



**LEMBAGA PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

ISSN : 2615-2657

PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

2018

**IMPLEMENTASI
TEKNOLOGI TEPAT
GUNA KEPADA
MASYARAKAT**

Yogyakarta, 03 November 2018



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

Penerbit :

**Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Pengabdian Masyarakat**

Telp. (0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Yogyakarta, 03 November 2018

**Editor : Mochammad Yusa, M.Kom
Bety Wulan Sari, M.Kom**

Kulit Muka : Nirmalasari

Penerbit :

**Lembaga Pengabdian Masyarakat
Universitas Pengabdian Masyarakat
Telp. (0274) 884 201 ext 611
Email : abdimas@amikom.ac.id**

Cetakan I, November 2018

**Hak cipta dilindungi Undang-Undang Hak Cipta
Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
tanpa izin tertulis dari penerbit.**



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI TEPAT GUNA KEPADA MASYARAKAT

Reviewer :

Dr. Kusrini, M.Kom.

Eny Nurnilawati, S.E., M.M.

Heri Sismoro, M.Kom.

Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.

Mei P. Kurniawan, M.Kom.

Windha Mega Pradnya Duhita, M.Kom

Mardhiya Hayaty, S.T., M.Kom.

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	v
Daftar Isi	vii
1. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar dan Games Interaktif Pada Guru TK Wijaya Danu Kabupaten Sleman <i>Acihmah Sidauruk</i>	1
2. Penyuluhan <i>Sustainable Development Goals</i> Melalui Penerapan Pesan Anti Perundungan <i>Aditya Maulana Hasymi</i>	7
3. Penggunaan Game Edukatif Untuk Pendidikan Mitigasi Bencana Gempabumi di SD Islam Terpadu Bina Anak Islam Krapyak Panggunharjo Sewon Bantul <i>Afrinia Lisditya Permatasari dan Rizky</i>	13
4. Perancangan Bel Sekolah Otomatis Menggunakan Arduino Pro Mini <i>Agit Amrullah</i>	19
5. Pelatihan <i>Basic Editing</i> Video Untuk Guru SDN 1 Tegalyoso Klaten <i>Agus Purwanto</i>	25
6. Pelatihan Manajemen Jaringan Usaha Unit Program Kesejahteraan Keluarga (PKK) RT 04 RW 12 Desa Karangasem Condong Catur, Kabupaten Sleman <i>Agustina Rahmawati</i>	31
7. Pelatihan Perencanaan Keuangan dan Pengenalan Alternatif Investasi Bagi Rumah Tangga di Padukuhan Goser <i>Alfriadi Dwi Atmoko</i>	37
8. Penggunaan Bahasa Tekstual Dan Visual Dalam Peningkatan Usaha Pemasaran Berbasis Online Pada Kerajinan <i>Decoupage Style Jo-Craft</i> <i>Ali Mustopa dan Erfina Nurussa'adah</i>	43
9. Pemberdayaan Masyarakat Untuk Pengembangan Rencana Penataan Kawasan Prioritas Desa Wisata Rejosari Desa Jogotirto Kecamatan Brebah Kabupaten Sleman <i>Ani Hastuti Arthasari</i>	49
10. Pengembangan Strategi <i>E-Marketing</i> Umkm Klaten Utara <i>Anik Sri Widawati dan Ikmah</i>	55
11. Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Laporan Keuangan Dana Desa Bagi Perangkat Desa Sumberrahayu Moyudan Sleman <i>Anindita Karunia Kusumaningsih</i>	61

12. **Pemberdayaan Perempuan Melalui Manajemen Retail dan Konsinyasi Untuk Pengembangan Usaha** 67
Ardiyati
13. **Pemberdayaan Masyarakat Melalui Sedekah Sampah Sebagai Upaya Peningkatan Perekonomian di Kawasan Kumuh Kecamatan Magelang Selatan, Kota Magelang** 73
Atika Fatimah dan Citra Desy Aisyah Alkis
14. **Pendampingan Penyusunan Rencana Kawasan *Transit Oriented Development* (TOD) Patukan, Desa Ambarketawang, Kecamatan Gamping** 79
Bagus Ramadhan dan Jurni Hayati
15. **Pelatihan Jaringan Komputer Menggunakan Program Simulasi *Cisco Packet Tracer* (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)** 85
Banu Santoso
16. **Pengembangan Aplikasi Android Sebagai Media Informasi dan Komunikasi Jamaah Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi** 91
Bayu Setiaji
17. **Peningkatan *Capacity Building* Pemuda Karang Taruna Bakti Mandiri Dalam Rangka Pemberdayaan Masyarakat** 97
Dwi Pela Agustina dan Renindya Azizza Kartikakirana
18. **Komunikasi Anak Berkebutuhan Khusus Melalui Terapi Vokasional: Kreasi Membuat Kerajinan Tangan Dari Barang Bekas** 103
Erfina Nurussa'adah dan Ali Mustopa
19. **Pengembangan Wirausaha Bagi Masyarakat Tani Untuk Meningkatkan Pendapatan Melalui Usaha Industri Rumahan Olahan Makanan di Kampung Sawahan, Srihardono, Pundong, Bantul, Yogyakarta** 109
Fahrul Imam Santoso
20. **Edukasi Pemanfaatan Sistem Informasi Desa (SID) Dalam Peningkatan Ekonomi Masyarakat di Padukuhan Grogol Desa Grogol Kecamatan Paliyan Kabupaten Gunungkidul** 115
Ferri Wicaksono dan Haryoko
21. **Pembuatan Jaringan Internet di Masjid Al-Ikhlas Citra Ringin Mas** 121
Ferry Wahyu Wibowo
22. **Pengembangan Pengetahuan Tentang Pemilihan Investasi dan Peluang Usaha Untuk Menghadapi Masa Pensiun Bagi Kelompok PKK RT 44 Tuntungan** 127
Fitri Juniwati Ayuningtyas

23. **Peningkatan Kapasitas Ekonomi Masyarakat dalam Rangka Penanggulangan Kemiskinan di Kelurahan Pringgokusuman** 133
Fitria Nucifera
24. **Workshop Tanggap Bencana Dalam Rangka Persiapan Sekolah Siaga Bencana di SMP Negeri 1 Bantul** 139
Gardyas Bidari Adninda dan Nurbayti
25. **Pengembangan Sumber Daya Manusia Kelompok Tani Ternak Sapi Manunggal Dukuh Kauman, Selomartani, Sleman** 145
Hanantyo Sri Nugroho
26. **Pelatihan Aplikasi Microsoft Office dan Desain Grafis di KB Minhajul Karoomah** 151
Haryoko dan Ferri Wicaksono
27. **Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi Pada Peternakan Ikan Lele Sumber Barokah** 157
Hendra Kurniawan
28. **Analisis Spasial Potensi Kewilayahan Untuk Pengembangan Usaha Einhomestuf di Sleman Yogyakarta** 163
Ika Afianita Suherningtyas
29. **Penerapan E-Commerce Untuk Pemasaran Pada Usaha Handycraft** 169
Ikmah dan Anik Sri Widawati
30. **Membangun Website Sebagai Penunjang Promosi Bimbingan Belajar “Persona Cendekia”** 175
Irma Rofni Wulandari
31. **Diversifikasi Produk dan Pemasaran Inovatif pada Paguyuban Pengrajin Sangkar Burung "Karya Mandiri"** 181
Ismadiyanti Purwaning Astuti
32. **Pelatihan Teknologi Finansial dalam Menyongsong Era Ekonomi Digital** 187
Jurni Hayati dan Bagus Ramadhan
33. **Pemberdayaan Perempuan Marjinal Melalui Program Kewirausahaan Berbasis Bisnis Online di Balai Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Wanita Yogyakarta** 193
Laksmindra Saptyawati dan Muhammad Fairul Filza
34. **Sistem Informasi Sebagai Penunjang Media Promosi pada Kelompok Usaha Tani “Sari Mina”** 199
Lilis Dwi Farida
35. **Pelatihan Teknologi Informasi untuk Mengoptimalkan Penyuluhan dan Sosialisasi Kader Saka Bakti Husada Yogyakarta** 205
Moch. Farid Fauzi

36. <i>Workshop</i> Liburan Kreatif Sebagai Media Pengembangan Bakat Anak Bidang Ekonomi Kreatif di Desa Drono Kabupaten Klaten	211
<i>Nimah Mahnunah dan Theopilus Bayu Sasongko</i>	
37. Komunikasi Kelompok, Edukasi, dan Kreatifitas Siswa dalam Dinamika <i>Outbond</i>	217
<i>Nurbayti dan Gardyas Bidari Adninda</i>	
38. Perencanaan Ruang Terbuka Hijau Desa Wisata Brajan Desa Sendangagung Kecamatan Minggir Kabupaten Sleman	223
<i>Nurizka Fidali dan Amir Fatah Sofyan</i>	
39. Pelatihan Pembuatan Web <i>E-Commerce</i> Dengan CMS (<i>Content Management System</i>) Prestashop di SMA Negeri 1 Pakem	229
<i>Oki Arifin</i>	
40. Sosialisasi Penataan Kawasan Embung Mantras Sorowajan, Banguntapan, Bantul Yogyakarta Berbasis Masyarakat Melalui Visualisasi Desain Arsitektur	235
<i>Prasetyo Febriarto</i>	
41. Pengembangan Ekonomi Berbasis Potensi Lokal untuk Pemberdayaan Masyarakat di Dusun Banaran, Sumberagung, Jetis, Bantul	241
<i>Renindya Azizza Kartikakirana dan Dwi Pela Agustina</i>	
42. Sekolah Demokrasi	247
<i>Rezki Satri</i>	
43. Redesain Interior Rumah untuk Meningkatkan Kemandirian Paraplegia	253
<i>Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
44. <i>Participatory Mapping</i> Sebagai Sarana Pendidikan Kebencanaan Untuk Peningkatan Kapasitas Elemen Sekolah dalam Upaya Pengurangan Risiko Bencana di SMK Negeri 1 Bantul	259
<i>Rivi Neritarani dan Stara Asrita</i>	
45. Teknologi Informasi Sebagai Media Wirausaha Pada Karang Taruna Sedyo Manunggal Kecamatan Berbah	265
<i>Rizqi Sukma Kharisma</i>	
46. Pelatihan Penggunaan <i>Software</i> AutoCAD dan Sketchup bagi Siswa-Siswi SMK dengan Jurusan Teknik Bangunan atau Sejenisnya di Kota Surakarta	271
<i>RR. Sophia Ratna Haryati</i>	
47. Peningkatan Minat Belajar dan Prestasi Siswa TKJ Lewat Pelatihan Pemrograman C# Fundamental (Studi Kasus : SMKN 2 Yogyakarta)	277
<i>Ryan Putranda Kristianto</i>	

48. Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembuatan Website Pemasaran dan Penyusunan Informasi Geospasial Potensi Wilayah di Dusun Kertodadi Pakembinangun	283
<i>Sadewa Purba Sejati dan Firman Asharudin</i>	
49. Pengelolaan Sampah di Kawasan Sungai Bengawan Solo	289
<i>Seftina Kuswardini dan Rhisa Aidilla Suprpto</i>	
50. Pengembangan Desa Wisata dengan Perencanaan dan Perancangan Gedung Serbaguna pada Desa Wisata Blue Lagoon, Kabupaten Sleman, Yogyakarta	295
<i>Septi Kurniawati Nurhadi</i>	
51. Pelatihan Penggunaan <i>Microsoft Office</i> di Desa Umbulharjo Kecamatan Cangkringan	301
<i>Sharazita Dyah Anggita</i>	
52. Pelatihan <i>Public Speaking</i> di SMK N 1 Bantul	307
<i>Stara Asrita dan Rivi Neritarani</i>	
53. Pelatihan Penerapan Aplikasi Office Kepada Guru dan Karyawan SDN Ngringin Condongcatur Yogyakarta	313
<i>Sumarni Adi</i>	
54. Penanaman dan Pengembangan <i>Entrepreneurship</i> bagi Guru Taman Kanak-Kanak dan Kelompok Bermain	319
<i>Tanti Prita Hapsari</i>	
55. Pelatihan <i>Electronic Learning</i> Bagi Guru Sekolah Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 4 Sleman, Yogyakarta	325
<i>Theopilus Bayu Sasongko dan Ni'mah Mahnunah</i>	
56. Sosialisasi Pengelolaan Sampah Rumah Tangga Berbasis Masyarakat di RW 02 Kelurahan Bener Kecamatan Tegalrejo Kota Yogyakarta	331
<i>Vidyana Arsanti</i>	
57. Media Informasi Pembelajaran Mitigasi Bencana Kebakaran untuk Usia Sekolah Dasar	337
<i>Widiyana Riasasi dan Rivga Agusta</i>	
58. Budidaya Sayuran Organik oleh Ibu Rumah Tangga untuk Efisiensi Belanja Rumah Tangga di Dusun Dayu Sinduharjo Sleman	343
<i>Widiyanti Kurnianingsih</i>	
59. Penerapan Multimedia Pembelajaran Pada PAUD Puspasari	349
<i>Windha Mega Pradnya Dhuhita</i>	
60. Sistem Informasi untuk Promosi dan Pendaftaran Online Pada Sanggar Kirana Mentari	355
<i>Yuli Astuti</i>	

- 61. Pelatihan Pembentukan Usaha Bersama (Firma) di KUD Tani Makmur Bantul Yogyakarta** 361
Irton
- 62. Pemanfaatan Teknologi *Augmented Reality* Sebagai Motivasi Belajar Untuk Anak-Anak Usia Dini** 367
Mulia Sulistiyono
- 63. Urgensi Peningkatan Kualitas Perumahan dan Permukiman Kumuh Perkotaan** 373
Citra Desy Aisyah Alkis
- 64. Perancangan Media Promosi Pentoel Petir Magelang** 379
Agung Nugroho
- 65. Pelatihan Manajemen Konten Website Lapak75 di Wedomartani Ngemplak Sleman Yogyakarta** 385
Bhanu Sri Nugraha
- 66. Peningkatan Profesionalitas Guru dalam Menghasilkan Karya Pengembangan Profesi Guru Melalui Pelatihan Penulisan Karya Ilmiah Bagi Guru SMK N 2 Yogyakarta** 391
I Made Artha Agastya

PENGEMBANGAN APLIKASI ANDROID SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN KOMUNIKASI JAMAAH PONDOK PESANTREN “AHLUL MUQORROBIN” DESA PLESET KECAMATAN PANGKUR KABUPATEN NGAWI

Bayu Setiaji

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta
Email : bayusetiaji@amikom.ac..id

Abstrak

Pondok pesantren adalah tempat pendidikan dan pengajaran Islam di mana di dalamnya terjadi interaksi antara kiai dan ustadz sebagai guru dan para santri sebagai murid dengan mengambil tempat di masjid atau di halaman-halaman asrama (pondok). Berbeda dengan pondok pesantren pada umumnya, sistem pendidikan di pondok pesantren Ahlul Muqorrobin tidak menggunakan model klasikal, tetapi penyampaian pelajaran atau pendidikan dilakukan secara individu dan jamaah tidak “mondok” (menetap) di pesantren, di mana mereka hanya datang di hari – hari yang sudah ditentukan saja. Hal ini mengakibatkan interaktivitas antar murid menjadi sangat kecil, walaupun di saat – saat tertentu di pondok juga diadakan pengajian umum yang dihadiri oleh para jamaah. Permasalahan muncul ketika seorang murid memerlukan interaksi dengan murid lain untuk keperluan diskusi dalam rangka pendalaman pelajaran. Permasalahan semakin mencuat ketika semakin banyak cabang yang berdiri dan masing – masing memiliki jamaah sendiri sedangkan di satu sisi segala kebijakan yang berkaitan dengan pendidikan bersifat terpusat. Di sinilah diperlukan media untuk semua jamaah dalam bentuk aplikasi Android yang berisi informasi dan komunikasi secara real time.

Kata Kunci: *pondok pesantren, media informasi, media komunikasi, aplikasi android*

1. PENDAHULUAN

Pondok pesantren merupakan salah satu unsur dari lembaga pendidikan di masyarakat yang memiliki peranan penting dalam proses pencapaian dan pengembangan umat dalam beragama, berbangsa, dan bernegara. Keberadaan pondok pesantren menjadi penting karena pembinaan akidah dan akhlak dapat dilakukan dengan berbagai macam metode, sehingga pertumbuhan dan perkembangan individualnya terjadi sinkronisasi dalam masyarakat [1].

Ahlul Muqorrobin adalah sebuah pondok pesantren yang didirikan oleh KH. Abdul Wahab pada tahun 1958 yang bertujuan untuk membina akidah, akhlak, dan semua nilai spiritual Islam. Pada awalnya pendidikan di pondok ini ditujukan untuk lingkup kecil masyarakat di desa Pleset agar dapat lebih memahami esensi nilai – nilai ke-Islam-an dan senantiasa mencintai tanah air Indonesia, mengingat kondisi saat itu sedang dalam masa revolusi. Seiring berjalannya waktu lingkup jamaah (santri, murid) semakin meluas ke desa sekitar bahkan sekarang sudah tersebar di hampir seluruh kota di Jawa, Sumatra, dan Bali, dengan banyak wakil atau

cabang. Pada tahun 2016 dibentuk Yayasan Pendidikan Islam Sabilil Muqorrobin untuk menaungi beberapa lembaga yang ada di bawahnya.

Saat ini data seluruh jamaah sudah tersimpan dalam buku induk online dalam server berkapasitas 30GB dengan alamat <http://muqorrobin.org>. Proses entri data ke server tersebut sudah dilakukan sejak bulan Januari 2018 dan terus berlanjut sampai sekarang mengingat hampir setiap minggu ada santri baru yang masuk. Penyimpanan data jamaah ke server secara online dimaksudkan agar dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi Android sebagai media informasi dan komunikasi. Platform Android dipilih karena mayoritas jamaah menggunakan perangkat dengan sistem pengoperasian Android.

Sebagai media informasi aplikasi ini nantinya diharapkan agar setiap jamaah selalu dapat mengikuti pengumuman tentang kegiatan – kegiatan yang akan dan sudah dilaksanakan. Selain itu juga sebagai media informasi aplikasi ini diharapkan dapat menjadi sarana penyampaian kebijakan – kebijakan baru dari pusat yang selama ini hanya dapat tersampaikan terbatas pada jamaah yang berada di sekitar pondok saja. Sebagai media

komunikasi aplikasi ini dapat digunakan untuk media silaturahmi antar jamaah yang bertempat tinggal jauh. Data jamaah pada server sudah mencatat koordinat lokasi alamat tiap jamaah, sehingga memungkinkan aplikasi melakukan pencarian tempat apabila ada jamaah yang hendak anjang sana ke jamaah lain.

Pemanfaatan *platform* Android memungkinkan komunikasi secara realtime. Di sinilah diperlukan aplikasi client berplatform Android sehingga data – data yang sudah tersimpan dalam server dapat diakses oleh semua jamaah sesuai dengan kebutuhan dalam rangka memepererat silaturahmi.

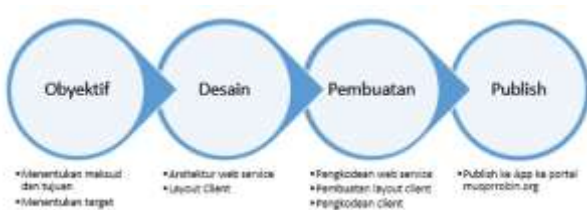
2. METODE PELAKSANAAN

Setelah melakukan observasi dan wawancara dengan pembina pondok terdapat permasalahan yang dapat dibuat dalam skala prioritas (sesuai nomor urut) beserta solusinya sebagaimana disajikan dalam Tabel 1.

Tabel 1. Daftar Masalah dan Solusi Yang Ditawarkan

No	Permasalahan Mitra	Solusi
1	Telah tersedianya data jamaah secara <i>online</i> yang belum dapat diakses oleh semua jamaah.	Dibutuhkan aplikasi <i>client</i> berbasis Android sehingga data dapat diakses oleh jamaah secara <i>realtime</i> .
2	Kesulitan sosialisasi informasi ke seluruh jamaah secara <i>realtime</i> .	Perlu dibuat media informasi yang dapat memberikan notifikasi secara <i>realtime</i> .
3	Potensi penggunaan perangkat Android masih belum dimanfaatkan secara optimal.	Dibutuhkan pelatihan dan penyuluhan tentang penggunaan aplikasi mobile berplatform Android.
4		

Secara garis besar metode pelaksanaan kegiatan digambarkan dalam diagram seperti pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan yang digambarkan dalam bentuk tabel diselaraskan dengan permasalahan dan target luaran. Adapun metode pelaksanaan kegiatan lebih detail ditunjukkan pada Tabel 2. berikut ini.

Tabel 2. Detail Metode Pelaksanaan

No	Masalah yang disepakati untuk diselesaikan	Metode
1	Perlunya media untuk penyampaian informasi dan komunikasi antar jamaah yang dapat diakses secara publik.	1. Analisis kebutuhan 2. Membangun <i>web service</i> 3. Membangun aplikasi <i>client</i> .
2	Perlunya ketrampilan administrasi bagi pengurus pondok untuk pengelolaan data dan aplikasi.	1. Pengenalan administrasi web hosting 2. Melatih pengoperasian media yang sudah dibangun.
3	Perlunya ketrampilan bagi jamaah menggunakan aplikasi Android yang sudah dibangun.	1. Melatih instalasi dan konfigurasi aplikasi pada perangkat. 2. Melatih penggunaan aplikasi bantu berupa <i>map</i> atau GPS. 3. Melatih pemutakhiran data.

Untuk mendukung pelaksanaan sesuai Tabel 2 di atas dibutuhkan beberapa alat dan bahan seperti dijelaskan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Alat dan Bahan

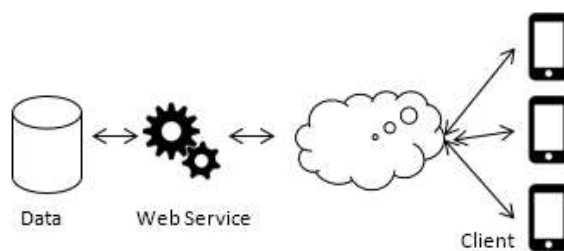
No	Alat / Bahan	Nama
1	Web Server	Apache / LiteSpeed
2	DB Server	MySQL / MariaDB
3	URI	svc.muqorrob.in/anggota
4	Format Data	JSON
5	Bahasa	HTML / PHP/ JavaScript
6	Compiler	Cocoon.io

Pengadaan alat dan bahan nomor 1 – 3 berupa perpanjangan sewa selama 1 tahun berikutnya ke penyedia web hosting / domain.

Alat dan bahan nomor 6 berupa pendaftaran akun di <http://cocoon.io> untuk keperluan kompilasi *project* ke format Android *.apk.

Metode pengembangan sistem mengikuti langkah – langkah dalam *Software (System) Development Life Cycle* yang secara umum terdiri dari beberapa langkah berikut [2]:

1. Analisis
Berupa analisis permasalahan dan solusi yang ditawarkan seperti telah disebutkan sebelumnya.
2. Desain
Secara umum sistem terdiri dari 3 sisi, yaitu *server*, *client*, dan *web service* seperti ditunjukkan pada Gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Skema Aplikasi

Server berupa aplikasi manajemen data yang sudah dikembangkan pada pengabdian masyarakat di periode sebelumnya. *Client* adalah aplikasi Android yang akan didistribusikan ke jamaah. *Web service* adalah jembatan antara aplikasi *client* dengan *server*. Fokus pengembangan adalah pada sisi *client* dan *web service*.

3. Implementasi
Web service yang sudah dibangun diletakkan bersama aplikasi *server*. Aplikasi *client* berbasis Android didistribusikan secara *online*.
4. Perawatan
Perawatan sistem dilakukan dengan memonitor aktivitas secara periodik serta melakukan pencadangan data.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mengacu pada rencana kegiatan, telah dicapai beberapa target yang sudah dilaksanakan di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Tersedianya *web service* yang melayani aplikasi *client* Android. *Web service* dapat

diakses pada alamat <https://svc.muqorrobin.org/anggota>

```
{
  "status": {
    "message": "OK",
    "no": "3000",
    "no": null
  },
  "data": {
    "no_anggota": "3000",
    "nama": "Bayu Setiaji",
    "jns_kelamin": "L",
    "tmp_lahir": "Batang",
    "tgl_lahir": "1988-04-26",
    "alamat": "Jl. Babes No. 13 Tg. Kec RT 02 / RW III",
    "dosa": "Demari Galan",
    "kecamatan": "Batang",
    "kabupaten": "Batang",
    "telepon": "081578559983",
    "email": "info@muqorrobin.org",
    "foto": "3000.jpg",
    "no_khalifah": "0",
    "tgl_registrasi": "2008-01-01",
    "latlon": "-7.75641, 110.00200",
    "pin": "133150",
    "aktif": "0"
  }
}
```

Gambar 3. Contoh dokumen JSON

Gambar 3 adalah contoh dokumen JSON yang dihasilkan ketika *client* melakukan *request* ke <https://svc.muqorrobin.org/anggota/?no=3000>

Web service tersebut selanjutnya akan digunakan juga untuk melayani aplikasi – aplikasi lain yang berhubungan dengan keanggotaan.

2. Tersedianya aplikasi *client* Android yang bisa di-*download* melalui halaman web <https://muqorrobin.org/mobile>.

Aplikasi ini tidak di-*publish* di Google Playstore karena bersifat privat. Gambar 4 berikut ini menunjukkan halaman tempat aplikasi di-*publish*.



Gambar 4. Halaman Publish Aplikasi

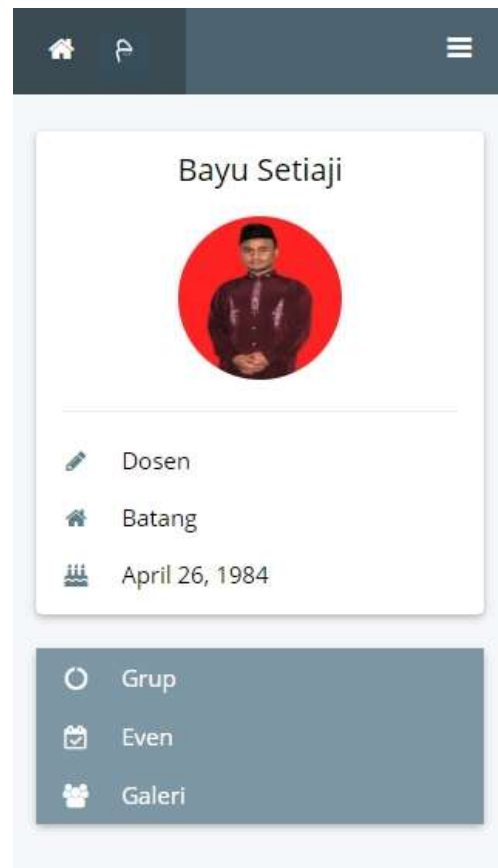
User harus memindai QR Code dari perangkat HP untuk *download* aplikasi dan instalasi. Setelah proses instalasi selesai akan muncul *icon* di layar beranda HP seperti contoh pada Gambar 5.



Gambar 5. Icon Aplikasi di Layar Beranda HP Setelah Instalasi

Setelah proses instalasi selesai *user* harus memasukkan kode aktivasi ke aplikasi saat pertama kali dijalankan. Kode aktivasi dikirimkan ke *email* user sesuai yang tertulis di data diri.

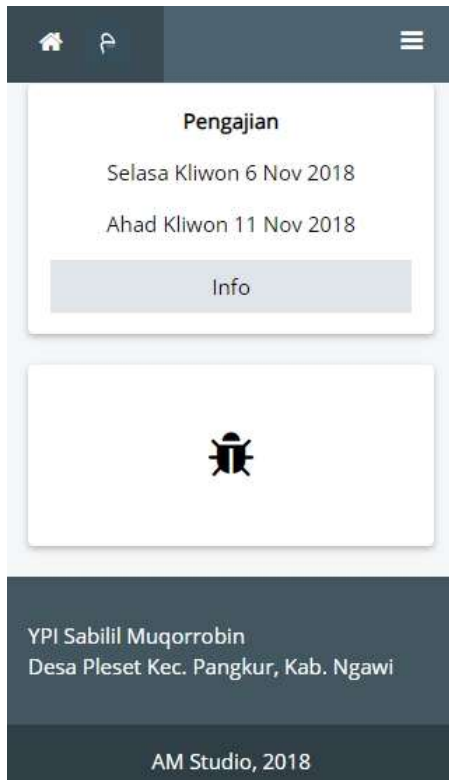
Setelah aktivasi maka user bisa mengakses halaman profil seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 berikut ini.



Gambar 6. Halaman Profil

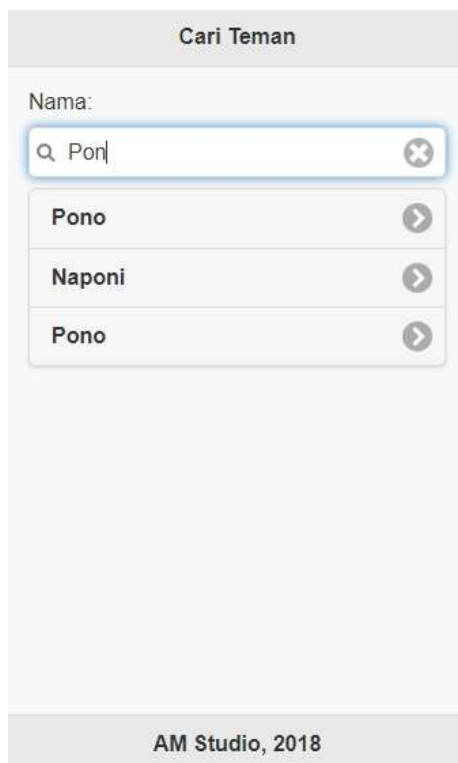
Halaman profil sekaligus halaman beranda yang dibawahnya terdapat beberapa info penting seperti informasi even.

Gambar 7 berikut ini contoh info even pengajian yang akan dilaksanakan bulan mendatang.



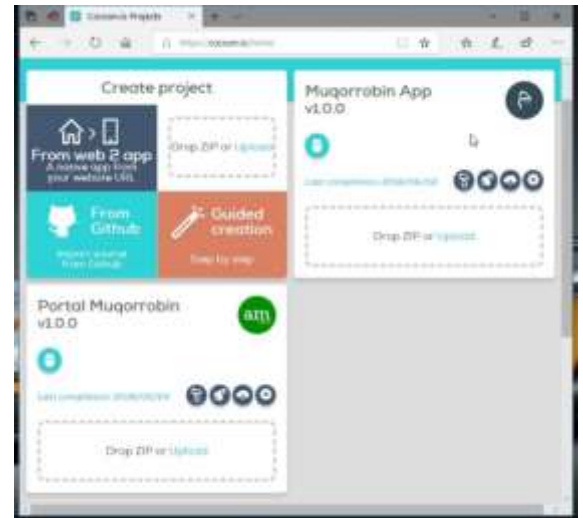
Gambar 7. Informasi Even Mendatang

User juga dapat melakukan pencarian teman di halaman yang lain melalui menu Cari Teman.



Gambar 8. Pencarian Teman

3. Tersedianya akun AM Studio di <http://cocoan.io> untuk melakukan kompilasi aplikasi ke format Android APK.



Gambar 6. Halaman Dashboard AM Studio di <http://cocoan.io>

Akun ini berikutnya akan digunakan juga untuk pengembangan aplikasi – aplikasi Android oleh Ahlul Muqorrobin.

4. PENUTUP

Dari pembahasan yang sudah dipaparkan pada bab – bab sebelumnya dapat diambil beberapa kesimpulan:

- 1) Pelaksanaan kegiatan sudah berjalan 100%.
- 2) Sebagian jamaah yang tergabung dalam grup chat sudah menginstal aplikasi.
- 3) Sebagian jamaah sudah melakukan pemutakhiran data terutama foto dan *latitude-longitude*
- 4) Data yang sudah tersimpan akan digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

Berikut ini adalah beberapa saran yang dapat diterapkan untuk pengembangan berikutnya:

- 1) Ditambahkan kalender kegiatan dalam bentuk seperti Google Calendar.
- 2) Ditambahkan fitur push notification pada mobilie application tersebut agar selalu dapat memberikan notifikasi setiap informasi secara real time.
- 3) Ditambahkan fitur *chatroom* untuk sarana komunikasi ringan antar anggota.

Daftar Pustaka

- [1] __, 2003, “Proyek Peningkatan Pendidikan Luar Sekolah pada Pondok Pesantren”, Jakarta: Departemen Agama RI, Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam, Direktorat Pendidikan Keagamaan dan Pondok Pesantren.
- [2] A.F, Hanif, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2007, “Analisis dan Perancangan Sistem Informasi untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern”, Yogyakarta: Penerbit Andi

Ucapan Terimakasih

Diucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta atas pendanaan sehingga pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilaksanakan di Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” Desa Pleset Kecamatan Pangkur Kabupaten Ngawi dapat berjalan dengan lancar.

Ucapan terima kasih juga ditujukan untuk mitra yaitu para pengurus Pondok Pesantren “Ahlul Muqorrobin” atas kerja samanya.