



PROTEKSI ISI PROPOSAL

Dilarang menyalin, menyimpan, memperbanyak sebagian atau seluruh isi proposal ini dalam bentuk apapun kecuali oleh pengusul dan pengelola administrasi pengabdian kepada masyarakat

PROPOSAL PENGABDIAN 2023

ID Proposal: 1e5a35b6-a472-4431-b22f-87c1ae4410e1
Rencana Pelaksanaan Pengabdian : tahun 2023 s.d. tahun 2023

1. JUDUL PENGABDIAN

PKM GURU SMA YUPPEN TEK 1 KOTA TANGERANG DALAM PENERAPAN LITERASI DIGITAL YANG BERBASIS WEB DAN ANDROID

Kelompok Skema	Ruang Lingkup	Bidang Fokus	Lama Kegiatan	Tahun Pertama Usulan
Pemberdayaan Berbasis Masyarakat	Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat	tematik - Digital Economy	1	2023

2. IDENTITAS PENGUSUL

Nama, Peran	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas	ID Sinta	H-Index	Rumpun Ilmu
ARIN FITRIANA Ketua Pengusul	Universitas Budi Luhur	Ilmu Hubungan Internasional	Berkoordinasi dengan pihak internal universitas ☒ Berkoordinasi dengan mitra ☒ Menyusun proposal ☒ Menyusun materi kegiatan ☒ Memberikan pemaparan materi ☒ Memberikan pelatihan ☒ Menyusun laporan	258139	-	ILMU POLITIK
ANGGUN PUSPITASARI Anggota Pengusul	Universitas Budi Luhur	Ilmu Hubungan Internasional	Berkoordinasi dengan pihak internal universitas ☒ Menyusun materi kegiatan ☒ Membuat sistem ☒ Memberikan pelatihan ☒ Menyusun laporan	5994411	-	ILMU POLITIK
SAMSINAR Anggota Pengusul	Universitas Budi Luhur	Sistem Informasi	Berkoordinasi dengan pihak internal universitas ☒ Berkoordinasi dengan mitra ☒ Menyusun materi kegiatan ☒ Memberikan pemaparan materi ☒ Memberikan	6049803	-	TEKNIK ELEKTRO DAN INFORMATIKA

			pelatihan ☒ Menyusun laporan			
--	--	--	---------------------------------	--	--	--

3. IDENTITAS MAHASISWA

Nama, Peran	NIM	Perguruan Tinggi/ Institusi	Program Studi/ Bagian	Bidang Tugas
ANNISA PUTRI Mahasiswa	2042500096	Universitas Budi Luhur	Ilmu Hubungan Internasional	Berkoordinasi dengan mitra, mempersiapkan administrasi, memberi masukan terkait materi dan metode sosialisasi, mempersiapkan perlengkapan kegiatan dan membantu tim dosen dalam pelaksanaan program
SHANDI IRAWAN Mahasiswa	2011500788	Universitas Budi Luhur	Teknik Informatika	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Berkoordinasi dengan mitra ☒ Mempersiapkan administrasi ☒ Memberi masukan terkait materi dan metode sosialisasi ☒ Mempersiapkan perlengkapan dan peralatan kegiatan ☒ Memfasilitasi pembuatan sistem ☒ Membantu tim dosen dalam pelaksanaan program

4. MITRA KERJASAMA

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dapat melibatkan mitra, yaitu mitra sasaran, mitra pemerintah/pemda, mitra DUDI/CSR/LSM atau mitra perguruan tinggi

Jenis Mitra	Nama Mitra	Dana
sasaran	SMA Yuppentek I Tangerang	-

5. LUARAN DIJANJIKAN

Tahun Luaran	Jenis Luaran	Status target capaian	Keterangan
1	Peningkatan keterampilan mitra	Tercapai	Capain target luaran 100%
1	Artikel di jurnal nasional ber ISSN	Published	DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
1	Artikel di media massa elektronik	Online/bisa diakses	Harianterbit.com
1	Konten Video pelaksanaan kegiatan	Published	https://youtube.com/@hibudiluhur1868

6. ANGGARAN

Rencana Anggaran Biaya Pengabdian mengacu pada PMK dan buku Panduan Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang berlaku.

Total RAB Tahun 1 : Rp. 49.685.000,00

Tahun 1 Total : Rp. 49.685.000,00

Jenis Pembelanjaan	Komponen	Item	Satuan	Vol.	Biaya Satuan	Total
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 150.000,00	Rp 150.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 5.000.000,00	Rp 5.000.000,00
Teknologi dan Inovasi	Alat Teknologi Tepat Guna	1	Unit	1	Rp 2.000.000,00	Rp 2.000.000,00
Honorarium (Pelaksanaan Pengabdian)	HR Panitia	3	OK (kali)	1	Rp 3.000.000,00	Rp 3.000.000,00
Honorarium (Pelaksanaan Pengabdian)	HR Pembantu teknis/ Asisten Pelaksanaan kegiatan	2	OJ	1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
Honorarium (Pelaksanaan Pengabdian)	Honorarium narasumber	1	OH	1	Rp 1.500.000,00	Rp 1.500.000,00
Teknologi dan Inovasi	Bahan baku produksi	1	Paket	1	Rp 1.480.000,00	Rp 1.480.000,00
Teknologi dan Inovasi	Barang komponen produksi	1	Unit	1	Rp 625.000,00	Rp 625.000,00
Biaya Pelatihan	Biaya konsumsi	1	OK (kali)	1	Rp 3.980.000,00	Rp 3.980.000,00
Perjalanan	Transport Lokal	5	OK (kali)	5	Rp 200.000,00	Rp 1.000.000,00
Biaya Lainnya	Biaya pembuatan dokumen video	1	Paket	1	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
Biaya Lainnya	Biaya pendaftaran seminar nasional	1	Paket	1	Rp 750.000,00	Rp 750.000,00
Biaya Lainnya	Biaya Publikasi artikel di Jurnal Nasional	1	Paket	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
Biaya	Biaya Paket	1	OK (kali)	3	Rp	Rp

Pelatihan	Ruangan dan Konsumsi				500.000,00	1.500.000,00
Biaya Pelatihan	Biaya Paket Ruang dan Konsumsi	1	OK (kali)	50	Rp 50.000,00	Rp 2.500.000,00
Teknologi dan Inovasi	Barang komponen produksi	1	Unit	75	Rp 50.000,00	Rp 3.750.000,00
Teknologi dan Inovasi	Barang komponen produksi	1	Unit	1	Rp 1.000.000,00	Rp 1.000.000,00
Biaya Pelatihan	Biaya konsumsi	1	OK (kali)	50	Rp 20.000,00	Rp 1.000.000,00
Teknologi dan Inovasi	Ruang penunjang Pelaksana Pengabdian	1	Unit	1	Rp 500.000,00	Rp 500.000,00
Teknologi dan Inovasi	Barang komponen produksi	1	Unit	1	Rp 2.700.000,00	Rp 2.700.000,00



Isian Substansi Proposal

SKEMA Pemberdayaan Berbasis Masyarakat

Petunjuk: Pengusul hanya diperkenankan mengisi di tempat yang telah disediakan sesuai dengan petunjuk pengisian dan tidak diperkenankan melakukan modifikasi template atau penghapusan di setiap bagian.

JUDUL

Tuliskan Judul Usulan

PKM Guru SMA Yuppentek 1 Kota Tangerang dalam Penerapan Literasi Digital yang Berbasis Web dan Android.

RINGKASAN

Ringkasan tidak lebih dari 300 kata yang berisi urgensi, tujuan, dan luaran yang ditargetkan.

PKM ini merupakan bentuk pengenalan sistem aplikasi berbasis website dan android dalam penerapan literasi digital kepada guru-guru di SMA Yuppentek 1 Tangerang. Perkembangan teknologi informasi dan telekomunikasi telah dimanfaatkan oleh masyarakat secara luas, **Masalah** yang dihadapi adanya penyalahgunaan pemanfaatan yang merugikan masyarakat. Remaja usia sekolah merupakan salah satu pengguna terbesar media digital di Indonesia. **Solusi** menyelesaikan permasalahan tersebut diperlukan tindakan preventif untuk meningkatkan ketrampilan dan pemahaman mitra terkait literasi digital dan cakupannya yang berbasis website dan android. PKM ini memfokuskan pada bidang sosial humaniora dan sistem informasi melalui sosialisasi literasi dan mengembangkan aplikasi berbasis website dan android untuk mendukung pelaksanaan pemahaman literasi digital.

Metode pada pelaksanaannya dilakukan dalam beberapa tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan pelaporan. Fokus penyelesaian solusi ada pada tahap kedua atau tahap pelaksanaan yang meliputi 1) Edukasi tentang literasi digital yang diharapkan akan meningkatkan pemahaman tentang cakupan literasi digital, 2) Edukasi tentang aplikasi terkait literasi digital; berupa pengenalan beragam aplikasi terkait yang telah ada, untuk meningkatkan pengetahuan dan pemanfaatan aplikasi yang telah ada. 3) Membuat aplikasi literasi digital termasuk digital safety yang berbasis website dan android. Aplikasi ini yang akan digunakan guru sebagai pengelola untuk lebih mampu mengontrol informasi. 4) Membuat modul literasi digital – digital safety. **Tujuan** program ini diharapkan untuk meningkatkan pemahaman tentang literasi digital secara berkelanjutan. Masing-masing tujuan ditargetkan dengan luaran pencapaian 100% yang diukur dengan tanya jawab dan questioner yang dibuat tim pengusul. **Luaran** kegiatan ini merupakan bentuk **transformasi perguruan tinggi**. Dosen berkegiatan di luar kampus, mahasiswa mendapatkan pengalaman diluar kampus dan hasil kerja dosen yang dapat dimanfaatkan masyarakat. Keterlibatan 2 (dua) mahasiswa akan mendapatkan rekognisi sebanyak 6 (enam) sks sebagai wujud MBKM. Hasil kegiatan akan dipublikasikan pada jurnal terkreditasi Sinta-3, publikasi pada media massa dan video kegiatan. Secara umum kegiatan ini diharapkan menjadi bentuk **transfer ilmu pengetahuan dan teknologi** bagi masyarakat.

KATA KUNCI

Kata kunci maksimal 5 kata

Literasi Digital; Aplikasi, Website; Android; Guru.

B. Pendahuluan

Pendahuluan tidak lebih dari 1000 kata yang berisi **analisis situasi dan permasalahan mitra** yang akan diselesaikan. Uraian analisis situasi dibuat secara komprehensif agar dapat menggambarkan secara lengkap kondisi mitra. Analisis situasi dijelaskan dengan berdasarkan kondisi eksisting dari mitra/masyarakat yang akan diberdayakan, didukung dengan profil mitra dengan data dan gambar yang informatif. Khususnya untuk mitra yang bergerak di bidang ekonomi dan belajar berwirausaha. Kondisi eksisting dibuat secara lengkap hulu dan hilir usahanya. Tujuan kegiatan dan kaitannya dengan MBKM, IKU, dan fokus pengabdian perlu diuraikan.

Mitra pada pengabdian masyarakat dengan skema pemberdayaan berbasis masyarakat ini adalah SMA Yuppentek I Kota Tangerang merupakan salah satu sekolah yang berdasar teknologi di Tangerang. Sekolah ini berlokasi Jl. Perintis Kemerdekaan I No.1, Kota Tangerang, Pada awalnya berdiri adalah untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja seiring dengan perkembangan industri di Tangerang. Sekolah ini berada dibawah Yayasan Usaha Peningkatan Pendidikan Teknologi. Yayasan ini memiliki beberapa unit kerja seperti Madrasah intidaiyah, Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Untuk Sekolah Menengah Atas (SMA) Yuppentek 1 didirikan pada tanggal 18 Agustus 1983. Berdasarkan data dari Kemdikbud, SMA Yuppetek masuk kategori terakreditasi A dengan nilai 93. Jumlah guru sekitar 58 guru dengan jumlah siswa laki-laki sebanyak 428 siswa dan untuk siswa perempuan berjumlah 621. Terdapat 29 rombongan belajar yang menempati 36 ruang kelas. **(1)**



Gambar 1. Tampak Depan Gendung SMA Yuppentek 1 Tangerang **(2)**

Visi dan misi sekolah ini sesuai dengan komitmen pemerintah dalam mempersiapkan masyarakat menuju era industri 4,0 bahkan society 5,0. Berkesesuaian dengan komitmen tersebut, diharapkan sekolah berperan dalam mempersiapkan masyarakat dengan adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Fenomena yang paling melekat dengan kehidupan masyarakat adalah pemanfaatan media sosial melalui teknologi berbasis website dan android. Hampir semua kalangan telah memanfaatkan teknologi tersebut. Demikian juga pelajar termasuk yang belajar pada SMA Yuppentek 1, merupakan pengguna dan memanfaatkan teknologi tersebut. Sebagai sekolah menengah atas tentu yang dihadapi adalah anak remaja dengan kisaran usia antara 16 tahun sampai 18 tahun, dengan rincian <16 tahun 14 siswa, 16-18 tahun sebanyak 960 siswa dan >18 tahun sebanyak 75 siswa. Siswa tersebut tersebar di tingkat 10 dengan jumlah 376 siswa, tingkat 11 sebanyak 318 siswa dan pada tingkat 12 sebanyak 355 siswa **(1)** Usia remaja secara umum merupakan masa pencarian identitas. Sayangnya peningkatan pemanfaatan juga diikuti dengan peningkatan penyalahgunaannya. Disinilah fungsi sekolah sebagai institusi pendidikan diperlukan. Sekolah bukan hanya berfungsi untuk menyampaikan ilmu sebagai aspek intelektual, namun juga aspek lain seperti tingkah laku dan aspek motorik yang menjadi modal dasar siswa untuk mampu berkiprah dimasyarakat **(3)**



Gambar 2. Penjajakan Awal dengan Guru-guru SMA Yuppentek 1 Tangerang

Oleh karena itu diperlukan pemahaman kepada masyarakat terkait fenomena tersebut secara sederhana untuk mudah dipahami. Ini terlihat dengan adanya kejahatan dan penipuan digital seperti melalui pinjaman online, jual beli online atau melalui media sosial. Korban dari kejahatan dan penipuan ini sangat beragam yang buka hanya kalangan usia dewasa, namun juga remaja dan anak-anak. Hal ini mengingatkan pengguna teknologi ini sangat beragam. Bahkan di kalangan masyarakat didapat anak-anak usia dini telah memanfaatkan media digital, baik secara pasif maupun aktif. Dari sekedar melihat tayangan short youtube atau TikTok ataupun untuk membeli barang hingga upload video atau live streaming. (4) Sayangnya kekurangpahaman mengenai etika dan keamanan dalam bermedia digital telah menempatkan pengguna pada posisi yang dirugikan bahkan tanpa menyadarinya. Misalnya tiba-tiba ditransfer dan ditagih oleh pinjaman online (pinjol), atau video yang diupload disalah gunakan, atau adanya ujaran kebencian. Disatu sisi sekolah merupakan salah satu wadah untuk inseminasi pemahaman di tingkat masyarakat. melalui guru, sekolah diharapkan dapat menjadi panutan masyarakat. Sekolah menengah atas yang didominasi remaja juga merupakan pengguna media digital yang cukup besar. Berdasarkan analisis situasi mitra, maka permasalahan dikembangkan dari dua fokus bidang yaitu pemahaman literasi digital (sosial humaniora) dan aplikasi berbasis website dan android (sistem informasi) menjadi empat detail masalah, yaitu:

1. Edukasi dan pemahaman tentang literasi digital, terutama apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam memanfaatkan media digital. Termasuk didalamnya adalah pemahaman tentang digital safety. Permasalahan yang muncul di masyarakat, termasuk yang dihadapi oleh usia remaja salah satunya belum memahami penggunaan media digital secara aman dan memanfaatkannya secara positif.
2. Meningkatkan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Menyikapi beragam bentuk dampak negatif dari media digital, beberapa developer telah mengembangkan aplikasi untuk pengecekan dan kontrol terhadap penggunaan teknologi digital. Sayangnya belum familiar di kalangan masyarakat umum termasuk remaja. Oleh karena pada PKM ini juga dilakukan pengenalan terhadap beberapa aplikasi yang telah ada untuk membuka wawasan dan pemahaman peserta.
3. Menyikapi minimnya pemahaman dan pemanfaatan aplikasi tersebut, maka dibutuhkan aplikasi berbasis website dan android dikelola oleh guru. Pembuatan aplikasi ini diharapkan akan memudahkan guru dan siswa untuk mendapatkan informasi yang sesuai dan dibutuhkan dengan tepat.
4. Untuk memastikan pemahaman dan keberhasilan program, dibutuhkan sarana edukasi berkelanjutan sebagai panduan dan evaluasi pemahaman yang mudah dipahami dan diakses oleh

pengguna, terutama remaja siswa SMA. Panduan dan evaluasi ini berbentuk modul yang mudah untuk dibaca. Panduan ini juga sebagai bentuk bahwa kegiatan ini berlanjut dan terukur pencapaian target luarannya.

Tim PKM yang terdiri dari dosen dan mahasiswa ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta terhadap literasi digital termasuk digital safety, meningkatkan pemanfaatan teknologi digital yang telah ada secara positif, membuat aplikasi yang dikelola sendiri oleh guru berbasis web dan android serta pemanfaatan perangkat berupa modul untuk memudahkan pemahaman dan keberlanjutan kegiatan. Keterlibatan mahasiswa untuk mendukung tim dalam melaksanakan kegiatan seiring dengan tujuan dan manfaat Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) seperti mengeksplorasi pengetahuan dan memperluas jaringan di masyarakat. Adapun keterlibatan mahasiswa dapat direkognisi hingga sebesar enam (6) SKS karena keterlibatan mahasiswa terutama dalam menyiapkan aplikasi, demo dan running cukup merupakan bagian dari beberapa kajian mata kuliah. Rekognisi mata kuliah pada program studi hubungan internasional antara lain Diplomas Ekonomi (3 SKS), NGO and Civil Society (3 SKS). Sedangkan untuk program studi Teknologi Informasi, Mata Kuliah yang akan dikonversi adalah Desain Web (2 SKS) dan Pemrograman Java Enterprise (3 SKS)

Pada indikator Kinerja Utama (IKU) menunjukkan indikator dua (2) bahwa mahasiswa mendapat pengalaman diluar kampus, indikator tiga (3) bahwa dosen berkegiatan diluar kampus, serta diharapkan mencapai indikator lima (5), bahwa hasil kerja dosen dengan membuat aplikasi berbasis website dan android serta modul digital literasi dan digital safety dapat dimanfaatkan masyarakat. Oleh karena itu fokus bidang dalam PKM terdiri dari sosial humaniora dan teknologi informasi. Pada sosial humaniora yang bertujuan untuk mengubah sikap dan tingkah laku masyarakat dan teknologi informasi dengan membuat aplikasi berbasis website dan android yang dikelola guru sebagai pendukung digital literasi.

C. Permasalahan dan Solusi

C.1. Permasalahan Prioritas (dikaitkan dengan A.4 atau A.5)

Permasalahan prioritas maksimum terdiri atas 500 kata yang berisi uraian yang akan ditangani minimal 2 (dua) bidang/aspek kegiatan. Untuk masyarakat produktif secara ekonomi dan calon wirausaha baru meliputi bidang produksi, manajemen usaha dan pemasaran (hulu hilir usaha). Untuk kelompok masyarakat non produktif (masyarakat umum) maka permasalahannya sesuai dengan kebutuhan kelompok tersebut, seperti peningkatan pelayanan, peningkatan ketentraman masyarakat, memperbaiki/membantu fasilitas layanan dalam segala bidang, seperti bidang sosial, budaya, ekonomi, keamanan, kesehatan, pendidikan, hukum, dan berbagai permasalahan lainnya secara komprehensif. Prioritas permasalahan dibuat secara spesifik. Tujuan kegiatan dan kaitannya dengan IKU dan fokus pengabdian perlu diuraikan.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra, prioritas permasalahan dikembangkan dari dua fokus bidang yaitu pemahaman literasi digital (sosial humaniora) dan aplikasi berbasis website dan android (sistem informasi) menjadi empat detail masalah prioritas, yaitu:

1. Edukasi dan pemahaman tentang literasi digital, terutama apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam memanfaatkan media digital. Merupakan fokus bidang sosial yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didasari dengan maraknya penyalahgunaan media digital baik media sosial maupun aplikasi digital. Peserta yang merupakan remaja pelajar termasuk pengguna aktif media digital, sehingga edukasi menjadi penting dan prioritas kegiatan. Dengan edukasi ini diharapkan peserta terutama siswa mengalami peningkatan pemahaman terhadap literasi digital secara. Edukasi berupa sosialisasi dilakukan oleh tim dosen yang dibantu mahasiswa, terutama pada pelaksanaan evaluasi untuk mengukur target capaian. IKU meliputi prioritas dua (2) mahasiswa mendapat pengalaman diluar kampus dan prioritas tiga (3) dosen berkegiatan diluar kampus
2. Meningkatkan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Beragamnya media digital yang

telah dimanfaatkan masyarakat cukup beragam, namun masyarakat juga harus waspada dan berhati-hati dalam memanfaatkannya. Sehingga mengetahui tindakan preventifnya. Permasalahan ini merupakan gabungan fokus bidang sosial humaniora dan Teknik pada sistem informatika berupa praktek memanfaatkan aplikasi yang telah ada, serta bagaimana menyikapinya. Beberapa aplikasi terkait edukasi terhadap literasi telah dibuat oleh beberapa developer. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan beberapa aplikasi yang sudah ada, apa dan bagaimana cara memanfaatkan secara positif. Pada pelaksanaannya tim dosen didukung oleh mahasiswa, sehingga IKU yang dicapai mencakup prioritas dua (2) mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus dan prioritas tiga (3) dosen berkegiatan di luar kampus

3. Memerlukan teknologi untuk membatasi dan memfasilitasi beredarnya informasi guna memudahkan pengguna terutama remaja untuk mendapatkan informasi yang sesuai. Teknologi ini nantinya akan dikelola oleh guru dengan berbasis web dan android. Aplikasi yang dibuat akan diimplementasikan dengan memberikan workshop bagi para guru. Guru dipilih sesuai perannya di sekolah dan untuk memberdayakan sekolah sebagai media pembelajaran yang bukan hanya untuk pelajarannya, termasuk pada masyarakat sekitar sekolah. Permasalahan ini merupakan fokus bidang Teknik pada sistem informatika yang melibatkan mahasiswa. IKU yang dicapai mencakup prioritas dua (2) mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus dan prioritas tiga (3) dosen berkegiatan di luar kampus
4. Untuk memastikan pemahaman dan keberhasilan program, dibutuhkan sarana edukasi berkelanjutan sebagai panduan dan evaluasi pemahaman yang mudah dipahami dan diakses oleh pengguna, terutama remaja siswa. Panduan berupa modul berisi tentang materi sosialisasi, langkah-langkah yang dilakukan terkait dampak negatif media digital, panduan menggunakan aplikasi yang telah ada dan panduan penggunaan aplikasi yang telah dibuat. Panduan dan modul ini untuk guru dan siswa. Pada modul juga terdapat evaluasi atau tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman dan pencapaian target luaran. IKU yang dicapai mencakup prioritas dua (2) mahasiswa mendapat pengalaman di luar kampus dan prioritas tiga (3) dosen berkegiatan di luar kampus

C.2. Solusi

Solusi permasalahan maksimum terdiri atas 1500 kata yang berisi uraian semua solusi yang ditawarkan untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Deskripsi lengkap bagian solusi permasalahan memuat hal-hal berikut.

- a. Tuliskan semua **solusi yang ditawarkan** untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi mitra secara sistematis sesuai dengan prioritas permasalahan. Solusi harus terkait betul dengan permasalahan prioritas mitra.
- b. Tuliskan **target luaran** yang akan dihasilkan dari masing-masing solusi tersebut baik dalam segi produksi maupun manajemen usaha (untuk mitra ekonomi produktif/mengarah ke ekonomi produktif) atau sesuai dengan solusi spesifik atas permasalahan yang dihadapi mitra dari kelompok masyarakat yang tidak produktif secara ekonomi/sosial.
- c. Setiap solusi mempunyai **target penyelesaian luaran** tersendiri/indikator capaian dan sedapat mungkin terukur atau dapat dikuantitatifkan dan tuangkan dalam bentuk tabel.
- d. **Uraian hasil riset tim pengusul atau peneliti yang berkaitan** dengan kegiatan yang akan dilaksanakan, akan memiliki nilai tambah.

Berdasarkan fenomena permasalahan yang terjadi maka diperlukan pendidikan dan pendampingan sehingga dapat meningkatkan kewaspadaan dan kualitas pemahaman siswa pada mitra dalam literasi digital. Solusi yang ditawarkan didasari dari kajian penelitian terdahulu terkait dengan fokus kegiatan. Antara lain hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh Sila, tentang pentingnya literasi digital untuk melindungi masyarakat dari kejahatan cyber. Bahwa kurangnya pemahaman terhadap sistem digital membuat banyak korban dalam jebakan tindak kejahatan. (5) Pilihan lokasi kegiatan pada sekolah yang melibatkan guru dan murid juga didasari dari penelitian oleh Puspitosari, bahwa telah terjadi perubahan pola komunikasi antara guru dan murid dengan adanya media komunikasi semacam media sosial. Dari komunikasi searah menjadi banyak arah dan bersifat fleksibel (6).

Dalam hal ini permasalahan terkait edukasi literasi digital dan pemanfaatan teknologi dilakukan secara sinergi antara guru dan murid.

Kebutuhan untuk meningkatkan pemahaman dan untuk menjawab permasalahan maka diperlukan pembuatan aplikasi tersendiri. Sebagaimana hasil penelitian Arita bahwa dibutuhkan pembangunan chatbot untuk menampilkan berita Hoax pada platform LINE menggunakan metode Rule Based ini bertujuan untuk mempermudah pengguna agar bisa membedakan yang mana berita Hoax dan fakta yang sebenarnya dengan cara menampilkan berita berdasarkan keyword yang diinputkan (7). Pemikiran ini sejalan dengan hasil kajian Utama bahwa pemanfaatan machine learning untuk identifikasi hoax dapat mencapai akurasi 75% hingga 96% (8). Deskripsi solusi yang ditawarkan adalah sebagai berikut:

2.1. Solusi yang ditawarkan

1. Edukasi tentang literasi digital. Edukasi ini dilaksanakan berupa sosialisasi. Solusi ini didasarkan dari pemahaman tentang literasi digital yang dipahami sebagai kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi, atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, tepat, dan patuh hukum dalam rangka membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman termasuk tentang apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam memanfaatkan media digital.
2. Edukasi tentang aplikasi terkait literasi digital yang bertujuan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi digital secara positif. Media digital yang terkait dengan yang telah dimanfaatkan masyarakat cukup beragam, namun masyarakat juga harus waspada dan berhati-hati dalam memanfaatkannya. Sehingga mengetahui tindakan preventifnya. Pada solusi, digital safety diberikan porsi yang lebih besar mengingat analisis situasi yang menunjukkan bahwa permasalahan yang dihadapi oleh mitra lebih banyak terkait dengan digital safety. Seperti penipuan oleh pinjaman online (pinjol) karena data yang disalah gunakan, password atau pin yang tidak aman sehingga dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab ataupun melakukan klik atas informasi yang tidak dikenali yang menyebabkan masuknya informasi yang tidak sesuai pada akun dan lain sebagainya. (9).
3. Membuat aplikasi terkait literasi digital berbasis website dan android, terutama digital safety untuk lebih bisa dimanfaatkan masyarakat secara luas. Oleh karena itu memerlukan teknologi untuk mengcounter dan memfasilitasi beredarnya informasi guna memudahkan pengguna terutama remaja untuk mendapatkan informasi yang sesuai. Teknologi ini akan dikelola oleh guru dengan berbasis web dan android. Aplikasi yang dibuat dikenalkan kepada mitra melalui workshop terutama pada guru sebagai administrator
4. Membuat modul literasi digital terutama terkait digital safety untuk memastikan pemahaman dan keberhasilan program, dibutuhkan sarana edukasi berkelanjutan sebagai panduan dan evaluasi pemahaman yang mudah dipahami dan diakses oleh pengguna, terutama remaja siswa. Solusi ini akan menentukan target capaian yang dihasilkan dari pemberdayaan berbasis masyarakat ini.

2.2. Target Luaran

1. Edukasi tentang literasi digital; dengan sosialisasi diharapkan ada peningkatan pemahaman mitra baik guru dan siswa tentang cakupan literasi digital seperti etika digital, budaya digital, ketrampilan digital dan keamanan digital. Menghasilkan pemahaman tentang pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan memahami manfaat dari literasi digital.
2. Edukasi tentang aplikasi terkait literasi digital; dilakukan dengan sosialisasi dan demonstrasi menggunakan teknologi digital atau aplikasi terkait cakupan literasi digital. Demonstrasi ini diharapkan mitra dapat menggunakan dan memanfaatkan aplikasi yang telah ada untuk membantu peningkatan pemahaman literasi digital. Sehingga target luaran menghasilkan pemahaman tentang berbagai aplikasi yang telah ada, bagaimana menggunakan aplikasi tersebut, dan bagaimana memanfaatkannya secara positif.
3. Membuat aplikasi terkait literasi digital berbasis website dan android. Sebagaimana dijelaskan

pada solusi, maka aplikasi yang telah dibuat oleh tim dosen dikenalkan kepada mitra dan nantinya mitra yang akan mengelola sebagai hasil teknologi yang diterapkan. Pengenalan dilakukan melalui workshop kepada mitra terutama guru. Melalui pembuatan aplikasi ini, maka diharapkan akan menghasilkan pemahaman tentang mengetahui cara membuka aplikasi, memasukkan informasi (upload), melakukan cross cek pada informasi yang didapat, sharing, publish ataupun download.

4. Membuat modul literasi digital; dengan adanya modul yang didalamnya juga berisi panduan dan evaluasi, maka target luaran diharapkan menghasilkan pemahaman tentang fungsi dari modul yang telah dibuat, cara mempraktekkan modul tersebut, pemahaman materi dan workshop yang telah dilakukan

2.3. Target Penyelesaian Luaran

Target solusi penyelesaian luaran yang berindikator kuantitatif sebagai berikut:

1. Edukasi literasi digital, membuat modul literasi digital dan mengajarkan definisi dan cakupan literasi digital secara umum, mengajarkan tentang pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari dan mengajarkan tentang manfaat literasi digital bagi kehidupan masyarakat, termasuk manfaatnya bagi guru dan siswa selaku pengguna, bahkan sekolah selaku stakeholder. Pencapaian target luaran diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan.
2. Edukasi tentang aplikasi terkait literasi digital. Penyelesaian target dilakukan dengan mengenalkan apa yang disebut dengan aplikasi, apa aplikasi berbasis web, apa aplikasi berbasis android, apa saja aplikasi yang terkait literasi digital dan cakupannya. Mengajarkan dan mempraktekkan cara masuk ke aplikasi tersebut, mengajarkan bagaimana cara mengunggah data, bagaimana cara meng-cross cek data, mengajarkan bagaimana cara mendownload data, bagaimana cara membagi data. Penyelesaian luaran ini merupakan kinerja kajian sosial humaniora dan sistem informasi. Pencapaian target luaran diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan
3. Membuat aplikasi terkait literasi digital berbasis website dan android. Aplikasi telah dipersiapkan dan dibuat oleh tim dibantu oleh tim mahasiswa. Aplikasi yang siap dirunning ini sebelumnya telah diuji coba. Aplikasi ini nantinya akan dikelola oleh guru sebagai pencapai teknologi. Dalam penyelesaian target dilakukan dengan workshop serta menjalankan aplikasi yang telah dibuat. Mengajarkan dan mempraktekkan cara masuk ke aplikasi tersebut, mengajarkan bagaimana cara mengunggah data, bagaimana cara meng-cross cek data, mengajarkan bagaimana cara mendownload data, bagaimana cara membagi data. **(10)** Pencapaian target luaran pada diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan
4. Membuat modul literasi digital; modul ini sebelumnya telah dipersiapkan dan dibuat oleh tim. Modul dibuat untuk mendukung pemanfaatan aplikasi yang telah dibuat. Dapat dikatakan modul sebagai petunjuk teknis pelaksanaan pengoperasian teknologi. Untuk penyelesaian target luaran adalah dengan mengenalkan modul tersebut, bagaimana cara membaca modul dan mendorong untuk mengerjakan evaluasi yang ada pada modul. Pencapaian target luaran diukur dengan melakukan tanya jawab dan questioner yang telah dipersiapkan. Score keberhasilan atau pencapaian target adalah seratus persen (100%) dari total peserta yang hadir dan mengikuti kegiatan. Hasil dari pengukuran capaian target ini menjadi bagian penting untuk tahap pelaporan.

Tabel.1 Solusi yang Ditawarkan dalam Menyelesaikan Permasalahan Mitra

No	Permasalahan	Solusi	Target Luaran	Target Penyelesaian luaran
1	Adanya penyalahgunaan	Edukasi tentang literasi digital	Menghasilkan pemahaman tentang:	<ul style="list-style-type: none"> • mengajarkan literasi digital

	n pemanfaatan media digital		<ul style="list-style-type: none"> • cakupan literasi digital • pentingnya literasi digital dalam kehidupan sehari-hari • manfaat dari literasi digital. 	<ul style="list-style-type: none"> • mengajarkan tentang manfaat literasi digital bagi kehidupan masyarakat
2	Beragamnya media digital yang belum dimanfaatkan sebagaimana mestinya	Edukasi tentang aplikasi terkait literasi digital	<p>Menghasilkan pemahaman tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplikasi digital dan keberagamannya - Menggunakan aplikasi digital yang telah ada - Memanfaatkan aplikasi digital 	<ul style="list-style-type: none"> - mengenalkan apa yang disebut dengan aplikasi, - apa aplikasi berbasis web, - apa aplikasi berbasis android, - apa saja aplikasi yang terkait literasi digital dan cakupannya. - mempraktekkan cara masuk ke aplikasi tersebut, - mengajarkan bagaimana cara mengunggah data, - bagaimana cara meng-cross cek data, - mengajarkan bagaimana cara mendownload data, - bagaimana cara membagi data.
3	Media digital yang sesuai dan mudah diaplikasikan	Membuat aplikasi terkait literasi digital berbasis website dan android	<p>Menghasilkan pemahaman tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cara membuka aplikasi • Cara menjalankannya • cara memanfaatkannya • Cara memaintenance aplikasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengajarkan dan mempraktekkan cara masuk ke aplikasi tersebut, • mengajarkan bagaimana cara mengunggah data, • bagaimana cara meng-cross cek data, • mengajarkan bagaimana cara mendownload data, • bagaimana cara membagi data
4	Keberlanjutan pemanfaatan teknologi informasi dan media digital	Membuat modul literasi digital	<p>Menghasilkan pemahaman tentang:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Fungsi dari modul - Memanfaatkan modul 	<ul style="list-style-type: none"> - bagaimana cara membaca modul - Mengerjakan mengerjakan evaluasi yang ada pada modul

2.4. Uraian Hasil

Sebagaimana luaran hasil yang telah ditentukan untuk PKM skema Pemberdayaan kemitraan

masyarakat, maka luaran akan didapatkan dari hasil pengukuran capaian tiap solusi dan jalannya kegiatan. Untuk luaran wajib berupa artikel pada jurnal ber ISSN atau prosiding ber ISBN, publikasi pada media cetak atau online serta video kegiatan. Sedangkan untuk hasil yang bersifat non akademik antara lain terjalannya kerjasama dengan mitra, pembuatan aplikasi sebagai hasil teknologi yang akan dikelola oleh mitra dan modul literasi digital yang nantinya akan diserahkan pada mitra.

D. Metode

Metode pelaksanaan maksimal terdiri atas 1500 kata yang menjelaskan tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra. Deskripsi lengkap bagian metode pelaksanaan untuk mengatasi permasalahan sesuai tahapan berikut.

1. Untuk Mitra yang bergerak di bidang ekonomi produktif dan mengarah ke ekonomi produktif, maka metode pelaksanaan kegiatan terkait dengan tahapan pada minimal 2 (dua) bidang permasalahan yang berbeda yang ditangani pada mitra, seperti:
 - a. Permasalahan dalam bidang produksi.
 - b. Permasalahan dalam bidang manajemen.
 - c. Permasalahan dalam bidang pemasaran, dan lain-lain.
2. Untuk Mitra yang tidak produktif secara ekonomi/sosial minimal 2 (dua) bidang permasalahan, **nyatakan tahapan atau langkah-langkah pelaksanaan pengabdian** yang ditempuh guna melaksanakan solusi atas permasalahan spesifik yang dihadapi oleh mitra. Pelaksanaan solusi tersebut dibuat secara sistematis yang meliputi pelayanan kesehatan, pendidikan, keamanan, konflik sosial, kepemilikan lahan, kebutuhan air bersih, buta aksara dan lain-lain.
3. Uraikan bagaimana partisipasi mitra dalam pelaksanaan program.
4. Uraikan bagaimana evaluasi pelaksanaan program dan keberlanjutan program di lapangan setelah kegiatan selesai dilaksanakan.
5. Uraikan peran dan tugas dari masing-masing anggota tim sesuai dengan kompetensinya dan penugasan mahasiswa.
6. Uraikan potensi rekognisi SKS bagi mahasiswa yang dilibatkan.

Metode pelaksanaan kegiatan disesuaikan dengan permasalahan mitra. Permasalahan dikembangkan dari dua fokus bidang yaitu pemahaman literasi digital (sosial humaniora) dan aplikasi berbasis website dan android (sistem informasi) menjadi empat detail masalah prioritas Metode pelatihan meliputi: ceramah, tanya jawab dan diskusi. Sedangkan evaluasi terdiri dari metode kuis dan latihan penggunaan aplikasi berbasis website dan android.

Metode pelaksanaan PKM ini akan dilaksanakan dalam tiga tahapan:

1. *Tahap pertama*; Persiapan pelaksanaan program: diskusi dengan pihak sekolah mencakup strategi penyelenggaraan program dalam mencapai tujuan, teknis pelaksanaan, administrasi serta sharing informasi tambahan mengenai situasi dan kondisi peserta. Tim Perguruan tinggi melanjutkan dengan pengajuan ijin dan proposal baik ke pihak universitas dan mitra. pada tahap ini, masing-masing pihak memiliki peran tersendiri.

Pada tahap persiapan ini peran mitra antara lain, dalam hal ini diwakili oleh komite pembelajaran:

- Memberikan informasi tentang permasalahan yang dihadapi mitra
- Memberikan izin kepada pengusul untuk melaksanakan Program Kegiatan Masyarakat
- Menandatangani Surat Permohonan dan Kerjasama
- Mempersiapkan sarana dan prasarana
- Membantu komunikasi dengan siswa sebagai peserta

Peran perguruan tinggi antara lain dalam hal ini dilakukan oleh tim pengusul:

- Mendiskusikan strategi dan solusi terkait masalah yang dihadapi mitra

- Mengajukan proposal ijin terkait pelaksanaan solusi kepada mitra dan pihak perguruan tinggi
- Mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan

2. *Tahap kedua*; Pelaksanaan; Menjalankan program yang telah disepakati dengan mitra terkait penyelesaian masalah yang melibatkan mitra secara aktif. Demikian juga dengan dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus yang juga melibatkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman diluar kampus sebagaimana indikator IKU dua, tiga serta diharapkan mencapai indikator lima (5), bahwa hasil kerja dosen dengan membuat aplikasi berbasis website dan android serta modul digital literasi dan digital safety dapat dimanfaatkan masyarakat

Pada tahap pelaksanaan ini peran mitra antara lain:

- Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan; kegiatan yang diikuti mitra antara lain mengikuti edukasi berupa sosialisasi tentang digital literasi yang diikuti oleh guru dan siswa. Guru yang tergabung dalam komite pembelajaran turut mengawasi jalannya kegiatan dan memastikan kegiatan berjalan lancar.
- Mitra melakukan evaluasi berdasarkan hasil kuis, didampingi pengusul. Evaluasi diberikan kepada siswa dan guru untuk mengetahui tingkat pemahaman. Evaluasi diberikan berupa tanya jawab tim pengusul kepada peserta dan questioner
- Mitra memantau hasil evaluasi, bersama tim pengusul mengkaji hasil evaluasi untuk mencapai target luaran berupa peningkatan pemahaman sebesar 100%

Peran perguruan tinggi antara lain:

- Mempersiapkan materi dan perlengkapannya; materi dipersiapkan oleh tim pengusul antara lain berupa sosialisasi digital literasi. Materi ini untuk menyelesaikan permasalahan solusi pertama. Fokus bidang keilmuan adalah sosial humaniora. Selain itu juga dipersiapkan pertanyaan untuk tanya jawab dan questioner untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta. Mahasiswa berperan untuk membantu mempersiapkan perlengkapan seperti in-focus, cek ruangan, kesiapan peserta, membagikan questioner, cek hasil dan melaporkannya pada tim. Tim akan mengkaji ulang jika capaian target kurang dari 100% dengan mengulas kembali materi yang disampaikan.
- Membuat aplikasi website dan android; aplikasi dibuat oleh tim dosen yang memiliki fokus bidang sistem informasi dan dibantu oleh mahasiswa aplikasi ini nantinya akan dijalankan oleh mitra, dalam hal ini dikelola oleh guru. Sehingga dilakukan workshop hanya untuk guru untuk. Materi yang disampaikan berupa cara kerja aplikasi yang telah dibuat, manfaatnya, dan keahlian teknis lainnya seperti input data atau informasi, cek informasi, sharing serta maintenance-nya. Capaian target akan tercapai 100% jika peserta dalam hal ini guru memahami cara memanfaatkan aplikasi yang telah dibuat.
- Membuat modul literasi digital – *digital safety*. Modul ini dibuat sebagai satu capaian untuk menyelesaikan masalah berupa keberlanjutan pemahaman terhadap materi yang disampaikan. Modul ini berisi panduan tentang bagaimana mengakses aplikasi untuk mendukung digital literasi. Modul ini juga berisi pertanyaan atau soal jawab (Q & A) untuk memudahkan pembaca menemukan jawaban atas permasalahan dan sebagai latihan pemahaman. Modul dibuat oleh tim dosen dengan fokus bidang sosial humaniora yang dibantu oleh mahasiswa. Capaian target 100% jika mitra memahami fungsi dari modul tersebut melalui tanya jawab dan questioner.
- Membuat mekanisme evaluasi berupa tes dan questioner. Mekanisme ini diberikan pada setiap pelaksanaan kegiatan terkait solusi yang disesuaikan dengan materi yang disampaikan. Evaluasi diberikan kepada mitra untuk mengetahui tingkat pemahaman dan capaian target. Masing-masing solusi yang ditawarkan memiliki capaian target 100%
- Memantau hasil evaluasi. Terkait dengan mekanisme sebelumnya, memantau hasil evaluasi diperlukan untuk mengkaji capaian target yang ada. Keberhasilan jika semua solusi mencapai 100%. Pemantauan ini bukan hanya dilakukan tim dosen, namun juga oleh mahasiswa dan mitra untuk memastikan bahwa materi dan aplikasi yang dibuat sudah dipahami dan mudah diterapkan

3. *Tahap ketiga*; atau juga disebut tahap akhir adalah berupa evaluasi dan Pelaporan: Untuk mengetahui pelaksanaan PKM berjalan sesuai program, pengusul akan melakukan evaluasi terhadap peserta terkait keberlanjutan program. Dalam hal ini mitra berperan dengan memberikan

ijin untuk memantau keberlanjutan pelaksanaan program. Pelaporan berupa laporan akhir dibuat sebagaimana ketentuan luaran wajib, yaitu artikel pada jurnal nasional ber-ISSN yang direncanakan akan dipublikasikan pada jurnal Dinamisia terindeks Sinta-3 (<https://journal.unilak.ac.id/index.php/dinamisia/index>), artikel pada media massa elektronik dan video konten pelaksanaan kegiatan yang akan diunggah di media sosial termasuk media sosial resmi universitas Budi luhur (<https://www.youtube.com/@KampusBudiLuhur>), Program Studi Hubungan Internasional (<https://www.youtube.com/@hibudiluhur1868>), dan Fakultas Teknologi Informasi (<https://www.youtube.com/@FTIBudiLuhur>).

Tabel 2. Solusi, Peran dan Indikator Keberhasilan

No	Solusi	Peran PT	Peran Mitra	Indikator Keberhasilan
1	Edukasi tentang literasi digital	Mempersiapkan materi dan kelengkapannya, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pemahaman mitra (siswa dan guru) tentang cakupan literasi digital hingga 100% • Meningkatnya pemahaman mitra tentang pentingnya literasi digital hingga 100% • Meningkatnya pemahaman mitra akan manfaat literasi digital hingga 100%
2	Edukasi tentang aplikasi terkait literasi digital	Mempersiapkan materi dan kelengkapannya, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pengenalan berbagai aplikasi terkait literasi digital hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara menggunakan aplikasi hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara memanfaatkan aplikasi secara positif hingga 100%
3	Membuat aplikasi terkait literasi digital berbasis website dan android	Membuat aplikasi berbasis website dan android, menguji aplikasi, menjalankan aplikasi, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil evaluasi	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pengenalan aplikasi yang telah dibuat hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara menggunakan aplikasi hingga 100% • Meningkatnya pemahaman cara memanfaatkan aplikasi secara positif hingga 100%
4	Membuat modul literasi digital	Membuat modul, mensosialisasikan modul, mempersiapkan tanya jawab, membuat questioner untuk evaluasi, memantau hasil	Mitra mengikuti dan mengawasi jalannya kegiatan, melakukan evaluasi, memantau hasil evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> • Meningkatnya pengenalan modul yang telah dibuat hingga 100% • Meningkatnya

	evaluasi		<p>pemahaman cara menggunakan modul hingga 100%</p> <ul style="list-style-type: none"> • Meningkatkan pemahaman cara memanfaatkan modul hingga 100%
--	----------	--	--

Tabel 3. Peran dan Tugas Tim

No	Nama	Tugas dalam PKM
1.	Arin Fithriana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan dan merancang jenis kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan. 2. Berkomunikasi dengan mitra 3. Memastikan waktu, tempat, dan peserta yang akan mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 4. Membuat proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 5. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 6. Membantu dalam bentuk asistensi dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 7. Memberikan materi kegiatan literasi digital 8. Menyusun laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2	Anggun Puspitasari	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempersiapkan dan merancang jenis kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaksanakan. 2. Berkomunikasi dengan team pelaksana kegiatan. 3. Membuat proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 4. Merancang rencana anggaran biaya kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 5. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 6. Membuat laporan kemajuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 7. Membuat laporan keuangan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 8. Menyusun laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
3	Samsinar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa kebutuhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 2. Membuat modul dan bahan sosialisai untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 3. Mempersiapkan kebutuhan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 4. Memastikan kelengkapan alat dan bahan yang akan digunakan untuk kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 5. Melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. 6. Menganalisa kebutuhan literasi digital SMA Yuppetek 1 untuk kebutuhan pembuatan web dan aplikasi 7. Membuat Sistem Literasi digital berbasis web dan android 8. Membeikan pelatihan penggunaan Sistem yang telah dibangun 9. Menyusun laporan akhir kegiatan pengabdian kepada masyarakat
4	Annisa Putri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membantu pelaksanaan kegiatan sosialisasi literasi digital 2. Membantu pelaksanaan kegiatan membuat modul literasi digital 3. Membantu pembuatan dokumentasi pelaksanaan abdimas 4. Membantu kegiatan pelatihan

		5. Membantu kegiatan pendampingan 6. Membantu menyusun laporan abdimas
5	Shandi Irawan	1. Membantu pelaksanaan kegiatan sosialisasi literasi digital 2. Membantu pelaksanaan kegiatan membuat sistem literasi digital berbasis Web dan android 3. Membantu pembuatan dokumentasi pelaksanaan abdimas 4. Membantu kegiatan pelatihan 5. Membantu kegiatan pendampingan 6. Membantu menyusun laporan abdimas

Dengan metode kegiatan ini maka indikator kinerja utama meliputi indikator 2, 3 dan 5, dimana mahasiswa mendapat pengalaman diluar kampus, dosen berkegiatan di luar kampus dan hasil kerja dosen berupa aplikasi berbasis web dan android serta modul digunakan oleh masyarakat. keterlibatan mahasiswa dapat di rekognisi hingga sebesar enam (6) SKS karena keterlibatan mahasiswa terutama dalam menyiapkan aplikasi, demo dan running cukup merupakan bagian dari beberapa kajian mata kuliah. Rekognisi mata kuliah pada program studi hubungan internasional antara lain *Diplomasi Ekonomi (3 SKS)*, *NGO and Civil Society (3 SKS)*. Sedangkan untuk program studi Teknologi Informasi, Mata Kuliah yang akan dikonversi adalah *Desain Web (2 SKS)* dan *Pemrograman Java Enterprise (3 SKS)* Demikian juga keterlibatan dalam membuat modul digital literasi yang didalamnya terdapat panduan dan evaluasi.

E. Jadwal Pelaksanaan

JADWAL PELAKSANAAN									
No	Nama Kegiatan	Bulan							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	<i>Persiapan rancangan kegiatan</i> Merancang Tema Kegiatan, pengajuan ijin dan proposal baik ke pihak universitas dan mitra.	V							
2	<i>Koordinasi dengan pihak terkait</i> Mendiskusikan strategi dan solusi terkait masalah yang dihadapi mitra.	V							
3	<i>Pembuatan materi kegiatan</i> materi dipersiapkan oleh tim pengusul antara lain berupa sosialisasi digital literasi.		V	V	V				

4	<i>Pelaksanaan Kegiatan</i> Membuat aplikasi website dan android. Sosialisasi aplikasi website dan android mengenai literasi digital ke SMA Yuppentek 1 Tangerang.			V	V	V			
5	<i>Evaluasi capaian dan pembuatan laporan</i> Membuat mekanisme evaluasi berupa tes dan questioner. membuat laporan hasil kegiatan.						V	V	V
6	<i>Seminar dan publikasi</i> publikasi artikel hasil temuan kegiatan pada jurnal nasional ber-ISSN yang direncanakan akan dipublikasikan pada jurnal Dinamisia terindeks Sinta-3, artikel pada media massa elektronik dan video konten pelaksanaan kegiatan yang akan diunggah di media sosial termasuk media sosial resmi universitas Budi luhur,							V	V

F. Luaran & target capaian

No.	Luaran	Target Capaian	Indikator Kinerja Utama (IKU) Terkait	Target Capaian IKU
1	Pemahaman Mitra tentang literasi digital	100%	IKU 2: mahasiswa mendapatkan pengalaman diluar kampus IKU 3: Dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus	a. Mahasiswa terlibat sebagai fasilitator, membantu tim dosen dalam pelaksanaan. b. Dosen menyampaikan materi terkait literasi digital kepada mitra
2	Pengenalan mitra pada pemanfaatan media digital secara positif	100%	IKU 2: mahasiswa mendapatkan pengalaman diluar kampus IKU 3: Dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus	c. Mahasiswa terlibat sebagai fasilitator, membantu tim dosen dalam pelaksanaan. d. Dosen menyampaikan materi dan Praktik identifikasi dan pemanfaatan media

				digital secara positif
3	Pemanfaatan aplikasi berbasis web dan android oleh mitra	100%	IKU 2: mahasiswa mendapatkan pengalaman diluar kampus IKU 3: Dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus IKU 5: Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat	e. Mahasiswa membantu mengenalkan aplikasi dan memanfaatkan aplikasi berbasis website dan android yang telah dibuat. f. Dosen mengenalkan penerapan aplikasi berbasis website dan android kepada mitra, mengawasi dan mengevaluasi penerapannya
4	Pembuatan artikel jurnal	100%	IKU 3: Dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus	Dosen mempublikasikan hasil kinerja dalam PKM sebagai luaran pengakuan kinerja
	Publikasi ke media elektronik	100%	IKU 3: Dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus	Dosen mempublikasikan hasil kinerja dalam PKM sebagai luaran pengakuan kinerja
	Pembuatan Video kegiatan	100%	IKU 2: mahasiswa mendapatkan pengalaman diluar kampus IKU 3: Dosen secara aktif berkegiatan di luar kampus	Mahasiswa membantu dosen dalam pembuatan video kegiatan sebagai bentuk pelaporan dan publikasi kinerja di media elektronik

G. Tim pelaksana

No.	Nama	Institusi	Posisi dalam Tim	Uraian Tugas
1	Arin Fithriana	Universitas Budi Luhur	Ketua	<ul style="list-style-type: none"> Berkoordinasi dengan pihak universitas Berkoordinasi dengan mitra Menyusun proposal Menyusun Materi Kegiatan Memaparkan materi Memberikan pelatihan Menyusun laporan
2	Anggun Puspitasari	Universitas Budi Luhur	Anggota 1	<ul style="list-style-type: none"> Berkoordinasi dengan pihak universitas Berkoordinasi dengan mitra Menyusun Materi Kegiatan Memaparkan materi Memberikan pelatihan Menyusun laporan

3	Samsinar	Universitas Budi Luhur	Anggota 2	<ul style="list-style-type: none"> • Berkoordinasi dengan pihak universitas • Menyusun Materi Kegiatan • Membuat sistem berbasis website dan android • Memberikan pelatihan • Menyusun laporan
4	Annisa Putri	Universitas Budi Luhur	Mahasiswa 1	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu berkoordinasi dengan mitra • Mempersiapkan administrasi • Memberi masukan terkait materi dan metode sosialisasi • Membantu mempersiapkan perlengkapan kegiatan • Membantu tim dosen dalam pelaksanaan program
5	Shandi Irawan	Universitas Budi Luhur	Mahasiswa 2	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu berkoordinasi dengan mitra • Mempersiapkan administrasi • Memberi masukan terkait materi dan metode sosialisasi • Membantu mempersiapkan perlengkapan kegiatan • Membantu tim dosen dalam pelaksanaan program

H. Daftar Pustaka

Daftar pustaka disusun dan ditulis berdasarkan sistem nomor (*Vancouver style*) sesuai dengan urutan pengutipan. Hanya pustaka yang disitasi pada usulan pengabdian kepada masyarakat yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka.

1. Kemdikbud. Profile Sekolah [Internet]. Available from: <https://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/chome/profil/5CA1E053-B8BF-4E5D-8CE6-0359866E0A3A>
2. SMA Yuppentek 1. Sejarah Sekolah [Internet]. Available from: <https://smayuppentek1.sch.id/sejarah-sekolah/>
3. Awak U. Fungsi Sekolah Terhadap Peserta Didik [Internet]. [cited 2023 Apr 6]. Available from: <https://www.matrapendidikan.com/2014/09/fungsi-sekolah-terhadap-peserta-didik.html>

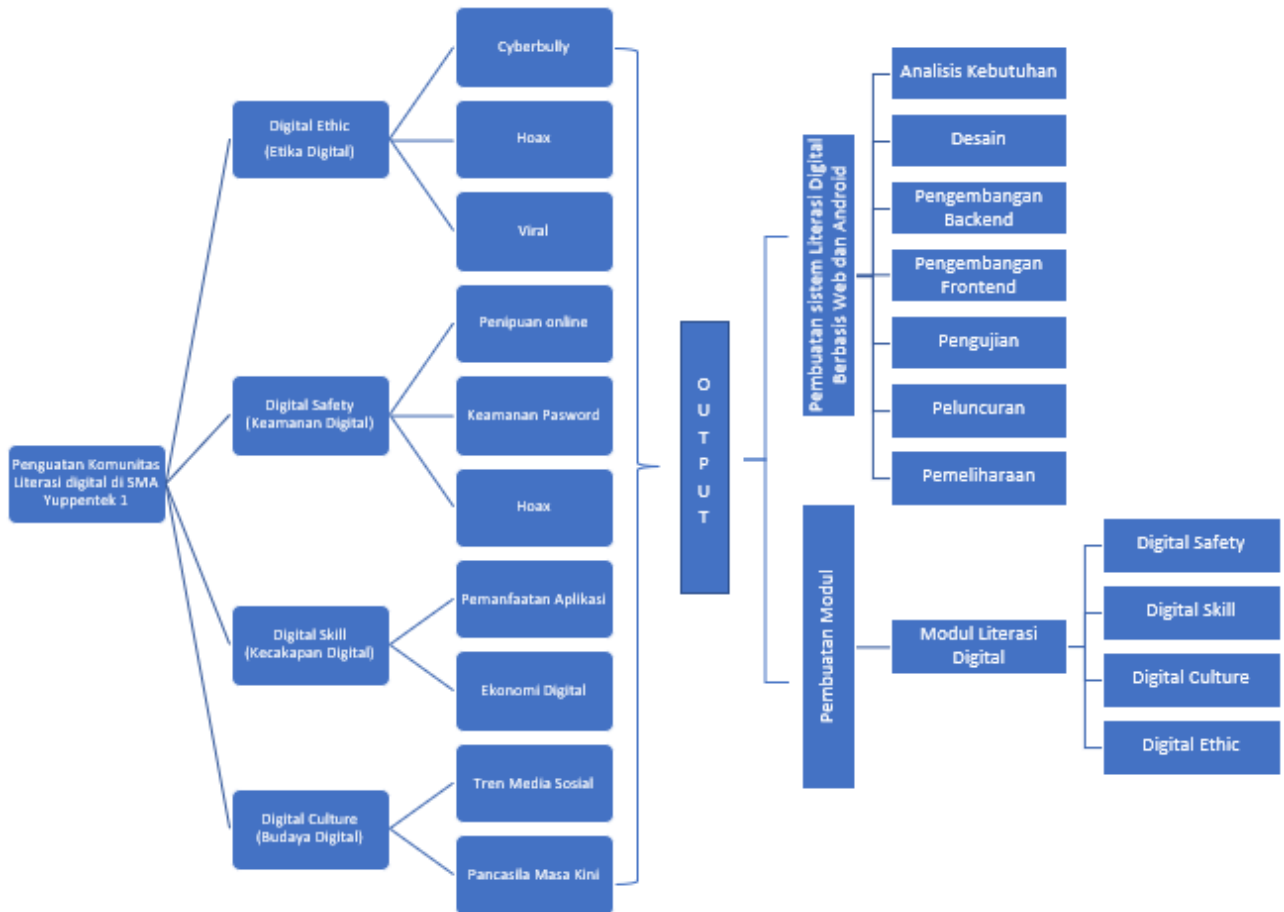
4. Daulay N, Sembiring AALB, Fitri AL, Sembiring AM, Fahmi MI. Implikasi Bimbingan Kelompok tentang Dampak Aplikasi Tiktok terhadap Kepercayaan Diri Remaja. *El-Mujtama J Pengabdian Masyarakat* [Internet]. 2023;3(2):555–65. Available from: <https://journal.laaroiba.ac.id/index.php/elmujtama/article/view/2785>
5. Sila GE, Taufik CM. Literasi Digital Untuk Melindungi Masyarakat dari kejahatan Siber. *Komversal J Komun Univers* [Internet]. 2023;5(1):112–23. Available from: <https://jurnal.plb.ac.id/index.php/komversal/article/view/1225>
6. Sari RP, Lokananta AC. Peran Media Komunikasi Digital Pada Pola Komunikasi Guru dan Murid, *Avant Garde. AVANT GARDE J Ilmu Komun* [Internet]. 2021;9(1):100–9. Available from: <https://journal.budiluhur.ac.id/index.php/avantgarde/article/view/1326>
7. Arita A, Finandhita A. Pembangunan Chatbot Untuk Menampilkan Berita Hoax Pada Platform Line Menggunakan Metode Rule Based [Internet]. Universitas Komputer Indonesia; 2019. Available from: https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/1114/13/UNIKOM_Azyyati Arita_jurnal dalam bahasa indonesia.pdf
8. Utama PKL. Identifikasi Hoax Pada Media Sosial Dengan Pendekatan Machine Learning. *Widya Duta J Ilm Ilmu Agama dan Ilmu Sos Budaya* [Internet]. 2018;13(1):69–76. Available from: <https://ejournal.ihtn.ac.id/index.php/VidyaDuta/article/view/436/0>
9. Putri CE, Hamzah RE. Analisis Fenomena Penipuan Identitas Diri (CatFishing) Pada Literasi Digital Pengguna Media Sosial. *Komunikata57* [Internet]. 2022;3(2):67–78. Available from: <https://ejournal-ibik57.ac.id/index.php/komunikata57/article/view/520>
10. Leona AP. Ancaman Privasi Data Pribadi dan Literasi Digital Sebagai Solusi Perempuan dan Literasi Digital: Antara Problem, Hambatan, dan Arah Pemberdayaan. Rahayu, editor. UGM PRESS; 2021. 354 p.

I. Gambaran IPTEKS

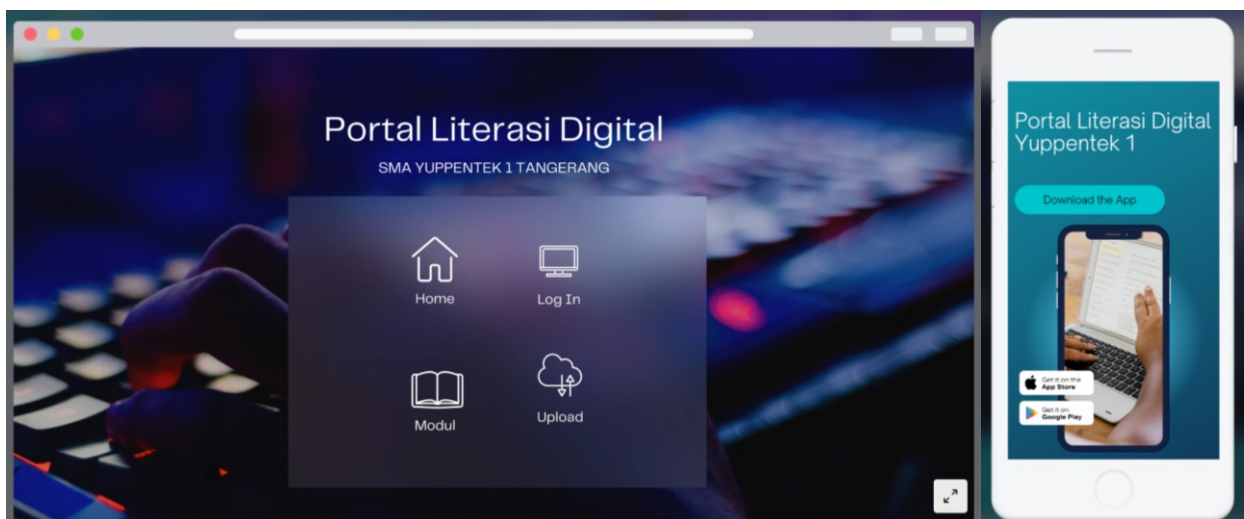
Gambaran berisi uraian maksimal 500 kata menjelaskan gambaran IPTEKSs yang akan diimplementasikan di mitra sasaran. Dibuat dalam bentuk skematis, dilengkapi dengan Gambar/Foto dan narasi

Berikut merupakan gambaran IPTEKS yang akan diimplementasikan pada mitra sasaran. Bidang fokus kajian yang menjadi masalah terdiri dari dua bidang, yaitu sosial humaniora dan sistem informasi. Penerapan literasi digital berbasis aplikasi merupakan penggunaan teknologi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi dan keterampilan digital. Literasi digital merupakan kemampuan individu serta komunitas untuk menggunakan teknologi digital dengan baik bijak dan efektif, dan juga menjadi semakin penting di era digital sekarang ini, seperti penggunaan internet, perangkat lunak, media sosial, dan aplikasi yang berhubungan dengan teknologi. Penerapan literasi digital berbasis web dan Android dibuat untuk mempermudah dalam menyaring Informasi sehingga para guru dan komunitas literasi digital SMA Yuppentek 1 Tangerang menjadi cakap akan digital. Penguatan Literasi yang diterapkan diantaranya yaitu (1) Digital Ethic (Etika Digital) yang berkaitan tentang Cyberbully, Hoax dan Berita Viral, (2) Digital Safety (Keamanan Digital) yang berkaitan tentang Penipuan Online, Keamanan Password dan Hoax, (3) Digital Skill (Kecakapan Digital) yang berkaitan tentang Pemanfaatan Aplikasi dan Ekonomi Digital, (4) Digital Culture (Budaya Digital) yang berhubungan dengan Media Sosial dan Pancasila Masa Kini. Dari literasi-literasi tersebut maka output yang dibuat yaitu (1) Sistem Literasi Digital yang Berbasis Web dan Android dengan proses yang dilakukan yaitu (a) Menganalisis terhadap kebutuhan data yang diperlukan, (b) Mendesain UI/UX pada Sistem Aplikasi Web dan Android, (c) Pengembangan area Back-End dan Front-End, Setelah Sistem Aplikasi selesai proses pembuatan kemudian dilakukan proses (d) Pengujian terhadap sistem tersebut secara keseluruhan dan jika ujicoba sudah dilakukan dan dinyatakan tidak ada permasalahan yang terjadi maka Sistem Literasi Digital siap diluncurkan untuk diimplementasikan dan akan selalu dilakukan (e) Pemeliharaan secara berkala agar sistem dapat berjalan dengan baik. (2) agar sistem dapat terus berjalan dengan baik maka dibuat Modul

Literasi Digital



Gambar 3. Skema Gambaran IPTEKS kegiatan



Gambar 4. Rencana Tampilan Website dan Mobile

Sedangkan manfaat IPTEK bagi mitra sekolah terkait:

Peningkatan Literasi Digital: Kegiatan ini akan membantu guru dan siswa untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi digital, baik melalui penggunaan platform web maupun Android. Mereka akan memperoleh keterampilan yang diperlukan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif secara digital.

Keamanan Digital yang Lebih Baik: Kegiatan ini akan memberikan pemahaman yang lebih baik tentang risiko keamanan digital dan memberikan strategi yang efektif untuk menghindari serangan siber dan melindungi privasi online.

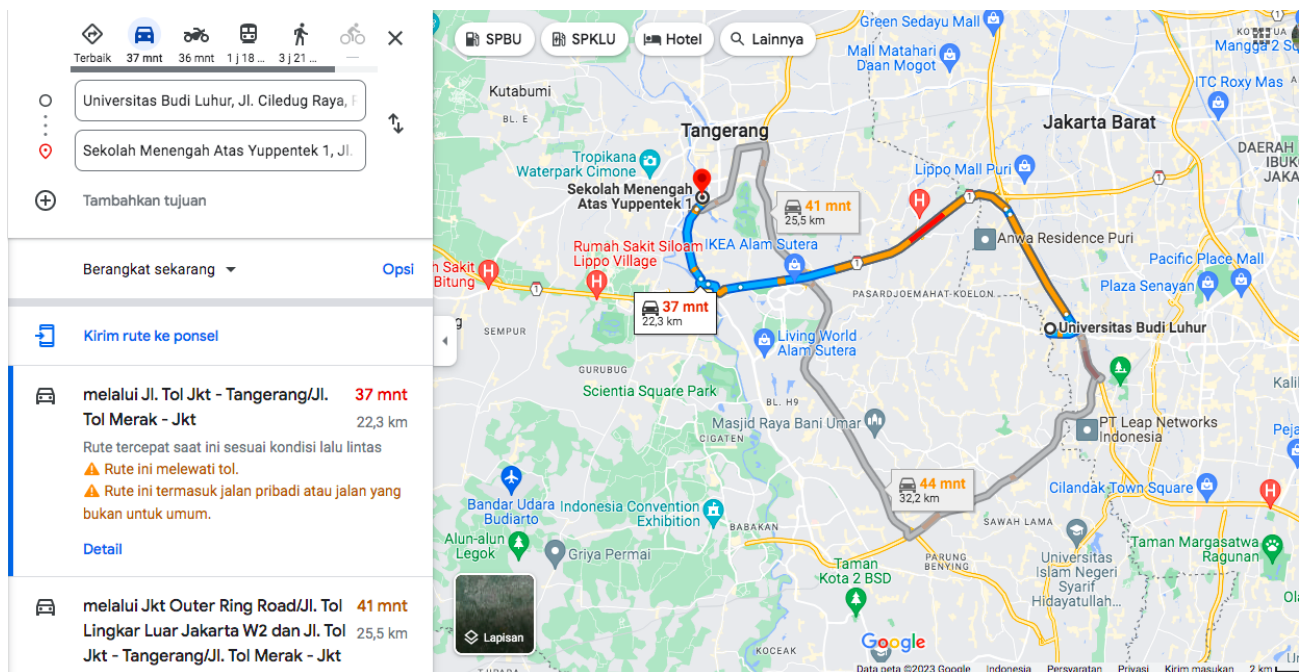
Pemanfaatan Machine Learning: Pembelajaran mesin adalah bidang yang berkembang pesat, dan pengetahuan tentang konsep dan penerapannya akan memberikan keuntungan bagi guru dan siswa. Dalam konteks kegiatan ini, machine learning dapat digunakan untuk menganalisis data terkait literasi digital dan memberikan rekomendasi yang personal dan relevan kepada pengguna.

Pemahaman tentang Sistem Berbasis Aturan: Sistem berbasis aturan digunakan dalam berbagai aplikasi, termasuk literasi digital dan keamanan digital. Guru dan siswa akan belajar tentang perancangan dan implementasi aturan berbasis yang dapat membantu meningkatkan pemahaman dan praktik mereka dalam menggunakan teknologi digital dengan bijak.

J. Peta Lokasi Mitra Sasaran

Peta lokasi mitra sasaran berisikan gambar peta lokasi mitra yang dilengkapi dengan penjelasan jarak mitra sasaran dengan PT pengusul. Gambar peta yang dapat disisipkan dapat berupa JPG/PNG

SMA Yuppentek 1 Tangerang terletak di jalan Perintis Kemerdekaan 1 Babakan, Kecamatan Tangerang, kota Tangerang Banten 15118. Berjarak sekitar jarak 22 km dari Lokasi perguruan tinggi pengusul Universitas Budi Luhur jl Ciledug Raya Petukangan Utara Jakarta Selatan. Untuk menuju lokasi mitra dapat ditempuh dengan melalui jalur Tol ataupun non-tol.



Gambar 5. Peta Lokasi dan Jarak Mitra

LAMPIRAN:

1. Gambaran IPTEK
2. Peta Lokasi
3. Surat Pernyataan Mitra
4. Surat Originalitas



SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN KERJA SAMA MITRA

Surat Nomor: FIS/UBL/008/550/23

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Moch. Andhika Yaban, S.Or
Instansi/Lembaga : SMA Yuppentek 1
Jabatan : Ketua Komite Pembelajaran
Alamat : Jl. Perintis Kemerdekaan I No.1, RT.007/RW.003, Babakan, Kec. Tangerang,
Kota Tangerang, Banten 15118
Nomor HP : 081212732660

Dengan ini menyatakan bersedia bekerja sama dengan dosen sesuai dengan nama yang tersebut di bawah ini, dan bersama ini kami menyatakan bahwa di antara mitra dengan pelaksana kegiatan tidak terdapat ikatan kekeluargaan dan usaha dalam wujud apapun juga.

Judul Pengabdian : PKM Guru SMA Yuppentek 1 Kota Tangerang dalam Penerapan Literasi Digital yang Berbasis Web dan Android
Nama Ketua : Arin Fithriana, M.Si
NIDN : 0414107503
Instansi : Universitas Budi Luhur
Jabatan : Dosen Program Studi Hubungan Internasional
Alamat : Jl. Persada Kencana 4 no. 53, Cilangkap Jakarta Timur.
Nomor HP : 081283975461
Sumber dana : Kemendikbud Dikti

Demikian surat pernyataan kesediaan kerja sama ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

12 Februari 2023

Yang membuat pernyataan



Moch. Andhika Yaban, S.Or

NIP: 1200498

RENCANA ANGGARAN BIAYA (RAB)

1.Honor				
Honor	Honor/Jam (Rp)	Waktu OJ/OB	Jumlah	Honor pertahun (Rp)
				Tahun ke-1
Panitia	20.000	50	3	3.000.000
Pembantu pelaksana	12.500	30	2	1.500.000
Narsumber			1	1.500.000
Subtotal (Rp)				6.000.000
2. Teknologi dan Inovaso yang diserahkan kepada mitra				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Harga peralatan Penunjang (Rp)
				Tahun ke-1
Sewa Server 1 tahun	Bahan baku	1	3.000.000	3.000.000
Sewa Domain 1 tahun	Bahan baku	1	150.000	150.000
Register android Developer 1 tahun	Bahan baku	1	500.000	500.000
Desain database aplikasi	Bahan baku	1	3.000.000	3.000.000
Pembuatan aplikasi mobile	Bahan baku	1	3.000.000	3.000.000
Desain UI/VX aplikasi dan mobile	Bahan baku	1	5.000.000	5.000.000
Pembuatan Aplikasi Literasi digital	Bahan baku	1	5.000.000	5.000.000
Testing dan Implementasi	Bahan baku	1	2.000.000	2.000.000
Bahan baku Produksi	Paket	1	1.480.000	1.480.000
Barang komponen Produksi	Unit	1	625.000	625.000
Barang komponen Produksi	Produk	75	50.000	3.750.000

Barang komponen Produksi	Produk	1	1.000.000	1.000.000
Ruang penunjang Pelaksana Pengabdian	Unit	1	500.000	500.000
Barang komponen produksi	Paket	1	2.700.000	2.700.000
Subtotal (Rp)				31.705.000
3. Bahan Pelatihan				
Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
				Tahun ke-1
Biaya konsumsi	Kelengkapan	1	3.980.000	3.980.000
Paket Ruang	Paket	3	500.000	1.500.000
Uang saku	orang	50	50.000	2.500.000
Konsumsi	Paket	50	20.000	1.000.000
Subtotal (Rp)				8.980.000
4. Perjalanan dan konsumsi				
Material	Justifikasi perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
				Tahun ke-1
Transport lokal	5	5	200.000	1.000.000
SubTotal (Rp)				1.000.000
5. lain-lain				
Kegiatan	Justifikasi	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Biaya per Tahun (Rp)
				Tahun ke-1
Pembuatan Video Kegiatan				750.000
Biaya Pendaftara Seminar nasional				750.000
Biaya Publikasi Jurnal Nasional				500.000

Subtotal (Rp)	2.000.000
Total Anggaran yang Diperlukan Seluruhnya (Rp)	49.685.000



SURAT PERNYATAAN KETUA PENGUSUL

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arin Fithriana, M.Si
NIDN : 0414107503
Pangkat / Golongan : III/b
Jabatan Fungsional : Lektor (300)

Dengan ini menyatakan bahwa proposal saya dengan judul:

“PKM Guru Sma Yuppentek 1 Kota Tangerang Dalam Penerapan Literasi Digital Yang Berbasis Web Dan Android”

yang diusulkan dalam skema Pemberdayaan Berbasis Masyarakat untuk tahun anggaran 2023 **bersifat orisinal dan belum pernah dibiayai oleh lembaga / sumber dana lain.** Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya yang sudah diterima ke kas negara. Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 13 April 2023
Yang menyatakan,

Ketua



(Arin Fithriana)

3175105410750005

PERSETUJUAN PENGUSUL

Tanggal Pengiriman	Tanggal Persetujuan	Nama Pimpinan Pemberi Persetujuan	Sebutan Jabatan Unit	Nama Unit Lembaga Pengusul
14/04/2023	14/04/2023	Dr KRISNA ADIYARTA S.Kom, M.Sc, PhD	Pimpinan LP/LPPM - Pengabdian	Direktorat Riset dan Pengabdian Kepada Masyarakat

Komentar : Disetujui