

SOSIALISASI APLIKASI ANDROID M-MAGAZINE SOLUSI SARANA MADING SMA NEGERI 5 PADANG SELAMA DARING

Elfina Novalia^{1*}, Apriade Voutama²

¹Sistem Informasi, Universitas Buana Perjuangan Karawang

²Sistem Informasi, Universitas Singaperbangsa Karawang

*email: *elfinanovalia@ubpkarawang.ac.id*

Abstract: Due to the Covid-19 pandemic, the teaching-learning process for the distribution of information at SMA Negeri 5 Padang is carried out online which has an impact on the learning process and information is not optimal and impressed. Basically, schools have a source of information which is usually called Mading School during online learning, the process of disseminating information is not optimally accepted by all students. The socialization was carried out by introducing and providing training on the M-Magazine application to students and school teachers which was carried out in a hybrid/semi-offline manner as a substitute for an Android-based school wall magazine. Service activities use the Waterfall model with several stages of activities systematically or sequentially in a hybrid manner, namely Semi online/offline with a series of activities, socializing the making of the M-Magazine application, training and implementing the M-Magazine application directly to students and teachers. As a substitute for digital school bulletin boards and can be installed on Android Gadgets for every student and teacher so that the process of disseminating information can be carried out optimally without being hindered by place and time and can be used at any time.

Keywords: mading school; online; m-magazine; mobile; android.

Abstrak: Akibat Pandemi Covid19 proses belajar-mengajar penyaluran informasi Sekolah SMA Negeri 5 Padang dilakukan secara daring yang berdampak proses pembelajaran dan informasi tidak maksimal serta terkesan. Pada dasarnya Sekolah memiliki sumber informasi yang biasa disebut Mading Sekolah selama pembelajaran daring berlangsung proses penyebaran informasi tidak maksimal diterima seluruh siswa. Sosialisasi dilakukan dengan memperkenalkan dan memberikan pelatihan tentang aplikasi M-Magazine kepada siswa dan guru Sekolah yang dilakukan secara hibrid/semi luring sebagaipengganti mading Sekolah berbasis Android. Kegiatan Pengabdian menggunakan model Waterfall dengan beberapa tahapan kegiatan secara sistematis atau berurutan secara hibrid yaitu Semi daring/luring dengan rangkaian kegiatan, sosialisasi pembuatan aplikasi M-Magazine, Pelatihan dan penerapan Aplikasi M-Magazine langsung kepada siswa dan guru. Sebagai pengganti sarana mading sekolah secara digital dan dapat diinstallkan di Gadget Android setiap Siswa dan Guru sehingga proses tersebarnya informasi dapat dilakukan secara maksimal tanpa terhalang tempat dan waktu dan dapat digunakan kapan saja.

Kata kunci: mading sekolah; daring; m-magazine; mobile; android.



PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin berkembang saat ini membuat semua bidang memanfaatkan teknologi tepat guna sehingga mempermudah proses kegiatan baik dari segi biaya dan waktu (Sadikin & Hamidah, 2020). Salah satu yaitu dibidang Pendidikan dimana proses belajar-mengajar sebahagian besar sudah beralih memanfaatkan teknologi, baik dari segi proses belajar mengajar sudah menggunakan media Komputer, Laptop, Gadget, dan Proyektor sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan efisien (Voutama, Maulana, & Ade, 2021). Perkembangan yang sangat pesat terjadi pada Gadget yaitu menggunakan *Smartphone* baik Android atau iOS perubahan terjadi dari penggunaan Handphone menjadi *Smartphone* (Ariasih, Indrawan, & Anom 2019). Pemanfaatan *Smartphone* berkembang dan bahkan setiap orang memiliki *smartphone* sebagai ini media komunikasi dan mendapatkan informasi (Afriliana, Budihartono, & Sabanise, 2018). Jika memanfaatkan komputer hanya sebatas alat pengolah data, maka sekarang *smartphone* meiliki kemampuan sebagai alat penyebar informasi dan komunikasi, serta kemudahan dalam menggunakan internet hanya melalui gengaman Gadget saja tidak hanya kalangan masyarakat bahkan menggunakan dan pemanfaatan sampai ke dunia pendididkan baik siswa dan guru (Voutama, 2018).

Akibat Pandemi Covid19 segala aktifitas termasuk dunia Pendidikan dimana pembelajaran dan sumber infomasi yaitu Mading sekolah harus dilakukan secara daring yang memberikan dampak negatif dalam proses berlangsung (Sadikin & Hamidah, 2020). Sehingga segala macam bidang

dunia pendidikan harus memanfaatkan teknologi demi keberlangsungan proses belajar-mengajar seperti menggunakan media sosial Whatsapp sebagai media komunikasi pertama dan penyebar informasi yang di rasa kurang efektif dan tidak formal (Astuti, Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani, 2021). sehingga perlu adanya sebuah sistem inovasi teknologi sebagai penyebar informasi di Sekolah yang lebih modern berbasis digital (Astuti, Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani 2021). Sehingga diciptakanlah sebuah aplikasi berbasis Android yaitu M-Magazine (Mobile Magazine) sebagai mading Sekolah (Voutama & Novalia, 2021).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan sosialisasi penerapan aplikasi M-Magazine ini di Sekolah SMA Negeri 5 Padang pada tanggal 20 November 2021 yang dilakukan secara Semi Daring/Luring dan dihadiri oleh jajaran perangkat Sekolah baik Guru dan Siswa (Firnanda, Lim, Aksal, Alfarisi, & Zidan, 2021). Sosialisasi dilakukan dengan pengenalan terhadap proses perancangan Aplikasi Android M-Magazine dan proses pelatihan penerapan M-Magazine kepada siswa dan guru dengan tujuan yang diharapkan, yaitu: 1) Aplikasi M-Magazine yang dapat terintegrasi dan berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, 2) Menerapkan M-Magazine sebagai Mading dagital yang lebih modern, 3) Mengimplementasikan M-Magazine pada *smartphone* sehingga dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru, 4) Sebagai penyebar informasi mading efektif dan efisien di lingkungan Sekolah tanpa terhalang tempat dan waktu.

METODE

Metode kegiatan dilakukan dengan menggunakan model waterfall atau berurutan (Voutama & Novalia, 2022) rangkaian kegiatan secara hibrid yaitu Semi Daring/Luring dengan tahapan-tahapan secara sistematis kegiatan yaitu: Perencanaan Kegiatan, Proses Kegiatan, dan Evaluasi Kegiatan (Adam, Voutama, Ramayanti, & Nugraha, 2021). Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pada tanggal 20 November 2021 dengan mitra pengabdian kepada masyarakat yaitu Sekolah SMA Negeri 5 Padang yang hadir kurang lebih 30 peserta dari siswa yang dipilih secara acak.

Sosialisasi Kegiatan PKM: Pada tahapan perencanaan dilakukan beberapa persiapan baik dari segi tim Pengabdian, kesiapan Produk, mitra, dan waktu (Endra, Cucus, & Ciomas, 2020). Kesiapan tim PKM penting dilakukan karena merupakan aktor utama demi terselenggaranya sosialisasi terhadap mitra dimana kesiapan tersebut berhubungan juga dengan produk yang akan dikenalkan dan disosialisasikan terhadap mitra yaitu sebuah aplikasi M-Magazine berbasis android guna memberikan jawaban dan solusi terhadap penyebaran informasi Sekolah yang biasanya dilakukan melalui mading Sekolah (Endra, Cucus, & Ciomas 2020). Kemudian pada mitra dilakukan sebuah rencana jadwal kegiatan PKM dengan memberikan sosialisasi kepada Sekolah dengan menyebar undangan baik untuk guru, siswa dan segenap perangkat Sekolah.

Pelatihan PKM: Pada tahapan ini merupakan tahapan inti dari kegiatan PKM dimana didalamnya berisikan

roundown kegiatan yang terdiri dari tiga kegiatan utama yaitu: 1) Sosialisasi proses pembuatan Aplikasi M-Magazine; 2) Pelatihan dan penerapan M-Magazine langsung kepada Gadget siswa dan guru; 3) Kegiatan penyebaran angket/kuesioner kepuasan pengguna (Ariasih, Indrawan, & Anom, 2019).

Evaluasi Kegiatan PKM:

Tahapan evaluasi dilakukan berdasarkan kepuasan pengguna terhadap Aplikasi M-Magazine untuk melakukan pengembangan yang lebih kompleks dan dapat diimplementasikan secara terus-menerus.

PEMBAHASAN

Berikut adalah kegiatan saat melakukan kunjungan pada mitra yaitu SMA Negeri 5 Padang 5 November 2021. maka diperoleh beberapa kegiatan awal sehubungan tentang rencana kegiatan pengabdian mengenai sosialisasi Pelatihan Aplikasi M-Magazine sebagai sarana mading Sekolah.

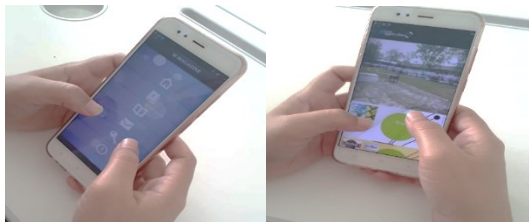


Gambar 1. Foto Mading SMA N 5 Padang

Pada bagian pertama kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu melakukan sosialisasi pengenalan dari proses pembuatan M-Magazine ini. Pada

pengembangan hal yang dilakukan yaitu menetapkan tools yang akan digunakan untuk database sebagai pengorganisasian data yang masuk dan tersimpan saat menggunakan aplikasi M-Magazine yaitu menggunakan MySQL Xampp dan pada pengembangan Aplikasi menggunakan dua bahasa pemrograman yaitu PHP (Hypertext Preprocessor) dan Android Studio (Novalia et al., 2020).

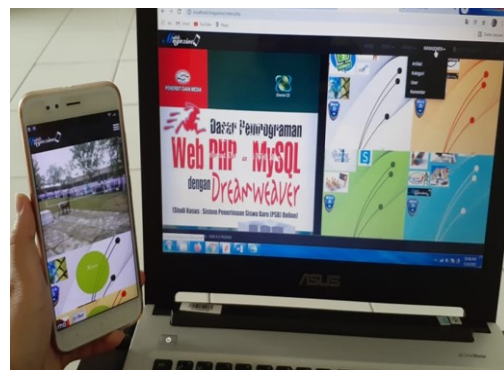
Pada bagian kedua kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilakukan pelatihan langsung kepada penggunaan aplikasi dengan mitra yaitu siswa dan guru dimana aplikasi tersebut di instalkan di setiap gadget peserta yang berperan sebagai user atau pengguna dan salah satunya perbeparan sebagai admin yang bertanggung jawab mengelola seluruh aktifitas dari M-Magazine.



Gambar 2. Foto Siswa menggunakan M-Magazine

Pada bagian admin dipilih salah seorang yang bertindak menjadi seorang

admin sehingga aktor tersebut dapat mengelola seluruh aktifitas dan berjalannya aplikasi tersebut dan dapat memantau kegiatan yang terjadi dari setiap user terhadap aktifitas di aplikasi M-Magazine tersebut. Berikut adalah foto kegiatan antara user dengan memanfaatkan Aplikasi M-Magazine di Android dan admin yang mengelolah melalui panel M-Magazine.



Gambar 3. Foto Aktifitas User dan Admin M-Magazine

Berdasarkan dari proses kegiatan sebelumnya selanjutnya yaitu melakukan analisis kepuasan pengguna terhadap uji coba aplikasi M-Magazine ini menggunakan angket/kuesioner dengan beberapa pertanyaan dengan bobot Buruk (B), Cukup (C), dan Puas (P), seperti instrumen pada tabel 1.

Tabel 1. Instrumen Kepuasan

Pertanyaan	B	C	P
Bagaimana penilaian Anda terhadap tampilan aplikasi M-Magazine?	3		27
Bagaimana penilaian Anda tentang M-Magazine yang dapat berinteraksi dengan Anda?	5		25
Bagaimana penilaian Anda terhadap kemudahan menggunakan aplikasi M-Magazine ini?	4		26
Bagaimana penilaian anda terhadap kecukupan aplikasi yang berinteraksi dengan Anda?	2		28
Bagaimana penilaian Anda terhadap M-Magazine dapat menyebarkan informasi secara cepat dan tepat?	2		28

Berdasarkan Tabel 1 Instrumen Kepuasan berdasarkan 35 responden diperoleh data bahwa tingkat bobot Buruk = 0, Cukup = 16, dan Puas = 134, sehingga diperoleh persentase 89% menyatakan puas terhadap aplikasi M-Magazine ini.

SIMPULAN

Dari hasil analisis kepuasan yang dilakukan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu Sekolah SMA Negeri 5 Padang dimana tingkat kepuasan terhadap aplikasi M-Magazine mencapai persentase 89% Puas terhadap Aplikasi tersebut. Dengan hasil yang diperoleh maka evaluasi dapat dilakukan agar Aplikasi yang sudah di uji coba dapat berjalan dan di implementasikan secara terus-menerus dengan melakukan pemeliharaan dan pengembangan lebih lanjut sesuai kebutuhan dengan menambahkan fasilitas-fasilitas yang lebih lengkap lagi pada Aplikasi M-Magazine dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, R. I., Voutama, A., Ramayanti, C., & Nugraha, B. (2021). Sosialisasi Teknologi Pengolahan Citra Secara Daring Sebagai Upaya Pencegahan Manipulasi Bantuan Sosial Di Haibageur.Com. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(April), 412–416. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4429>
- Afriliana, I., Budihartono, E., & Sabanise, Y. (2018). Pengenalan Internet of Things (Iot) Untuk Peningkatan Softskill Pada Siswa Sma N 5 Tegal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Progresif Humanis Brainstorming*, 1(2), 92–97. <https://doi.org/10.30591/japhb.v1i2.953>
- Ariasih, N. K., Indrawan, I. G. A., & Anom, I. G. A. (2019). PKM Pengenalan Teknologi Informasi dan Profesi di Era Digital Bagi Siswa Kelompok Taman Para Belajar di Desa Susut, Kabupaten Bangli. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 1(2), 26-31.
- Astuti, N., Nurhayati, Yuhafliza, Nurmina, & Isnani, W. (2021). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Daring di Era New Normal pada Guru SMA Negeri 2 Dewantara. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 445–457.
- Endra, R. Y., Cucus, A., & Ciomas, M. (2020). Penerapan Teknologi Augmented Reality bagi Siswa untuk meningkatkan Minat Belajar Bahasa Mandarin di Sekolah. *Jurnal Pengabdian Kepada ...*, 1(December), 19–30.
- Firnanda, D., Lim, F. S., Aksal, M., Alfalisi, R., & Zidan, R. (2021). *Praxis : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sosialisasi Pengoperasian Microsoft Office Word dan Penggunaan Google Drive Sebagai Media Penyimpanan Pada Anak-Anak SD dan SMP di Kampung Wangun*. 2(1), 1–11.
- Novalia, E., Nurcahyo, G. W., Voutama, A., Studi, P., Ilmu, M., Studi, P., ... Karawang, U. S. (2020). *Website Implementation with the Monte Carlo Method as a Media for Predicting Sales of Cashier Applications*. 2(3), 118–131.

- Sadikin, A., & Hamidah, A. (2020). Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. *Biodik*, 6(2), 214–224.
<https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>
- Voutama, A. (2018). Perancangan Aplikasi M-Discussion Berbasis Android Sebagai Wadah Diskusi Sekolah. *Syntax Jurnal Informatika*, 7(2), 116–124.
- Voutama, A., Maulana, I., & Ade, N. (2021). Interactive M-Learning Design Innovation using Android-Based Adobe Flash at WFH (Work From Home). *Scientific Journal of Informatics*, 8(1), 127–136.
<https://doi.org/10.15294/sji.v8i1.27880>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2021). Perancangan Aplikasi M-Magazine Berbasis Android Sebagai Sarana Mading Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Tekno Kompak*, 15(1), 104.
<https://doi.org/10.33365/jtk.v15i1.920>
- Voutama, A., & Novalia, E. (2022). Sosialisasi Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Ide Peluang Bisnis di Era Revolusi 4 . 0. 1(1), 15–22.