

Pelatihan Pembuatan Aplikasi Berbasis Android Pada SMK Teladan Pematangsiantar

Solikhun*, Freshtiya Beby Larasati, Juni Ismail

Program Studi Manajemen Informatika, AMIK Tunas Bangsa, Pematangsiantar, Indonesia
Email: ¹*solikhun@amiktunasbangsa.ac.id, ²freshtiyabeby8@gmail.com, ³juniismail2000@gmail.com

Abstrak–SMK Teladan merupakan SMK Terbaik di Kota Pematangsiantar. SMK Teladan memiliki banyak diminati oleh masyarakat di Kota Pematangsiantar dan Kabupaten Simalungun. SMK Teladan memiliki beberapa jurusan salah satunya adalah Rekayasa Perangkat Lunak dan Teknik Komputer Jaringan. Setiap akhir tahun ajaran di selenggarakan Ujian Kompetensi Keahlian(UKK) bagi siswa kelas XII. Siswa dalam menghadapi Ujian UKK harus di bekali dengan kompetensi yang baik. Hal tersebut memotivasi untuk mengadakan pelatihan pembuatan aplikasi berbasis android. Software yang digunakan adalah Android Studio dan Figma. Tujuan dari pelatihan ini adalah membekali siswa dengan kompetensi pembuatan aplikasi Android dengan desain Figma.

Kata Kunci: Aplikasi; Figma; Android; Pelatihan; SMK Swasta Teladan

Abstract–SMK Teladan is the Best Vocational School in Pematangsiantar City. SMK Teladan are in great demand by the public in Pematangsiantar City and Simalungun Regency. SMK Teladan has several majors, one of which is Software Engineering and Computer Network Engineering. At the end of each academic year, the Student Competency Test is held for class XII students. Students in facing the the Student Competency Test Exam must be equipped with good competencies. This motivates to conduct training on making android applications. The software used is Android Studio and Figma. The purpose of this training is to equip students with the competence to make Android applications with Figma designs.

Keywords: Application; Figma; Android; Training; SMK Teladan

1. PENDAHULUAN

Android merupakan sebuah OS (Operating System) mobile yang tumbuh dan berkembang diatas OS lainnya. Android memiliki sistem operasi yang lebih baik dari OS lainnya, yang mana dalam hal ini android membuka ruang untuk pihak ketiga untuk mengembangkan aplikasi buatannya (Hermawan S, 2011). Android adalah sistem operasi disematkan pada gadget, baik itu handphone, tablet, juga sekarang merambah ke kamera digital dan jam tangan (Wahadyo, Agus dan S, 2012). Android merupakan sitem informasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam peranti bergerak. Android umum digunakan di smartphone dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, Ios Di Apple dan Blackberry OS.(Safaat H, 2012). Android adalah sistem operasi yang digunakan pada smartphone yang menggunakan linux sebagai landasan sistem operasi. Android memiliki sifat open source yakni memberikan izin kepada siapa saja dalam mengembangkannya. Android pertama kali dikembangkan oleh perusahaan android inc yang dikelola oleh andy rubin, rich miner, nick sears dan chris white untuk membuat sebuah sistem operasi yang di gunakan pada kamera digital akan tetapi dikarenakan pasar atas perangkat tersebut tidak begitu besar sehingga mereka mengalihkan pengembangan tersebut untuk telepon pintar yang akan menandingi symbian dan windows mobile. Walaupun berasal dari pakar- pakar teknologi yang berpengalaman pembuatan sistem operasi tersebut dilakukan secara diam- diam sekedar di katakan bahwa mereka akan membuat perangkat lunak untuk telepon seluler. Saat masih proses pengembangan tim Android inc kehabisan uang hingga akhirnya google membeli Android inc tepatnya pada tanggal 17 Agustus 2005 menjadikannya sebagai anak perusahaan milik google sepenuhnya. Namun demikian para pendiri android inc tetap bekerja dalam perusahaan.

Pada tahun 2007 Sistem operasi android dirilis bersamaan dengan pembentukkan organisasi Open Handset Alliance. Tidak hanya google Open Handset Aliance juga diikuti oleh nama- nama besar Diantaranya Samsung, Motorola, LG, Toshiba, Intel, T-Mobile, Vodafone dan Sony Ericsson. SMK Teladan merupakan sekolah menengah kejuruan terbaik di Kota Pematangsiantar. Setiap tahun SMK Teladan mengadakan Ujian Kompetensi Ketrampilan (UKK) dengan penguji dari internal dan eksternal. Siswa dibekali ketrampilan yang baik untuk menghadapi ujian UKK. Pada SMK Teladan jurusan Rekayasa Perangkat Lunak harus mampu membuat sebuah aplikasi pengolah database baik berbasis visual, web maupun android. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembuatan aplikasi berbasis Android menggunakan sofwatre Android Studio dan desain Figma. Android diciptakan oleh pengembang- pengembang yang profesional dalam bidangnya bu. Berawal dari pengembangan sebuah sistem operasi yang diperuntukan pada kamera digital hingga akhirnya para pengembang melihat kondisi yang tengah berkembang dan mengambil kesempatan untuk menciptakan suatu teknologi yang sangat dibutuhkan oleh banyak orang yaitu sebuah sistem operasi pada smartphone yang dapat mempermudah pekerjaan setiap orang(Zamrony P. Juhara, 2017).

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah dengan dua tahap yaitu teori dan praktikum.

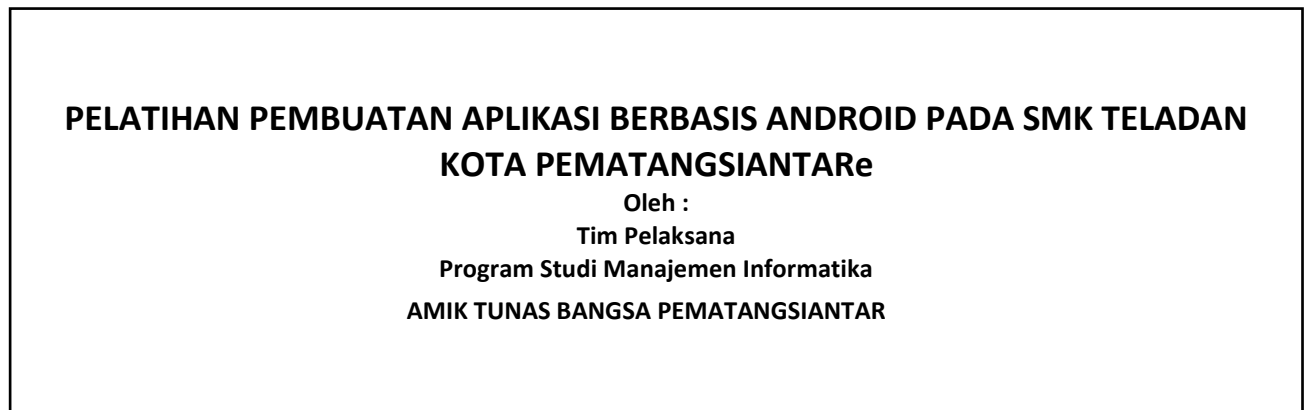
- a) Teori, pada tahap ini menjelaskan teori yang berkenaan dengan android dan Figma.
- b) Praktikum, pada tahap ini kami mempraktikkan langsung dengan menggunakan software Android Studio dan desain Figma.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

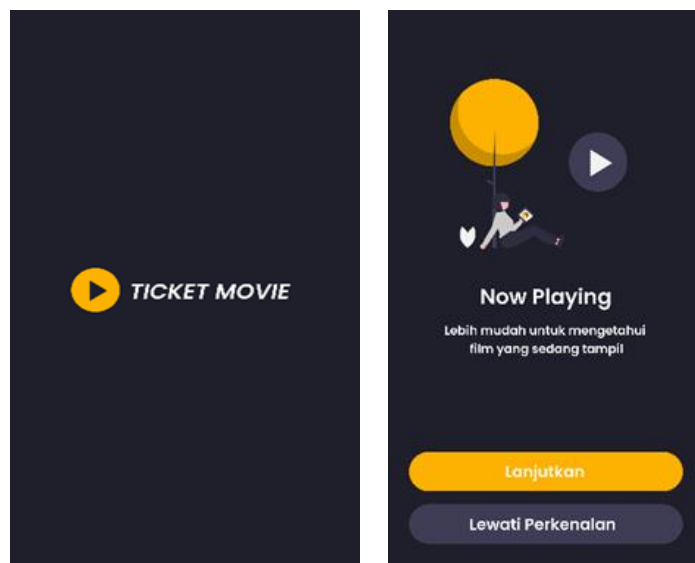
Pelatihan pembuatan aplikasi berbasis Android dengan desain Figma dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 22 April 2021
Pukul : 08:00 – 17:00
Tempat : SMK Teladan Jalan Singosari No. 3 Pematangsiantar
Agenda : Pelatihan Pembuatan Aplikasi Berbasis Android
Instruktur : 1. Solikhun, S.Kom, M.Kom
2. Freshtiya Beby Larasati
3. Juni Ismail
Peserta : 32 siswa kelas XII

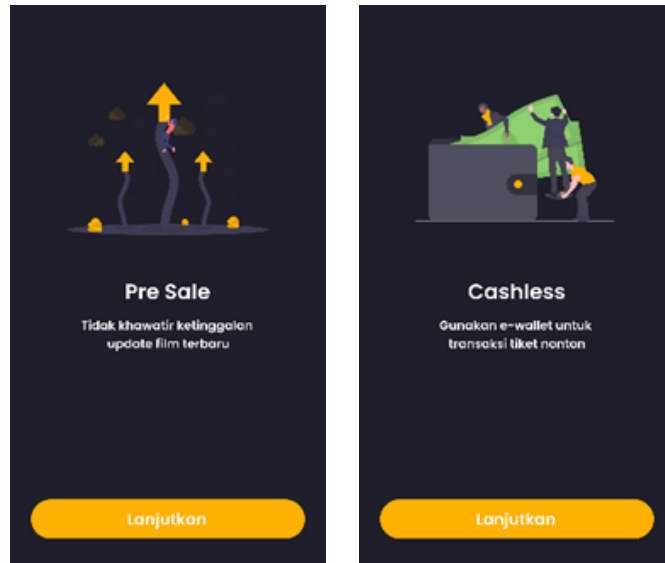
Materi kegiatan dibuat bentuk file ppt, dengan tujuan memudahkan peserta untuk memahami pembuatan aplikasi berbasis Android dan desain Figma.



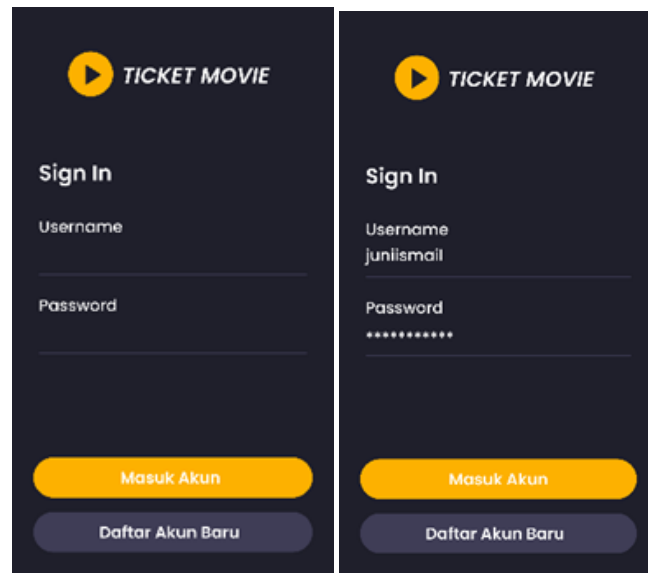
Gambar 1. Opening Slide



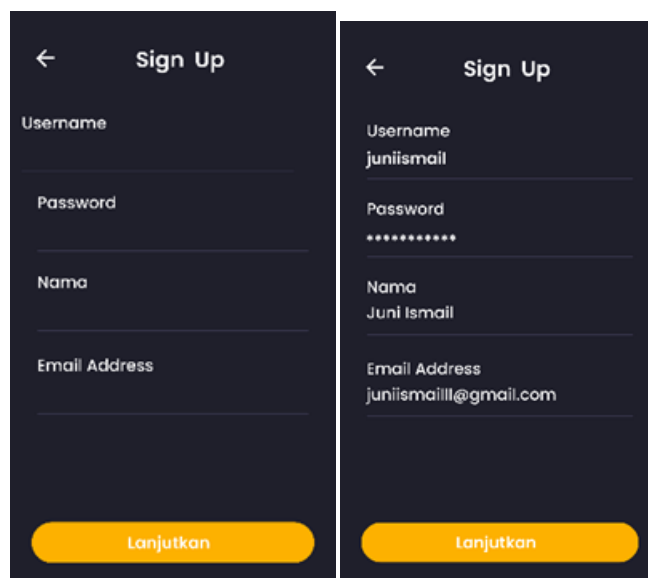
Gambar 2. Visual Design Splash Screen I



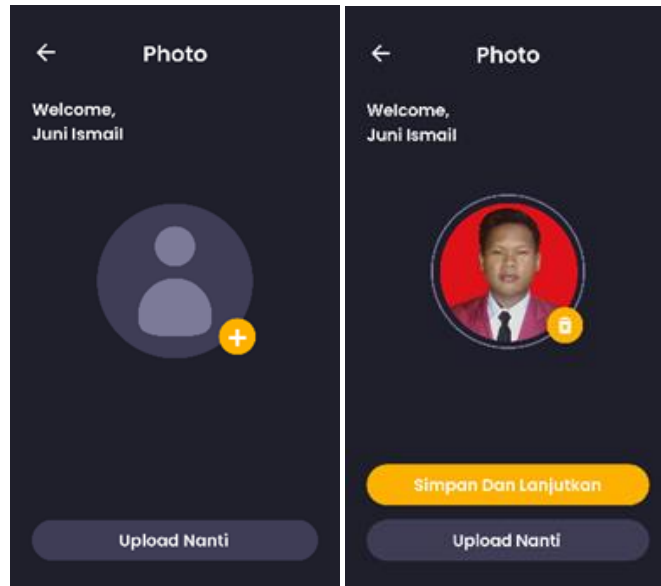
Gambar 3. Visual Design Splash Screen II



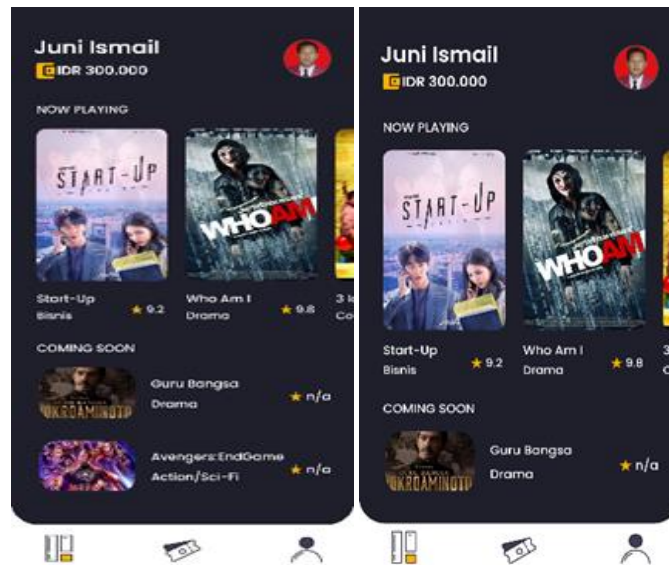
Gambar 4. Visual Desain Sign In



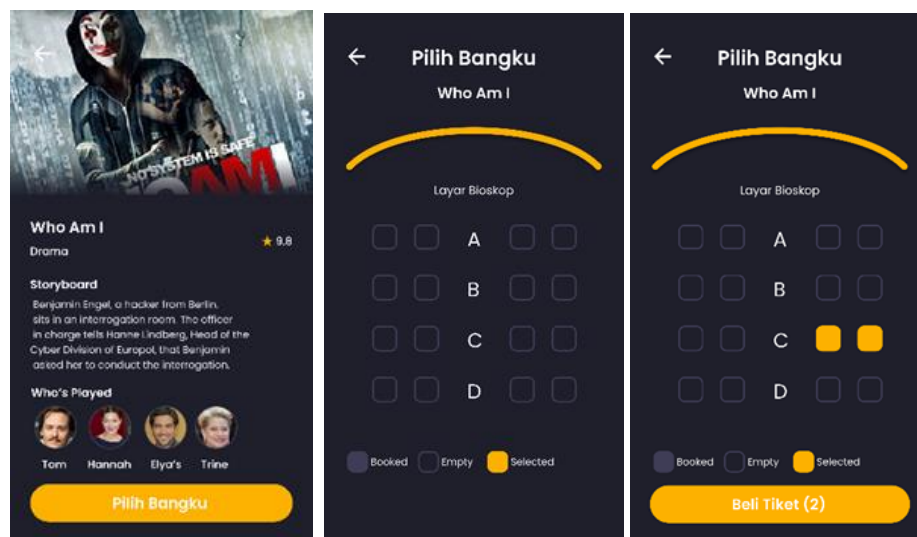
Gambar 5. Visual Desain Sign Up



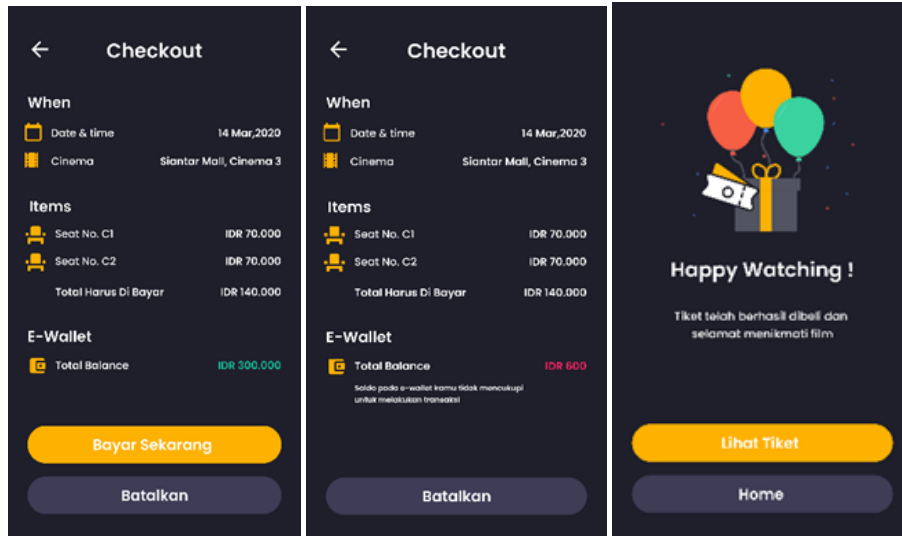
Gambar 6. Visual Desain Sign Up Photo



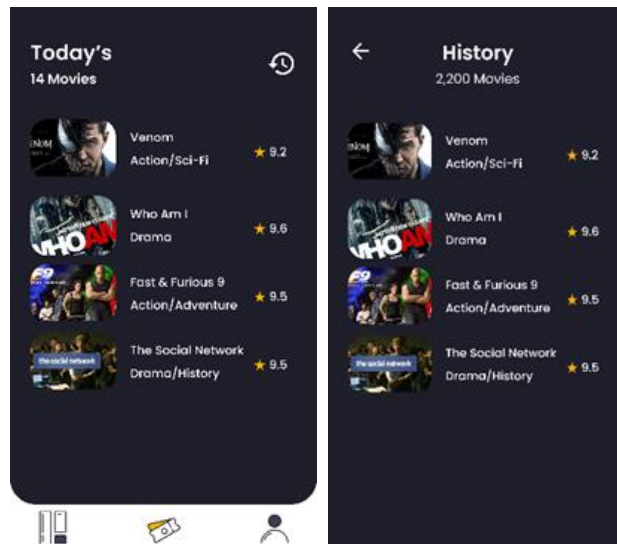
Gambar 7. Visual Desain Dashboard



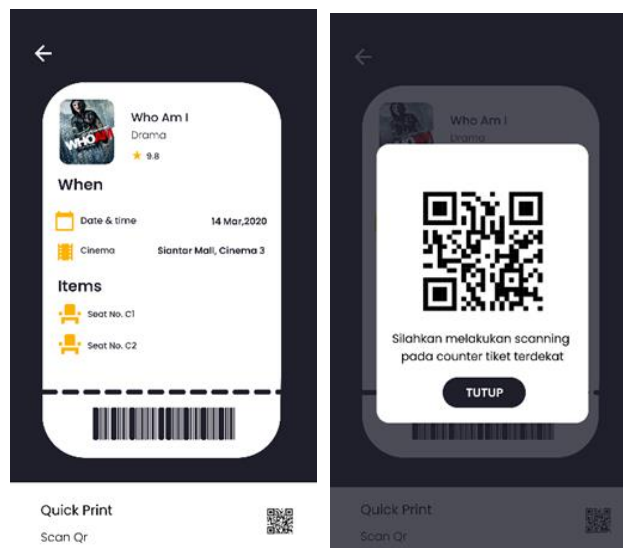
Gambar 8. Visual Desain Pilih Bangku



Gambar 9. Visual Desain Check Out



Gambar 10. Visual Desain Tiket Screen



Gambar 11. Visual Desain Movie Detail

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan yakni tim pelaksana telah berhasil melaksanakan pelatihan pemnuatan aplikasi berbasis Android dengan desain Figma. Kegiatan pelatihan ini mendapat sambutan baik dari Kepala Sekolah dan Ketua Jurusan serta peserta siswa Kelas RPL XII. Pelaksanaan ini perlu dilakukan secara berkelanjutan untuk mendapatkan hasil baik. Diharapkan kepada peserta untuk mengembang aplikasi ini ke dalam permasalahan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Hermawan S, S. (2011). *Mudah Membuat Aplikasi Android*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Safaat H, N. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- Wahadyo, Agus dan S, S. (2012). *Tip Trik Android untuk Pengguna Tablet & Handphone*. Jakarta: Mediakita.
- Zamrony P. Juhara. (2017). *Panduan Lengkap Pemrograman*. Yogyakarta: CV. ANDI OFFSET.