JIPM: Jurnal Inovasi Pengabdian Masyarakat

https://jurnal.astinamandiri.com/index.php/JIPM
Volume 2 | Nomor 1 | January |2024
e-ISSN: 2985-7473

PELATIHAN MEMBUAT APLIKASI ANDROID UNTUK JUNIOR MOBILE PROGRAMMER DI SMK BINTANG NUSANTARA TANGERANG SELATAN

[1*]Indra Kristianto, [2]Ahmad, [3] Muhammad Santoso
Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Banten, Indonesia
dosen02597@unpam.ac.id

Kata Kunci:
Teknologi, Aplikasi, Android Studio, Pelajar

Abstrak

Program komputer atau aplikasi komputer yang merupakan dari sebuah perkembangan teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar ditingkat pendidikan mulai dari Taman Kanak-kanak Melalui sebuah aplikasi berbasis android dapat membantu siswa dalam menerima materi yang belum diberikan oleh guru di lingkungan sekolahnya. Metode belajar di SMK BINTANG NUSANTARA TANGERANG SELATAN diberi pelajaran melalui membaca, memperhatikan, latihan dan bersosialisasi. Pelatihan menjelaskan pengenalan aplikasi mobile berbasis android. Pada pelatihan ini dibantu dengan aplikasi android studio, dimana siswa akan diajarkan penginstalan aplikasi android studio dan cara menjalankan aplikasinya. Dalam pelaksanaan PKM ini kami dari PKM Team Dosen melakukan pelatihan dengan cara seminar dan pelatihan langsung terhadap program yang disampaikan ke siswa. Dalam PKM ini hasil yang dicapai adalah siswa/i dapat mengetahui dan mengenal aplikasi android studio, memahami teknologi yang berkembang dan dapat mengetahui jenis apikasi berbasis android. Media ini dapat diterapkan pada smartphone dan diharapkan dapat membantu mengenalkan siswa dalam aplikasi android.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

Pendahuluan

SMK Bintang Nusantara (BINUSA) adalah SekolahMenengah Kejuruan yang memiliki 4 program jurusan yaitu Administrasi Perkantoran (AP), Akutansi (AK), Multimedia (MM) dan Teknik Komputer & Jaringan (TKJ). Sekolah yang berlokasi di daerah Tangerang Selatan tepatnya di Pondok aren ini banyak diminati oleh siswa pada keempat jurusan yang dimiliki SMK tersebut, karena dengan system pembelajaran dan praktek yang membuat siswa/siswi merasa nyaman dan bersemangat dalam mengikuti setiap pelajaran yang diberikan oleh guru pembimbing. Dengan didukung kelengkapan peralatan praktik di LAB setiap jurusan sangat menunjang kreatifitas maka system pembelajaran yang diterapkan di sekolah dapat langsung di praktekkan tidak hanya berupa teori semata.

Di Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat kali ini, kami akan memberikan ilmu pengetahuan dan melakukan pelatihan mengenai ilmu teknologi dan informasik hususnya untuk siswa/siswi jurusan Multimedia (MM) dan Teknik Komputer & Jaringan (TKJ). Tersedianya sarana dan prasarana yang dimiliki SMK Bintang Nusantara yaitu LAB Komputer, membuat kami ingin memberikan pengetahuan yang lebih yang mungkin belum mereka dapatkan dari guru.

Android merupakan sebuah media yang bermanfaat untuk berbagi informasi, mencurahkan pikiran, atau meningkatkan traffic untuk website bisnis atau hanya sekedar

mencari dan menambah wawasan pengetahuan bagi para pelajar. Seperti yang kita ketahui, diera globalisasi ini teknologi memang sangat penting. Apalagi semenjak adanya Covid-19 yang sempat melumpuhkan beberapa kegiatan baik dalam bidang apapun terutama pendidikan. Guru dan siswa-siswinya dituntut agar lebih bisa memanfaatkan ilmu pengetahuan teknologi. Semenjak diberlakukannya daring, para siswa dituntut untuk memahami sendiri materi-materi sesuai dengan tingkatan kelasnya. Guru hanya bisa memberikan materi dan soal latihan. Disinilah aplikasi android berperan penting untuk membantu para siswa mencari tau atau sebagai referensi mengenai mata pelajaran yang diberikan oleh guru melalui daring. Mungkin ada beberapa pengetahuan yang terlewat yang tidak disampaikan oleh para guru karena keterbatasan dari sistem daring ini. Para siswa bisa memanfaatkan aplikasi android untuk melengkapi dan menambah pengetahuan mereka.

Disini kami selaku pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ingin berbagi ilmu mengenai aplikasi android kepada pada siswa/siswi SMK Bintang Nusantara. Bahkan kami ingin melatih mereka dengan membuat aplikasi android pribadi agar mereka memiliki Android sendiri. Selain menambah wawasan dan menyalurkan pengetahuan mereka, dengan membuat aplikasi android mereka bisa mendapatkan keuntungan lain dari pembuatan Android ini, seperti royalti dari Android yang mereka buat.

Metode

Dalam kerangka pemecahan masalah tim PKM kami membagi menjadi beberapa tahapan, yaitu :

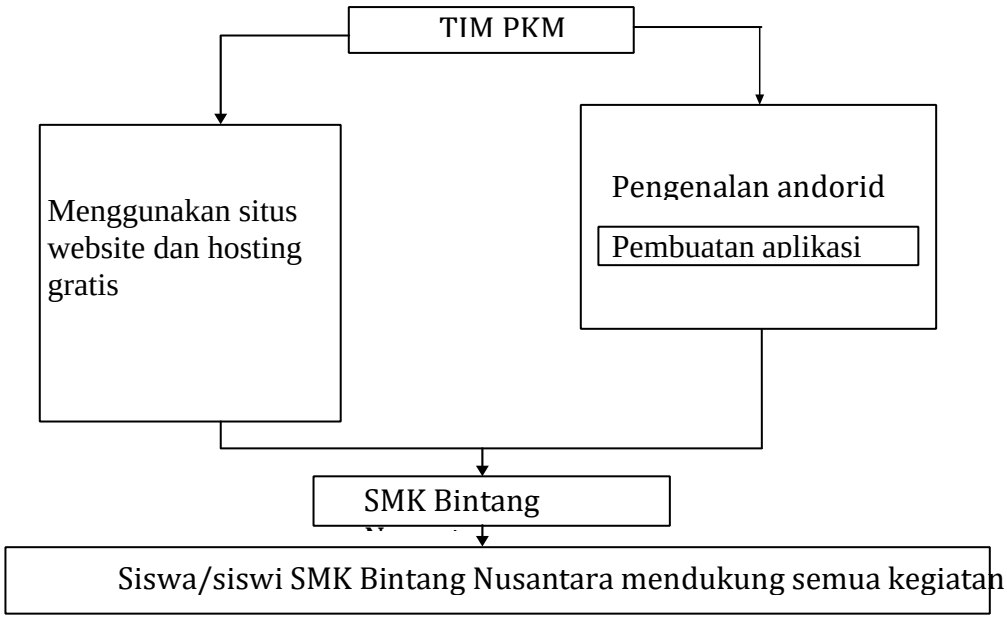
1. Memperkenalkan pengertian aplikasi android kepada para peserta didik

Dalam pemecahan masalah ini kami para tim PKM memberikan pengertian mengenai aplikasi android baik dalam penggunaan dan pemanfaatannya, yaitu :

a. Menjelaskan apa itu aplikasi android dengan bahasa yang mudah dipahami oleh pada siswa SMK Bintang Nusantara.
b. Memberi pengetahuan mengenai macam-macam aplikasi android serta pengertian dari macam-macamnya.
c. Memberikan manfaat apa saja yang dapat diambil dari aplikasi android.

Memberikan pengetahuan mengenai langkah-langkah pembuatan aplikasi android kepada pada peserta didik.

Tabel 1.Metode pemecahan masalah



Gambar 1. Kegiatan Sosalisasi dan pelatihan

Hasil dan Pembahasan

Peserta dalam pelatihan ini terdiri dari siswa/siswi SMK Bintang Nusantara Tangsel (sebanyak 33 siswa).Pelatihan pembuatan *aplikasi* secara gratis pada siswa/siswi SMK Bintang Nusantara Tangsel .

Pelatihan yang diberikan berupa kemampuan untuk membuat aplikasi secara mandiri sehingga mampu menggali kemampuan dari siswa/i terkait dengan berbagai potensi, publikasi agenda dan event dan lain-lain. Selain itu, berdasarkan pelatihan dalam pembuatan aplikasi dalam kegiatan PKM ini berlangsung, dapat kami sampaikan hasil sebagai berikut :

- Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman siswa/siswi mengenai cara membuat aplikasi android beserta manfaatnya.
- Meningkatnya minat kemampuan menulis para siswa dan menambah wawasan mereka. Karena saat mereka dapat membuat sebuah aplikasi maka mereka akan dapat menentukan konten apa yang akan di isi dalamnya.
- Dengan memiliki kemampuan membuat aplikasi berbasis andorid, para siswa dapat berbagi ilmu dan mendapatkan manfaat positif lainnya.

Selama kegitan berlangsung, antusias peserta cukup tinggi terlihat dari rasa ingin tahu bagaimana pengelolaannya. Apalagi mereka juga dipandu dalam mengaktifkan hostingan untuk website tersebut secara gratis. Dengan adanya materi pembuatan dan pengelolaan aplikasi ini, tentunya menjadi semakin memudahkan siswa/siswi dalam memahami tujuan dari dilaksanakannya pengabdian ini.

Pelaksanaan pelatihan ini hanya berlangsung satu hari. Namun tim pengabdian bersedia untuk membantu jikalau dibutuhkan lagi informasi ini oleh pihak SMK Bintang Nusantara

Tangsel. Agar pelatihan ini bisa dijadikan sebagai pembelajaran lebih lanjut, tim pengabdian telah memberikan modul berupa materi terkait pelatihan pembuatan ini kepada masing-masing peserta dan pihak sekolah. Tidak terkecuali memungkinkan untuk siswa/siswi mengembangkan kemampuannya dari bekal pelatihan yang telah diberikan ini.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan PKM yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan aplikasi berbasis Android untuk siswa SMK Bintang Nusantara Tangsel memiliki dampak positif yang signifikan. Kegiatan ini berhasil mengembangkan kemampuan siswa dalam dunia Teknologi dan Informasi, memberikan pemahaman mendalam tentang pembuatan aplikasi Android, dan mendorong kreativitas mereka dalam merancang aplikasi sesuai dengan keinginan.

Selama pelatihan, siswa diberikan pemahaman menyeluruh tentang konsep dan manfaat aplikasi berbasis Android. Hasilnya, mereka menjadi lebih mahir dalam memanfaatkan aplikasi yang mereka buat dan dapat menggunakannya secara bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan.

Kegiatan PKM ini bukan hanya memberikan manfaat kepada siswa, tetapi juga memiliki dampak positif dalam meningkatkan pemahaman mereka tentang perkembangan teknologi informasi yang terus berkembang. Dengan demikian, pelatihan ini dianggap sebagai langkah yang positif dalam mendukung peningkatan kemampuan siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia teknologi yang semakin kompleks.

Daftar Pustaka

Andikasani, M. R., Awaluddin, M., & Suprayogi, A. 2014. APLIKASI PERSEBARAN OBJEK WISATA DI KOTA SEMARANG BERBASIS MOBILE GIS MEMANFAATKAN SMARTPHONE ANDROID. *Jurnal Geodesi Undip*, *3*(2), 28–39. Retrieved from https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/5204

Aji R.H.S. Sosial & Budaya Syar-i. Salam Jurnal Vol 7 No.5 2020 M. Ardiwijaya,K.I.S,& Y. Christyono. (2015). Perancangan Game Edukasi Platform Belaar Matematika Berbasis Android menggunakan Construct 2, Transient: Jurnal Ilmiah teknik Elektro, Vol.4 (No.1), (128-133)

Hasan, M. A., Nasution, N., & Setiawan, D. 2017. Game Bola Tangkis Berbasis Android Menggunakan App Inventor. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Digital ZoneIJCCS*, *8*(x), 160–169. Retrieved fromhttps://ejurnal.unilak.ac.id/index.php/dz/article/viewFile/1285/846

Gunawan, S. M. (2021). Dasar-Dasar Pemrograman Android. Medan: Yayasan Kita Menulis.

Herlina, H., Karnila, S., Kurniawan, R., -, Y., & Yusendra, M. A. E. 2017. PENENTUAN JARAK PADA APLIKASI E-TOURISM BERBASIS ANDROID SEBAGAI STRATEGI PROMOSI PARIWISATA LAMPUNG. *JUPITER*, *8*(2). Retrieved from http://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/690

Mubarok, Y. 2015. MEDIA PEMBELAJARAN PERAWATAN BATERAI BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SMK KELAS X TEKNIK

KENDARAAN RINGAN. *Prosiding SENATEK 2015 Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Purwokerto*, 223–229. Retrieved from https://ee.unsoed.ac.id/~awwn/publikasi/seminar/09 2015 Unjuk Kerja IPPBX Asterisk pada Cubieboard/Prosiding SENATEK 2015/D02 YUSRON SMK BUKATEJA TI.pdf

Wulansari, I. R., Suprayogi, A., & Nugraha, arief L. 2015. PEMBUATAN APLIKASI SEBARAN LOKASI FASILITAS KESEHATAN PENERIMA BPJS KESEHATAN DI KOTA SEMARANG BERBASIS ANDROID. *Jurnal Geodesi*

Undip, *4*(4), 240–247. Retrieved from https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/geodesi/article/view/9950.