

Workshop Pembuatan Aplikasi Keuangan Sederhana Menggunakan *Appsheet* di SMK N Candipuro

Heni Sulistiani¹, Auliya Rahman Isnain², Yuri Rahmanto³, Very Hendra Saputra^{4*}, Priskilia Lovika⁵, Rido Febriansyah⁶, Ady Chandra⁷

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

^{2,3,5,6,7}Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

⁴Pendidikan Matematika, Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ¹heni_sulistiani@teknokrat.ac.id, ²auliyarahman@teknokrat.ac.id, ³yurirahmanto@teknokrat.ac.id,

^{4*}very_hendra@teknokrat.ac.id, ⁵priskilia_lovika_sari@teknokrat.ac.id,

⁶rido_febriansyah@teknokrat.ac.id, ⁷ady_chandra@teknokrat.ac.id

(Very Hendra Saputra* : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
19-February-2023	24-February-2023	15-March-2023

Abstrak- *Hard skill* merupakan salah satu hal yang penting untuk Siswa Menengah Kejuruan (SMK), hal tersebut dikarenakan siswa SMA dipersiapkan untuk siap bekerja, terlebih di era revolusi industry 4.0. Salah satu *hard skill* yaitu dapat menggunakan aplikasi atau *software* tertentu. *Hard skill* dapat di pereroleh selain pada proses pembelajaran di kelas, juga dapat diperoleh dengan pelatihan-pelatihan yang dapat meningkatkan *hard skill*. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini di laksanakan di SMK N Candipuro Lampung Selatan, dengan tujuan memberi pelatihan kepada siswa terkait dengan menggunakan *appsheet* untuk membuat aplikasi keuangan sederhana dengan tujuan agar siswa dapat mengetahui cara membuat aplikasi keuangan sederhana menggunakan *appsheet* sehingga dapat dijadikan salah satu *hard skill* di bidang teknologi

Kata Kunci: *appsheet*; SMK ; *hard skill*

Abstract – Hard skills are one of the important things for Vocational High School Students (SMK), this is because high school students are prepared to be ready to work, especially in the era of the industrial revolution 4.0. One of the hard skills is being able to use certain applications or software. Hard skills can be obtained apart from the learning process in class, they can also be obtained through training that can improve hard skills. This Community Service activity was carried out at SMK N Candipuro Lampung Selatan, with the aim of providing training to students related to using the *appsheet* to make simple financial applications, with the aim that students can find out how to make simple financial applications using an *appsheet* so that it can be used as one of the hard skills in the field technology

Keywords: *appsheet*; SMK; *hard skill*

1. PENDAHULUAN

Selain *soft skii*, *hard skill* juga diperlukan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) untuk mempersiapkan mereka memasuki dunia kerja. Banyak jenis *hard skill* yang dapat ajarkan pada siswa SMK salah satunya yaitu terkait dengan keahlian dalam menggunakan *software* atau aplikasi tertentu yang nantinya akan dapat mempermudah pekerjaan terlebih pada era revolusi industri 4.0 di mana teknologi mempunyai peran penting dalam berbagai aktivitas, oleh karena itu diperlukan persiapan untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan sumber daya manusia (SDM) untuk dapat beradaptasi dengan era industri ini (Megawaty et al., 2021; Satria, 2023). Untuk itu pada era industri 4.0 ini, penduduk Indonesia diharapkan memiliki tingkat pendidikan yang tinggi, demikian juga *hard skill* dan *soft skill* (Sandroto, 2020). Dengan demikian, pemberdayaan masyarakat menjadi penguatan bagi masyarakat (Diwanti & Dharma, 2019).

Salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas SDM dengan mengadakan *workshop* atau pelatihan peningkatan kualitas diri secara nyata dan tercapai (Akbar Endarto & Martadi, 2022).

Dengan adanya seminar atau pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya memahami materi yang diberikan sesuai kurikulum tetapi siswa dapat mengikuti perkembangan teknologi informasi dan diharapkan setelah lulus menjadi lulusan teknologi informasi yang tetap mengikuti tren perkembangan teknologi informasi (Sholeh et al., 2021). Meningkatkan pengetahuan di bidang pendidikan berbasis pendidikan, pelatihan merupakan langkah yang tepat (Salim et al., 2023).

AppSheet adalah platform pengembangan tanpa kode yang memudahkan siapa saja untuk membuat aplikasi web dengan menggunakan sumber data yang berasal dari *Google Drive*, *Dropbox*, *Microsoft 365*, dan basis data atau *database* (Purnomo, 2022). Platform ini mempunyai banyak kegunaan salah satunya adalah untuk membuat aplikasi sederhana terkait dengan manajemen keuangan yang terdiri dari dan modal, pemasukan, pendapatan serta laporan keuangan, namun belum semua siswa SMK mengetahui dan dapat membuat aplikasi dengan platform AppSheet (Patresia & Wali, 2022). Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk memberi pelatihan kepada siswa SMK N Candipuro Lampung Selatan dalam bentuk *workshop* pelatihan pembuatan aplikasi keuangan sederhana dengan platform AppSheet. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan tambahan *hard skill* kepada siswa berupa mahir dalam memanfaatkan teknologi (Kurniawan, 2021).

2. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan dalam pelatihan ini merupakan tahapan kegiatan yang menginformasikan langkah-langkah sistematis yang digunakan untuk menyelesaikan pekerjaan. Gambar 1 merupakan tahapan kegiatan yang dilakukan.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan *Workshop*

2.1 Langkah -langkah pelaksanaan kegiatan

Berikut penjelasan kegiatan yang dilakukan berdasarkan Gambar 1.

a. Pengumpulan Kebutuhan

Pada tahap ini sebelumnya dilakukan komunikasi dengan pihak sekolah SMK N Candipuro Lampung Selatan terkait dengan kegiatan apa yang dibutuhkan, setelah itu pihak pemateri menyiapkan materi terkait dengan kegiatan yang nantinya akan diberikan. Data

yang dikumpulkan pada tahap ini di analisis dan diskusikan dengan tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia yang selanjutnya mempersiapkan bahan dan koordinasi waktu untuk memberikan kegiatan sesuai dengan yang diminta oleh pihak Sekolah

b. Memberikan Pelatihan *Appsheet*

Kegiatan ini diikuti oleh siswa SMK N Candipuro Lampung Selatan. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa dari Universitas Teknokrat Indonesia untuk membantu tim dosen dalam proses pendampingan pada saat pelatihan. Sistematis pelatihan yaitu memberikan dasar pengopersian platform AppSheet kemudian dilanjutkan membuat menu dasar yang meliputi: cara membuat data di data base di google drive, membuat menu pada AppSheet yang meliputi, modal, pemasukan, pengeluaran, dan laporan keuangan, setelah itu dilanjutkan dengan cara mengambil data yang akan di masukan ke AppSheet dari data base yang telah dibuat sebelumnya.

c. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kesuksesan kegiatan *workshop* pelatihan membuat aplikasi keuangan sederhana menggunakan AppSheet di SMK N Candipuro Lampung Selatan. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner, tujuan dari langkah ini yaitu untuk mengetahui pengetahuan hasil pelatihan yang telah diberikan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu untuk memberikan pelatihan pembuatan aplikasi keuangan sederhana menggunakan *AppSheet* kepada siswa SMK N Candipuro Lampung selatan yang berjumlah 30 orang. Langkah awal pelatihan ini yaitu siswa diberikan pelatihan bagaimana cara membuat data pada google drive yang nantinya akan di jadikan data base pada *AppSheet*, dilanjutkan siswa diarahkan untuk membuat alamat web ***appsheet.com***. langkah selanjutnya yaitu siswa diarahkan ke menu login agar siswa dapat mengakses platform *appsheet*. Setelah semua siswa dapat mengakses login, tim PkM memerikan tutorial bagaimana cara membuat menu pada *appsheet* terkait dengan pembuatan menu keuangan sederhana yang terdiri dari: modal, pengeluaran, pemasukan dan laporan keuangan, kemudian dilanjutkan bagaimana cara memasukan data dari data base yang telah dibuat di google drive.

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Setelah itu dilakukan *workshop*, untuk mengetahui hasil dari kegiatan tersebut, maka dilakukan evaluasi kepada peserta *workshop*. Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan kuisisioner terkait dengan pengetahuan tentang pembuatan aplikasi keuangan sederhana. Adapun hasil evaluasi pada Tabel 1

Tabel 1. Indikator Keterampilan Siswa

No	Indikator	Ya	Tidak
1	Apakah anda berhasil membuat data pada google drive	95%	5%
2	Apakah anda berhasil membuat semua menu terkait dengan pengelolaan keuangan sederhana pada platform AppSheet	90%	10%

3	Apakah anda dapat mengimport data pada google drive ke platform Appsheet?	90%	10%
---	---	-----	-----

Berdasarkan table 1. Terlihat bahwa untuk indikator 1, sebanyak 95% siswa dapat mengerti bagaimana cara membuat data pada drive, sedangkan pada indikator 2 dan 3, sebanyak 90% siswa mengerti bagaimana cara membuat menu pada aplikasi keuangan sederhana dan mengimport data dari drive. Hal tersebut memberikan informasi bahwa pelatihan tentang pembuatan aplikasi keuangan sederhana dengan menggunakan platform Appsheet sebagian besar siswa dapat membuat aplikasi tersebut.

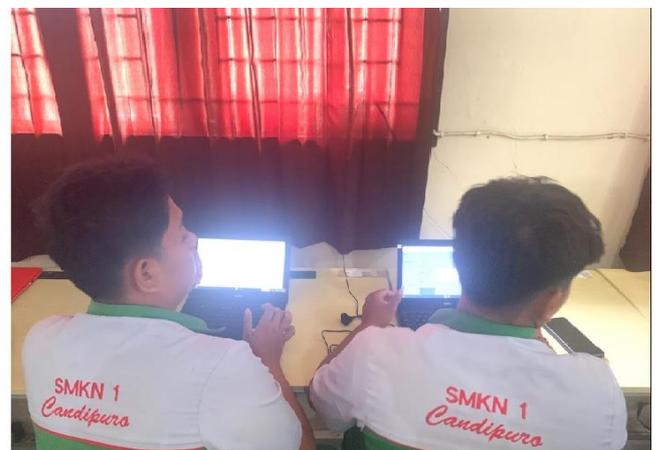
3.3 Dokumentasi Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilakukan di SMK Negeri Candipuro Lampung Selatan pada Tanggal 1 Februari 2023. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan seperti pada Gambar 2 dan 3



Gambar 2. Pendampingan kepada siswa dalam membuat aplikasi keuangan sederhana

Pada Gambar 2 adalah proses pelatihan dan pendampingan kepada siswa yang dilakukan oleh tim dosen tentang pembuatan aplikasi keuangan sederhana dengan menggunakan platform Appsheet.



Gambar 3. Pelatihan dan Pendampingan kepada siswa yang dibantu oleh mahasiswa

Pada gambar 3. Karena keterbatasan jumlah personil maka, proses pelatihan dan pendampingan di bantu oleh mahasiswa dari Universitas Teknokrat Indonesia agar proses pendampingan berjalan secara maksimal,

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan terkait dengan pelatihan pembuatan aplikasi keuangan sederhana menggunakan platform Appsheet diperoleh hasil bahwa rata-rata pengetahuan siswa terkait dengan pembuatan aplikasi diatas 90%, hal tersebut menginformasikan bahwa dengan pelatihan, materi yang diberikan kepada siswa dapat dengan cepat dimengerti, hal tersebut dikarenakan dalam pelatihan bersifat umpan balik, artinya bahwa jika siswa mengalami kendala terkait teknis dan kurangnya pemahaman materi terkait dengan pelatihan yang diberikan, siswa mendapat tutorial secara langsung bagaimana langkah dalam menyelesaikan suatu permasalahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar Endarto, I., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51.
- Diwanti, D. P., & Dharma, A. F. (2019). 1), 2). 2.
- Kurniawan, F. S. (2021). Rancang Bangun Presensi Pegawai dan Pelaporan Pekerjaan secara Online Menggunakan Aplikasi Appsheet. *Journal of System, Information Technology and Electronics Engineering (J-SITEE)*, 1(2), 40–49.
- Megawaty, D. A., Setiawansyah, S., Alita, D., & Dewi, P. S. (2021). Teknologi dalam pengelolaan administrasi keuangan komite sekolah untuk meningkatkan transparansi keuangan. *Riau Journal of Empowerment*, 4(2), 95–104.
- Patresia, P., & Wali, M. (2022). ABSENSI ONLINE BERBASIS ANDROID (IMPLEMENTASI PLATFORM APPSHEET). *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 3(1), 8–12.
- Purnomo, E. (2022). Implementasi Qrcode Pada Presensi Kehadiran Menggunakan Platform Appsheet Di TK Kusuma. *COREAI: Jurnal Kecerdasan Buatan, Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 3(1), 54–61.
- Salim, B. S., Ivander, F., & Cahyadi, A. (2023). Kesiapan dan Dampak Penggunaan Teknologi Metaverse dalam Pendidikan. *Kesatria: Jurnal Penerapan Sistem Informasi (Komputer Dan Manajemen)*, 4(1), 48–57.
- Sandroto, C. W. (2020). Pelatihan Komunikasi dan Business Writing Bagi Anak Bina Lulusan SMU/SMK di Palmerah dan Bidaracina-Jakarta. *Martabe: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 245–252.
- Satria, M. N. D. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Staff Administrasi Menggunakan Metode VIKOR. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(1), 39–49.
- Sholeh, M., Triyono, J., Haryani, P., & Fatkhayah, E. (2021). Penggunaan dan Pengembangan Aplikasi Berbasis Augmented Reality. *Jmm*, 5(5), 2524–2536.