



Himpunan Mahasiswa
Jurusan Informatika
Universitas Langlangbuana

PROPOSAL

Belajar Bareng Masyarakat (BBM)



LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Tanpa proses belajar yang baik, tentunya SDM unggul dan berkualitas akan minim dihasilkan dan tentunya akan berefek kepada proses pembangunan bangsa. Orang-orang hebat yang mengelola dan memberikan dampak kemajuan bagi Indonesia, tentu saja berawal dari proses belajar yang baik. Walaupun memang proses belajar tidak selalu di lembaga formal seperti perguruan tinggi, tetapi usaha belajar di perguruan tinggi harus benar-benar berkualitas dan memastikan hasilnya akan baik.

Meningkatnya teknologi di era globalisasi yang serba modern ini bisa kita terapkan pada dunia pendidikan sebagai fasilitas lebih dan serba canggih untuk memperlancar proses pembelajaran yang disampaikan.

Penggunaan teknologi terbukti dapat meningkatkan minat belajar anak karena tampilan yang lebih menarik sehingga akan terhindar dari rasa jenuh selama mengikuti pelajaran. Seperti di Indonesia yang sebagian besar sekolah masih belum menggunakan teknologi dalam pendidikan.

Ilmu yang bermanfaat tentunya bukan hanya ilmu yang disimpan untuk diri sendiri atau sekedar disimpan dalam pikiran kita, melainkan ilmu yang diamalkan sesuai fungsinya dan memberikan manfaat untuk orang banyak. Akan menjadi percuma jika ilmu yang kita miliki sangat menjulang setinggi langit, namun tidak memberikan dampak perubahan yang signifikan untuk masyarakat.

Dalam Undang-Undang pendidikan tinggi, disebutkan bahwa pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan sivitas akademika yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk memajukan kesejahteraan masyarakat dan mencerdaskan kehidupan bangsa.

Kegiatan bakti sosial merupakan suatu kegiatan yang dapat merapatkan kekerabatan kita, untuk mewujudkan rasa cinta kasih, rasa saling menolong, rasa saling peduli mahasiswa kepada masyarakat luas yang sedang membutuhkan uluran tangan mereka.

Oleh karena itu, kegiatan Belajar Bareng Masyarakat (BBM) diciptakan untuk mewujudkan poin pertama dan ketiga dari Tri Dharma Perguruan Tinggi serta menularkan semangat positif dari mahasiswa Informatika kepada anak-anak panti asuhan, mengenalkan dan memberikan keterampilan mengenai teknologi kepada mereka agar menggunakan teknologi dengan sebagai mestinya.

DASAR PEMIKIRAN

Dasar pemikiran kegiatan ini, yaitu:

1. Tri Dharma Perguruan Tinggi
2. Sebagai program kerja Himpunan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika (HMJ IF) masa bakti 2022-2023.



NAMA KEGIATAN

Kegiatan yang dilaksanakan ini bernama Belajar Bareng Masyarakat (BBM) yang termasuk kedalam rangka Pengabdian Kepada Masyarakat atau sering dikenal dengan Bakti Sosial.

JUDUL KEGIATAN

Judul yang akan kami gunakan untuk kegiatan Belajar Bareng Masyarakat (BBM) ini yaitu “Pebuatan Desain Logo”

TEMA KEGIATAN

Tema yang akan kami gunakan untuk kegiatan Belajar Bareng Masyarakat (BBM) ini yaitu “Belajar Desain Grafis”

TUJUAN KEGIATAN

1. Memperkenalkan siswa/i mengenai dunia teknologi dan cara memanfaatkan teknologi dengan sebagaimana mestinya,
2. Mengedukasi siswa/i mengenai penggunaan teknologi dengan baik dan benar,
3. Memberikan keterampilan dalam pembuatan desain grafis untuk mengembangkan skill siswa/i,
4. Meningkatkan motivasi belajar, memiliki semangat tinggi, pemikiran yang kreatif, mandiri sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa/i,
5. Meningkatkan rasa kebersamaan dan mempertajam kepekaan sosial para mahasiswa terhadap dunia luar,
6. Mengamalkan ilmu sesuai fungsinya dan memberikan manfaat untuk orang banyak, dan
7. Mewujudkan poin pertama dan ketiga dari tri Dharma Perguruan Tinggi.

SASARAN KEGIATAN

Siswa/i SMK TI Garuda Nusantara

Jumlah Siswa/i kelas RPL 12 : 66 Siswa/i

Jumlah Pengajar RPL : 6 pengajar

Telepon : -

Alamat : Jl. Sangkuriang No.30, Cipageran, Kec. Cimahi Utara, Kota Cimahi, Jawa Barat 40511



WAKTU DAN TEMPAT

Kegiatan BBM (Belajar Bareng Masyarakat) ini akan dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : 20 Desember 2023
Waktu : 09.00 s/d Selesai
Tempat : SMK TI Garuda Nusantara

SUSUNAN KEGIATAN

No.	Waktu	Durasi	Kegiatan	Keterangan
1	09.00 – 09.30	30’	Pembukaan: a. Sambutan Ketua Pelaksana b. Sambutan Ketua Himpunan c. Sambutan Kepala Sekolah / Kepala Jurusan	Moderator, Kepala Sekolah / Kepala Jurusan, Ketua Himpunan, Ketua Pelaksana
2	09.30 – 11.30	120’	Pemberian materi	Pemateri
3	11.30 – 11.45	15’	Quiz	Panitia
4	11.45 – 12.00	15’	Penutupan dan Pembagian Hadiah serta sambutan penutupan dari: a. Ketua Pelaksana b. Ketua Himpunan c. Kepala Sekolah / Kepala Jurusan	Moderator, Kepala Sekolah / Kepala Jurusan, Ketua Himpunan, Ketua Pelaksana



SUSUNAN KEPANITIAAN

- Pelindung : Dr. H. R. AR. Harry Anwar S.H., M.H.
(Rektor Univ. Langlangbuana)
- Penasehat : Dr. Sally Octaviana Sari, S.T., M.T.
(Dekan Fakultas Teknik)
- Penanggung Jawab : Kusmaya, S.Kom., MT. (Ketua Prodi Informatika)
Rafi Ahmad Faisal (Ketua BEM Fakultas Teknik)
Ardhi Yoga Pradopo (Ketua HMJ Informatika)

Panitia Pelaksana

- Ketua Pelaksana : Yurika Budiarti
- Sekretaris : Fazulhaq Febriansah N
- Bendahara : Yuraditha Aurelia P
- Seksi Acara : Dika Ardhiansyah R
Ganjar Pamungkas
Lira Serli Selviana
Dieka Septiani S
- Seksi Humas : Moch Frendika Pratama
Revian Ardhiansyah
Beni Ramdani
Miladyna Fauzia
Putri Aprilia Pratiwi
- Seksi Logistik : Dapit Darmawan
Andika M Arief Nurdin
Anjas Lesmana
Radinda Putri Salsabila
- Seksi Pubdok : Rolanda Yasmaherdana
Yuga Azka Al Razzak
Bintang Rizqia



ANGGARAN DANA

1. Rincian Pemasukan Dana

No	Keterangan	Sub Total
1	Dana Kemahasiswaan HMJ IF UNLA	Rp. 1.500.000
Total		Rp. 1.500.000

2. Rincian Pengeluaran Dana

No	Keterangan	Pcs	Satuan	(@) Satuan	Sub Total
Sekretariat					
1	Print + Jilid Proposal	2	Rangkap	Rp 15.000	Rp 30.000
2	Print Surat	1	Rangkap	Rp 10.000	Rp 10.000
3	Fc Surat	2	Rangkap	Rp 5.000	Rp 10.000
4	Map	3	Pcs	Rp 2.000	Rp 6.000
Konsumsi					
1	Konsumsi	30	Box	Rp 15.000	Rp 450.000
2	Konsumsi Pemateri	1	Box	Rp 25.000	Rp 25.000
3	Air mineral	1	Dus	Rp 40.000	Rp 40.000
Logistik					
1	Banner	1	Pcs	Rp 70.000	Rp 70.000
2	Tumblr	10	Pcs	Rp 10.000	Rp 100.000
3	Plakat	1	Pcs	Rp 150.000	Rp 150.000
4	Sertifikat	30	Pcs	Rp 1.000	Rp 30.000
5	Buku Tulis Sidu	4	Pak	Rp 35.000	Rp 140.000
6	Pulpen Zebra Picollo	2	Lusin	Rp 20.000	Rp 40.000
7	Tipex cair	2	Pak	Rp 45.000	Rp 90.000
8	Penggaris	2	Lusin	Rp 29.500	Rp 59.000
Lain-lain					
1	Pemateri	1	Orang	Rp 250.000	Rp 250.000
Total					Rp 1.500.000



Rincian Pemasukan Dana = Rp. 1.500.000

Rincian Pengeluaran Dana = Rp. 1.500.000

Total Defisit = Rp. 0



PENUTUPAN

Demikian proposal kegiatan yang dapat kami sampaikan, semoga kegiatan ini mendapat respon positif dari semua pihak. Besar harapan kami agar semua kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang mendukung kegiatan ini. Semoga pelaksanaan BBM ini dapat memberikan pengetahuan dan wawasan yang luas bagi para siswa/i di SMK TI Garuda Nusantara. Atas nama panitia BBM, mengucapkan terima kasih atas perhatian, dukungan dan partisipasinya.



LEMBAR PENGESAHAN

Bandung, 16 November 2023

Panitia Pelaksana,

Ketua Pelaksana

Sekretaris Pelaksana

Yurika Budiarti

NPM. 41155050210047

Faizulhaq Febriansah Nurmahpudin

NPM. 41155050200038

Mengetahui,

Ketua BEM

Fakultas Teknik

Ketua HMJ

Informatika

Rafi Ahmad Faisal

NPM. 41155010180026

Ardhi Yoga Pradopo

NPM. 41155050200012

Wakil Dekan III

Fakultas Teknik

Ketua Prodi

Informatika

Dr. Risris Nurjaman, S.T., M.T.

NIP: 64900

Kusmaya, S.Kom., M.T.

NIP: 47096

Menyetujui,

Dekan

Fakultas Teknik

Dr. Sally Octaviana Sari, S.T., M.T.

NIP: 68401