

THE BENEFIT OF INTEGRATING COMPUTER PRACTICE IN EDUCATION



Agus Frianto, S.T., S.E., M.M.
Widyastuti, S.Si., M.Si.
R. A. Sista Paramitha, S.E., M.Si.
Rasyidi Faiz Akbar, S.E., M.Si.
Muhammad Rizky Ramadhan, BBus., MITHM.
Dr. Harlina Meidiaswati, S.E., M.Si.



**PT Mitra Edukasi
dan Publikasi**

The Benefit of Integrating Computer Practice in Education

Penulis:

Agus Frianto

Widyastuti

Sista Paramitha

Rasyidi Faiz Akbar

Muhammad Rizky Ramadhan

Harlina Meidiaswati



**PT Mitra Edukasi
dan Publikasi**

THE BENEFIT OF INTEGRATING COMPUTER PRACTICE IN EDUCATION

Penulis:

Agus Frianto
Widyastuti
Sista Paramitha
Rasyidi Faiz Akbar
Muhammad Rizky Ramadhan
Harlina Meidiaswati

ISBN: 978-623-88809-8-0

Editor:

Utama Alan Deta

Desain Sampul dan Tata Letak:

Alfi Nurlailiyah

Penerbit:

PT Mitra Edukasi dan Publikasi

Anggota IKAPI No. 358/JTI/2022

Redaksi:

PT. Mitra Edukasi dan Publikasi
Griya Taman Asri AB/26,
Tawangsari, Taman, Sidoarjo 61257
WA: +62 895-4298-51500
IG: @edupartner.publishing
Email: edupartner.publishing@gmail.com
Website: <https://buku.edupartnerpublishing.co.id/>

Cetakan Pertama, November 2023

Hak cipta dilindungi undang-undang.
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan dengan
cara apapun tanpa ijin tertulis dari penulis dan penerbit.



PRAKATA

Aplikasi Komputer merupakan adalah sebuah perangkat lunak (software) program komputer yang ditulis dalam bahasa pemrograman dan berfungsi melakukan perintah sesuai dengan keinginan dari pembuat aplikasi komputer dibuat untuk memudahkan pengguna dalam mengerjakan sesuatu menggunakan komputer. Aplikasi komputer dirancang untuk memudahkan pengguna menggunakan komputer untuk tugas tertentu. Umumnya komputer digunakan untuk membuat dokumen, data, serta melakukan pemrosesan foto, video, dan gambar. Buku ini ditujukan bagi pembaca yang berminat menggunakan aplikasi komputer yang memerlukan referensi atau bahan ajar.

Buku ini diterbitkan dengan penuh ketekunan dan dengan setia memberikan informasi dan sumber bagi pembaca yang membutuhkan pemahaman dasar tentang perangkat lunak komputer. Buku ini dibuat berdasarkan informasi dan sumber rujukan yang telah dibaca, dipelajari, dan dipahami oleh penulis; Oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan terdapat beberapa kesalahan dalam penulisan ini.

Tidak lupa penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Allah SWT, Keluarga, teman-teman dan pembaca atas masukan serta sumbangsinya sehingga buku ini dapat terbit.

Surabaya, November 2023

Penulis

DAFTAR ISI

PRAKATA.....	iii
DAFTAR ISI	iv
PENDAHULUAN	1
BAB 1 Graph and Number Format Using Microsoft Excel.....	2
1.1. Menghasilkan Grafik dengan Beragam Tampilan.....	2
1.2. Menampilkan Angka dengan Beragam Format	5
1.3. Menggunakan fungsi excel (date, text, statistik, dan financial).....	7
1.4. Rangkuman.....	13
BAB 2 Fungsi IF	18
2.1. Pengertian Fungsi IF	18
2.2. Rumus Fungsi IF	18
BAB 3 MENGGUNAKAN FUNGSI LOOKUP	31
3.1. Menggunakan Fungsi LOOKUP.....	31
3.2. Penggunaan VLOOKUP.....	36
3.3. Menggunakan HLOOKUP	37
BAB 4 MENGGUNAKAN OPERATOR LOGIKA LOOKUP	40
4.1. Logika LOOKUP	40
4.1. Pengenalan Operator Logika: AND, OR, NOT.....	41
4.2. Menggunakan IF dalam Fungsi VLOOKUP.....	45
BAB 5 PENGGUNAAN LAYOUT DI DALAM MICROSOFT WORD	48
5.1. Microsoft Word.....	48
5.2. Menu dalam Microsoft Word	48
BAB 6 HEADER AND FOOTER DI DALAM MICROSOFT WORD	53
6.1. Header dan Footer.....	53
Bab 7 Menyusun Tabel Pinjaman & Angsuran	57
7.1. Pengelolaan Finansial.....	57
7.2. Suku Bunga Efektif	57
7.3. Mempersiapkan Tabel.....	57
7.4. Suku Bunga Flat.....	65
BAB 8 PERHITUNGAN BIAYA SEKOLAH.....	70
8.1. Biaya Pendidikan atau sekolah	70
BAB 9 PENILAIAN INVESTASI PADA PROYEK.....	73
9.1. Penilaian Proyek.....	73
9.2. Net Present Value (NPV).....	73
9.3. Internal Rate of Return (IRR).....	76
BAB 10 PERENCANAAN SUMBER DAYA MANUSIA MENGGUNAKAN MENU REFERENCE DAN LOOKUP.....	78

10.1.	<i>Fungsi LOOKUP untuk Sumber Daya Manusia</i>	78
10.2.	<i>Menyusun Perencanaan Program Pensiun dan Besarnya Pesangon Terhadap Para Pegawai dengan Fungsi LOOKUP</i>	81
10.3.	<i>Uang Pesangon, Uang Penghargaan Masa Kerja dan Uang Pengganti Hak.....</i>	81
BAB 11 Simulasi Monte Carlo		88
11.1.	<i>Simulasi Monte Carlo</i>	88
11.2.	<i>Intrepretasi VaR Aset Tunggal.....</i>	95
BAB 12 PRESENTASI YANG EFEKTIF DENGAN MENGGUNAKAN POWERPOINT		96
12.1.	<i>Komunikasi</i>	96
12.2.	<i>Presentasi</i>	96
12.3.	<i>Tujuan Presentasi</i>	97
12.4.	<i>Metode Presentasi.....</i>	97
12.5.	<i>Menyajikan Presentasi Yang Efektif</i>	98
12.6.	<i>Menyajikan Presentasi Secara Elektronik.....</i>	99
12.7.	<i>Praktik Membuat Presentasi Dengan Powerpoint</i>	100
12.8.	<i>Menyimpan di PowerPoint.....</i>	103
12.9.	<i>Mendesain di PowerPoint.....</i>	104
12.10.	<i>Memberikan presentasi di PowerPoint.....</i>	106
DAFTAR PUSTAKA		109