

## Pelatihan Aplikasi *E-Learning* "MojadiPro" Berbasis Android untuk Siswa SMK IT Raflesia Depok

Agus Subekti<sup>1</sup>, Zico Pratama Putra<sup>2</sup>, Dwiza Riana<sup>3</sup>, Hilman Ferdinandus Pardede<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Ilmu Komputer, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Email : agus@nusamandiri.ac.id<sup>1</sup>, zico.zpp@nusamandiri.ac.id<sup>2</sup>, dwiza@nusamandiri.ac.id<sup>3</sup>, hilman@nusamandiri.ac.id<sup>4</sup>

### Kilas Artikel

Volume 3 Nomor 1

Februari 2023

DOI:<https://doi.org/10.58466/literasi>

### Article History

Submission: 02-02-2023

Revised: 02-02-2023

Accepted: 04-02-2023

Published: 04-02-2023

### Kata Kunci:

Pelatihan, Pembelajaran Online, Aplikasi Seluler, Android

### Keywords:

Training, E-learning, Mobile Apps, Android

### Korespondensi:

(Agus Subekti)

(agus@nusamandiri.ac.id)

### Abstrak

SMK IT Raflesia Depok merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di wilayah Kota Depok dimana saat ini telah memiliki website yang digunakan sebagai media informasi dan komunikasi, namun belum menyediakan layanan bahan ajar secara online. Selain mendapatkan materi pelajaran dari sekolah, biasanya siswa masih mencari materi tambahan dengan mengikuti kelas privat. Dengan perkembangan teknologi yang telah berkembang di bidang pendidikan, maka akses materi pelajaran dapat dilakukan secara online, atau yang biasa disebut *e-learning*. Dalam rangka melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Universitas Nusa Mandiri menyelenggarakan pelatihan aplikasi *e-learning* "MojadiPro" berbasis android untuk siswa SMK IT Raflesia Depok yang bertujuan untuk memberikan informasi mengenai adanya aplikasi *e-learning* MojadiPro, yang nantinya dapat digunakan oleh siswa sebagai aplikasi pendamping belajar yang bisa diakses melalui *smartphone*. Pelatihan telah terselenggara pada tanggal 14 Januari 2023 di UNM Kampus Margonda dengan peserta berjumlah 15 orang. Hasil penelitian dapat meningkatkan pemahaman peserta mengenai perkembangan *e-learning* dari masa ke masa dan teknologi yang digunakan dalam pembangunan platform *e-learning*.

### Abstract

SMK IT Raflesia Depok is one of the high schools in the Depok City area which currently has a website that is used as a medium of information and communication, but does not yet provide teaching material services online. Apart from getting subject matter from school, students are usually still looking for additional material by attending private classes. With the development of technology that has developed in the field of education, access to subject matter can be done online, or what is commonly called *e-learning*. In order to carry out the Tri Dharma of Higher Education, Nusa Mandiri University held an android-based "MojadiPro" *e-learning* application training for students of SMK IT Raflesia Depok which aims to provide information regarding the existence of the MojadiPro *e-learning* application, which later can be used by students as a companion application learning that can be accessed via a *smartphone*. The training was held on January 14 2023 at UNM Margonda Campus with 15 participants. The research



---

results can increase participants' understanding of the development of e-learning from time to time and the technology used in the development of e-learning platforms.

---

## 1. PENDAHULUAN

SMK IT Raflesia Depok merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di wilayah Kota Depok. Didirikan sejak 2004, sekolah ini berada di bawah pengelolaan Yayasan Raflesia Depok. Sekolah yang berlokasi di Jl. Mahkota Raya No.32B, Pondok Duta, Cimanggis ini menjadi salah satu sekolah berbasis Islam Terpadu di Kota Depok.

Saat ini SMK IT Raflesia Depok telah memiliki website dengan alamat <http://www.smkraflesiadepok.sch.id/> yang digunakan sebagai media informasi dan komunikasi kepada masyarakat. Namun saat ini website tersebut belum menyediakan layanan *computer based test* atau bahan ajar secara online.

Selain mendapatkan materi pelajaran dari sekolah, biasanya siswa masih mencari materi tambahan dengan mengikuti les maupun kelas privat. Dengan perkembangan teknologi yang telah berkembang di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan, maka akses materi pelajaran dapat dikembangkan dan dilakukan secara online, atau yang biasa disebut *e-learning*.

Pembelajaran berbasis *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer maupun komputer *stand alone* (Aidah. S, 2019). *E-learning* mendorong pengguna (siswa/guru/instruktur) memanfaatkan platform teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar (Husain & Basri, 2021). *E-learning* menekankan pada penggunaan teknologi internet untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pemerolehan pengetahuan yang terjadi kapan saja, di mana saja, dan dalam kondisi apa saja sebagai bentuk pendidikan jarak jauh yang dilakukan melalui media internet (Husnussaadah, 2021). Komponen pendukung penting yang harus digunakan dalam proses penerapan *e-learning* antara lain konten untuk pembelajaran, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), strategi komunikasi dan jaringan internet (Mujianto, Mashuri, Permadi, Putra, & Putri, 2021).

Aplikasi *e-learning* dapat diakses melalui media website maupun aplikasi berbasis *mobile* (*mobile apps*). Aplikasi *mobile* adalah aplikasi yang dirancang khusus untuk platform *mobile* seperti iOS, android, atau windows mobile. Aplikasi *mobile* memiliki *user interface* dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform *mobile*, interoperabilitas dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi, dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi dengan cara yang paling sesuai untuk platform *mobile* (Andini, Afiyah, & Fitria, 2018).

Berdasarkan permasalahan tersebut, pentingnya dari Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri melaksanakan kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi melalui pengabdian kepada masyarakat bertema Pelatihan Aplikasi *E-Learning* “MojadiPro” Berbasis Android untuk Siswa SMK IT Raflesia Depok. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi bagi SMK IT Raflesia Depok mengenai adanya aplikasi *e-learning* MojadiPro berikut cara penggunaannya, yang nantinya dapat digunakan oleh siswa sebagai aplikasi pendamping belajar yang bisa diakses kapan saja melalui *smartphone*.

## 2. METODE

Tahapan metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat untuk siswa SMK IT Raflesia Depok yaitu:



Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat is licensed under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License. All Rights Reserved e-ISSN 2775-3301

- a. Tahap Persiapan  
Tahapan ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK IT Raflesia Depok dan mengajukan izin penyelenggaraan kegiatan. Selanjutnya melakukan persiapan untuk membuat materi pelatihan tentang aplikasi e-learning "MojadiPro" berbasis Android.
- b. Tahap Pelaksanaan  
Pelatihan Aplikasi E-Learning "MojadiPro" Berbasis Android untuk Siswa SMK IT Raflesia Depok. Pada tahap ini dilakukan pelatihan secara offline namun tetap mematuhi protokol kesehatan Covid-19.
- c. Tahap Monitoring dan Evaluasi  
Pada tahap ini dibuat kuesioner di akhir program kepada peserta pengabdian masyarakat yaitu siswa SMK IT Raflesia Depok sebagai umpan balik untuk mengetahui bagaimana tanggapan yang diterima dari para peserta.

Metode kegiatan pelatihan ini berupa penyampaian materi secara offline dan kemudian diberikan kesempatan kepada peserta untuk melakukan tanya jawab maupun diskusi seputar materi yang disampaikan. Adapun selama kegiatan pelatihan berlangsung, panitia serta tim tutor bersinergi dengan tujuan :

- a. Setiap peserta memahami materi yang disampaikan.
- b. Memudahkan bagi setiap peserta yang mengikuti kegiatan dalam rencana implementasi pengetahuan yang sudah didapatkan.
- c. Dalam penggunaan teknologi, diharapkan para peserta dapat menerapkan ilmu baru yang didapatkan tersebut.

### 3. HASIL & PEMBAHASAN

#### 1. Manfaat yang Dicapai

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan aplikasi e-learning "MojadiPro" berbasis android yang dilakukan secara offline. Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar dan dihadiri oleh 15 (lima belas) orang peserta. Dalam pelaksanaannya peserta antusias dalam menyimak materi dan mengajukan pertanyaan.

Manfaat yang dicapai peserta terlihat jika dibandingkan antara sebelum pelaksanaan kegiatan dan setelah pelaksanaan kegiatan. Sebelum dimulai pelatihan, tutor melakukan tanya jawab seputar materi dimana para peserta belum tahu mengenai aplikasi MojadiPro dan latar belakang perkembangan e-learning. Setelah mendapatkan pelatihan berupa pemaparan materi, dapat terlihat peningkatan pemahaman peserta seputar materi yang dipaparkan, dan dapat dilihat dari hasil tanya jawab setelah pemaparan materi. Selain itu juga dapat dilihat dari hasil kuesioner yang diisi oleh para peserta.

Secara detail, manfaat yang didapatkan dari kegiatan ini adalah:

1. Manfaat untuk kelompok sasaran
  - a. Meningkatkan kemahiran dan pemahaman para peserta pelatihan dalam menggunakan aplikasi MojadiPro.
  - b. Meningkatkan pemahaman peserta mengenai perkembangan e-learning dari masa ke masa dan teknologi yang digunakan dalam pembangunan platform e-learning.
2. Manfaat untuk pengabdian
 

Meningkatkan wawasan bagi pengabdian tentang permasalahan yang dihadapi oleh para peserta dan dapat memberikan solusi.



3. Manfaat bagi Universitas Nusa Mandiri

Sebagai bahan masukan bagi Universitas Nusa Mandiri, khususnya dalam mengembangkan pengabdian kepada masyarakat, perlu mempertimbangkan kegiatan yang berkaitan dengan permasalahan-permasalahan peserta pengabdian dan meningkatkan kerjasama yang positif dengan mitra.

4. Manfaat bagi mitra

Memfasilitasi para peserta untuk mengembangkan kemahirannya mengenai aplikasi e-learning khususnya yang berbasis Android. Selain itu menambah wawasan siswa mengenai perkembangan start up.

**Tabel 1** Hasil data Kuesioner Pelaksanaan Kegiatan PkM terkait Kepuasan

Kode	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
P1	Panitia memberikan Informasi mengenai kegiatan dengan sangat baik	0	0	7	8
P2	Acara dimulai tepat waktu	0	1	14	0
P3	Susunan acara berjalan sesuai rencana	0	0	9	6
P4	Materi/modul pelatihan sesuai tema	0	0	12	3
P5	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan sangat baik	0	0	5	10
P6	Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini?	0	0	5	10
P7	Menurut anda, bagaimana tutor menyampaikan materi?	0	0	6	9
P9	Menurut anda, seberapa puas terhadap kegiatan ini	0	0	12	3

**Tabel 2** Hasil data Kuesioner Kemanfaatan Kegiatan PkM

Kode	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
P8	Menurut anda, seberapa manfaat kegiatan ini bagi anda	0	0	8	7

**Tabel 3** Hasil data Kuesioner Minat Kegiatan PkM

Kode	Pertanyaan	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
P10	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	0	1	12	2

Berdasarkan penjelasan pada tabel 1, 2, dan 3 hasil data kuesioner maka dapat diringkas tanggapan dari para peserta yaitu:



- a. 80% peserta merasa puas dan 20% peserta merasa sangat puas dengan materi yang disampaikan dan modul yang digunakan
- b. 100% peserta menyatakan kegiatan sangat bermanfaat
- c. Kedepan terkait partisipasi pelaksanaan kegiatan PkM selanjutnya menyatakan 93% akan berpartisipasi kembali

## 2. Luaran Yang Diperoleh

Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dicapai oleh tim pengabdian antara lain telah dihasilkan (a) modul yang dapat digunakan untuk pelatihan; (b) artikel dalam bentuk *press release* dan (c) artikel ilmiah pada jurnal tidak terakreditasi atau terakreditasi.

## 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan aplikasi e-learning "MojadiPro" berbasis android untuk siswa SMK IT Raflesia Depok berjalan dengan lancar. Seluruh peserta antusias dan merasakan manfaat pelatihan. Selain itu keberhasilan kegiatan ini ditunjukkan dengan adanya kesesuaian materi dengan kebutuhan mitra serta adanya respon yang positif dari peserta selama berjalannya kegiatan. Saran yang diberikan kepada mitra agar dapat menggunakan aplikasi MojadiPro dalam proses belajar mengajar, dan mengembangkan kemahirannya dalam pengembangan aplikasi e-learning. Apalagi latar belakang siswa yang merupakan siswa jurusan Rekayasa Perangkat Lunak sangat sesuai dengan materi yang dipaparkan. Apabila diperlukan pelatihan lanjutan, Universitas Nusa Mandiri siap untuk bekerja sama kembali dengan mitra dalam pengadaan pelatihan tentang teknologi yang lain sesuai dengan kebutuhan mitra.

## 5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada pihak SMK IT Raflesia Depok dan tim panitia pada Program Studi Ilmu Komputer Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri yang telah memfasilitasi dan berkontribusi dalam penyelenggaraan kegiatan PkM ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aidah, S. (2019). Pemanfaatan E-Learning sebagai Media Pembelajaran di STIA Al Gazali Barru (Suatu Studi terhadap Pemanfaatan Model E-Learning Berbasis Software Claroline). *Meraja Journal*, 2(1), 1-12. Retrieved from <https://merajajournal.com/index.php/mrj/article/view/20/17>
- Andini, T. D., Afiyah, S. N., & Fitria, V. A. (2018). Perancangan Dan Implementasi eLearning Pada Mata Kuliah Bidang Matematika Untuk Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika. *INTEGER: Journal of Information Technology*, 3(1), 1-10. <https://doi.org/10.31284/j.integer.2018.v3i1.139>
- Husain, B., & Basri, M. (2021). *Pembelajaran E-learning di Masa Pandemi*. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Husnussaadah. (2021). Strategi Pembelajaran E-learning di Era Digitalisasi. *Iqra: Jurnal Magister Pendidikan Islam*, 1, 10-16. <https://doi.org/10.26618/iqra>
- Mujianto, A. H., Mashuri, C., Permadi, G. S., Putra, R. A. Y., & Putri, U. S. (2021). *Pembelajaran E-Learning dengan LMS Schoology*. Magetan: CV. AE MEDIA GRAFIKA. Retrieved from <https://www.ptonline.com/articles/how-to-get-better-mfi-results>

