

PENGENALAN APLIKASI ECLIPSE DALAM PEMBELAJARAN PEMROGRAMAN MOBILE DI SMK SWASTA NURCAHAYA MEDAN

Dafa Aditya Pratama

¹Teknik Informatika, Ilmu Komputer & Teknologi, Universitas Audi

Email : Dafaaditya@gmail.com

Abstrak

Nurcahaya Private Vocational School Medan is a vocational school located in the Padang Bulan Selayang II area of Medan Selayang. This school has a Software Engineering (RPL) department which has more than 30 students in grade XII and studies mobile programming subjects. The community service carried out at this school aims to equip students with knowledge about the introduction of eclipse applications in mobile programming learning. The theme of this community service does not overlap with the learning materials they get at school. The number of participants is limited to 20 people and only TKJ majors. Where the location of this community service is carried out, it is carried out in the computer laboratory of Nurcahaya Private Vocational School Medan. The implementers of this community service activity consist of 2 lecturers from Budi Darma University Medan. The duration of the implementation is 1 day. After carrying out this community service activity, it is expected that students will have an understanding of the use of eclipse applications in mobile programming learning to be able to create simple applications.

Keywords : Applications, introduction, eclipse, mobile programming.

Abstract

Sekoala SMK Swasta Nurcahaya medan adalah merupakan salah satu sekolah kejuruan yang berlokasi di daerah padang bulan selayang II medan selayang. Di sekolah ini terdapat jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang memiliki siswa kelas XII lebih dari 30 orang dan mempelajari mata pelajaran pemrograman mobile. Pengabdian yang dilaksanakan di sekolah ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan tentang Pengenalan aplikasi eclipse pada pembelajaran pemrograman mobile. Tema pengabdian ini tidak mengalami tumpang tindih dengan materi pembelajaran yang mereka dapatkan di sekolah. Jumlah peserta dibatasi sebanyak 20 orang dan hanya jurusan TKJ. Dimana Lokasi pelaksanaan pengabdian ini, dilaksanakan pada laboratorium komputer SMK Swasta nurcahaya medan. Pelaksana kegiatan pengabdian ini terdiri atas 2 orang dosen dari Universitas Budi Darma medan. Durasi waktu pelaksanaan adalah selama 1 hari. Setelah dilaksanakannya kegiatan pengabdian ini diharapkan para siswa telah memiliki pemahaman tentang penggunaan aplikasi eclipse dalam pembelajaran pemrograman mobile hingga dapat membuat aplikasi secara sederhana.

Keywords: Aplikasi, pengenalan, eclipse, Pemrograman mobile.

PENDAHULUAN

Perkembangan aplikasi Bahasa pemrograman adalah merupakan sebagai bagian dari ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus menerus untuk di pelajari. secara umum adalah semua teknologi yang berhubungan dengan pengambilan (capturing), pengumpulan (gathering), pengolahan (processing), penyimpanan (storage), penyebaran (dissemination), dan penyajian informasi (reporting). Jika dilihat pada saat sekarang ini, perkembangan teknologi informasi dan aplikasi Bahasa pemrograman terutama di Indonesia semakin berkembang dengan pergerakan yang sangat cepat berubah dengan beberapa versi. Dengan adanya perkembangan aplikasi pemrograman dapat memudahkan orang untuk belajar Bahasa pemrograman yang dibutuhkan khususnya bahasa pemrograman mobile. Dalam dunia pendidikan pada berbagai jenjang, perkembangan teknologi informasi mulai dirasa mempunyai dampak positifnya karena dengan berkembangnya teknologi informasi dunia pendidikan mulai memperlihatkan perubahan yang sangat berarti.

Banyak hal yang dirasakan berbeda dan berubah dibandingkan dengan cara pembelajaran yang berkembang era sebelumnya. Saat sekarang ini jarak dan waktu bukanlah sebagai masalah yang berarti untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Beragam aplikasi program tercipta untuk memfasilitasinya. Di Indonesia yang pada dasarnya sebagai negara berkembang di mana ketersediaan infrastruktur komunikasi yang masih minim mengakibatkan kesempatan setiap orang untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan menjadi terbatas.

Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan tim dosen, telah berhasil diidentifikasi tentang konten materi yang mereka butuhkan disampaikan pada kegiatan pengabdian masyarakat. Akhirnya dicapai suatu kesepakatan bahwa perlu adanya pembekalan keahlian bagi para siswa tentang teknis pengembangan aplikasi berbasis mobile. Dengan demikian, maka tim sudah dapat melanjutkan ke dalam bentuk penyusunan proposal kegiatan untuk didanai oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Budi Darma Medan.

Kegiatan tersebut digagas oleh dosen Universitas Budi Darma Medan dari lintas program studi sebagai wujud pelaksanaan tri dharma perguruan tinggi yang merupakan kewajiban yang melekat pada setiap pribadi dosen. Universitas Budi darma Medan merupakan perguruan tinggi swasta di Provinsi sumatera utara.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan merupakan urutan langkah didalam pelaksanaan kegiatan, dimulai pada tahap awal hingga sampai penyusunan laporan kegiatan.



Gambar 3.1. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMK S 1 Nurcahaya Medan merupakan salah satu bagian dari institusi Pendidikan yang berusaha untuk meningkatkan kualitas dan mutu proses pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan dari teknologi. Salah satu hal yang perlu dikembangkan di sekolah ini adalah pengembangan pembelajaran mobile programing khususnya jurusan TKJ

Adapun kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim adalah memberikan pelatihan cara pembuatan database bagi siswa jurusan TKJ pada SMK S Nurcahaya Medan, sehingga diharapkan masing-masing guru memiliki kemampuan untuk membuat dan mengembangkan Pemrograman Mobile dengan *eclipse*.

Peserta Pelatihan

Peserta pelatihan adalah siswa di sekolah SMK S Nurcahaya Medan khususnya jurusan TKJ yang berjumlah 20 orang.

Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Program pelatihan kepada masyarakat dilaksanakan di Laboratorium Komputer Sekolah SMKS Nurcahaya Medan yang dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 11 november 2024__ dan dimulai pada pukul 10.00 WIB sampai dengan selesai.

Evaluasi Keberhasilan

Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan ini sangat antusias diikuti oleh seluruh guru di sekolah SMK Swasta Nurcahaya Medan. Para peserta menunjukkan keseriusan dan sangat tertarik dengan tools dan elemen desain yang ada pada canva. Para peserta sangat antusias mengikuti pelatihan ini dari awal hingga selesai.

Berdasarkan pemantauan tim selama pelaksanaan pelatihan, memang diketahui bahwa masih banyak guru dan siswa yang masih belum familiar dengan teknik pemrograman mobile, namun dengan bantuan dan penjelasan materi oleh instruktur pelatihan maka diketahui bahwa peserta pelatihan mampu memahami dan mengimplementasikan materi pelatihan mulai dari penginstalan aplikasi dan penggunaan aplikasi *eclipse* sehingga mampu membuat aplikasi sederhana.

Keberhasilan tersebut diketahui dari project yang dihasilkan oleh masing-masing peserta yaitu menghasilkan aplikasi mobile sederhana

KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pelatihan pengenalan aplikasi eclipse dalam Bahasa pemrograman mobile adalah Kegiatan pengabdian merupakan unsur kewajiban yang melekat pada setiap dosen dan setiap kegiatan mesti terlihat dampak jangka pendek dan jangka panjang pada objek pengabdian, Upaya yang terpenting dilakukan untuk membekali para siswa dengan kemampuan memprogram berawal dari usaha untuk membangkitkan minat mereka untuk bersikap dan berperilaku untuk menjadi seorang programmer. Teknis pembuatan aplikasi mobile yang disampaikan pada saat kegiatan pengabdian, dapat difahami dan diserap oleh para siswa, hingga mereka mampu membuat aplikasi dengan menggunakan logika dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. WARMAN and R. RAMDANIANSYAH, “ANALISIS PERBANDINGAN KINERJA QUERY DATABASE MANAGEMENT SYSTEM (DBMS) ANTARA MySQL 5.7.16 DAN MARIADB 10.1,” *J. Teknoif*, vol. 6, no. 1, pp. 32–41, 2018, doi: 10.21063/jtif.2018.v6.1.32-41.
- [2] R. Damanik, C. P. D. Sinurat, and K. M. Rajaguguk, “Pelatihan Pembuatan Aplikasi Mobile Berbasis Android pada SMA Swasta Deli Murni Sibolangit,” *ULEAD J. E-Pengabdian*, vol. 1, pp. 40–42, 2022, doi: 10.54367/ulead.v2i1.2045.
- [3] E. Ali, T. A. Fitri, K. Harianto, and H. Hamdani, “Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi Untuk Membangun Aplikasi Mobil,” *Mitra Mahajana J. Pengabdi. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 31–40, 2021, doi: 10.37478/mahajana.v2i1.790.
- [4] H. Gunawan, S. J. Kurikulum, T. Pendidikan, and F. Mataram, “PENGARUH MEDIA DESAIN GRAFIS BERBASIS ADOBE PHOTOSHOP TERHADAP KREATIVITAS BELAJAR SISWA KELAS X PADA MATA PELAJARAN DESAIN GRAFIS,” 2017.
- [5] D. Jurusan and S. Rupa, “PERAN DESAIN GRAFIS PADA LABEL DAN KEMASAN PRODUK MAKANAN UMKM Oleh: Rahina Nugrahani,” 2015.