



Pkm Remaja Karang Taruna Pengenalan Flutter Dalam Membangun Aplikasi Mobile Jatiranggon Bekasi

Nasrullah Isnain ¹, Han sulaiman ², Julizal ³.

Fakultas Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI ^{1,2,3}

Korespondensi penulis: mr.dehans@gmail.com ¹,
nasrullohisnain@gmail.com ², julizal.ram@gmail.com ³

Article History:

Received: 20 Mei 2023

Revised: 16 Juni 2023

Accepted: 27 Juli 2023

Keywords: Application, Flutter, Mobile.

Abstract. *This community service aims to implement Android-based learning by using Flutter to make youth youth organizations RT 01 RW 05 get good results. Lots of teenagers. For this reason, we provide the best solution in utilizing face-to-face meetings which must be carried out effectively, efficiently, and easily accessible to the students who are mentored, especially for Karang Taruna Youth. By utilizing applications that are in accordance with the needs of supervisors and students not closing teaching and learning activities in Flutter based on Android, namely providing an understanding in making android applications, ready or not, the Flutter method needs to be carried out according to their abilities so that the teaching and learning process continues and the foundation needs to prepare children under his guidance to be creative, smart, and innovative..*

Abstrak.

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengimplementasikan pembelajaran berbasis android dengan menggunakan Flutter membuat remaja karang taruna RT 01 RW 05 mendapatkan hasil yang baik. Banyak remaja. Untuk itu, kami memberikan solusi terbaik dalam memanfaatkan tatap muka yang harus dilakukan dengan secara efektif, efisien, dan mudah diakses oleh siswa yang dibimbingnya terutama pada Remaja Karang Taruna. Dengan memanfaatkan aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pembimbing dan siswa tidak menutup kegiatan belajar mengajar secara Flutter berbasis android yaitu memberikan pemahaman dalam pembuatan aplikasi android, siap atau tidak, metode Flutter perlu dilakukan sesuai dengan kemampuan yang dimiliki agar proses kegiatan belajar mengajar tetap berjalan dan yayasan perlu mempersiapkan anak bimbingannya menjadi anak yang kreatif, cerdas, dan inovatif.

Kata Kunci: Aplikasi, Flutter, Mobile

PENDAHULUAN

Aplikasi mobile pada saat ini merupakan teknologi yang sangat berkembang pesat. Perkembangan aplikasi mobile yang pesat berdampak pada gaya hidup masyarakat sehari-hari. Aplikasi mobile saat ini banyak digunakan untuk membantu aktivitas pada kehidupan sehari-hari. Menurut Sutarman (2012), “Program adalah barisan perintah/instruksi yang disusun sehingga dapat dipahami oleh komputer dan kemudian dijalankan sebagai barisan perhitungan numerik, dimana barisan perintah tersebut berhingga, berakhir, dan menghasilkan output.” Keunggulan dari aplikasi mobile adalah sifatnya yang mudah dan dapat digunakan dimana saja sehingga aplikasi ini sangat cocok untuk membantu aktivitas-aktivitas yang memiliki mobilitas tinggi. Menurut Pressman dan Bruce (2015) aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile. Safaat (2015), Aplikasi mobile berasal dari dua buah kata yaitu kata application dan kata mobile. Application yang memiliki arti penerapan, lamaran, penggunaan.

Remaja Karang Taruna Rt 01 Rw 05 merupakan kegiatan yang diselenggarakan sebagai bentuk upaya peningkatan kualitas pengetahuan komputer yang sudah menjadi milik masyarakat serta menyatu dalam kehidupan dan budaya masyarakat. Keberadaan Remaja Karang Taruna Rt 01 Rw 05 sangat diperlukan dalam pendekatan upaya promotif dan preventif kepada masyarakat, utamanya terkait dengan kemajuan jaman teknologi untuk masyarakat serta upaya mengetahui dalam aplikasi mobile. Peran dan dukungan pemerintah kepada teknologi yang sangat baik seperti menggunakan aplikasi mobile melalui Karang Taruna Rt 01 Rw 05 sangat penting untuk memfasilitasi pelaksanaan berbagai kegiatan pengenalan flutter dengan menggunakan aplikasi mobile. Berdasarkan permasalahan itu, kami sebagai tenaga pendidik juga bergerak untuk sama-sama memberikan pelatihan, sosialisasi akan penerapan untuk pengenalan Flutter dalam membangun aplikasi mobile kepada Remaja Karang Taruna Rt 01 Rw 05 Jatirangon Bekasi melalui jaringan internet yang dapat digunakan sebagai wadah pendistribusian bahan dan materi yang akan diajarkan, dan guru bisa selalu mengikuti perkembangan jaman yang tak lepas dari teknologi.

METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam pelatihan mencakup metode Flutter atau pembelajaran berbasis android yang dapat dibandingkan dengan pembelajaran secara kodingan dan pembuatan form. Flutter adalah teknologi untuk membangun suatu mobile apps yang dibuat oleh Google. Dengan menggunakan Flutter, Anda dapat membuat aplikasi Android dan IOS sekaligus. Flutter menggunakan bahasa Dart yang juga dibuat oleh Google dan merupakan bahasa general purpose. Artinya, Dart mampu berjalan di banyak platform (Tamimuddin, 2015).

Flutter merupakan cross-platform framework, alias aplikasi yang dapat digunakan di lebih dari satu platform (Turban, 2012). Aplikasi yang dibuat dengan menggunakan Flutter dapat dijalankan baik di platform android maupun IOS. Tentu hal ini akan menghemat waktu. Anda pun tidak perlu mempelajari bahasa native yang digunakan di masing-masing platform.

Flutter merupakan sebuah SDK untuk pengembangan aplikasi mobile yang dikembangkan oleh Google untuk membangun aplikasi yang memiliki kinerja tinggi serta dapat dipublikasi ke platform Android dan IOS dari codebase tunggal. Flutter dapat dengan mudah dipelajari karena menggunakan bahasa pemrograman Dart yang pastinya terasa familiar jika sudah terbiasa menggunakan bahasa pemrograman Java atau Javascript. Selain itu Flutter juga menyertakan kerangka reactive-functional, mesin render2D, widget siap pakai, dan tools untuk pengembangan (CrossTechno, 2019).

Berdasarkan penggunaan metode pelaksanaan tersebut, diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, khususnya kepada pihak terkait Remaja Karang Taruna Rt 01 Rw. 05 yang akan memainkan peranan penting dalam suatu pembelajaran aplikasi android untuk meningkatkan kualitas remaja bisa membuat suatu aplikasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan di wilayah Jatiranggon Bekasi tepatnya pada remaja karang taruna RT. 01 RW. 05. Mengingat pentingnya dalam pembelajaran untuk pengenalan aplikasi Flutter berbasis android memberikan sebuah wadah atau pengetahuan dalam aplikasi android. Dan belum adanya batasan-batasan yang menjadikan banyak informasi dipublikasikan di media sosial yang masih belum bisa dipilih secara layak, benar oleh kalangan remaja.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung pada hari Rabu tanggal 20 Juli 2020 dari jam 09.00 s.d Selesai, dengan dihadiri kurang lebih sepuluh 10 Remaja dan orang tua RT. 01 RW. 05 Jatiranggon bekasi. Kegiatan pengabdian berlangsung di rumah kediaman karang taruna RT. 01 RW. 05 Jatiranggon Bekasi. Kegiatan pengabdian diawali dengan perkenalan dan identifikasi permasalahan pengenalan aplikasi Flutter berbasis android yang melalui smartphone maupun laptop dan media sosial remaja di Jatiranggon. Pelaksanaan kedua, pada tanggal 24 Juli 2020, berlangsung dengan kediaman yang sama pada pelaksanaan abdimas awal dengan melakukan pengenalan dan manfaat dari aplikasi Flutter berbasis android. Hasil yang didapat bahwa seluruh remaja bisa membuat aplikasi Flutter berbasis android secara sederhana. Namun kami sebagai tim abdimas tidak perlu mengkonstruksi pemikiran sehingga harus menjadi oposisi untuk memberikan pengetahuan dalam konsep pembelajaran aplikasi android yang banyak digunakan oleh para kalangan remaja.

Pelaksanaan kegiatan abdimas ketiga, dengan tanggal yang sama yaitu 22 Juni 2020, dengan tempat yang sama, tim abdimas mulai memberikan pelatihan dan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sudah disiapkan. Mulai dari pertanyaan membuat aplikasi android secara sederhana. Selain itu, Tim abdimas juga meminta tanggapan dari materi yang disampaikan. Peserta yaitu remaja dan orang tua RT. 01 RW. 05 memberikan penilaian bahwa materi dan program pelatihan yang telah diberikan berjalan dengan baik dan menarik sehingga dapat dimengerti dan dipahami. Saat sesi Tanya Jawab, tim abdimas dinilai dapat menanggapi pertanyaan dan menjawab dengan sangat baik karena dikaitkan dengan pengalaman-pengalaman dari peserta. Peserta pun tidak merasa jenuh karena tim abdimas berusaha untuk mengajak peserta untuk berinteraksi dan merancang sedemikian rupa untuk tepat waktu.

Pelaksanaan kegiatan abdimas keempat, melakukan pelatihan kepada para remaja RT. 01 RW. 05 Jatiranggon mulai dari materi awal yang diberikan yaitu tentang pengenalan Flutter berbasis android serta apa yang bisa memberikan dampak positif dan negatif dari penggunaan tersebut. Lalu diadakannya diskusi dan tanya jawab apa kekurangan, masukan dari para remaja dan orang tua RT. 01 RW. 05 Jatiranggon sehingga tim pengabdian lebih memberikan wawasan dan ilmunya. Terakhir adalah melakukan evaluasi pelaksanaan abdimas kepada para remaja dan orang tua RT. 01 RW. 05 Jatiranggon yaitu mengetahui faktor pendukung dan penghambat selama melakukan kegiatan pengabdian. Faktor pendukung selama kegiatan pengabdian berlangsung dengan lancar dan efektif karena besar minat dan antusiasme peserta remaja karang taruna. Faktor penghambatnya adalah keterbatasan waktu pelatihan dan kurangnya fasilitas komputer atau kurangnya peserta yang mempunyai laptop. Laptop/komputer digunakan untuk melihat dan cara mensinkronisasikan untuk aplikasi Flutter berbasis android ke laptop/komputer.

Hasil yang dicapai berdasarkan wawancara, tanya jawab, pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian pada masyarakat ini memberikan hasil sebagai berikut:

- a. Meningkatnya pengetahuan dan pemahaman remaja karang taruna RT. 01 RW. 05 Jatiranggon dalam pembelajaran android sederhana. Sehingga remaja lebih mengetahui kegunaan aplikasi android yang dibuat secara sederhana.
- b. Meningkatnya keterampilan, ide-ide yang muncul dalam memanfaatkan internet. Seperti halnya ada beberapa remaja yang akan membuat sebuah aplikasi android menggunakan Flutter secara sederhana dengan mudah mengingat kodingan dan pembuatan gambar.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dengan adanya, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya pembelajaran ini remaja karang taruna RT 01 RW 05 Jatinanggon Bekasi bisa membuat secara sederhana untuk aplikasi android dengan menggunakan Flutter; remaja karang taruna RT 01 RW 05 Jatiranggon Bekasi masih sulit untuk membuat aplikasi android dengan menggunakan Flutter.

Saran tim Pengabdian Kepada Masyarakat mengingat besarnya manfaat kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, maka selanjutnya perlu Secara bertahap melakukan pelatihan android menggunakan Flutter sederhana membuat remaja karang taruna memahami.

DAFTAR REFERENSI

- Safaat. (2015). *Android: Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Brebasis Android*. Bandung: Informatika.
- Pressman and B. R. Maxim. (2015). *Software Engineering, A Practitioner's Approach Eighth Edition*, New York: McGraw-Hill Education.
- Sutarman. (2012). "Buku Pengantar Teknologi Informasi". Jakarta: Bumi Aksara.
- Tamimuddin, Muh H., M.T (2015). *Mengenal Mobile Learning (M-LEARNING)*. Turban. *Electronic Commerce. A Managerial And Social Networks Perspective*.
- Turban. (2012). *Electronic Commerce. A Managerial And Social Networks Perspective*. <https://crosstechno.com/blog/view/apa-itu-flutter->. Developer.android.com, 2019.