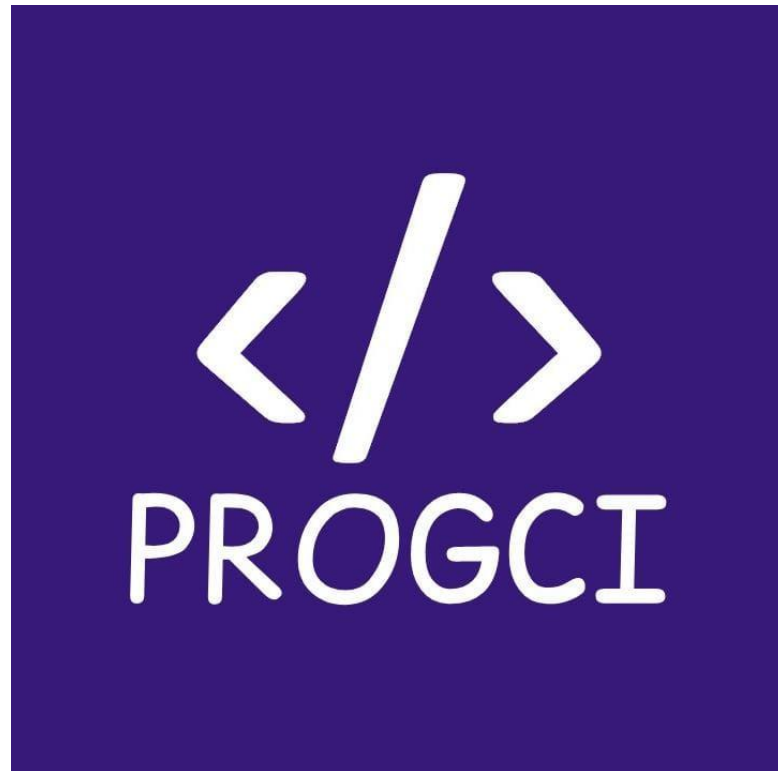


**PROGRAM KERJA
EKSTARKULIKULER RPL
(REKAYASA PERANGKAT LUNAK)**



**SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
CIKAMPEK**

Jl. Ir. H. Juanda Kel. Jomin Barat Kec. Kotabaru, Karawang,

Jawa Barat, Indonesia

No.tlp : (0264) 316604

Tahun Ajaran 2022/2023

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas rahmat dan karunia-Nya kami diberi kemudahan untuk menyelesaikan program kerja ekstrakurikuler RPL ini.

Kami ucapkan terima kasih kepada pihak sekolah yang telah memberi kesempatan dan kepercayaan untuk membuat rencana program kerja ini. Karena tanpa kesempatan ini, kami tidak akan bisa menyalurkan aspirasi mengenai perencanaan kegiatan ekstrakurikuler RPL .

Terima kasih juga untuk orang-orang disekitar kami yang turut memberi dukunganhingga akhirnya program kerja ini dapat terselesaikan tepat pada waktunya.

Akhir kata, kami harap program kerja yang telah kami buat ini kedepannya dapat dilaksanakan dengan baik.

Kotabaru, 22 November 2022

Ekstrakurikuler RPL

Daftar Isi

Kata Pengantar	i
Daftar Isi.....	ii
Bab I Pendahuluan	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan Ekstrakurikuler	2
Bab II Ekstarkurikuler RPL.....	3
2.1 Deskripsi dan pengertian Ekstarkurikuler RPL	3
2.2 Divisi Ekstrakurikuler	4
2.3 Asas dan landasan Organisasi	4
2.4 Struktur Organisasi	4
2.5 Susunan Pengurus	4
2.6 Tugas dan Tanggung jawab	5
Bab III Program Kerja.....	6
3.1 Program Mingguan	6
3.1.1 Kegiatan Pematerian Mingguan Wajib	6
3.1.2 Kegiatan Divisi Ekstrakurikuler	7
3.2 Kegiatan Bulanan	7
3.3 Kegiatan Tahunan	7
3.4 Lainnya	7
3.5 Dokumentasi	8
BAB IV Keperluan.....	9
4.1 Tempat	9
4.2 Anggaran	9
4.2.1	9
Bab V Penutup	10
Lembar Pengesahan	11

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya zaman, pengaruh teknologi terhadap kehidupan sehari-hari semakin besar dan terlihat, tentu saja pengaruh itu memiliki dampak yang bagus, seperti contohnya Computational Thinking (CT), dimana kita dilatih untuk berfikir kritis, dan dapat menyelesaikan masalah kompleks secara kreatif, logis dan terstruktur. Lalu ponsel genggam yang kita selalu pakai dan berdampak terhadap perkembangan zaman dan yang paling penting, sebuah software atau perangkat lunak yang kita gunakan untuk melakukan hal hal dari perangkat itu sendiri, Oleh karena itu, banyak sekali pengaruh teknologi yang dapat kita pelajari.

Perangkat teknologi terbagi menjadi 3, Hardware atau perangkat keras yang bekerja secara fisik dan menjadi pendukung kinerja komputer, Brainware atau biasa yang disebut sebagai manusia, yang berkerja sebagai otak atau user sebuah komputer, lalu terakhir ada Software atau Perangkat Lunak yang berfungsi sebagai perantara hardware dengan brainware yang berkerja sesuai dengan keinginan brainware terhadap hardware. Software sekaligus juga adalah hal yang akan kita alami dalam ekstrakurikuler ini. Atas dasar itu, siswa-siswi SMAN 1 CIKAMPEK berkeinginan untuk mempelajari cara kegunaan serta pembuatan dari software itu sendiri. Tentu saja keinginan itu akan lebih terbantu jika adanya sebuah ekstrakurikuler dalam sekolah itu sendiri yang membahas tentang software

1.2 Tujuan Ekstrakurikuler

Adapun tujuan dari ekstrakurikuler RPL ini, yaitu:

1. Memahami perangkat-perangkat dalam sistem komputer.
2. Mempelajari cara membuat software.
3. Menambah wawasan tentang perangkat komputer.
4. Meningkatkan minat siswa terhadap hal yang berbau teknologi.
5. Memahami logika Pemrograman.
6. Mempelajari standar yang program yang baik.
7. Menghasilkan perangkat lunak yang dapat berguna di lingkungan sekolah.
8. Membantu atau memaksimalkan teknologi dalam lingkungan sekolah

Bab II

Ekstarkulikuler RPL

2.1 Deskripsi dan pengertian Ekstarkulikuler RPL

Ekstrakurikuler RPL merupakan ekstrakurikuler berbasis teknologi yang mendalami tentang pembahasan perangkat lunak. RPL memiliki kepanjangan yaitu Rekayasa Perangkat Lunak sebelumnya eskul ini bernama robotik namun kami memutuskan untuk mengganti nama dan logo eskul dikarenakan kami menganggap bahwa nama dan logo eskul yang terdahulu tidak memiliki keterkaitan sama sekali dengan kegiatan yang selalu kami lakukan yaitu hanya mempelajari cara membuat website dan tidak pernah mempelajari bagaimana membuat robot. kami memilih nama RPL dikarenakan kami mengacu pada hukum perangkat lunak bebas yaitu kebebasan penggunaanya untuk menjalankan, mengadakan, menyebarkan, mempelajari, mengubah dan meningkatkan kinerja perangkat lunak. Dan makna dari logo kami adalah (/) yang bermakna seseorang yang siap mengembangkan ilmu teknologi informasi di masa depan yang semakin cepat, sedangkan makna (< >) adalah wadah atau organisasi bagi seseorang yang ingin mengembangkan ilmunya terkait dengan teknologi informasi. Makna warna ungu juga melambangkan sebagai sebuah kekayaan intelektual yang dimiliki oleh setiap anggotanya, serta dibawah logo tersebut terdapat tulisan "proggci", yang memiliki arti programming sachi digunakan sebagai nama sebutan.

Ekstrakurikuler RPL memiliki satu divisi, yaitu divisi Gaming, di divisi ini kita melatih strategi dan memahami strategi yang tepat dalam suatu situasi berdasarkan berfikir komputasional. Ekstrakurikuler RPL berdiri sejak 10 Februari 2020 dengan pembina ekstrakurikuler 2020-sekarang adalah Bpk. Enjang Sadam, S.Pd.

2.2 Divisi Ekstrakurikuler

Dalam ekstrakurikuler ini, kita memiliki satu divisi, yaitu divisi gaming, dalam divisi gaming, kami mempelajari bagaimana mengatur strategi dalam kondisi tertentu, dalam hal ini kita mempelajari dalam kondisi yang terjadi di dalam game yang berlangsung, strategi ini dapat digunakan untuk melatih logika serta melatih kita untuk membuat strategi yang bagus

2.3 Asas dan landasan Organisasi

Organisasi ini berdasarkan atas asas musyawarah untuk menjadi organisasi yang memberikan kemudahan bagi para siswa-siswi SMAN 1 Cikampek dalam mempelajari hal mengenai Perangkat Lunak.

Eksrakurikuler ini memiliki landasan sebagaimana yang tercantum dalam Permen No. 62 Tahun 2014 tentang kegiatan ekstrakurikuler.

2.4 Struktur Organisasi

Pembina ekstrakurikuler RPL adalah seorang guru yang ditunjuk pihak sekolah dengan Surat Keputusan Kepala Sekolah untuk membimbing, mengawasi seluruh kegiatan ekstrakurikuler RPL.

Pengurus ekstrakurikuler RPL yaitu anggota yang mendapat tugas tambahan untuk mengatur, mengelola seluruh kegiatan Ekstrakurikuler RPL agar dapat berjalan dengan baik.

Pengurus ekstrakurikuler RPL terdiri dari:

- Seorang Ketua dan Seorang Wakil Ketua
- Seorang Sekretaris, Seorang Bendahara dan Ketua Divisi

2.5 Susunan Pengurus

Susunan pengurus ekstrakurikuler RPL SMAN 1 Cikampek tahun ajaran 2021/2022, yaitu:

1. Pembina : Enjang Sadam, S.Pd.
2. Ketua : Nurzaman

3. Wakil Ketua : Rafael Alfian Jaelani
4. Sekretaris : Farrel Athaillah Hariawan
5. Ketua Gaming : Raditya Azis P

2.6 Tugas dan Tanggung jawab

Berikut ini tugas dan tanggung jawab yang diemban oleh pembina dan pengurus ekstrakurikuler RPL:

1. Pembina bertanggung jawab atas seluruh pengelolaan pembinaan dan pengembangan yang dipimpinnya.
2. Pengurus harus menjalankan tugas sebaik-baiknya dan memberikan laporan pertanggung jawaban di akhir masa jabatan.
3. Pengurus bertanggung jawab atas program kerja yang telah disepakati.
4. Seluruh anggota berperilaku sopan sesuai dengan norma agama dan norma lainnya yang berlaku di Indonesia

Bab III

Program Kerja

3.1 Program Mingguan

3.1.1 Kegiatan Pematerian Mingguan Wajib

Kegiatan pembelajaran RPL ini bertujuan agar siswa mampu menguasai logika dasar dan cara berfikir komputasional, di dalam kegiatan ini, kita relative menggunakan Bahasa pemrograman sederhana seperti javascript digabung dengan html agar pembelajaran ini juga dapat digunakan dalam dunia kerja,

Kegiatan pematerian ini akan dilakukan setiap hari rabu dan materinya meliputi

Hardware (dasar)	Input/Output Dll Rakit Komputer(Hanya di praktekkan)
Software	Install Windows Install chrome

Programming	Memakai Visual Studio Code (mungkin dimasukan softwer) Html dasar Text Html, input,Image/video,dll Script hubungkan ke Html JS (java script https://eloquentjavascript.net/ atau https://osn.toki.id/silabus/ Nodejs
-------------	---

3.1.2 Kegiatan Divisi Ekstrakurikuler

Adapun kegiatan divisi dalam ekstarkulikuler ini, seperti kegiatan divisi gaming, kegiatan divisi ini akan dilaksanakan setiap hari selasa

3.2 Kegiatan Bulanan

Adapun kegiatan bulanan di ekstarkulikuler ini, dari divisi gaming sendiri ada tournament game bulanan, dan jika kegiatan pematerian sudah mencapai materi yang cukup, akan di adakan juga pembuatan website dengan tema tertentu

3.3 Kegiatan Tahunan

Adapun kegiatan tahunan yang dilakukan, salah satu nya adalah mengganti website <https://sman1cikampek.sch.id/rpl> di repository <https://github.com/RPLSaci/RPLSaci.github.io> dan juga mengikuti event tahunan seperti hacktoberfest

3.4 Lainnya

Adapun kegiatan lainnya meliputi Kolaborasi antar ekstrakurikuler di SMAN 1 CIKAMPEK dan mengikuti perlombaan dan event lainnya

3.5 Dokumentasi

Untuk membantu pematerian kepada anggota yang berhalangan masuk, kita juga menyediakan materinya dalam bentuk pdf/ppt di repository github <https://github.com/RPLSaci/Materi> agar anggota tidak ketinggalan materi

BAB IV

Keperluan

4.1 Tempat

Untuk melaksanakan kegiatan ekstrakurikuler dengan baik, maka diperlukanlah fasilitas yang dapat mendukung kegiatan ekstrakurikuler itu, salah satunya adalah proyektor, komputer, dan ruangan, kami telah menemukan semua berada di lab komputer 2, maka kami memerlukan lab komputer 2 untuk kegiatan ekstrakurikuler ini

4.2 Anggaran

Anggaran kegiatan Ekstrakurikuler RPL SMA Negeri 1 Cikampek Tahun 2022 dialokasikan dari dana Bantuan Operasional Sekolah (BOS) yang tertuang dalam Rencana Kegiatan Anggaran Sekolah (RKAS) Tahun 2022.

4.2.1 Rencana Pengeluaran

Berikut total dana yang diperlukan sesuai dengan pemaparan anggaran sebelumnya:

1	Materi Pembelian Komputer Bekas Untuk di bongkar	Rp. 1.200.000,-
2	Divisi Bulanan/Turnamen	Rp. 50.000,-
Subtotal	-----	Rp. 1.250.000,-

Bab V

Penutup

Penyusunan Program Kerja Ekstrakurikuler RPL Tahun Ajaran 2022/2023 ini merupakan upaya untuk mencapai keberhasilan penyelenggaraan Ekstrakurikuler RPL SMAN 1 Cikampek. Dengan demikian diharapkan kepada para pengelola agar dapat bekerja sama dalam menjalankan tugas dan tanggung jawab sebaik-baiknya agar Program Kerja Ekstrakurikuler RPL dapat dirasakan

Lembar Pengesahan

Mengetahui

Pembina Ekstrakurikuler RPL

Wakasek Kesiswaan

Enjang Sadam, S.Pd

Eni Setiani, S.Pd

NIP:.....

NIP:197612062006042005

Ketua Ekstrakurikuler RPL

Ketua Osis

Nurzaman

Chatrine cahaya mykino

NIS:.....

NIS:.....

Mengetahui

Kepala Sekolah

Drs. H. Agus Setiawan, M.Pd

NIP: 196809171992031007