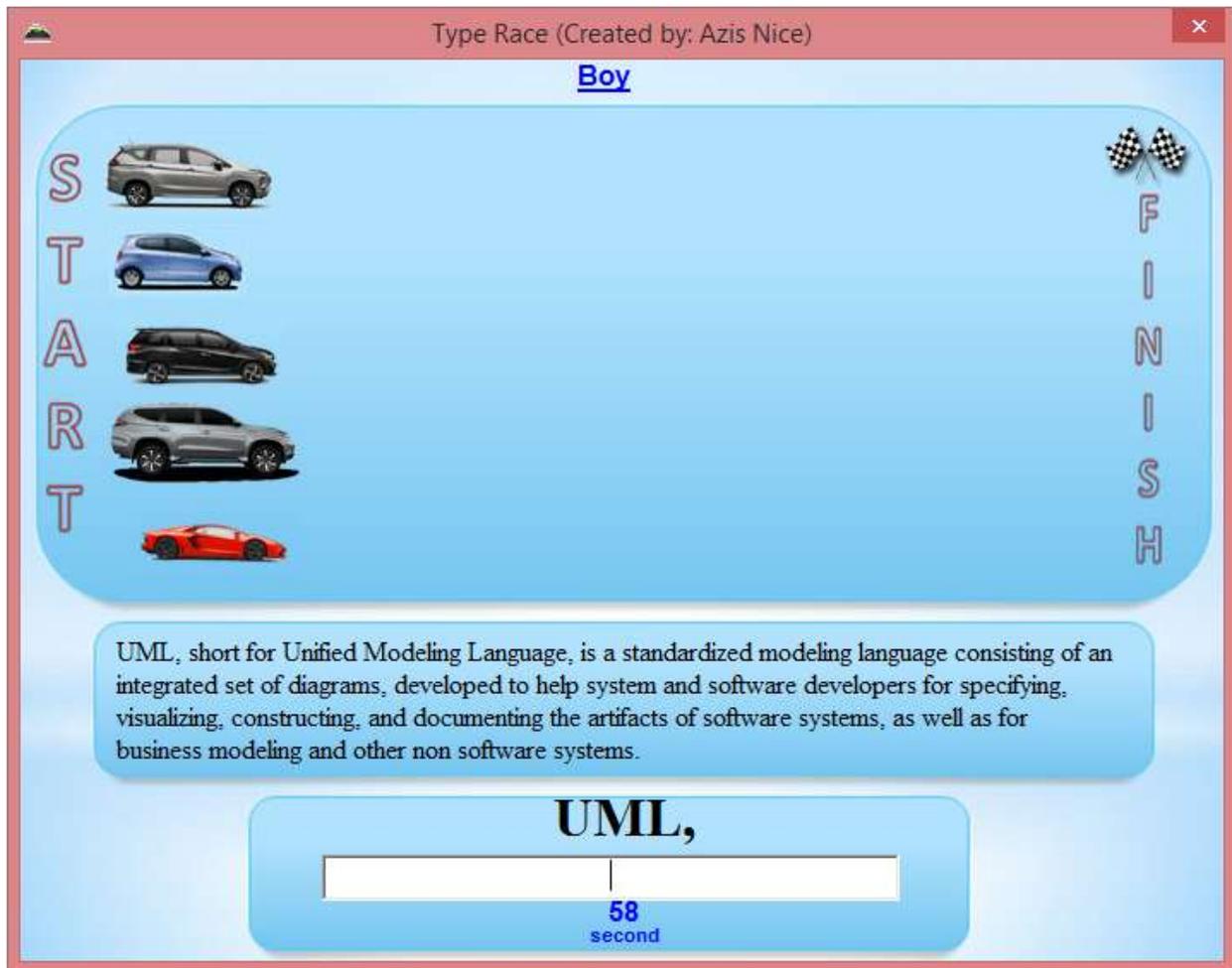
1. Klik kalimat "Click Me for Input Your Name", lalu masukkan namamu pada kolom teks yang sudah tersedia, kemudian enter. Misal seperti gambar di bawah ini.



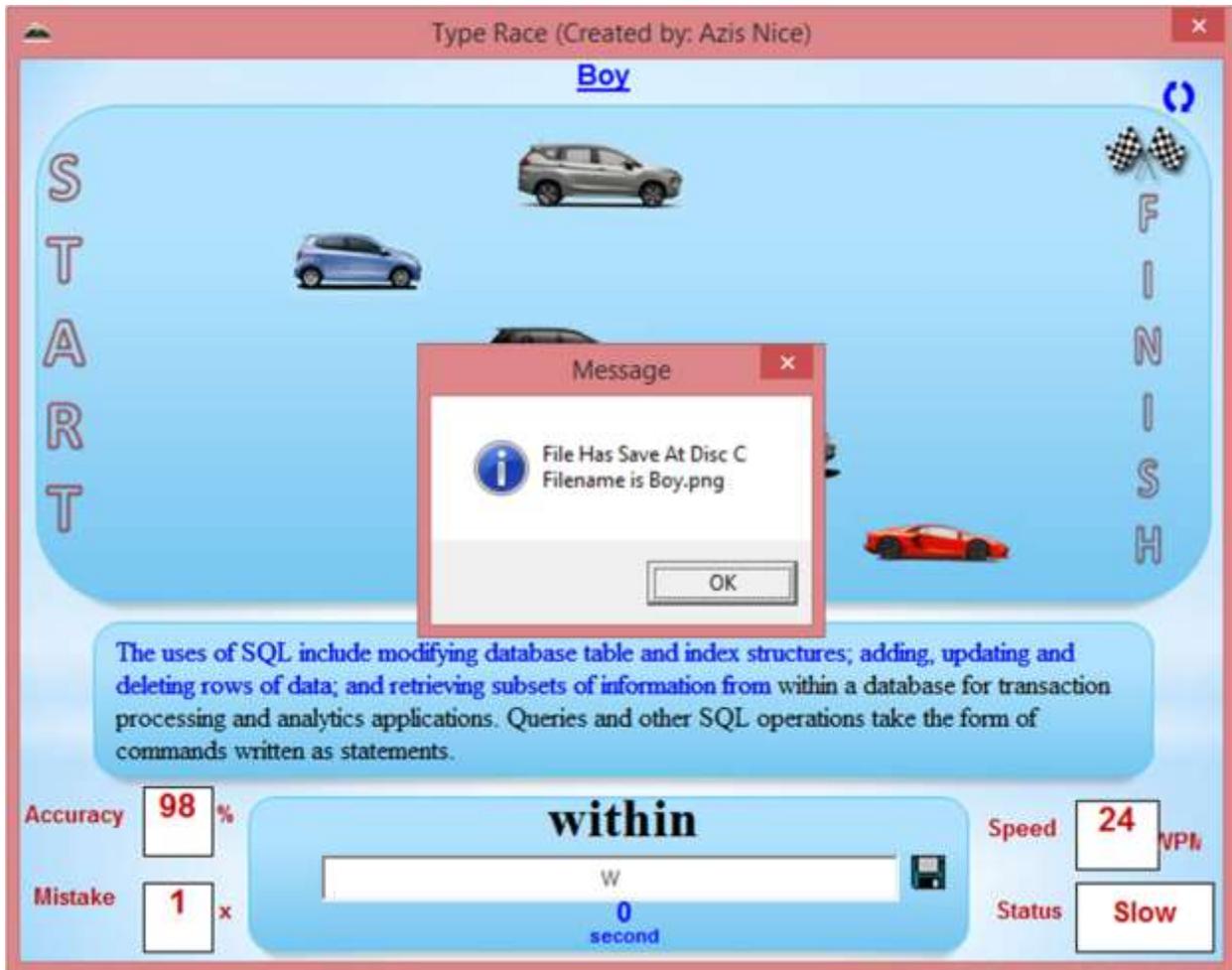
2. Setelah di enter maka akan tampil, tampilan seperti dibawah ini.



Akan terdapat lampu rambu lalu lintas yang menandakan waktu persiapan mengetik dimulai. Lampu akan dimulai dari nyala lampu merah, kuning dan terakhir hijau. Jika lampu sudah berada pada lampu hijau tandanya waktu mengetik dimulai disertai dengan tanda **GO...!!!** yang mengartikan waktu mengetik dimulai.



3. Ketiklah sesuai dengan kata-kata yang terdapat tepat di atas kolom ketik. Kalian hanya diberikan waktu 1 menit atau 60 detik untuk menyelesaikan misi tersebut. Semakin cepat kalian mengetik maka laju mobil kalian akan semakin cepat mencapai finish. Mobil kalian adalah mobil yang berada di posisi paling atas.



4. Jika waktu selesai maka game akan berhenti secara otomatis diikuti dengan nonaktifnya kolom ketik dan tampilnya hasil dari pengetikan kita. Hasil dapat disimpan dengan cara klik simbol disket. Maka secara otomatis akan tersimpan di Disc C dengan format penyimpanan sesuai dengan kotak pesan yang tampil pada layar komputer kalian.

=====SEKIAN & TERIMA KASIH=====

----- SEMOGA BERMANFAAT-----



Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat STMIK Nusa Mandiri

SURAT TUGAS No.0121/C.01/PPPM-NM/IX/2020

Tentang
Panitia Pengabdian Masyarakat PPPM Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat, dengan ini menugaskan :

Penanggung Jawab	Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom
Ketua Pelaksana	Dede Nurrahman S.Kom. M.Kom
Koordinator Tutor	MOHAMMAD SYAMSUL AZIS M.Kom
Tim Tutor	Juniarti Eka Sapitri S.S.,M.M Afendo Saputra Anisa Ratna Furi Hairunisa Halim Ibnu Fajar Pratama

Bertanggung jawab terhadap jalanya acara dari awal s/d akhir sebagai Panitia Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri berupa Pelatihan mengetik dengan cepat menggunakan game batik (Balap Ketik) masa penugasan pada:

Tanggal : 17 Oktober 2020

Tempat : Aula Yaysan Rumah Harapan

Jl. Raya Telagasari - Kosambi, Belendung, Kec. Klari, Kabupaten Karawang, Jawa Barat 41371

Surat tugas dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Agar dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Jakarta, 7 September 2020

Ketua PPPM

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Norma Yunnita, M.Kom

Tembusan

- Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri
- Arsip
- Ybs





Sertifikat



Diberikan Kepada

DEDE NURRAHMAN, S.Kom. M.Kom

Sebagai Ketua Pelaksana

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Rumah Harapan dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri pada tanggal 17 Oktober 2020 dengan materi Pelatihan mengetik dengan cepat menggunakan game batik (Balap Ketik).



Jakarta, 24 Oktober 2020

Ketua PPPM

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri

Norma Yunnita, M.Kom