

Workshop Teknologi Tahun Baru Pengetahuan Baru Tentang Pembuatan Aplikasi

Azlan¹, Saidi Ramadan Siregar², Dicky Nofriansyah³, Rudi Gunawan⁴, Iskandar Zulkarnain⁵

^{1,3,4,5}Sistem Informasi, STMIK Triguna Dharma

²Teknik Informatika, Universitas Budi Darma

Email : 1Azlansaja19@gmail.com, 2saidiramadan89@gmail.com, 3dickynofriansyah@ymail.com,
4rudigunawan.tgd@gmail.com, 5iskandarzulkarnain.tgd@gmail.com

Abstrak

Indonesia terdiri dari banyak pulau dan tidak sedikit pulau-pulau tersebut masuk ke dalam kategori daerah terpencil atau tertinggal karena tidak terjangkau oleh pusat. Hal ini menyebabkan masyarakat tertinggal tentang perkembangan teknologi. Siswa-siswi SMA merupakan harapan bangsa sebagai bibit-bibit unggul dalam pembangunan daerah bahkan Indonesia sendiri. Tentunya pengetahuan yang mereka peroleh masih sedikit terkait teknologi sehingga kurang minat dalam mempelajari hal ini. Dengan adanya *workshop* dan pelatihan teknologi tahun baru pengetahuan baru tentang pembuatan aplikasi ini berharap kepada siswa-siswi SMA mendapat pandangan baru dan menjadi motivasi dalam menekuni ilmu tentang teknologi terkhusus pembuatan aplikasi.

Kata kunci: Teknologi, Aplikasi, *Workshop*, Pelatihan, Pengetahuan Baru

Abstract

Indonesia consists of many islands and many of these islands fall into the category of remote or underdeveloped areas because they are not reached by the center. This causes the community to lag behind on technological developments. High school students are the hope of the nation as superior seeds in regional development and even Indonesia itself. Of course, the knowledge they gain is still little related to technology, so they are less interested in learning this. With his knowledge of the application of New Year's technology about making applications, he hopes that high school students will get new views and become motivations in pursuing knowledge about technology, especially application development.

Keywords: *Technology, Application, Workshop, Training, New Knowledge*

1. PENDAHULUAN

Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan suatu media untuk menjembatani dunia pendidikan dengan masyarakat, dimana Perguruan Tinggi dihadapkan pada masalah bagaimana agar warga masyarakat mampu menghadapi tantangan lebih jauh ke depan di era globalisasi, Berdasarkan hasil sensus dalam rangka perapihan data potensi desa, sebagai salah satu kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PPM) dari pihak STMIK TRIGUNA DHARMA melalui organisasi Ikatan Pelajar Mahasiswa Pasir Limau Kapas (IPMP) Medan, diperoleh data dari hasil wawancara dan survei pada anak-anak SMA di panipahan masih banyak yang belum mengenal dan memahami perkembangan teknologi sehingga hal ini menjadi pengetahuan baru bagi anak-anak SMA di desa panipahan kecamatan pasir limau kapas.

Dari hasil wawancara dengan pihak IPMP Medan juga masih banyak pihak sekolah yang tidak membekali dan memfasilitasi anak-anak di sekolah tentang pentingnya dan sangat bermanfaatnya tentang perkembangan teknologi. Hal ini bisa memberikan pandangan baru untuk anak-anak SMA tuk menemukan ide baru dan dapat berbuat hal positif lainnya. Disamping itu anak-anak SMA juga termotivasi untuk melanjutkan Pendidikannya ke tingkat yang lebih tinggi seperti bergabung di sekolah tinggi manajemen informatika dan komputer.

Dengan memiliki pengetahuan baru tentang teknologi juga mampu menghindari anak-anak SMA terhadap sisi negative teknologi karena anak-anak SMA lebih disibuk mendalami pengetahuan baru yang mereka peroleh. Dengan adanya program worksop teknologi yang bertema tahun baru pengetahuan

baru tentang pembuatan aplikasi ini dapat memberikan solusi dalam membantu anak-anak SMA dalam meningkatkan motivasi belajar. Aplikasi dibuat oleh seorang programmer dan programming merupakan proses penyalinan Algoritma ke dalam suatu program dengan menggunakan Bahasa Pemrograman (Febriansyah et al., 2021).

Bahasa pemrograman tidak hanya satu Bahasa akan tetapi terdiri dari berbagai macam Bahasa seperti aplikasi mobile menggunakan Bahasa pemrograman java atau kotlin dan berbasis website menggunakan Bahasa pemrograman html, javascript maupun PHP. Bahasa pemrograman adalah sekumpulan instruksi yang diberikan kepada komputer untuk dapat melaksanakan tugas-tugas tertentu dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Pani, 2022).

Aplikasi yang dibuat banyak jenisnya tergantung kebutuhan seperti aplikasi sistem pakar yang dapat membantu mahasiswa dalam menentukan minat bakatnya (Setiawan & Farentinus, n.d.) dan bahkan aplikasi yang mampu meningkatkan bisnis secara online (Siregar & Nasution, 2020) serta aplikasi yang mengatur gaji pegawai yang mampu dioperasikan secara online di web maupun dioperasikan melalui mobile (Taufiq et al., 2020).

Disamping itu banyaknya lowongan diberbagai perusahaan maupun instansi terbuka untuk bidang teknologi ini. Sebagai contoh dikarenakan tempat tersebut membutuhkan tenaga IT untuk melakukan penyimpanan dokumen-dokumen menggunakan komputer (Maulindar & Cahyani, 2019).

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berlangsung pada tanggal 06 Januari 2022 di Desa Panipahan Darat Kecamatan Pasir Limau Kapas. Kegiatan ini terdiri dari beberapa tahap kegiatan meliputi survey wilayah binaan, pengkajian awal (pengumpulan dan pengolahan data), perencanaan intervensi, implementasi, evaluasi dan rencana tindak lanjut. Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak hanya fokus kepada bentuk workshop tetapi juga memberikan bentuk diskusi kepada masyarakat tentang dampak teknologi bagi masyarakat.

Dimana masyarakat dapat memanfaatkan teknologi untuk memasarkan hasil tangkapan ikan dengan membuat layanan website seperti *e-commerce* serta dapat memanfaatkan limbah kulit kerang untuk kerajinan dan menjadi kampung digital.

Adapun kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaporkan adalah tahap persiapan dan pelaksanaan. Persiapan meliputi persiapan kemasyarakatan dan persiapan teknis sedangkan tahap pelaksanaan terdiri dari pengkajian, perencanaan, implementasi, evaluasi dan rencana tindak lanjut.

Metode dengan melakukan pelatihan juga telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, berupa pelatihan kepada pengurus BKM Al-Muslimin, dalam merancang dan membangun sistem QRIS berbasis web sehingga mempermudah bagi pengurus dalam mengelola data dan informasi terkait dana infaq dan kegiatankegiatan yang ada masjid Al-Muslimin (Hutagalung & Maya, 2022).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program Pengabdian Masyarakat ini adalah workshop sehari yaitu workshop teknologi dengan tema tahun baru pengetahuan baru, bentuk kegiatan yang dilakukan adalah melakukan penyuluhan dan praktek membuat program atau aplikasi sederhana kepada siswa-siswi dengan menghadirkan 1 nara sumber dari Medan. Pelajar dan Mahasiswa/i dari IPMP Medan sebagai tenaga pendamping pada acara sesi tanya jawab dan sebagai pendamping juga pada lomba yang diadakan di akhir workshop. Workshop menggunakan LCD Proyektor serta memberikan hardcopy materi kepada semua peserta guna untuk memudahkan peserta untuk mengikutinya dan dapat menandai mana yang kurang paham pada saat sesi tanya jawab serta mampu memenangkan lomba di akhir workshop.

Kegiatan workshop teknologi dengan tema tahun baru pengetahuan baru ini mendapat respon yang baik dari tokoh agama, tokoh masyarakat, remaja dan masyarakat sendiri serta pemerintahan setempat. Antusias masyarakat terbukti dengan kehadiran anak-anak SMA mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat, dari 100% undangan yang disebar luaskan ada 65% sampai dengan 70% yang

menghadiri workshop tersebut. Bahkan Pemerintah setempat meminta kembali untuk diadakannya agenda serupa di Kecamatan Pasir Limau Kapas.

Berikut ini beberapa dokumentasi selama kegiatan berlangsung di aula kantor camat kecamatan Pasir Limau Kapas kabupaten Rokan Hilir provinsi Riau adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Foto Bersama Bapak Camat.

Selain itu juga ada dokumentasi Bersama peserta workshop yang terlihat seperti gambar dibawah ini:



Gambar 2. Foto Bersama Peserta.

4. KESIMPULAN

Beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, sebagai berikut:

1. Pemahaman masyarakat khususnya anak-anak SMA di desa Panipahan tentang teknologi dapat meningkat dengan dilakukan workshop atau seminar.
2. Minat anak-anak SMA terkait teknologi baru seperti pembuatan aplikasi dengan tangan sendiri memberikan motivasi lebih untuk mereka.

3. Perlunya workshop lanjutan untuk meningkat atau menuntaskan rasa ingin tau anak-anak SMA tentang teknologi.

5. SARAN

Hal yang dapat disarankan dari hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan adalah sebagai berikut:

1. Perlu dilakukan kegiatan-kegiatan pelatihan kepada anak-anak SMA melalui pembicara dari luar daerah.
2. Perlu dilakukan pelatihan kepada Guru-Guru dalam pembuatan Media Pembelajaran yang atraktif dan tidak membosankan anak didik.
3. Perlu menambahkan matapelajaran ekstrakurikuler dibidang teknologi.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pelaksana menyampaikan ungkapan terima kasih kepada semua pihak yang terkait atau telah berpartisipasi sehingga kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat terlaksana, terutama kepada:

1. Ketua STMIK TRIGUNA DHARMA
2. Ketua PRPM STMIK TRIGUNA DHARMA
3. Bapak Camat Kecamatan Pasir Limau Kapas.
4. Ikatan Pelajar Mahasiswa Pasir Limau Kapas (IPMP) Medan
5. Ketua Program Studi S-I Sistem Informasi
7. Siswa/I SMA/ sederajat

Atas kerjasama dan antusiasnya dalam kegiatan ini, mudah-mudahan hasil kegiatan yang dilakukan ini akan terus berlanjut sesuai dengan tujuan pengabdian kepada masyarakat itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriansyah, Sasmita, & Syaputra, A. (2021). Workshop Junior Web Programmer Bagi Mahasiswa Di Kota Pagar Alam. *Ngabdimas*, 4(02), 60–63. <https://doi.org/10.36050/ngabdimas.v4i02.363>
- Hutagalung, J., & Maya, W. R. (2022). Digitalisasi Masjid Era Society 5 . 0 Menggunakan Teknologi Qris Pada Kas Masjid Al-Muslimin. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 5(1), 151–160. . DOI: <https://doi.org/10.31764/jces.v5i1.6976>
- Maulindar, J., & Cahyani, D. A. (2019). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Mahasiswa Untuk Menjadi Programmer. *Jurnal Informa : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 14–17. <http://www.poltekindonusa.ac.id/SUB-DOMAIN/informa/index.php/informa/article/view/75>
- Pani, K. B. Y. (2022). Pengabdian Kepada Masyarakat Sosialisasi Dasar Pemograman Php, Java Dan Html. *JATIMIKA: Jurnal Kreativitas Mahasiswa ...*, 2, 391–393. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/view/15359%0Ahttp://openjournal.unpam.ac.id/index.php/JATIMIKA/article/viewFile/15359/9142>
- Setiawan, A. E., & Farentinus. (n.d.). *SITEM PAKAR IDENTIFIKASI MINAT MAHASISWA MENGGUNAKAN METODE CERTAINITY FACTOR*. 4(1), 49–54.
- Siregar, L. Y., & Nasution, M. I. P. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online. *HIRARKI Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis (HJIMB)*, 02(01), 71–75. <http://journal.upp.ac.id/index.php/Hirarki%0APERKEMBANGAN>

Taufiq, R., Kasoni, D., Siswoko, C., & Liesnaningsih, L. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Penggajian Menggunakan Hybrid Mobile Programming di CV Agung Glass. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, 5(3), 334. <https://doi.org/10.32493/informatika.v5i3.6778>