



LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA

ISSN: 2615-2657

2022

PROSIDING

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat

Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat
melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat
Yogyakarta, 27 November 2021



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Yogyakarta, 27 November 2021

Penerbit :

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat

Universitas Amikom Yogyakarta

Telp.(0274) 884 201 ext 611

Email : abdimas@amikom.ac.id



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

ISSN 2615-2657

Editor : **Mulia Sulistiyono, M.Kom**
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

Kulit Muka: **Bernadhed, M. Kom.**
Cetakan I, Januari 2022

Penerbit :

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

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



PROSIDING

SEMINAR HASIL PENGABDIAN MASYARAKAT 2021

SINERGI INSTITUSI PENDIDIKAN DENGAN MASYARAKAT MELALUI KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT

Reviewer:

Dr. Andi Sunyoto, M.Kom
Emha Taufiq Luthfi, M.Kom
Sudarmawan, M.T
Hanif Al Fatta, M.Kom
Rizqi Sukma Kharisma, M.Kom

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Salam Sejahtera Bagi Kita Semua.

Puji syukur kehadiran Allah SWT, karena atas hidayah-Nya maka Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 dapat terselenggara . Kegiatan ini merupakan Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat yang pertama kali diadakan di Universitas Amikom Yogyakarta. Seminar ini merupakan salah satu program kerja Lembaga Pengabdian Masyarakat Universitas Amikom Yogyakarta yang dimana untuk meningkatkan minat publikasi hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan oleh kalangan akademis di Universitas Amikom Yogyakarta pada khususnya.

Di dalam kalangan akademis perguruan tinggi mengenal dengan kewajiban Tri Dharma Perguruan Tinggi . Salah satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi adalah pengabdian masyarakat. Kegiatan pengabdian masyarakat merupakan sebuah usaha kalangan akademisi secara langsung mengatasi permasalahan -permasalahan masyarakat . Banyak permasalahan - permasalahan masyarakat yang dapat diselesaikan dengan menerapkan keilmuan yang dimiliki oleh para akademisi.

Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 merupakan sebuah wadah kepada kalangan akademis Universitas Amikom Yogyakarta dalam mempublikasikan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan . Diharapkan dengan adanya media ini dapat menjadi jembatan para pengabdian dan masyarakat dalam memperoleh informasi.

Dalam Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 terdapat 105 pemakalah yang bersedia mengirimkan makalahnya untuk dipublikasikan pada seminar ini. Makalah telah melalui proses review dan editing.

Kami mengucapkan terimakasih kepada seluruh pemakalah yang telah bersedia mempublikasikan makalah hasil pengabdian pada seminar ini. Kami ucapkan terimakasih kepada segenap civitas akademik Universitas Amikom Yogyakarta atas dukungan sarana maupun prasarana sehingga acara ini dapat terlaksana.

Akhir kata kami segenap panitia Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat 2021 mohon maaf sebesar-besarnya jika dalam penyelenggaraan acara masih banyak kekurangan. Kami terbuka untuk mendapatkan kritik dan masukan guna semakin memperbaiki kegiatan ini kedepannya. Semoga acara ini dapat bermanfaat seluruh akademisi dan masyarakat Wassalamualaikum Wr. Wb.

Ketua Panitia Seminar Hasil
Pengabdian Masyarakat 2021

Mulia Sulistiyono, M.Kom.

Daftar Isi

Seminar Hasil Sinergi Institusi Pendidikan dengan Masyarakat melalui Kegiatan Pengabdian Masyarakat

PEMBUATAN PERANGKAT BELAJAR SECARA ONLINE KEPADA GURU PAUD KB RUMAH ANAK PINTAR ISLAMI (RAPI) Ade Pujianto	Halaman 1-6
MEMBANGUN KECAKAPAN ABAD 21 PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA MELALUI JURNALISME DIGITAL Aditya Maulana Hasymi, Gardyas Bidari Adninda	7-12
PENINGKATAN SECURITY AWARENESS PADA WILAYAH DESA TEGALSARI BERBASIS VISUAL DALAM Mendukung GUNUNGGIDUL SMART CITY Agjit Amrullah	13-18
PENERAPAN DAN PEMBUATAN DESAIN PACKAGING DALAM UPAYA MENINGKATKAN DAYA TARIK PRODUK HOME INDUSTRI KUE DAN MINUMAN "ANISYA" DI KECAMATAN NGAGLIK, KABUPATEN SLEMAN Agung Nugroho	19-24
PENGEMBANGAN VIDEO PROMOSI DAN PRESENTASI KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUCIR GARONGAN Ahmad Sa'di, Ria Andriani	25-30
PKM PENERAPAN STRATEGI DIGITAL MARKETING DIDUKUNG APLIKASI MOBILE "QASIR" DALAM TOKO AR-RAUDHAH Agus Fatkhurohman	31-36
CUSTOMER RELATIONSHIP MANAGEMENT SYSTEM "CREATIVE BATIK" DALAM PENINGKATAN CUSTOMER RELATIONSHIP DI MASA PANDEMI COVID-19 Ainul Yaqin , Alfriadi Dwi Atmoko, Wiji Nurastuti MT	37-42
PEMBUATAN MEDIA PROFILING KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Ali Mustopa	43-48
PEMANFAATAN INSTAGRAM SEBAGAI MEDIA PROMOSI EATDULU.ID PADA ERA PANDEMI COVID-19 Andriyan Dwi Putra	49-54
PEMANFAATAN SAMPAH DAPUR MENJADI PUPUK ORGANIK CAIR (POC) DAN PEMASARANNYA MELALUI MARKETPLACE Anna Baita, M. Kom., Fajrul Falahudin Rasyid	55-60
PENINGKATAN KUALITAS PEMBELAJARAN ONLINE DENGAN GAMIFIKASI Ani Hastuti Arthasari	61-66
PEMANFAATAN E-COMMERCE DESA WISATA JIPANGAN PADA MASA PANDEMI COVID-19 Anik Sri Widawati , Hanafi, Netci Hesvindrati	67-72
PENYUSUNAN LAPORAN KEUANGAN DIGITAL KOMUNITAS SEDEKAH YOGYAKARTA Anggrismono	73-78
PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN PEMBUATAN VIDIO PROMOSI PRODUK Ardiyati, Akhmad Dahlan	79-84
DIGITALISASI ADMINISTRASI SEKOLAH Arifiyanto Hadinegoro	85-90
PELATIHAN DIGITAL MARKETING DALAM PENINGKATAN PEMASARAN PRODUK KEMBENG ROSO USAHA MIKRO BANYUMILI Arvin Claudy Frobenius	91-95

VIRTUAL TOUR VIDEO WISATA Pemandian Alami Blue Lagoon Atika Fatimah , Haryoko	96-101
PEMBUATAN APLIKASI Pencatatan Data Karyawan Sebagai Pendukung Administrasi Yayasan Taruna Alquran Atik Nurmasani, Febri Dwi Kurniawan , Oxsal Christal Pamula	102-107
Peningkatan Keterampilan Penerapan Cyber Security Bagi Guru SMK Negeri 2 Yogyakarta Banu Santoso, Afin Nur Ikhsan , Rendi Prasetyawan	108-113
Peningkatan Kemampuan Digital Marketing Untuk Strategi Pemasaran Khayra Cakes Bety Wulan Sari	114-119
Pemanfaatan Sosial Media Untuk Konten Promosi Jasa Enggal Jaya Las Bhanu Sri Nugraha	120-125
Sosialisasi Pemasaran Online Di UMKM Ibu Sejahtera Deani Prionazvi Rhizky	126-131
Pengembangan dan Pelatihan Strategi Pemasaran Di Bumdes Remboko Melalui Disain Visual Dwi Pela Agustina, Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Erfanni Bimantara, Fadlurahman Hanif	132-137
Workshop Peningkatan Kemampuan Karyawan UMKM Dalam Marketing Digital Pada Laundry Eve Eli Pujastuti	138-143
Pelatihan Penyusunan Laporan Keuangan Pada UMKM Masyarakat Dusun Gebang, Panggang Gunungkidul Fahrul Imam Santoso	144-149
Peningkatan Keterampilan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Internet Di Kebun Belajar Rumah Tumbuh Ferian Fauzi Abdulloh	150-155
Penerapan Model Bisnis Kanvas Untuk Pengembangan Usaha Olstore Malik Selama Pandemi Covid-19 Fitri Juniwati Ayuningtyas	156-161
Pembuatan dan Pengenalan Toponim Kalurahan Bener, Kemantren Tegalrejo, Kota Yogyakarta Melalui Film Bergambar Fitria Nuraini Sekarsih	162-167
Pelatihan Sociopreneurship Tahap 2 Dalam Rangka Peningkatan Kapasitas Karang Taruna Kampung Banaran Gardyas Bidari Adninda , Aditya Maulana Hasymi	168-173
Pelatihan Daring Pembuatan Video Pembelajaran Online dan Kuis Interaktif Serta Pemanfaatan Google Application Pada Tk Pertiwi Pandak Baturaden Banyumas Haryoko	174-179
Pelatihan Digital Marketing Untuk Askomta Sebagai Sarana Meningkatkan Promosi Usaha Di Masa Pemulihan Ekonomi Akibat Pandemi Covid-19 Hendra Kurniawan	180-185
Pemanfaatan Digital Marketing dan Pencatatan Keuangan Digital Pada Toko Kelontong Di Masa Pandemi Covid-19 Ismadiyanti Purwaning Astuti	186-191

PENGEMBANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH MASYARAKAT PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KELURAHAN KOTABARU Ika Afianita Suherningtyas, Rizky , Sola Tri Astuti , Desri Wahyuni	192-197
DIGITAL MARKETING DAN BRAND AWERENESS UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN PADA JMKM Ike Verawati	198-203
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO MENGGUNAKAN PREMIERE UNTUK PEMUDA PEMUDI KARANG TARUNA P3L DUSUN PANGGUNGAN LOR KALURAHAN TRIHANGGO Ika Asti Astuti	204-209
PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI PEMBUATAN GAME EDUKATIF UNTUK MENUNJANG PROSES BELAJAR MENGAJAR PESERTA DIDIK PADA BA AISIYIAH JABUNG Ika Nur Fajri	210-214
PEMANFAATAN E-COMMERCE UNTUK PEMASARAN PADA USAHA SNACK DAN JAJANAN PASAR DI MASA PANDEMI COVID 19 Ikmah , Anik Sri Widawati	215-220
MEDIA PEMBELAJARAN SOCIOFUN BERBASIS MOBILE SEBAGAI PENUNJANG PROSES PEMBELAJARAN SOSIOLOGI KELAS X DI SMAN 1 TURI Irma Rofni Wulandari , Laily Nur Hamidah , Yuli Astuti, Lilis Dwi Farida	221-226
PELATIHAN MEDIA SOSIAL BRANDING UNTUK KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Irwan Setiawanto, Kusnawi	227-232
PELATIHAN YOUTUBE CONTENT CREATION UNTUK SARANA PUBLIKASI KAMPUNG MINAWISATA SIBUDIDIKUNCIR GARONGAN Joko Dwi Santoso, Erfina Nurussa'adah	233-238
PENDAMPINGAN PENERAPAN APLIKASI PENCATATAN TRANSAKSI KEUANGAN AGEN DAN RESELER UNTUK MENINGKATKAN OMZET PENJUALAN PADA KLINIK INUSA SKINCARE PLERET BANTUL Jeki Kuswanto, Nenden Ranuma Ratri	239-244
PEMERDAYAAN REMAJA PUTRI UNTUK MENDORONG PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI DUSUN GEBANG KELURAHAN WEDOMARTANI Jurni Hayati	245-250
SOSIALISASI DAN EDUKASI ETIKA KOMUNIKASI PEMASARAN MELALUI MEDIA SOSIAL PADA CLUB PANJI SAKTI (CPS) SINGARAJA Kadek Kiki Astria	251-256
PENGEMBANGAN KEWIRAUSAHAAN SOSIAL UMKM DELDV Laksmindra Saptyawati	257-262
KAMPANYE POLA HIDUP SEHAT DAN SAFETY RIDE DALAM BERSEPEDA SERTA PEMBENAHAN ADMINISTRASI PADA ECOSMO JOGJA Lukman	263-268
PEMBUATAN W EBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENJUALAN BEEIS MADU M. Nuraminudin , Tisih Lara Bangun Sasongko	269-274
PEMBUATAN APLIKASI SISTEM INFORMASI RESELLER PADA HOMESWEETHOME.JOGJA BERBASIS ANDROID Melany Mustika Dewi	275-280

PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF ONLINE UNTUK Mendukung KEGIATAN BELAJAR DARI RUMAH (BDR) PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI TK BUDI LUHUR 1 Majid Rahardi	281-286
IKLAN UNTUK MENINGKATKAN PENYEBARAN INFORMASI PADA STARTUP MATRASH YOGYAKARTA DENGAN MOTION GRAFIS Mei Parwanto Kurniawan , Deden Maulana Yusuf	287-292
PENGEMBANGAN STRATEGI PROMOSI PARIWISATA DESA LEDHOK BLOTAN MELALUI MEDIA SOSIAL Monika Pretty Aprilia	293-298
MENINGKATKAN TRANSFORMASI BISNIS DENGAN PENGELOLAAN TRANSAKSI PENJUALAN MENGGUNAKAN APLIKASI KASIR BERBASIS ANDROID Moch Farid Fauzi, Alfie Nur Rahmi	299-304
MEMBANGUN WEBSITE SEBAGAI PENUNJANG PROMOSI SEKOLAH "SMK BINA HARAPAN SLEMAN" Muhammad Misbahul Munir	305-310
PENGENALAN APLIKASI GOOGLE FORM DALAM PEMBELAJARAN JARAK JAUH BAGI GURU DI SLB C WIYATA DHARMA 2 SLEMAN Ninik Tri Hartanti	311-315
PELATIHAN TEKNIK DASAR FOTOGRAFI SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA MENUMBUHKEMBANGKAN KREATIVITAS BAGI PEMUDA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI DESA DRONO, KLATEN Ni'mah Mahnunah, Irfan Rifani, Vanny Namiroh	316-321
PELATIHAN FOTO PRODUK UNTUK MENINGKATKAN PEMASARAN DIGITAL TOKO DELAPAN BAKERY Nurfian Yudhistira	322-327
MENINGKATKAN BRANDING DAN LAYANAN DIGITAL PADA BUMI PERKEMAHAN TAMAN TUNAS WIGUNA BABARSARI Nuri Cahyono	328-333
PENYULUHAN DESA WISATA ALAM SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KAPASITAS WARGA DAN KUALITAS LINGKUNGAN DESA JONGGRANGAN Nurizka Fidali	334-339
PENINGKATAN LITERASI DIGITAL: PEREMPUAN CERDAS TANGKAL BERITA HOAKS Novita Ika Purnamasari, Roghaya Indah Pratiwi , Razan Arvin Pradipa	340-345
MENGALAKKAN KEGIATAN PENGHIJAUAN AKTIFITAS BERKEBUN TANAMAN HIAS DI MASA PANDEMI Prasetyo Febriarto, Rezki Satris	346-351
STRATEGI BRANDING DAN INSTAGRAM MARKETING UNTUK MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA AZKA ROTI Rakhma Shafrida Kurnia	352-357
PENGENALAN MODEL HUNIAN SEHAT PRODUKTIF DI LINGKUNGAN PERKOTAAN UNTUK KELUARGA SEJAHTERA DI MASA PANDEMI COVID19 RR. Sophia Ratna Haryati	358-364
LITERASI DAN INISIASI PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DI TENGAH PANDEMI COVID-19 DALAM RANGKA MENINGKATKAN KUALITAS HIDUP MASYARAKAT Renindya Azizza Kartikakirana, Dwi Pela Agustina	365-370
PELATIHAN STRATEGI DIGITAL MARKETING PADA UKM PUKIS KLATEN Ria Andriani , Ahmad Sa'di	371-376

PELATIHAN FOTOGRAFI PRODUK DENGAN SMART PHONE DALAM RANGKA PENINGKATAN KOMPETENSI KOMUNIKASI PEMASARAN PELAKU UMKM MUNDU SAREN	377-382
Riski Damastuti	
PENANDA KAWASAN SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN PENGUATAN IDENTITAS KAWASAN DESA WISATA SIDOWARNO	383-388
Rhisa Aidilla Suprpto, Seftina Kuswardini	
EDUKASI PEMASARAN ONLINE UMKM KULINER DAPUR FARIDA DI YOGYAKARTA	389-394
Rivga Agusta	
GERAKAN BIJAK BERSOSIAL MEDIA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI RT 05 KUJONSARI	395-400
Sannya Pestari Dewi, Ulul Azmiyati , Akbar Stallyno	
PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN DESA WISATA WIRUN SEBAGAI SENTRA KERAJINAN GAMELAN	401-406
Seftina Kuswardini, Rhisa Aidilla Suprpto	
MENINGKATKAN PERFORMA AREA WISATA DENGAN SISTEM ZONASI DAN PENINGKATAN KAPASITAS PEDAGANG	407-412
Septi Kurniawati Nurhadi , Gardana Purnama	
LITERASI MEDIA, DAN DIGITAL BRANDING "WISATA GOA LANGSE", GUNUNG KIDUL YOGYAKARTA	413-418
Sheila Lestari Giza Pudrianisa	
EDUKASI DAN PEMANFAATAN SISTEM INFORMASI PENJUALAN BERBASIS WEBSITE PADA NOUNA BAKERY BANTUL	419-424
Sharazita Dyah Anggita	
PENINGKATAN KAPASITAS GURU DALAM PEMBELAJARAN DARING BAGI SEKOLAH SMK MAARIF 2 PIYUNGAN	425-429
Sri Mulyatun	
PELATIHAN DIGITAL MARKETING UNTUK OPTIMALISASI PEMASARAN USAHA MAKANAN DASAWISMA ALAMANDA PERUMNAS MINOMARTANI SLEMAN YOGYAKARTA	430-435
Supriatin, Ani Restiyani	
PERENCANAAN USAHA YANG BERBASIS EKONOMI KREATIF BAGI KELOMPOK MILENIAL	436-441
Tanti Prita Hapsari	
PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BAGI PENDIDIK DI SMP NEGERI 5 WONOGIRI	442-446
Toto Indriyatmoko	
PENGENALAN IOT APLIKATIF UNTUK SANTRI PONDOK INFORMATIKA AL MADINAH	447-452
Uyock Anggoro Saputro	
GALERI OLAH SAMPAH SEBAGAI INOVASI PENGOLAHAN SAMPAH TERPADU DI KELURAHAN BENER	453-458
Vidyana Arsanti	
PEMANFAATAN INSTAGRAM ADS SEBAGAI SOLUSI STRATEGI MARKETING ONLINE UNTUK UMKM (ALEMBANA COFFEE)	459-464
Wahyu Kristian Natalia	
PENGENALAN TEKNOLOGI MONITORING KEGUGUPAN PADA LEMBAGA PELATIHAN KOMUNIKASI	465-470
Wahyu Sukestyastama Putra	
PERAN BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDES) LUHUR SEMBADA DALAMMENINGKATKAN PEREKONOMIAN DANDAYASAING DI DESASIDOLUHUR, KEC.GODEAN-KAB.SLEMAN	471-476
Widiyanti Kurnianingsih	

PENGELOLAAN DATA SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 2 DEPOK SLEMAN DEPOK BERBASIS WEBGIS Widiyana Riasasi	477-481
APLIKASI MOBILE SMART EDU-ECON SEBAGAI PENGEMBANGAN TEKNIK MENGAJAR PADA PELAJARAN EKONOMI KELAS X Yuli Astuti, Angga Arindra Shonta, Irma Rofni Wulandari , Wiwi Widayani , Erni Seniwati	482-487
STRATEGI PENINGKATAN OMSET DENGAN DIGITAL MARKETING DI UMKM BATIK JUMPUTAN (ROEMAH DJOEMPOETAN SRIHADI) Yusuf Amri Amrullah	488-493
PELATIHAN DAKWAH DIGITAL BAGI PARA DA'I JAM'IIYAH MUBALLIGHIN SUNAN PANDANARAN (JAMUSPA) MUDA DI YOGYAKARTA Zahrotus Saidah, Sri Mulyani Majid	494-499
WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI SHOES CLEANING CARE CLEANROOM PADA ERA PANDEMI COVID-19 Dwi Nurani	500-505
WEBSITE COMPANY PROFILE BANK SAMPAH "SUMBER BERKAH" Rumini	506-511
PEMANFAATAN TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY UNTUK MEMBANTU PROSES BELAJAR DAN MENGAJAR ANAK-ANAK Mulia Sulistiyono, Andi Sunyoto, Muhammad Adli Zul Hazmi	512-517
PEMANFAATAN TEKNOLOGI BERBASIS CLOUD UNTUK Mendukung KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR SEKOLAH DI MASA PANDEMI Achimah Sidauruk	518-523
PENDAMPINGAN BRANDING DAN PACKAGING UMKM KELUARGA PRA SEJAHTERA Ahlihi Masruro	524-529
PEMANFAATAN MARKETPLACE DALAM MENINGKATKAN PENDAPATAN BAGI PENJUALAN PRODUK UMKM Andika Agus Slameto	530-535
PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA AJAR BERBASIS VIDEO DAN FOTO UNTUK GURU SEKOLAH TAMAN KANAK-KANAK Muhammad Tofa Nurcholiz	536-541
PELATIHAN PROGRAM MADRASAH DIGITAL DI PONPES SAAT PANDEMI COVID-19 Muhammad Idris Purwanto	542-547
REALISASI KONSEP FRAMING SABLON DAN PELATIHAN PENGGUNAAN ALAT SABLON PRESISI FRAMING PADA KONVEKSI Bernadhed	548-553
PELATIHAN MANAJEMEN KONTEN MEDIA SOSIAL DAN WEB PROFILING PADA KONVEKSI BERKART Rum M Andri	554-559
REDESIGN KEMASAN PRODUK DAN PENGADAAN DAN PELATIAN MESIN PRESS KEMASAN UNTUK UKM MAMA YUMMY Yudhi Sutanto	560-565
PELATIHAN MANAJEMEN KELAS DARING UNTUK GURU SMK ISLAM MOYUDAN YOGYAKARTA DI MASA PANDEMI COVID-19 Rizqi Sukma Kharisma	566-571

APLIKASI MOBILE SMART EDU-ECON SEBAGAI PENGEMBANGAN TEKNIK MENGAJAR PADA PELAJARAN EKONOMI KELAS X

Yuli Astuti¹, Angga Arindra Shonta², Irma Rofni Wulandari³, Wiwi Widayani⁴, Erni Seniwati⁵

¹⁾ Fakultas Ilmu Komputer, Universitas AMIKOM Yogyakarta

Email : yuli@amikom.ac.id², angga.shonta@students.amikom.ac.id², rofni@amikom.ac.id³,
wiwi.w@amikom.ac.id⁴, erni.s@amikom.ac.id⁵

Abstrak

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) belum sepenuhnya dilakukan secara offline tetapi masih menggunakan sistem blended learning dengan menggabungkan sistem online dan offline. Pada saat pembelajaran online terdapat beberapa masalah selain menurunnya motivasi belajar juga borosnya kuota internet yang dirasakan siswa pada umumnya, selain itu juga banyak terkendala dengan sinyal karena perubahan cuaca. Oleh sebab itu pihak sekolah harus menyiapkan segala cara agar proses KBM tetap berjalan dengan semaksimal mungkin. Salah satu cara yang diambil sekolah adalah dengan membuat aplikasi KBM mata pelajaran Ekonomi pada kelas X berbasis Android Mobile dengan nama Smart Edu-Econ dengan harapan bisa menjadi alternatif solusi untuk membantu siswa belajar di rumah karena aplikasi ini tidak membutuhkan kuota internet setelah didownload pada handphone, selain itu guru juga bisa memberikan lebih banyak materi dan latihan soal atau kuis pada aplikasi tersebut. Aplikasi ini terbagi dalam dua pengguna yaitu guru sebagai admin dan siswa sebagai user, dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa dijadikan modifikasi proses KBM khususnya mata pelajaran Ekonomi pada kelas X SMA Negeri 1 Turi karena bisa diakses dengan baik oleh segala perangkat mobile dan memiliki kemampuan untuk media penyampaian materi ekonomi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun.

Kata kunci: Android Mobile, Smart EduEcon, KBM

1. PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Turi adalah Sekolah Menengah Atas yang berada di Sleman, Yogyakarta. Media pembelajaran pada sekolah ini masih menggunakan buku untuk belajar dan papan tulis untuk menjelaskan materi. Proses kegiatan belajar mengajar masih dilakukan dengan cara siswa dan guru datang ke sekolah untuk bertatap muka secara langsung, sehingga dengan adanya pandemi Covid19 saat ini, pihak sekolah harus merubah sistem proses kegiatan belajar mengajar agar siswa tetap bisa sekolah dan mendapatkan materi dengan baik dan lebih bermakna, sehingga dengan kecanggihan teknologi yang ada saat ini, kita bisa memanfaatkan untuk proses belajar mengajar jarak jauh (online) tentunya dengan mempertimbangkan fasilitasi di rumah masing-masing[1].

Menurut Dabbagh dan Ritland dalam[1] KBM secara online adalah pembelajaran terbuka dengan bantuan internet dan teknologi untuk memfasilitasi proses kegiatan belajar mengajar dengan menambahkan aksi dan interaksi serta

dengan tanpa meninggalkan seni dalam menjadi seorang guru (pedagogi). Banyak ragam media sosial yang bisa dimanfaatkan seperti zoom, google meet, youtube, whatsapp, telegram dan masih banyak lainnya. Banyak manfaat dari penggunaan media sosial tetapi juga banyak efek negatifnya, dimana untuk usia anak sekolah harus butuh pengawasan dari orangtua. Salah satu dampak positif dari KBM online adalah siswa bisa belajar teknologi sejak dini dan pembelajaran akan lebih fleksibel terkait waktu dan tempatnya serta materi yang sudah tersimpan dapat dengan mudah untuk dipelajari ulang, sedangkan dampak negatifnya pendidik sulit mengukur tingkat pemahaman siswa, siswa juga sulit memahami materi dan siswa timbul sifat ketergantungan dengan handphone atau gadget lainnya[2]. Agar KBM berkualitas peran guru sangat penting karena guru adalah evaluator, sebagai evaluator maka dalam penilaian harus baik, jujur dan harus menyentuh aspek ekstrintik guna memberikan penilaian yang lebih luas dan pendidik juga dituntut untuk kreatif[3] maka perlu diterapkan model pembelajaran yang bervariasi seperti diskusi kelompok secara virtual, pemberian materi dalam

bentuk video, pembuatan modul yang lebih informatif, pemberian kuis dengan teknik permainan atau game dan masih banyak model lainnya yang bisa diterapkan. Namun pada prakteknya banyak siswa yang menyukai KBM secara offline dibandingkan *blended learning* karena tidak lelah dan tidak terganggu dengan koneksi internet[4]. Permasalahan secara umum yang dialami peserta didik adalah fasilitas seperti handphone yang digunakan secara bersama dengan anggota keluarganya sehingga ketika jam sekolah berlangsung maka ada satu yang harus mengalah, selain handphone koneksi internet juga berperan penting dimana signal harus stabil saat KBM berjalan, jika koneksi tidak stabil materi tidak akan diterima dengan baik dan mengakibatkan pemborosan kuota internet. Oleh sebab itu pada pengabdian ini bertujuan untuk membangun aplikasi berbasis android yang mana tidak membutuhkan kuota internet dalam menggunakannya.

Saat ini banyak yang sudah menerapkan *blended learning* atau sistem pembelajaran kombinasi agar siswa tidak jenuh dengan kegiatan yang monoton misalkan sekolah dengan media zoom saja, tetapi harus dikombinasikan dengan video, aplikasi dan lainnya[4]. Aplikasi yang dibangun juga terdapat materi berupa text, gambar dan video. Banyak kemudahan pada aplikasi ini diantaranya selain tidak membutuhkan paket data internet untuk mengaksesnya, guru juga bisa mengupload banyak materi sekaligus soal latihan (kuis), video referensi dan siswa bisa mengulas pembelajaran kembali sewaktu-waktu tanpa mengeluhkan kuota internet. Karena banyaknya mata pelajaran pada SMA N1 Turi ini maka pengabdian hanya berfokus pada mata pelajaran Ekonomi kelas X. Aplikasi yang dibangun ada dua aplikasi yaitu admin dan user, admin hanya digunakan oleh guru untuk upload materi, soal dan kuis serta melihat kembali sedangkan user hanya bisa mengakses untuk melihat, membaca mengunduh dan mengerjakan soal latihan dan kuis. Kedua aplikasi ini sudah terupload pada google play store, untuk guru maka bisa mendownload aplikasi yang admin dan untuk siswa bisa mendownload palaikasi yang user.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian ini dimulai dari analisa masalah kemudian penentuan solusi dan pemilihan solusi. Analisa masalah ini dilakukan dengan cara mewawancarai guru pada sekolah

SMAN 1 Turi dengan hasil terdapat beberapa masalah yaitu :

- 2.1 Proses penyampaian materi masih dilakukan dengan cara share materi melalui group whatsapp kelas.
- 2.2 Tidak ada variasi metode pembelajaran sehingga, peserta didik mudah bosan ketika melakukan pembelajaran daring
- 2.3 Peserta didik tidak menyimak materi yang dishare guru pada grup
- 2.4 Jika peserta didik hanya membaca materi tanpa adanya pemahaman melalui ujian/ quiz peserta didik akan menangkap materi tersebut tidak menyeluruh
- 2.5 Belum adanya media pembelajaran yang dilakukan secara Online

Berdasarkan uraian masalah tersebut kemudian kemudian pengabdian menguraikan usulan solusi sebagai pemecahan masalah yang ada, solusi tersebut terdapat pada Tabel 1.

Tabel 1. Penentuan Solusi Permasalahan

No	Masalah	Solusi
1	Belum adanya media pembelajaran yang dilakukan secara Online	Membuat aplikasi yang mendukung proses belajar di SMA Negeri 1 Turi
2	Proses penyampaian materi masih dilakukan dengan cara share materi melalui group whatsapp kelas	Membuat aplikasi berbentuk dashboard materi agar guru dapat mengupload materi
3	Tidak ada variasi metode pembelajaran sehingga, peserta didik mudah bosan ketika melakukan pembelajaran daring	Dibuat aplikasi yang bervariasi dan berbagai tampilan agar murid tidak mudah bosan dan jenuh.
4	Peserta didik tidak menyimak materi yang dishare guru pada grup	Dibuat aplikasi berbentuk dashboard materi agar guru dapat mengUpload materi berupa ebook dan upload video materi
5	Jika peserta didik hanya membaca materi tanpa adanya pemahaman melalui ujian/ quiz peserta didik akan menangkap materi tersebut tidak menyeluruh	Dibuat aplikasi dengan tambahan fitur quiz untuk mengukur pemahaman peserta didik

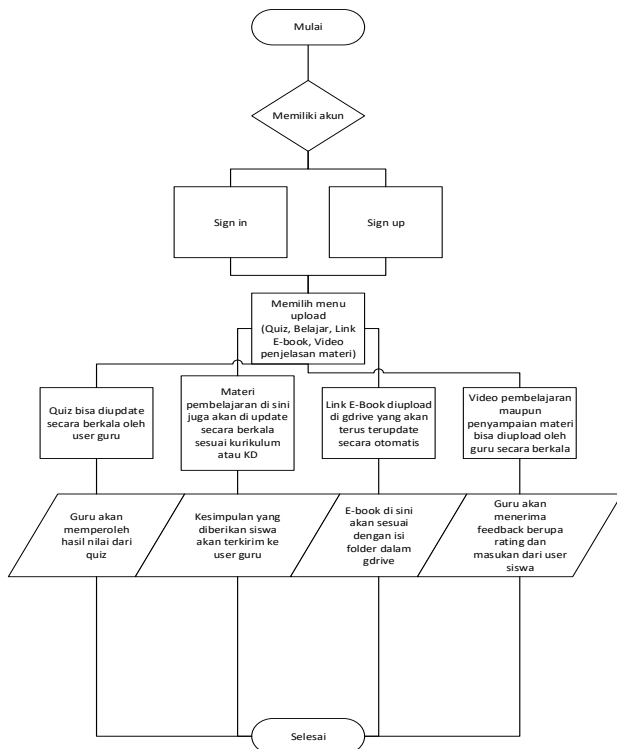
Setelah semua permasalahan diberikan alternatif solusi, selanjutnya akan dilakukan pemilihan solusi.

Solusi yang pengabdian lakukan adalah membuat dua aplikasi berbasis mobile yang bisa mengakomodasi kelima masalah tersebut. Aplikasi ini ada dua yaitu dari sisi guru sebagai admin yang bisa melakukan upload, download, delete, melihat dan edit sedangkan aplikasi selanjutnya adalah dari sisi user yaitu murid, dimana murid bisa melakukan download, membaca materi, mengerjakan soal kuiz dan upload jawaban kuiz. Aplikasi ini dibuat menggunakan Android Studio dan bisa berjalan pada smartphone minimal android 5. Pengabdian ini dilakukan sejak bulan April 2021 sampai dengan bulan Juni 2021, karena pada bulan Juli diharapkan aplikasi sudah bisa digunakan untuk pembelajaran.

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN

3.1 Alur Proses Aplikasi Admin

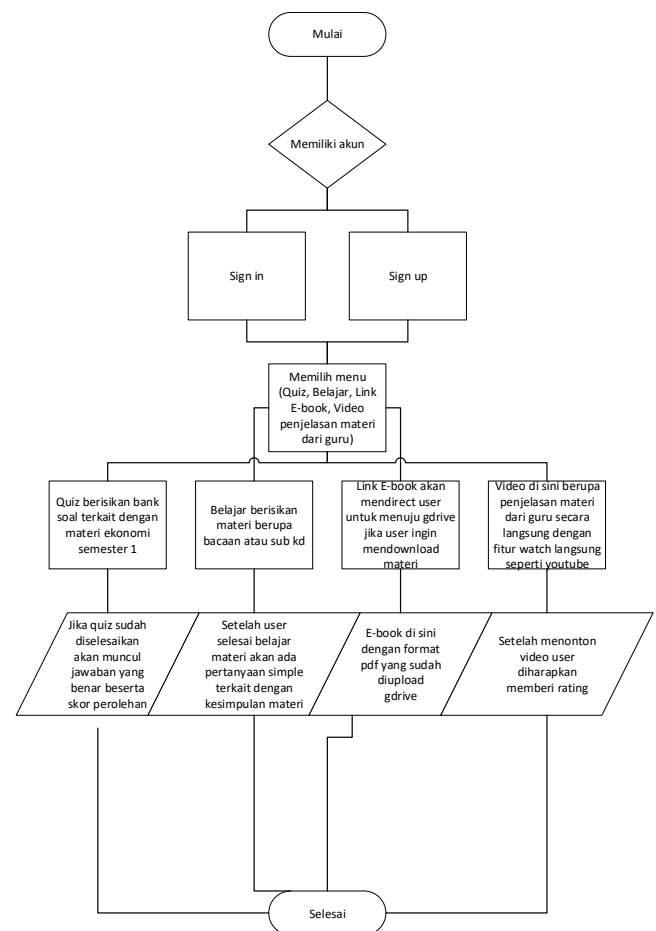
Untuk login ke aplikasi dari sisi admin ini harus terdaftar dulu pada akun aplikasi, jika belum memiliki maka bisa membuat akun melalui menu sign up tetapi jika sudah punya maka bisa langsung pilih menu log in. Setelah log in kemudian guru bisa mengupload quiz, belajar, link, e-book, video dan penjelasan materi. Guru juga bisa melihat feedback dari siswa seperti nilai quiz siswa, kesimpulan dari siswa serta rating dan masukan-masukan dari siswa. Alur proses aplikasi Edu-Econ bagian admin dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Alur Proses Admin Aplikasi Edu-Econ

3.2 Alur Proses Aplikasi User

Untuk login ke aplikasi dari sisi user ini harus terdaftar dulu pada akun aplikasi, jika belum memiliki maka bisa membuat akun melalui menu sign up tetapi jika sudah punya maka bisa langsung pilih menu log in. Setelah log in siswa bisa memilih menu yang akan dilihat dan yang akan dikerjakan. Menu pada sisi user ini terdiri dari quiz yang berisikan bank soal, menu materi, link ebook yang bisa dipelajari serta video. Dari masing-masing menu tersebut siswa diminta memberikan respon yang respon itu nantinya bisa terbaca dari aplikasi bagian admin. Alur proses aplikasi Edu-Econ bagian user dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Alur Proses User Aplikasi Edu-Econ

3.3 Implementasi

Untuk mendapatkan aplikasi ini maka harus download terlebih dulu pada aplikasi google play store melalui link berikut :

Admin :

<https://drive.google.com/file/d/15QB584XZIWY7xjQCiwRojDaRoyuA0PwG/view?usp=sharing>

EduEcon :

<https://drive.google.com/file/d/1aoJymQDBXTcUFY80vd98Tjdt2WMmk2s/view?usp=sharing>

Tampilan admin dari aplikasi Edu-Econ terdiri dari:

a. Splash Screen

Tampilan splash screen merupakan tampilan pertama kali yang muncul saat aplikasi Admin EduEcon dijalankan. Terdapat informasi nama anggota tim dan tempat pengabdian. Tampilan splash screen tersebut terdapat pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Splash Screen

b. Login

Merupakan tampilan pembeda yang berfungsi untuk mencegah penggunaan aplikasi Admin EduEcon oleh siswa. Guru diharapkan memasukkan username dan password.

c. Home dan Upload

Menu home merupakan tampilan utama yang akan menampilkan pilihan upload e-book, upload video, melihat e-book, dan melihat video. Tampilan upload digunakan untuk upload e-book dan video.

d. Delete, Download dan Nelihat e-book

Menu ini merupakan tampilan setelah mengklik button dengan icon "Library PDF". Fitur yang terpenting pada menu ini adalah menghapus pdf yang telah diupload jika terjadi suatu kesalahan.

Sedangkan pada tampilan user terdiri dari:

a. Splash Screen

Menu ini sama dengan yang ada pada aplikasi admin.

b. Viewpager

Viewpager merupakan tampilan informasi fitur yang tersedia pada aplikasi EduEcon.

c. Get Started

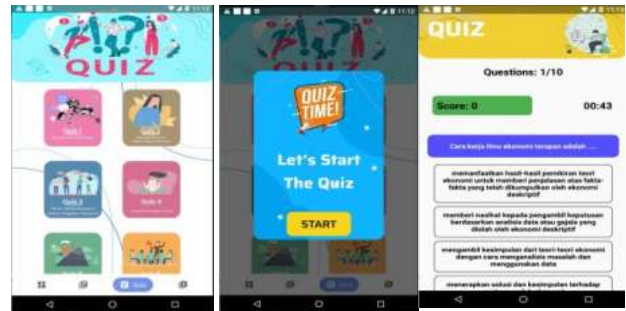
Getstarted merupakan tampilan yang hampir sama dengan viewpager yang terdapat informasi tentang aplikasi EduEcon.

d. E-book list

E-book list merupakan tampilan menu utama yang menyediakan listview berupa materi pdf yang bisa didownload dan dibaca serta terupdate realtime.

e. Quiz

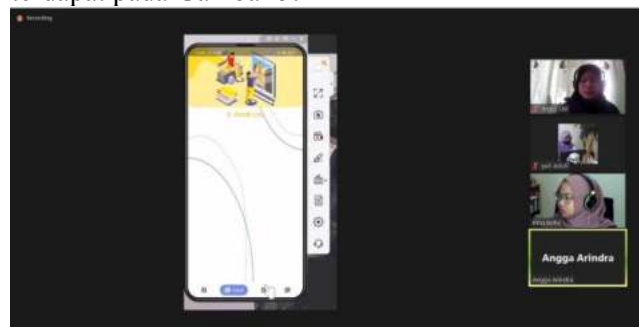
Menu quiz merupakan tampilan menu utama yang menyediakan cardview sesuai judul materi yang jika dipilih salah satunya akan menampilkan kumpulan soal-soal. Tampilan tersebut terdapat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Quiz

3.4 Hasil Pengabdian

Karena situasi dan kondisi belum memungkinkan untuk bertemu secara offline, maka pemberian pelatihan singkat masih dilakukan secara online yaitu pelatihan tentang cara penggunaan aplikasi Edu-Econ ini ke pihak mitra yaitu SMA Negeri 1 Turi, kegiatan pelatihan dan penyerahan terdapat pada Gambar 5.



Gambar 5. Pelatihan dan Penyerahan Link Aplikasi

4. KESIMPULAN

Pada pengabdian masyarakat ini menghasilkan luaran berupa dua buah aplikasi berbasis android dengan judul Aplikasi Smart Edu-Econ untuk admin dan user. Sebagai adminnya merupakan guru mata pelajaran Ekonomi SMA N1 Turi dan sebagai usernya siswa kelas X. Kedua aplikasi ini sudah terupload pada google play store sedangkan untuk paten hak cipta hanya pada aplikasi Edu-Econ user.

Ucapan Terimakasih

Terima kasih kami ucapkan kepada LPPM Universitas Amikom Yogyakarta yang telah mendukung secara materi untuk kelancaran program pengabdian ini.

Daftar Pustaka

- [1] R. P. & Y. Fitriani, “Analisa Pemanfaatan Tehnologi Informasi Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19. *Junal Of Information System, Applied, Management, (Accounting and Research)*. Vol, 4 No.2.,” *Anal. Pemanfaat. Tehnol. Inf. Dalam Pembelajaran Jarak Jauh Di Teng. Pandemi Virus Corona Covid-19. Junal Inf. Syst. Applied, Manag. (Account. Research)*. Vol, 4 No.2., vol. 4, no. 2, pp. 30–36, 2020.
- [2] Ainur Risalah, W Ibad, L Maghfiroh, M I Azza, S A Cahyani, and Z A Ulfayati, “Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Kegiatan Belajar Mengajar Di MI/SD (Studi KBM Berbasis Daring Bagi Guru dan Siswa),” *JIEES J. Islam. Educ. Elem. Sch.*, vol. 1, no. 1, pp. 10–16, 2020, doi: 10.47400/jiees.v1i1.5.
- [3] A. Jaelani, H. Fauzi, H. Aisah, and Q. Y. Zaqiyah, “PENGUNAAN MEDIA ONLINE DALAM PROSES KEGIATAN BELAJAR MENGAJAR PAI DIMASA PANDEMI COVID-19 (Studi Pustaka dan Observasi Online),” *J. IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS*, vol. 8, no. 1, p. 12, 2020, doi: 10.36841/pgsdunars.v8i1.579.
- [4] E. Pujiasih, “Membangun Generasi Emas Dengan Variasi Pembelajaran Online Di Masa Pandemi Covid-19,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 5, no. 1, pp. 42–48, 2020, doi: 10.51169/ideguru.v5i1.136.

