

## PELATIHAN MEMBUAT APLIKASI ANDROID DENGAN GOOGLE SHEET DI SMK CAHAYA BANGSA

Alvino Octaviano<sup>1\*</sup>, Sofa Sofiana<sup>2</sup>, Bambang Santoso<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pamulang

\*E-mail: [dosen00397@unpam.ac.id](mailto:dosen00397@unpam.ac.id)

### ABSTRAK

Pengertian dasar kepada siswa mengenai aplikasi android. Menyadarkan pentingnya membuat software. Manfaat Pengabdian kepada Masyarakat Disamping menuntut ilmu di sekolah, pelajar perlu dibekali dengan ilmu membuat software. Karena software adalah suatu keniscayaan. Hampir semua orang yang terhubung ke dunia internet akan menggunakan software dalam satu atau lain keperluan. Manfaat Pengabdian kepada Masyarakat, Siswa mendapatkan penjelasan membuat aplikasi android, Siswa mendapatkan penjelasan instalasi dalam membuat aplikasi android.

**Kata kunci:** aplikasi; android; software

### ABSTRACT

*Basic understanding for students regarding Android applications. Realizing the importance of creating software. Benefits of Community Service Apart from studying at school, students need to be equipped with the knowledge of making software. Because software is a necessity. Almost everyone connected to the internet will use software for one purpose or another. Benefits of Community Service, Students get an explanation for making an Android application, Students get an installation explanation for making an Android application.*

**Keywords:** application; android; software

### PENDAHULUAN

SMK Cahaya Bangsa merupakan sebuah sekolah kejuruan di Tangerang, yang memiliki empat kompetensi keahlian, yaitu Multi Media (MM), dan Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ). Pandangan mereka akan sulitnya membuat sebuah android menjadi peluang untuk menyelenggarakan workshop pembuatan android dengan aplikasi yang mudah diakses. Dan ini menjadi sebuah permasalahan bagi pemuda pemudi di lingkungan tersebut.

SMK Cahaya Bangsa memiliki Visi Menjadi Lembaga Pendidikan dan Pelatihan Yang Unggul Dalam Bidang Iptek dan Imtak serta berwawasan lingkungan. Dan memiliki beberapa tujuan antara lain mempersiapkan peserta didik agar menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, memiliki kompetensi sesuai program keahlian pilihannya, dan membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni agar mampu mengembangkan diri dikemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Dalam mewujudkan hal itu, dicanangkan lah beberapa misi, antara lain memiliki SDM yang unggul dalam bidang IPTEK dan menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi tinggi yang mampu bersaing di era globalisasi, berjiwa santun dan selalu menjaga kelestarian lingkungan.

## **METODE**

Bagian ini menjelaskan tentang jenis pengabdian kepada masyarakat, lokasi dan waktu, populasi dan sampel, teknik *sampling*, teknik pengumpulan data, analisis data, dan penyajian data. Pengabdian kepada masyarakat yang menggunakan alat dan bahan, perlu menuliskan spesifikasi alat dan bahan yang digunakan. Penulisan menggunakan TNR 11 point (tegak) dengan spasi 1,5. Dalam bab ini dapat juga dicantumkan rumus ilmiah yang digunakan untuk analisis data/uji korelasi dan tanpa *footnote*.

Aplikasi Android adalah perangkat lunak yang dirancang untuk dijalankan pada perangkat seluler yang menjalankan sistem operasi Android. Aplikasi Android dapat diunduh dari Google Play Store, toko aplikasi resmi untuk perangkat Android, atau dari toko aplikasi pihak ketiga yang tidak terdaftar di Google Play Store.

Aplikasi Android tersedia dalam berbagai kategori, seperti media sosial, game, produktivitas, hiburan, belanja, dan masih banyak lagi. Beberapa contoh aplikasi Android populer adalah Facebook, Instagram, WhatsApp, TikTok, Spotify, Google Maps, dan banyak lagi.

Untuk menginstal aplikasi Android, Anda dapat membuka Google Play Store pada perangkat Android Anda, mencari aplikasi yang ingin Anda unduh, dan kemudian mengklik tombol

"Unduh" atau "Instal". Setelah diunduh, aplikasi tersebut akan tersedia pada layar utama atau di menu aplikasi perangkat Anda.

Glide Apps adalah sebuah situs web, yang memungkinkan kamu membuat aplikasi sendiri, dari Google Sheet, hanya dalam 10 menit. Itulah yang mereka klaim. Sungguh, ini mungkin akan memakan waktu lebih dari 10 menit, tetapi tentu saja tidak akan memakan waktu selama mempelajari cara memprograman aplikasi.

Yang dibutuhkan untuk membuat aplikasi dengan Glide Apps adalah akun dengan mereka, akun Google Drive sehingga dapat menggunakan Google Sheets, dan sedikit waktu. Glide Apps memiliki opsi akun gratis. Ini akan melayani kebutuhan kebanyakan orang dan bahkan memungkinkan untuk membagikan aplikasi dengan orang lain. Sebelum membuat akun Glide Apps, jadi harus Daftar terlebih dahulu. Jika tidak memiliki akun Google Drive.

Pengalaman dengan Google sheets, itu akan membantu jika ingin membuat Aplikasi menjadi Kompleks. Mempelajari Google Sheets jauh lebih mudah daripada belajar Program, jadi ini masih merupakan pilihan yang bagus bagi kebanyakan orang. Jika tidak terbiasa dengan Google Sheets,

mungkin lebih familiar dengan Microsoft Excel Boleh Juga. Sesuai merasa nyaman di excel, maka akan mengambil Google Sheets dengan cepat. Setelah Berhasil Membuat akun, selanjutnya akan Membuat Aplikasi di Glide Apps.

Beralih ke situs web Glide Apps. Klik pada tombol Buat Aplikasi. Itu akan membawa kita ke situs pembuatan Aplikasi.

Sebuah Jendela akan terbuka yang terkait dengan akun Google Drive kita. Disini, Frand8K akan memilih From Templates yang kamu bisa memilih templates Gratis buat diedit sesuai keinginan kamu. Glide Apps akan mulai membuat Aplikasinya untuk kamu. Ini akan memakan waktu sekitar satu menit, mungkin kurang.

Setelah aplikasi muncul, kamu akan melihat bahwa aplikasi tersebut hampir selesai. Ini akan bekerja seperti ini, tapi mari kita buat sedikit lebih baik. Mengatur Logo dan Informasi Aplikasi Klik pada nama dan ikon dipojok kiri atas halaman.

Itu akan membuka toolbar di sebelah kanan tempat kita dapat menyesuaikan ikon dan nama aplikasi. Klik Ubah di bawah ikon, dan cari ikon yang sesuai. Anda dapat memilih hampir semua emoji yang ada.

## **HASIL**

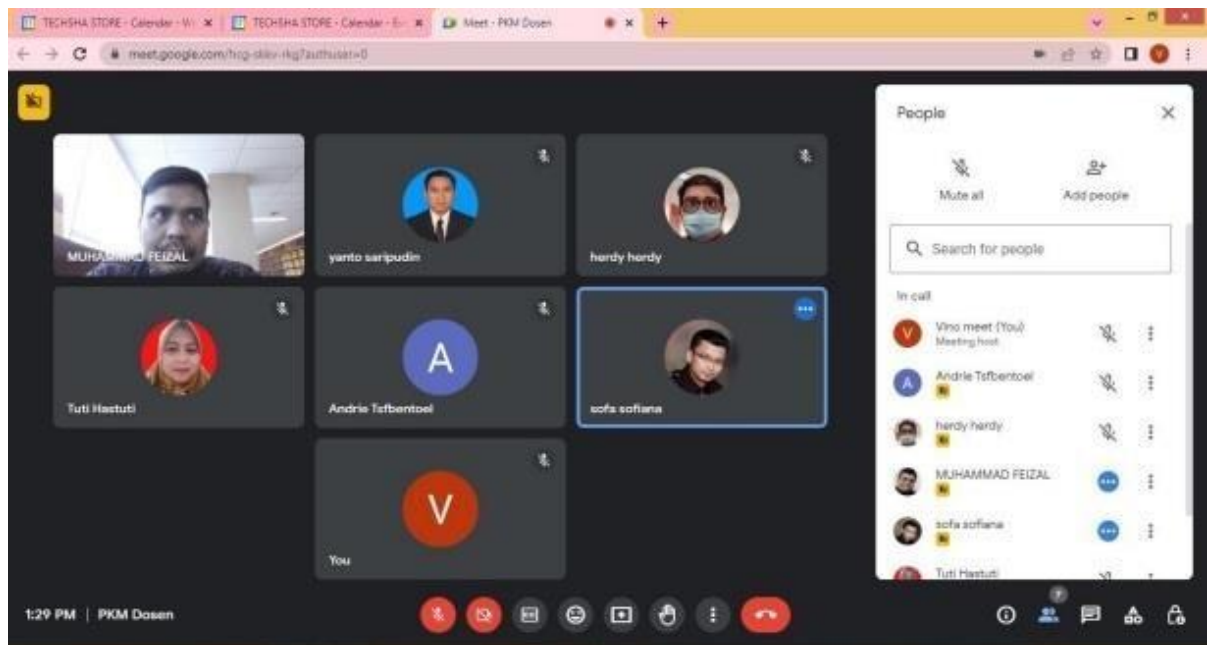
Setiap pengabdian kepada masyarakat memiliki konteks, tujuan, dan metode yang berbeda-beda. Secara umum, hasil dan pembahasan pengabdian kepada masyarakat dapat mencakup beberapa elemen berikut:

1. Hasil Intervensi: Hasil yang dicapai melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat, seperti peningkatan pengetahuan, perubahan perilaku, peningkatan keterampilan, atau perubahan kondisi sosial-ekonomi. Hasil ini dapat diukur secara kuantitatif atau kualitatif, tergantung pada indikator yang ditetapkan.
2. Dampak: Dampak yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian, baik dalam skala individu, kelompok, atau masyarakat secara luas. Dampak ini dapat mencakup perubahan sosial, peningkatan kualitas hidup, pemberdayaan masyarakat, atau perbaikan kondisi ekonomi.
3. Evaluasi dan Analisis: Evaluasi terhadap kegiatan pengabdian untuk mengukur efektivitas dan efisiensi dari intervensi yang dilakukan. Pembahasan dapat mencakup analisis data, perbandingan dengan tujuan awal, identifikasi faktor keberhasilan atau kendala, dan rekomendasi untuk perbaikan di masa depan.
4. Partisipasi dan Keterlibatan Masyarakat: Pembahasan mengenai tingkat partisipasi dan keterlibatan masyarakat dalam kegiatan pengabdian. Hal ini dapat mencakup pembahasan

mengenai tingkat partisipasi aktif, dukungan masyarakat, dan kolaborasi antara pengabdian dan penerima manfaat.

5. Keberlanjutan: Pembahasan mengenai upaya keberlanjutan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat setelah proyek selesai. Ini mencakup diskusi tentang strategi yang diadopsi untuk memastikan berlanjutnya dampak positif yang dicapai dan kelangsungan program atau inisiatif yang telah dilakukan.

Pada umumnya, hasil dan pembahasan pengabdian kepada masyarakat didasarkan pada metodologi penelitian dan analisis yang dilakukan oleh tim pengabdian. Penelitian dan evaluasi yang baik penting untuk memahami dampak dan efektivitas dari kegiatan pengabdian, serta memberikan informasi yang dapat digunakan untuk perbaikan dan pengembangan program di masa depan.



**Gambar 1. Pelaksanaan PKM**

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan pelatihan Android dalam pengabdian kepada masyarakat, dapat ditarik beberapa hasil penting:

1. Penyediaan Pelatihan: Pelatihan Android merupakan upaya yang efektif untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat terkait pengembangan aplikasi Android. Pelatihan ini memberikan kesempatan bagi peserta untuk mempelajari dasar-dasar pemrograman Android, penggunaan alat pengembangan, dan konsep-konsep yang terkait.
2. Peningkatan Keterampilan: Melalui pelatihan Android, peserta dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam pengembangan aplikasi Android. Mereka belajar tentang

penggunaan bahasa pemrograman, kerangka kerja, dan alat-alat pengembangan yang relevan, sehingga dapat merancang, membangun, dan menguji aplikasi Android secara efektif.

3. Pemberdayaan Masyarakat: Pelatihan Android memberikan peluang pemberdayaan masyarakat dengan memberikan mereka keterampilan yang relevan dengan dunia teknologi. Ini memberikan akses kepada peserta untuk terlibat dalam industri teknologi dan potensial untuk mengembangkan aplikasi Android yang inovatif.
4. Peluang Kerja: Pelatihan Android dapat membuka peluang kerja baru bagi peserta. Dengan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh, mereka dapat mencari pekerjaan dalam pengembangan aplikasi Android atau bahkan menjadi pengusaha dengan membuat aplikasi mereka sendiri.
5. Inovasi dan Kreativitas: Pelatihan Android merangsang inovasi dan kreativitas di kalangan peserta. Mereka diajak untuk berpikir out-of-the-box dan mengembangkan ide-ide baru untuk aplikasi yang relevan dengan kebutuhan masyarakat.
6. Kolaborasi dan Pertukaran Pengetahuan: Pelatihan Android menciptakan lingkungan kolaboratif di antara peserta, di mana mereka dapat berinteraksi, berbagi pengetahuan, dan membangun jaringan. Ini memungkinkan pertukaran pengetahuan dan pengalaman yang bermanfaat dalam pengembangan aplikasi Android.
7. Penyebaran Teknologi: Melalui pelatihan Android, teknologi Android dapat diperluas ke masyarakat yang lebih luas. Peserta dapat menjadi agen perubahan yang membantu menyebarkan dan memanfaatkan teknologi Android dalam kehidupan sehari-hari.

## **SIMPULAN**

Kesimpulannya, pelatihan Android dalam pengabdian kepada masyarakat memberikan manfaat yang signifikan dengan meningkatkan keterampilan, pemberdayaan masyarakat, peluang kerja, dan inovasi. Pelatihan ini juga mendorong kolaborasi, pertukaran pengetahuan, dan penyebaran teknologi yang bermanfaat bagi masyarakat luas. Dengan demikian, pelatihan Android dapat dianggap sebagai upaya yang efektif dalam memberdayakan masyarakat dan memajukan teknologi di tingkat lokal.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- T. Bimantara and S. D. Asri, "PEMBUATAN GAME PUZZLE ONLINE DENGAN PRINSIPKOOPERATIF BERBASIS ANDROID," vol. 5, no. 1, pp. 20–33, 2020.
- M. Mu'alimin and Latipah, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN APLIKASI PEMILIHANGAME ANDROID," vol. 8, no. 1, pp. 24–30, 2021.
- I. Granic, A. Lobel, and R. C. M. E. Engels, "The benefits of playing video games," *Am. Psychol.*, vol. 69, no. 1, pp. 66–78, 2014, doi: 10.1037/a0034857.
- C. Fajri, "Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia," *J. Komun.*, vol. 1, no. 5, <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/kommas>

p. 443,2012, doi: 10.24329/aspikom.v1i5.47.  
Eduardo Marisca Alvarez B.A., "Developing Game"