

# Membuat Aplikasi Mobile Tanpa Coding menggunakan AppSheet

Auliya Rahman Isnain<sup>1\*</sup>, Heni Sulistiani<sup>2</sup>, Dedi Darwis<sup>3</sup>, Ikbal Yasin<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia  
<sup>2,3,4</sup>Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia  
Email: <sup>1\*</sup>[aulyarahman@teknokrat.ac.id](mailto:aulyarahman@teknokrat.ac.id), <sup>2</sup>[heni\\_sulistiani@teknokrat.ac.id](mailto:heni_sulistiani@teknokrat.ac.id), <sup>3</sup>[darwisdedi@teknokrat.ac.id](mailto:darwisdedi@teknokrat.ac.id),  
<sup>4</sup>[ikbalyasin@teknokrat.ac.id](mailto:ikbalyasin@teknokrat.ac.id)  
(Auliya Rahman Isnain\* : coresponding author)

Received	Accepted	Publish
6-March-2023	10-March-2023	1-April-2023

**Abstrak**– *Mobile apps* sendiri dikembangkan oleh tenaga manusia yang menguasai bidang IT, dimana di dalamnya ada sistem pemrograman sebagai komponen utama dalam pembangunan suatu aplikasi. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebar sebelum dan setelah kegiatan, pada saat sebelum kegiatan sebanyak 52 Siswa belum mengerti tentang pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan pengisian kuisisioner setelah pemaparan materi terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet* yaitu 57 Siswa paham akan materi yang diberikan serta dapat membuat aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*.

**Kata Kunci:** Aplikasi; Coding; Mobile; Pelatihan

**Abstract**– *Mobile apps* themselves are developed by human resources who master the IT field, in which there is a programming system as the main component in developing an application. Based on the results of the questionnaires that were distributed before and after the activity, at the time before the activity as many as 50 students did not understand about making mobile applications without coding using an appsheet. After training and filling out questionnaires after the presentation of the material there was a significant increase in making mobile applications without coding using an appsheet, namely 57 students understood the material provided and were able to make mobile applications without coding using an appsheet.

**Keywords:** Application; coding; Mobile; Training

## 1. PENDAHULUAN

Keberadaan teknologi informasi kini memiliki peran yang sangat besar dalam perkembangan kehidupan manusia dari masa ke masa. Perkembangan jenis teknologi ini melibatkan semua kegiatan manusia di berbagai bidang (Gunawan & Ariany, 2023; Rahmadani et al., 2020). Sehingga, ia memberikan efisiensi terhadap aktivitas manusia. Teknologi informasi merupakan perancangan, lalu adanya semacam implementasi, adanya juga pengembangan maupun dukungan untuk sistem informasi yang berbasis pada sebuah komputer, khususnya pada aplikasi perangkat lunak dan perangkat keras komputer. Teknologi ini sebagai aktivitas yang berkaitan dengan pemrosesan, pengelolaan, dan pemindahan informasi antar media ke media lainnya (Pasha et al., 2023; Putri et al., 2023; Satria, 2023).

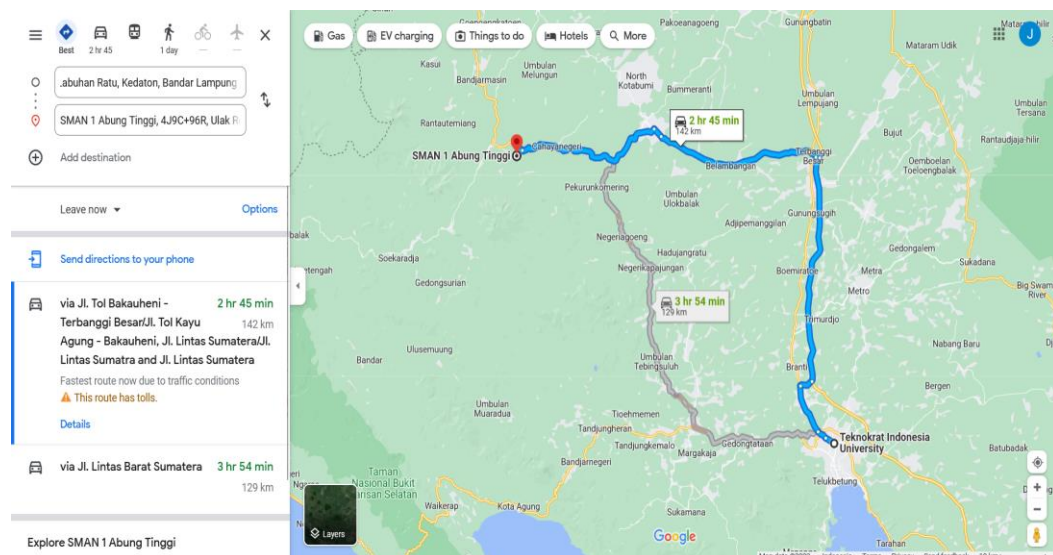
*Mobile apps* sendiri dikembangkan oleh tenaga manusia yang menguasai bidang IT, dimana di dalamnya ada sistem pemrograman sebagai komponen utama dalam pembangunan suatu aplikasi (Kumala et al., 2020; Puspaningrum et al., 2020). Pembuatan aplikasi *mobile* ini memiliki tujuan yang beragam, tergantung dengan kebutuhan sektor yang diinginkan. Banyak sekali berbagai kategori yang telah memanfaatkan penggunaan *mobile apps* sebagai media penyalur informasi seperti sektor perbankan, pemerintahan, pendidikan, industri, marketing, kesehatan dan lain sebagainya. Penggunaan aplikasi *smartphone* sendiri telah membantu banyak pihak untuk menjalankan pekerjaannya sehari-hari dengan mudah dan efisien. Perkembangannya menjadi salah satu hasil dari proses revolusi digital 4.0 yang berlangsung di abad ini.

Manfaat dari aplikasi *mobile* adalah untuk memberikan saluran pemasaran secara langsung. Penyebaran yang dilakukan dengan aplikasi *mobile* bisa dilakukan dengan berbagai cara dari mulai *news feed*, harga, bentuk pemesanan, akun pengguna, messenger dan masih banyak lagi yang akan diterima pelanggan dengan sangat mudah (Febrina & Megawaty, 2021; Syahputra & Utami, 2020). Dengan ini, maka semua informasi yang ingin diberikan pada pelanggan seperti penjualan khusus atau promosi bisa dilakukan dengan mudah hanya dengan sentuhan jari saja. Dengan aplikasi *mobile*, para pelanggan bisa memanfaatkan dan memperoleh aplikasi *mobile* dengan digitalisasi program loyalitas yang sudah anda berikan. Umumnya, apabila pelanggan ingin mencari poin dengan kartu yang mereka miliki, maka sekarang bisa dilakukan dengan aplikasi *mobile*. Ini nantinya akan memberikan dampak positif yakni semakin banyak *download* yang dilakukan dan pelanggan juga akan kembali untuk belanja produk atau jasa yang anda tawarkan. Meningkatkan dan membangun keterlibatan pelanggan juga bisa dilakukan dengan aplikasi *mobile*. Aplikasi *mobile* juga berguna untuk saling berbagi informasi yang berhubungan dengan banyak hal seperti pekerjaan dan lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi *mobile*, maka komunikasi yang sebelumnya sulit dilakukan karena harus bertemu langsung bisa semakin mudah dengan memanfaatkan aplikasi *mobile* tersebut. Aplikasi *mobile* juga berguna untuk meningkatkan proses bisnis yang sudah anda jalankan. Sebagai contoh dalam pemakaian aplikasi *instant messaging* WhatsApp, ada begitu banyak pekerja yang sangat aktif memakai aplikasi ini untuk mendukung pekerjaan dengan cara berkomunikasi.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di tempat mitra yaitu SMA Negeri 1 Abung Tinggi, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung, Indonesia. Lokasi tempat pengabdian masyarakat dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tempat Pelaksanaan Kegiatan

### 2.2 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan pada hari Kamis, tanggal 2 Maret 2023 bertempat di SMA Negeri 1 Abung Tinggi Lampung Utara.

#### 2.1.1 Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan adalah Tim Pengabdian Masyarakat Dosen Universitas Teknokrat Indonesia yang berjumlah 9 orang dan Siswa-siswi SMA Negeri 1 Abung Tinggi beserta para Guru dan Wali Kelas.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Penjelasan Kegiatan

*AppSheet* adalah *platform* pengembangan tanpa kode yang memudahkan siapa saja untuk membuat aplikasi web dan seluler tanpa memerlukan keahlian coding. Anda dapat membuat aplikasi *AppSheet* dari berbagai sumber data, seperti *Google Spreadsheet*, *Excel*, *Cloud SQL*, *Salesforce*, dan konektor serupa lainnya. Aplikasi bersifat dinamis dan dapat digunakan di seluruh perangkat atau browser seluler. Desain antarmuka aplikasi menggunakan template *UX* untuk membuat peta, kalender, *dasbor*, dan lainnya. Alur kerja otomatis juga dapat disertakan ke dalam aplikasi untuk melakukan berbagai hal, seperti mengirim notifikasi, membuat email, membuat laporan kustom, dan memodifikasi data di seluruh sumber yang terhubung. Pengguna *Enterprise Plus* dapat membuat dan memublikasikan aplikasi *AppSheet Core* ke pengguna *Enterprise Plus* lainnya di organisasi yang sama tanpa biaya tambahan.

#### 3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Kegiatan pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet* dilakukan untuk melatih 57 siswa/siswi SMA N 1 Abung Tinggi. Untuk mengetahui peningkatan keterampilan peserta pelatihan di SMA N 1 Abung Tinggi, dilakukan pemberian kuisisioner *pre-test* dan *post-test* untuk pemahaman tentang pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet* sebelum mendapatkan pelatihan dan setelah pelatihan. Berikut hasil rekap kuisisioner untuk *pre-test* dan *post-test*. Terdapat 12 poin pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan hasil seperti pada Gambar 1 berikut.

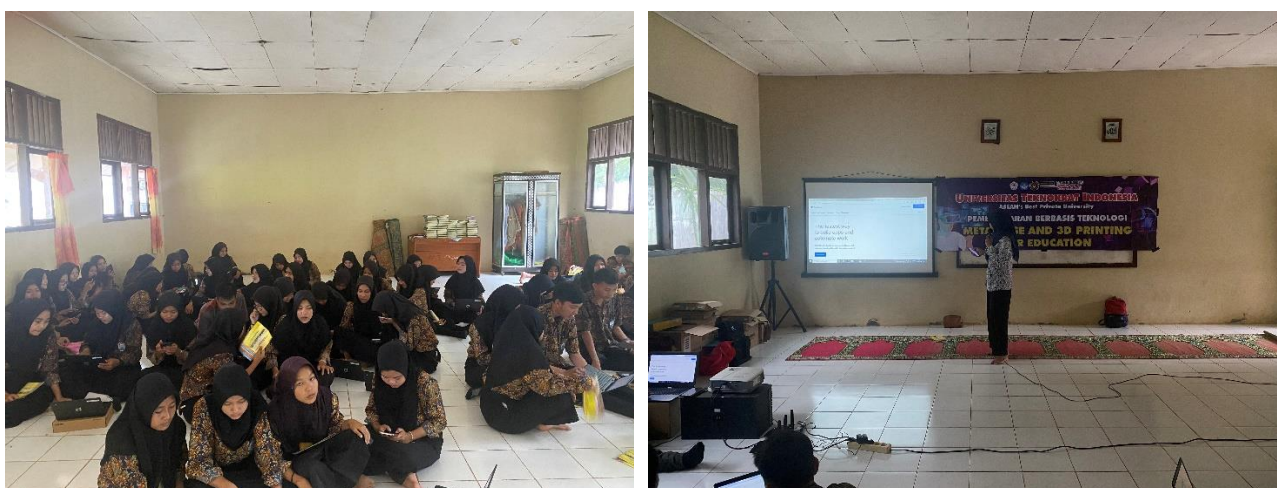
Tabel 1. Hasil Kuisisioner

Pre-test		Post-test	
Sudah Mengerti	Belum Mengerti	Sudah Mengerti	Belum Mengerti
5	52	57	0

Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebar sebelum dan setelah kegiatan, pada saat sebelum kegiatan sebanyak 50 Siswa belum mengerti tentang pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan pengisian kuisisioner setelah pemaparan materi terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet* yaitu 57 Siswa paham akan materi yang diberikan serta dapat membuat aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*.

#### 3.3 Dokumentasi Kegiatan

Dokumentasi kegiatan yang dilakukan selama kegiatan berlangsung dapat dilihat pada gambar 2 Berikut ini.



Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan



Dari gambar diatas merupakan kegiatan selama pengabdian masyarakat pada SMA N 1 Abung Tinggi, gambar pertama para siswa dan siswi antusias membuat aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*, dan gambar kedua merupakan sesi pendampingan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*.



**Gambar 3.** Dokumentasi Kegiatan

Dari gambar diatas merupakan kegiatan selama pengabdian masyarakat pada SMA N 1 Abung Tinggi, gambar pertama simulasi aplikasi *mobile* yang telah dibuat, dan gambar kedua merupakan pemaparan materi tentang pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*.

#### **4. KESIMPULAN**

*Mobile apps* sendiri dikembangkan oleh tenaga manusia yang menguasai bidang IT, dimana di dalamnya ada sistem pemrograman sebagai komponen utama dalam pembangunan suatu aplikasi. Pembuatan aplikasi *mobile* ini memiliki tujuan yang beragam, tergantung dengan kebutuhan sektor yang diinginkan. Berdasarkan hasil kuisisioner yang telah disebar sebelum dan setelah kegiatan, pada saat sebelum kegiatan sebanyak 52 Siswa belum mengerti tentang pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*. Setelah dilakukan pelatihan dan melakukan pengisian kuisisioner setelah pemaparan materi terjadi peningkatan yang signifikan terhadap pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet* yaitu 57 Siswa paham akan materi yang diberikan serta dapat membuat aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Teknokrat Indonesia yang telah memberikan hibah Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) tahun pelaksanaan 2023. Kami ucapkan terima kasih juga kepada Kepala Sekolah SMA N 1 Abung Tinggi yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melaksanakan PkM dengan memberikan pelatihan pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* menggunakan *appsheet*.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Febrina, C. A., & Megawaty, D. A. (2021). APLIKASI E-MARKETPLACE BAGI PENGUSAHA STAINLESS BERBASIS MOBILE DI WILAYAH BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(1), 15-22.



- Gunawan, R. D., & Ariany, F. (2023). Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Plano Kertas. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(1), 29–38.
- Kumala, N. K. R., Puspaningrum, A. S., & Setiawansyah, S. (2020). E-DELIVERY MAKANAN BERBASIS MOBILE (STUDI KASUS: OKONOMIX KEDATON BANDAR LAMPUNG). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(2), 105–110.
- Pasha, D., Puspaningrum, A. S., & Eritiana, D. I. E. (2023). Permodelan E-Posyandu Untuk Perkembangan Balita Menggunakan Extreme Programming. *Journal of Data Science and Information Systems (DIMIS)*, 1(1), 1–8.
- Puspaningrum, A. S., Firdaus, F., Ahmad, I., & Anggono, H. (2020). Perancangan Alat Deteksi Kebocoran Gas Pada Perangkat Mobile Android Dengan Sensor Mq-2. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Tertanam*, 1(1), 1–10.
- Putri, J. S., Priandika, A. T., & Rahmanto, Y. (2023). Sistem Informasi Administrasi Surat Menyurat Pada Kantor Balai Desa Jatimulyo. *CHAIN: Journal of Computer Technology, Computer Engineering and Informatics*, 1(1 SE-Articles), 1–6. <https://doi.org/10.58602/chain.v1i1.1>
- Rahmadani, E. L., Sulistiani, H., & Hamidy, F. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI JASA CUCI MOBIL (STUDI KASUS: CUCIAN GADING PUTIH). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 1(1), 22–30.
- 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.
- Syahputra, M. A., & Utami, Y. T. (2020). APLIKASI POINT PELANGGARAN DAN PRESTASI SISWA MENGGUNAKAN MOBILE ( Study Kasus : SMK Taman Siswa ). 1(1), 75–82.