

Pemberdayaan Masyarakat melalui Pelatihan Arsitektur dan Organisasi Sistem Komputer di Kelurahan Bence Kecamatan Garum

Hanifa Shofia Balqis^{*1}, Zunita Wulansari², Hazairin Nikmatul Lukma³, Aldila Puspitaningrum⁴, Sri Puji Lestari⁵, Eva Khafidotu Purnia⁶, Mukh Taufik Chulkamdi⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Islam Balitar, Indonesia
*e-mail: hanifashofia3@gmail.com¹, zunitawulansari@gmail.com², haza.airin@gmail.com³
aldila.puspitaningrum@gmail.com⁴, sripujilestari623@gmail.com⁵, khafidotu@gmail.com⁶,
chulkamdi@gmail.com⁷

Abstrak

Kemajuan teknologi pada era revolusi industri 4.0 menuntut seluruh lapisan masyarakat untuk mampu beradaptasi dan meningkatkan kompetensi di bidang teknologi informasi dan komunikasi. Kelurahan Bence, Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar merupakan salah satu wilayah yang sedang berkembang dengan potensi sumber daya manusia yang cukup besar, namun kondisi yang ada menunjukkan bahwa sebagian besar warga usia produktif belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai arsitektur dan organisasi sistem komputer sebagai dasar penguasaan teknologi digital. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dimaksudkan untuk memberikan pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer kepada warga yang sebelumnya belum pernah memperoleh materi tersebut secara terstruktur, sehingga diharapkan mampu meningkatkan kompetensi dan literasi digital peserta secara signifikan. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan yang meliputi identifikasi kebutuhan, penyampaian materi, demonstrasi langsung perangkat keras komputer, praktik berkelompok, serta pengukuran hasil melalui instrumen post-test. Kegiatan ini diikuti oleh 15 peserta dari berbagai latar belakang pekerjaan dan berlangsung dengan antusias serta tingkat kehadiran mencapai 100% dengan tingkat kepuasan peserta secara keseluruhan mencapai 89,3%, sehingga kegiatan ini dinilai berhasil memberikan dampak positif bagi peningkatan literasi digital masyarakat Kelurahan Bence..

Kata kunci: arsitektur komputer, literasi digital, organisasi sistem komputer, pemberdayaan masyarakat, pelatihan teknologi.

Abstract

The advancement of technology in the era of the Industrial Revolution 4.0 demands that all levels of society be able to adapt and improve their competence in the field of information and communication technology. Bence Village, Garum District, Blitar Regency is one of the developing areas with considerable human resource potential; however, existing conditions indicate that the majority of its productive-age residents lack adequate understanding of computer architecture and organization as the foundation for mastering digital technology. This community service activity was intended to provide training on computer architecture and organization to residents who had never previously received such material in a structured manner, so that it is expected to significantly improve participants' digital competence and literacy. The activity was carried out through several stages including needs identification, material delivery, direct demonstration of computer hardware, group practice, and measurement of outcomes through a post-test instrument. This activity involved 15 participants from various occupational backgrounds, took place enthusiastically, and achieved a 100% attendance rate with an overall participant satisfaction rate of 89,3 %, so that this activity was considered successful in providing a positive impact on improving the digital literacy of Bence Village residents.

Keywords: computer architecture, community empowerment, computer system organization, digital literacy, technology training.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat pada era saat ini menuntut masyarakat untuk memiliki pemahaman dasar yang memadai tentang sistem komputer. Pemahaman tentang arsitektur dan organisasi sistem komputer merupakan fondasi

penting dalam memahami cara kerja perangkat teknologi yang digunakan sehari-hari. Tanpa pemahaman dasar tersebut, masyarakat cenderung hanya menjadi pengguna pasif yang tidak mampu memaksimalkan potensi teknologi untuk meningkatkan produktivitas maupun kesejahteraan mereka (Imron et al., 2021), (Pitrianti et al., 2023).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang semakin pesat menuntut masyarakat untuk mampu memahami serta memanfaatkan teknologi secara optimal dalam berbagai aspek kehidupan (Fitriyani & Nugroho, 2022). Salah satu teknologi yang memiliki peran penting dalam perkembangan tersebut adalah komputer. Saat ini, komputer telah menjadi kebutuhan yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari karena penggunaannya telah mencakup berbagai sektor, seperti ekonomi, pendidikan, maupun pemerintahan. Pemanfaatan komputer pada berbagai bidang tersebut mampu mendukung pelaksanaan pekerjaan secara lebih efektif, efisien, dan produktif (Muhajir, 2022). Oleh karena itu, peningkatan kompetensi Masyarakat di bidang teknologi komputer menjadi salah satu faktor penting dalam mendukung Pembangunan sumber daya manusia yang mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi digital (Simanjuntak & Handoko, 2019).

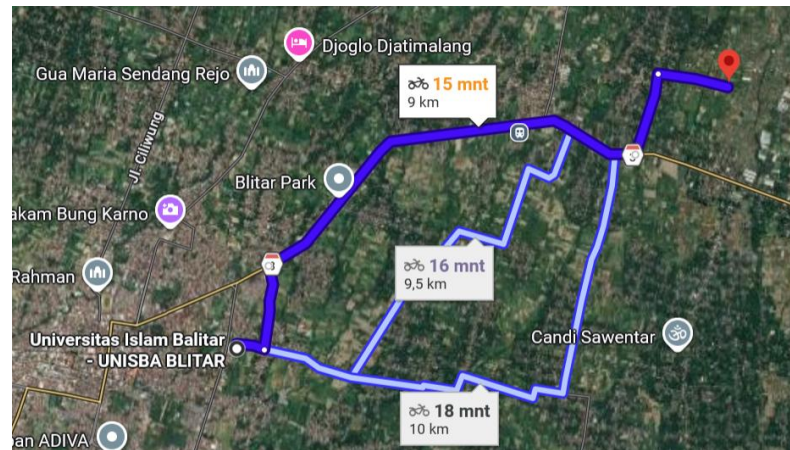
Pemahaman mengenai arsitektur dan organisasi sistem komputer menjadi salah satu kompetensi dasar yang perlu dimiliki masyarakat dalam meningkatkan literasi digital. Arsitektur komputer berkaitan dengan atribut sistem yang terlihat oleh pengguna, sedangkan organisasi sistem komputer menjelaskan implementasi operasional dari komponen perangkat keras yang membentuk suatu sistem komputer (Hasyyati et al., 2025). Melalui pemahaman terhadap kedua konsep tersebut, masyarakat diharapkan mampu mengenali fungsi setiap komponen komputer beserta hubungan antarkomponen sehingga penggunaan teknologi tidak hanya bersifat operasional, tetapi juga didukung oleh pemahaman konseptual mengenai cara kerja sistem komputer (Anggrawan et al., 2023).

Pada penelitian yang dilakukan (Sabella et al., 2022) tentang Pelatihan Instalasi Windows Komputer atau Laptop Pada Masyarakat Desa Panggung bahwa pengabdian masyarakat berupa pelatihan komputer dapat memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat, sehingga dengan adanya kegiatan pelatihan tersebut mereka dapat memahami dan mengelola perangkat teknologi yang digunakan secara mandiri. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan komputer merupakan salah satu upaya yang efektif dalam meningkatkan kompetensi teknologi masyarakat (Maftukhah et al., 2026), (Samsugi et al., 2022). Namun demikian, Sebagian besar kegiatan pelatihan masih berfokus pada aspek operasional, seperti instalasi sistem operasi maupun penggunaan perangkat lunak, sedangkan pelatihan mengenai konsep dasar arsitektur dan organisasi sistem komputer masih relatif terbatas.

Pemahaman tentang arsitektur dan organisasi sistem komputer penting untuk dipelajari dikarenakan dengan mengetahui komponen-komponen yang ada pada komputer beserta fungsi dan interkoneksinya (Satria, 2023). Dengan memahami konsep tersebut, Masyarakat tidak hanya mampu mengoperasikan komputer, tetapi juga memahami prinsip kerja perangkat yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja. (Kusbandono, 2018).

Kelurahan Bence, Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar merupakan salah satu wilayah peri-urban yang sedang mengalami pertumbuhan ekonomi dan sosial, namun permasalahan yang terjadi khususnya pada warga usia produktif adalah rendahnya pemahaman terhadap teknologi komputer, hal tersebut menjadi catatan penting sebagai dasar dilaksanakannya kegiatan pengabdian masyarakat ini (Imron et al., 2022).

Pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer dengan tujuan agar dapat meningkatkan pemahaman dan kompetensi digital warga berupa penguasaan konsep dasar teknologi komputer di Kelurahan Bence Kecamatan Garum, sehingga dari pemahaman tentang arsitektur dan organisasi sistem komputer diharapkan dapat menambah wawasan dan keterampilan baru bagi warga usia produktif untuk dapat bersaing di era serba teknologi. Adapun gambar 1 menunjukkan lokasi kegiatan yang telah dilakukan selama pelatihan di Kelurahan Bence Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar.



Gambar 1 Peta Lokasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Kelurahan Bence

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan dengan lokasi mitra yang berjarak sekitar ± 9 km dari perguruan tinggi. Mitra berada di Kelurahan Bence, yang masih termasuk dalam wilayah Kabupaten Blitar, sehingga lokasi tersebut relatif mudah dijangkau untuk pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan, warga usia produktif di Kelurahan Bence dinilai memiliki kebutuhan yang cukup besar terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi komputer. Oleh karena itu, masyarakat setempat dipandang layak menjadi sasaran kegiatan pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer.

Permasalahan yang ditemukan di lingkungan masyarakat Kelurahan Bence tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan komputer, tetapi juga rendahnya pemahaman mengenai konsep dasar arsitektur dan organisasi sistem komputer. Padahal, pemahaman tersebut menjadi dasar dalam mengenali fungsi setiap komponen perangkat keras, hubungan antarperangkat, serta mekanisme kerja sistem komputer secara menyeluruh (Niati et al., 2019). Berdasarkan kajian literatur dan hasil observasi lapangan, dapat diidentifikasi bahwa masih terdapat kesenjangan antara kebutuhan masyarakat terhadap peningkatan kompetensi digital dengan kegiatan pelatihan yang selama ini lebih banyak berorientasi pada penggunaan aplikasi komputer. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan yang tidak hanya meningkatkan keterampilan penggunaan komputer, tetapi juga memberikan pemahaman konseptual mengenai cara kerja sistem komputer sehingga masyarakat memiliki kompetensi digital yang lebih komprehensif.

Selain faktor keterjangkauan lokasi, pemilihan Kelurahan Bence sebagai mitra juga didasarkan pada adanya permasalahan yang ditemukan di lingkungan masyarakat, khususnya terkait rendahnya tingkat literasi teknologi dan masih terbatasnya keterampilan komputer pada warga usia produktif (Daulay et al., 2022). Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu program pelatihan yang terstruktur, aplikatif, dan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman warga usia produktif di Kelurahan Bence mengenai arsitektur dan organisasi sistem komputer sebagai salah satu upaya meningkatkan literasi digital masyarakat. Melalui pelatihan ini diharapkan peserta mampu memahami konsep dasar sistem komputer, mengenali fungsi dan interkoneksi setiap komponen penyusun komputer, serta memanfaatkan pengetahuan tersebut untuk mendukung aktivitas sehari-hari maupun meningkatkan kesiapan menghadapi kebutuhan dunia kerja.

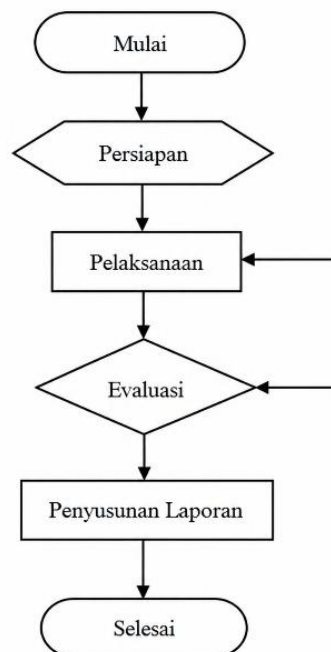
2. METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilalui dengan beberapa tahapan, yang pertama adalah pembentukan tim pelaksana, tahapan berikutnya melakukan observasi dengan mengunjungi Kelurahan Bence Kecamatan Garum Kabupaten Blitar dan melakukan

wawancara dengan perangkat kelurahan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh warga setempat.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada bulan April 2026 bertempat di Kelurahan Bence, Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar dengan peserta pelatihan berjumlah 15 orang yang merupakan warga usia produktif yang dipilih secara purposive sampling berdasarkan kriteria yaitu memiliki akses terhadap perangkat komputer atau smartphone, belum pernah mengikuti pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer secara formal, serta bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan yang telah dijadwalkan.

Metode pelaksanaan kegiatan menjelaskan tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan rendahnya literasi teknologi di Kelurahan Bence, dilaksanakan dalam beberapa tahap yang digambarkan pada gambar 2.



Gambar 2 Flowchart Kegiatan Pengabdian

Pertama, tahap persiapan meliputi kegiatan identifikasi kebutuhan masyarakat melalui wawancara dengan tokoh masyarakat dan pengisian angket kebutuhan, penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta.

Kedua, tahap pelaksanaan terdiri dari sesi pemaparan materi yang mencakup konsep dasar arsitektur komputer (CPU, memori, bus, dan I/O), demonstrasi langsung menggunakan perangkat komputer yang telah disiapkan, diskusi kelompok dan tanya jawab interaktif, serta praktik identifikasi komponen hardware secara berkelompok.

Ketiga, tahap evaluasi dilakukan melalui kuesioner setelah pelatihan berlangsung. Instrumen evaluasi berupa kuesioner dengan 10 butir pertanyaan yang mencakup aspek pemahaman konsep, kemampuan identifikasi komponen, dan pemahaman siklus instruksi komputer. Tingkat ketercapaian keberhasilan diukur dari hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer di Kelurahan Bence, Kecamatan Garum telah berhasil dilaksanakan dengan tingkat partisipasi peserta yang sangat baik. Seluruh peserta yang terdaftar hadir dan mengikuti

kegiatan dari awal hingga akhir. Antusiasme peserta terlihat dari aktifnya sesi diskusi dan tanya jawab selama pelatihan berlangsung.

3.1. Pelaksanaan Pelatihan

Pada kegiatan pelatihan yang diikuti oleh 15 peserta, sebelum memasuki sesi instalasi dan praktik langsung peserta terlebih dahulu dibekali dengan penyampaian materi pengantar mengenai arsitektur dan organisasi sistem komputer, dimana pada tahap ini peserta diperkenalkan dengan komponen-komponen perangkat keras komputer beserta fungsi dan peran masing-masing komponen dalam membentuk sebuah sistem komputer yang utuh, sehingga dengan pemberian materi ini diharapkan peserta dapat memahami cara kerja dan interkoneksi antar komponen sebelum melanjutkan ke sesi praktik.

Tabel 1 Rincian Sesi Pelatihan Arsitektur dan Organisasi Sistem Komputer

No	Materi Pelatihan	Peserta (Orang)	Keterangan
1	Pengenalan Arsitektur Komputer	15	Sesi I
2	Organisasi Sistem Komputer	15	Sesi II
3	Praktik & Evaluasi	15	Sesi III

Pada Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari penuh dengan dibagi menjadi tiga sesi utama. Sesi pertama dilaksanakan selama 90 menit, cakupan yang dibahas pada sesi pertama antara lain konsep dasar arsitektur komputer termasuk pengertian CPU, jenis-jenis memori, dan alur pemrosesan data. Sesi kedua dilaksanakan selama 90 menit, pada sesi kedua membahas organisasi sistem komputer yang meliputi struktur bus sistem, mekanisme interupsi, dan siklus instruksi. Sesi ketiga dilaksanakan selama 90 menit, sesi ketiga ini merupakan sesi praktik di mana peserta secara berkelompok mengidentifikasi komponen-komponen hardware yang telah disiapkan oleh tim pelaksana.



Gambar 3 Pengenalan Perangkat Keras Komputer

Pada sesi pengenalan perangkat keras komputer, materi yang disampaikan mencakup tiga pokok bahasan utama. Peserta pertama-tama diperkenalkan dengan berbagai macam perangkat keras komputer yang umum digunakan, kemudian dilanjutkan dengan penjelasan mengenai fungsi dan jenis dari masing-masing perangkat keras tersebut sesuai dengan perannya dalam sistem komputer. Setelah peserta memiliki pemahaman yang cukup mengenai komponen-komponen yang ada, kegiatan dilanjutkan dengan sesi perakitan komputer secara langsung dimana peserta diajarkan bagaimana cara merakit komputer hingga dapat menyala dan

berfungsi dengan baik. Penyampaian ketiga materi pokok tersebut dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan agar peserta dapat membangun pemahaman yang utuh mengenai perangkat keras komputer sebelum melanjutkan ke sesi berikutnya.



Gambar 4 Peserta Pelatihan Arsitektur dan Organisasi Komputer

Pada sesi kedua peserta diberikan materi mengenai organisasi sistem komputer, dimana pada tahap ini peserta mulai diperkenalkan dengan bagaimana komponen-komponen perangkat keras yang telah dipelajari pada sesi sebelumnya saling berinteraksi dan bekerja sama dalam membentuk sebuah sistem komputer yang utuh. Materi yang disampaikan meliputi konsep dasar organisasi sistem komputer, struktur dan fungsi CPU dalam memproses data, hierarki memori mulai dari register, cache, memori utama hingga memori sekunder, serta mekanisme input dan output yang menghubungkan komputer dengan perangkat luar. Selain itu peserta juga diperkenalkan dengan konsep siklus instruksi komputer yaitu bagaimana sebuah perintah diproses oleh komputer mulai dari tahap pengambilan instruksi (fetch), penerjemahan instruksi (decode), hingga pelaksanaan instruksi (execute). Penyampaian materi dilakukan dengan menggunakan media presentasi yang dilengkapi diagram alur dan ilustrasi yang memudahkan peserta dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga peserta dapat memperoleh gambaran yang jelas mengenai cara kerja sistem komputer secara keseluruhan.



Gambar 5 Tim Pelaksana membantu Peserta Pelatihan

Pada sesi ketiga peserta melakukan praktik langsung yang merupakan implementasi dari materi yang telah disampaikan pada sesi pertama dan sesi kedua. Pada tahap praktik ini masing-masing peserta secara mandiri mengoperasikan komputer yang telah disediakan oleh tim pelaksana, didampingi langsung oleh instruktur yang berkeliling memantau dan membimbing setiap peserta selama kegiatan praktik berlangsung sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 5.

Tim pelaksana memberikan arahan dan pendampingan secara personal kepada setiap peserta yang mengalami kesulitan, sehingga seluruh peserta dapat mengikuti sesi praktik dengan baik dan lancar. Setelah sesi praktik selesai dilaksanakan, kegiatan dilanjutkan dengan sesi evaluasi melalui pemberian kuesioner kepada seluruh peserta guna mengukur tingkat pemahaman dan kepuasan peserta selama mengikuti pelatihan. Hasil kuesioner kemudian digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan kegiatan pelatihan secara keseluruhan, dimana rata-rata nilai yang diperoleh peserta menunjukkan tingkat pemahaman yang signifikan terhadap materi arsitektur dan organisasi sistem komputer yang telah disampaikan.

3.2. Hasil Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer yang telah dilaksanakan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar untuk melakukan perbaikan dan penyempurnaan apabila masih terdapat kekurangan selama proses pelatihan berlangsung. Kegiatan evaluasi dilaksanakan melalui dua tahapan. Tahap pertama berupa penyampaian materi dan praktik langsung mengenai arsitektur serta organisasi sistem komputer. Tahap kedua dilakukan dengan memberikan angket atau kuesioner kepada peserta untuk mengetahui sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai. Pengisian kuesioner dilakukan secara daring menggunakan Google Form. Hasil evaluasi yang diperoleh dari respons peserta pelatihan selanjutnya disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2 Kuisioner Kepuasan Pelatihan Arsitektur dan Organisasi Sistem Komputer

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS
1	Materi pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami	8	5	2	-	-
2	Materi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan dan kondisi peserta	7	6	2	-	-
3	Narasumber mampu menjelaskan materi dengan baik dan komunikatif	9	5	1	-	-
4	Narasumber memberikan pendampingan yang memadai selama sesi praktik berlangsung	8	6	1	-	-
5	Peralatan dan perlengkapan yang disediakan selama pelatihan sudah memadai	7	5	3	-	-
6	Waktu pelaksanaan pelatihan sudah cukup untuk memahami seluruh materi yang disampaikan	6	7	2	-	-
7	Sesi praktik langsung membantu saya dalam memahami materi arsitektur dan organisasi sistem komputer	9	5	1	-	-
8	Setelah mengikuti pelatihan saya merasa lebih memahami cara kerja sistem komputer secara menyeluruh	8	6	1	-	-
9	Pelatihan ini memberikan manfaat yang nyata bagi saya dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja	9	4	2	-	-
10	Saya bersedia mengikuti kegiatan pelatihan serupa apabila diselenggarakan kembali di kemudian hari	10	4	1	-	-

Berdasarkan hasil kuesioner yang telah diisi oleh 15 peserta pelatihan pada tabel 3, kegiatan pelatihan arsitektur dan organisasi sistem computer yang dilaksanakan di Kelurahan Bence, Kecamatan Garum, secara umum berjalan dengan baik dan memperoleh tanggapan yang positif dari para peserta. Rekapitulasi hasil kuesioner menunjukkan bahwa 54% peserta memberikan penilaian sangat setuju, 35,3% peserta memberikan penilaian setuju, dan 10,7% peserta memberikan penilaian netral terhadap seluruh pernyataan yang diajukan. Tidak terdapat peserta yang memberikan penilaian tidak setuju maupun sangat tidak setuju. Hasil tersebut menunjukkan bahwa Tingkat penerimaan dan kepuasan peserta terhadap kegiatan mencapai 89,3% sehingga pelatihan yang dilaksanakan dapat dikategorikan berhasil dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pada saat pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa faktor yang menjadi keunggulan program. Materi pelatihan disampaikan dengan metode yang komunikatif dan mudah dipahami oleh peserta yang memiliki latar belakang pekerjaan dan tingkat pemahaman yang beragam. Selain itu, tim pelaksanaan pelatihan memberikan pendampingan secara intensif selama sesi praktik sehingga setiap peserta memperoleh kesempatan yang sama untuk bertanya dan mendapatkan bimbingan secara langsung. Tingginya antusiasme peserta selama mengikuti seluruh rangkaian kegiatan menjadikan indikator keberhasilan pelatihan, yang terlihat dari tidak adanya tanggapan negatif pada hasil kuesioner. Ketersediaan perangkat computer yang memadai turut mendukung kelancaran kegiatan praktik, sehingga peserta dapat melakukan pengenalan dan pengoperasian perangkat komputer secara langsung serta memperoleh pengalaman belajar yang lebih efektif.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperhatikan sebagai bahan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa pada masa mendatang. Sebanyak 10,7% peserta memberikan penilaian netral, yang mengindikasikan bahwa masih terdapat beberapa komponen pelatihan yang belum sepenuhnya memenuhi ekspektasi peserta. Faktor yang paling banyak disoroti adalah keterbatasan waktu pelaksanaan dan jumlah peralatan pendukung yang tersedia. Durasi pelatihan yang relatif singkat menyebabkan beberapa materi belum dapat dibahas secara lebih mendalam, sehingga sebagian peserta merasa membutuhkan waktu tambahan untuk memahami materi secara menyeluruh. Oleh karena itu, pada kegiatan selanjutnya disarankan untuk menambah alokasi waktu pelatihan serta meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana pendukung agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih optimal dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi peserta.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer di Kelurahan Bence, Kecamatan Garum, Kabupaten Blitar telah berhasil dilaksanakan dan memberikan dampak positif bagi seluruh peserta. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta secara keseluruhan mencapai 89,3% dengan 15 peserta hadir dan aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, serta peserta mampu memahami konsep dasar arsitektur dan organisasi sistem komputer mulai dari pengenalan perangkat keras, fungsi dan jenis komponen, hingga praktik langsung mengoperasikan komputer secara mandiri.

Keberhasilan kegiatan ini didukung oleh metode pelatihan yang mengombinasikan penyampaian materi dan praktik langsung, sehingga peserta dapat memahami materi secara lebih mudah dan aplikatif. Antusiasme peserta selama kegiatan berlangsung juga menunjukkan tingginya minat masyarakat untuk meningkatkan literasi digital dan pengetahuan di bidang teknologi komputer.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama terkait durasi pelatihan yang masih terbatas sehingga beberapa materi belum dapat dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, pada kegiatan selanjutnya disarankan untuk menambah waktu pelaksanaan serta mengembangkan pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih spesifik, seperti jaringan komputer, pemrograman dasar, dan perawatan perangkat komputer. Dengan demikian, manfaat kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat berkelanjutan

dan memberikan kontribusi yang lebih besar dalam meningkatkan kompetensi teknologi masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada warga kelurahan Bence, Kecamatan Garum yang telah bersedia meluangkan waktu dan berpartisipasi aktif dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan arsitektur dan organisasi sistem komputer dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggrawan, A., Datya, A. I., Angellia, F., Kuntarto, G. P., Hidayat, S., Nurfatma, M., Umami, I., Miranda, E., & Gunawan, I. P. (2023). *KOMPUTER & MASYARAKAT: Teori dan Penerapan Komputer Masyarakat Era Industri 4.0 dan Society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Daulay, M. I., Mufarizuddin, M., Erlinawati, E., & Hastuty, M. (2022). Pelatihan Komputer Bagi Remaja. *Jurnal Masyarakat Mandiri*, 6(3), 1917–1928.
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi digital di era pembelajaran abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 307–314.
- Hasyyati, Z., Jannah, M., & Ramazalena, R. (2025). Pemberdayaan masyarakat dalam meningkatkan literasi digital melalui pelatihan komputer. *Jurnal Pengabdian Ekonomi Dan Sosial (JPES)*, 4(1), 25–36.
- Imron, M., Indartono, K., Informatika, S., Komputer, F. I., & Purwokerto, U. A. (2022). *Pelatihan Perakitan Komputer Dan Instalasi Software Dalam Meningkatkan Kemandirian Remaja di Desa Karangturi Banyumas*. 6(3), 633–641.
- Imron, M., Krisbiantoro, D., Arsi, P., Informatika, S., Komputer, F. I., & Purwokerto, U. A. (2021). *Peningkatan Kompetensi Bagi Siswa Melalui Pelatihan dan Pendampingan Jaringan Komputer Pada Sekolah Menengah Kejuruan Ma'arif NU 1 Karanglewas Purwokerto*. 5(3), 545–551.
- Kusbandono, H. (2018). *PELATIHAN TEKNISI KOMPUTER (HARDWARE DAN SOFTWARE) UNTUK Mendukung Pendidikan Life Skills Bagi Santri Pondok Pesantren*. 6, 73–76.
- Maftukhah, A., Atiq, M., Hendrawan, D., & Mahardi, R. D. (2026). Workshop Digital Talent Perakitan dan Optimasi PC untuk Pemberdayaan Masyarakat Pati di Era Digital. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 3(1), 48–55.
- Muhajir, S. N. (2022). Literasi digital: Sebuah kajian pengabdian kepada masyarakat. *JPM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 110–117.
- Niati, A., Soelistiyono, A., & Ariefiantoro, T. (2019). Pengembangan Kemampuan Sumber Daya Manusia melalui Pelatihan Komputer Microsoft Office Excel untuk Meningkatkan Kinerja Perangkat Desa Mranggen. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 10(1), 105–110.
- Pitrianti, S., Sampetoding, E. A. M., Purba, A. A., & Pongtambing, Y. S. (2023). Literasi digital pada masyarakat desa. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 43–49.
- Sabella, B., Hafizd, K. A., Sayyidati, R., Informasi, T., Informatika, T., Negeri, P., Laut, T., Laut, K. T., Selatan, K., & Panggung, D. (2022). *PELATIHAN INSTALASI WINDOWS KOMPUTER / LAPTOP PADA MASYARAKAT DESA PANGGUNG, KECAMATAN PELAIHARI*. 2(1), 124–131.
- Samsugi, S., Styawati, S., Bakri, M., Chandra, A., Nursintawati, D., & Wibowo, W. (2022). Pelatihan Jaringan Dan Troubleshooting Komputer Untuk Menambah Keahlian Perangkat Desa Mukti Karya Kabupaten Mesuji. *Jurnal Widya Laksmi*, 2(1), 52–57.
- Satria, A. (2023). *Adaptasi organisasi terhadap perkembangan arsitektur komputer modern*. 2(3), 43–49.

Simanjuntak, P., & Handoko, K. (2019). Pembinaan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada masyarakat Pulau Temoyong Batam Kepulauan Riau. *MATAPPA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 20–23.