

## Ekstrakurikuler

- Student Islamic Org
- Student Choir\*
- Teater\*
- Pramuka

- Basket
- Taekwondo\*
- Badminton\*
- Renang\*

- Tenis Meja\*
- Hadroh\*

\*akan diadakan sesuai jumlah peminatan



Creative Studio



Net Ranger



I-Coding



Cakrawala Journalistik



Futsal



Paskibra

## Prestasi

- Juara 2 Tingkat Kota Short Movie FLS2N 2019
- Juara 2 Video Jabar From Home Challenge 2020
- Juara 1 Tingkat Provinsi Short Movie FLS2N 2021
- Juara 2 Lomba Poster Digital IT Fest 2021
- Juara 1 Lomba Panahan Apache Open Festival 2022
- Juara 2 Lomba Karya Tulis Nasional Tingkat Nasional 2022
- Juara 2 Lomba Foto Universitas Al Azhar Indonesia 2022
- Juara 2 Lomba Menulis Esai Fesbuk Unpak Kota Bogor 2022
- Juara 3 Lomba UI/UX Design Competition IDN IT Fest 2022
- Juara 3 Taekwondo Series Koni Kota bogor 2022
- Juara 3 Lomba Sinematografi Piala Pelajar Jabar Juara 2022

## Prospek Lulusan

### 1. Berkarir



Maldives Hospitality Technology Pvt. Ltd., RSUI, PT. Gema Mulia Semesta, PT. WAN Teknologi International, PT. Artolite Indah Media Tama, PT. Centrin Afatec, PT. Samasta Group, PT. Shirobyte Indonesia, PT. Xerography, PT. Majapahit Teknologi Nusantara, Buyapps.id, PT. Integrasi Data Nusantara (IDN), PT. Penerbit IPB Press, PT. Sinar Tripilar Solusi, PT. Arthatel, Screenmedia Films Indonesia, PT. Sandwich Panel Indonesia, PT. Teknologi Digital Veteriner, PT. Matrix, PT. Aplikasi Karya Anak Bangsa, PT. Sepuluh Sebelas Agensi, CV. Siaga (Souvia), PT. Multi Optimal Roda Internusa, PT. Zoom Infotek Telesindo, PT. Sarana Cipta Unggul, PT. Media Metro Jaya Frastika, PT. Laksana Aneka Sarana, PT. Citra Abadi Sejati, PT. Gema Mulia Semesta, PT. Centrin Afatec, RS. Azra, PT. Media Telekomunikasi Mandiri.

### 2. Melanjutkan



Al-Azhar University Kairo Mesir, Politeknik Negeri Media Kreatif, Universitas Islam Negeri Jakarta, Universitas Telkom, Universitas Komputer Indonesia, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Universitas Islam Indonesia, Binus University, Universitas Multimedia Nusantara.

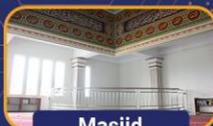
### 3. Wirausaha

Lulusan memiliki prospek untuk berwirausaha di bidang industri kreatif, diantaranya fotografer, editor video, animator, designer, dan digital marketing.

## Facilities Sekolah



Laboratorium Komputer



Masjid



Gor Indoor



Kolam Renang



Perpustakaan

Aula

Kampus representatif, Ruang kelas ber AC, Toilet Putra Putri, UKS, Akses CCTV, Akses Lift, Lapangan 3 on 3, Foodcourt, Akses Wifi, dan fasilitas lainnya yang menunjang kegiatan pembelajaran

## Testimoni Eksternal

### Direktur PT Wan teknologi Internasional



Siswa SMK Informatika Pesat memiliki semangat belajar yang tinggi, sopan dalam bersikap dan santun dalam berkomunikasi. Kinerja dalam penyelesaian tugas sudah optimal selama melaksanakan internship program di perusahaan kami.

### Lery Armansyah (Cyber Security PT. Defenxor)



ilmu yang diberikan saat sekolah sangat terpakai dalam pekerjaan saya sebagai cyber security. tidak hanya ilmu pada Bidang IT, SMK informatika Pesat juga memberikan ilmu agama seperti rutin melaksanakan 7 Sunnah Rasul, paket komplit hardskill dan softskill pun didapat.

### Ferrol Azki Mashudi (IPB University)



SMK Informatika Pesat IT XPro yang berbudidaya, keren dan mewah. Akhlak merupakan nomor 1 yang diutamakan, menjadikan sekolah ini merupakan sekolah yang terbaik dan pantas untuk dipilih, pengajaran yang terbaik selalu diberikan oleh setiap guru kepada muridnya sehingga output untuk menjadi siswa yang berakhlak mulia, expert dan professional tercapai dengan sempurna.

## Persyaratan Administrasi

- Foto copy Ijazah SMP/MTs dilegalisir (2 lembar)
- Pas foto 2x3 (3 lembar) & 3x4 (3 Lembar)
- Foto copy Kartu Keluarga (2 Lembar)
- Foto copy Akta Kelahiran (2 Lembar)



SMK BISA-HEBAT  
siap kerja • santun • mandiri • kreatif

SMK PESAT  
PRO  
THE EXPERT & PROFESSIONAL



SMK Informatika  
**PESAT**  
IT XPRO TERAKREDITASI A

Sekolah umum berbasis keagamaan, berakarakter akhlak mulia, pilihan anak - anak terpilih

Motto : Berawal dari masjid berakhir dari masjid

### Visi Sekolah

Sekolah vokasi informatika terbaik yang menghasilkan lulusan berakhlak mulia, expert, dan professional.

### 3 Kompetensi Keahlian

Desain Komunikasi Visual - Teknik Komputer Jaringan - Rekayasa Perangkat Lunak

### Program Sertifikasi Internasional :



### INFORMASI PENDAFTARAN

Gelombang I : 1 Desember 2022 - 31 Maret 2023 | Gelombang II : 1 April 2023 - 16 Juli 2023



CONTACT PERSON

Wira : 0877-1117-7442  
Herlan : 0878-7000-1999

# Profil Sekolah

SMK Informatika Pesat IT XPro hadir untuk mendukung siswa/i memiliki karakter akhlak mulia, meraih prestasi dan juga kompetensi, menjadi seorang IT Expert dan Professional. SMK Informatika Pesat IT XPro menghadirkan rancangan kurikulum dimana kreasi lebih banyak dibandingkan teori, sehingga siswa dapat tersertifikasi, diakui oleh dunia industri, dan diterima di perguruan tinggi bergengsi.

## Kurikulum IT XPro

Kurikulum IT XPro merupakan Custom Curriculum dengan melakukan sinkronisasi muatan kurikulum dengan Dunia Industri. Proses pembelajaran menerapkan pendekatan kontekstual yang mengakomodir kebutuhan keterampilan abad 21 (**critical thinking, collaborative, creative, communicative**), sehingga siswa dapat menguasai kompetensi sesuai tuntutan zaman dan kebutuhan industri, serta didukung dengan Program Keagamaan yang mengedepankan penerapan akhlak mulia demi tercapainya visi sekolah. Semua ini terangkum dalam 3 program utama yaitu :

### 1. Program Expert

Program yang mendidik siswa/i menjadi sumber daya manusia andal dibidang IT dengan kompetensi yang **tersertifikasi oleh Industri, nasional, sampai internasional**. Program expert mendorong siswa **memiliki portofolio atau karya** sebagai bukti tercapainya kompetensi yang nyata, serta melalui program expert siswa dapat **melanjutkan passionnya ke perguruan tinggi** yang linier dengan kompetensi.

"Jadi IT Expert dan Professional, di SMK Pesat IT XPro"

## 2. Program Professional

Program yang mendidik siswa/i menjadi pribadi **berkarakter, mampu berkomunikasi aktif & efektif, berjiwa wirausaha, dan mampu berdaya saing**, melalui fokus karakter (**Religius, Empati, Disiplin, Tanggung Jawab, Kerjasama, Mandiri, Jujur**), pembinaan kegiatan siswa/i yang kolaboratif untuk tercapainya profesionalisme siswa/i sebagai SDM yang andal dimasa depan.

## 3. Program Pesat Method

Untuk membentuk karakter IT XPro, siswa melaksanakan pembiasaan ibadah wajib, 7 Sunnah Rosul, (Menjaga wudhu, sholat duha, berdzikir kepada Allah SWT, tadarus Al-Qur'an, sholat berjama'ah, infaq shodaqoh, sholat tahajjud,) tahfidz juz 30, serta hapalan hadist arbain & doa pilihan, untuk memastikan siswa **tetap sujud kepada Allah dan berbakti pada orang tua**.

Dapatkan kesempatan **UMROH** bagi siswa terpilih\* ( hapal juz 30 dan 4 surat pilihan, Yasin, Ar-Rahman, Al-Mulk, Al-Waqiah)

# Design Komunikasi Visual

**Desain Komunikasi Visual (DKV)** berfokus pada kompetensi di bidang : Desain, Fotografi, Sinematografi, 3D Modelling, dan Visual Effect. Lulusan dapat bekerja sebagai Desainer, Sinematografer, 3D Artist dan Visual Editor. Studi lanjutan yang dapat dipilih oleh siswa di kompetensi MM adalah : Desain Komunikasi Visual, Jurnalistik, Desain Grafis, Ilmu Komunikasi, Grafika, Animasi dan, *Interactive Media Designer*.

Hasil Karya Desain Komunikasi Visual

## Teknik Komputer Jaringan

**Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ)** berfokus pada kompetensi di bidang : *Engineering*, dan *Network Infrastructur*. Lulusan dapat bekerja sebagai *IT Support, Server Administrator, Cyber Security* dan *Network Engineer*. Studi lanjutan yang dapat dipilih oleh siswa di kompetensi TKJ adalah : Teknik Komputer, Teknik Informatika, Teknik Elektronika dan Ilmu Komputer.

Kegiatan Workshop dan Pengembangan Skill

## Rekayasa Perangkat Lunak

**Rekayasa Perangkat Lunak (RPL)** berfokus pada kompetensi siswa di bidang : Website, Aplikasi berbasis Desktop, dan Android. Lulusan dapat bekerja sebagai *Developer* dibidang *Website, Mobile and Desktop Application*. Studi lanjutan yang dapat dipilih oleh siswa di kompetensi RPL adalah : Teknik Informatika, Manajemen Informatika, Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Teknologi Pendidikan, *Mobile Application and Technology*.

Hasil Karya Rekayasa Perangkat Lunak