

## WORKSHOP PEMBUATAN APLIKASI E-MARKETPLACE DASAR BERBASIS ANDROID UNTUK SISWA SMK 1 BENER MERIAH

Diana Khairani Sofyan<sup>1</sup>, Syarifah Akmal<sup>2\*</sup>, Cut Ita Erliana<sup>3</sup>, Sri Meutia,<sup>4</sup>  
Muhammad Zakaria<sup>5</sup>, Chalirafi<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup>Jurusan Teknik Industri, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh

<sup>6</sup>Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi Bisnis, Universitas Malikussaleh

E-mail: \*syarifah.akmal@unimal.ac.id

### *Abstract*

*This workshop is designed to help students utilize Android-based technology, which is often considered only as a communication tool and tends to have a negative value. This is due to a lack of understanding of its optimal use. This workshop activity is carried out so that students learn about the benefits of Android-based technology, which is often negative because students do not know how to use it properly. In addition, students will be taught about the fact that digital media has the ability to develop and promote various regional potentials. They can use social media to increase tourism and support the growth of MSMEs in the surrounding area by introducing the uniqueness and beauty of the area, especially Bener Meriah. When the area is widely known for its natural beauty, friendliness, and uniqueness, all of which can be conveyed through multimedia media, this will have a positive impact. In addition, the purpose of this training is to improve students' abilities in building multimedia applications related to the market, so that more people can know the potential of Bener Meriah. In this digital era, integrating the market is very important to promote local goods, skills, and potential. In addition, this workshop will provide students with insight into how digital technology can contribute greatly to improving micro and macro economies. They will learn about how digital technology can be a catalyst in economic transformation, regional development, and self-potential development.*

***Kata kunci:*** Learning media, Multimedia, Workshop, Student development

### 1. PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah menengah kejuruan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkuat pemahaman konseptual terhadap materi yang dipelajari (Bahri et al., 2022). Siswa SMK yang terampil menggunakan teknologi multimedia memiliki tingkat keberhasilan 63% lebih tinggi dalam transisi ke dunia kerja dibandingkan siswa yang kurang terampil dalam bidang tersebut (Pipin & Limbong, 2024). Potensi pemanfaatan teknologi sangat besar, beberapa penelitian mengidentifikasi kesenjangan digital yang masih terjadi di daerah terpencil seperti Bener Meriah menghadapi tantangan infrastruktur dan akses yang menyebabkan rendahnya adopsi teknologi dalam proses pembelajaran (Anita & Astuti, 2022). Fenomena menyoroti bahwa 76% guru di daerah tersebut masih menggunakan metode konvensional (Santoso, 2025).

Perangkat android telah menjadi alat yang sangat potensial untuk pembelajaran dan pengembangan siswa (Imran & Salim, 2018). Hal ini sejalan bahwa pola penggunaan smartphone di kalangan siswa SMK masih didominasi untuk hiburan (68%), komunikasi (23%), dan hanya 9% untuk kegiatan pembelajaran dan pengembangan keterampilan (Solehah & Ramdani, 2022). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Android untuk kewirausahaan dapat meningkatkan minat berwirausaha siswa SMK hingga 67% dan mengembangkan keterampilan pemasaran digital mereka (Kurniawan & Rohmani, 2018). Perangkat mobile dapat menjadi alat

yang efektif untuk mengembangkan prototipe produk digital, konten kreatif, dan strategi pemasaran yang inovatif bagi siswa SMK (Satrianny et al., 2024).

Dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif, menekankan pentingnya pendekatan desain yang berpusat pada pengguna (user-centered design) untuk menciptakan konten pembelajaran yang relevan dan efektif (Prabowo, 2017). Penelitian eksperimental menunjukkan bahwa penggunaan platform pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk siswa SMK dapat meningkatkan pencapaian akademik sebesar 52% dibandingkan metode konvensional (Teguh Febri Sudarma, Ratna Tanjung, 2016). Model pembelajaran campuran yang mengombinasikan pertemuan tatap muka dengan konten multimedia interaktif meningkatkan tingkat keterlibatan siswa sebesar 64% dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka (Puspitarini, 2022). Sementara itu, Pengembangan konten pembelajaran digital yang responsive terhadap kebutuhan industri dapat mempersiapkan siswa SMK lebih baik untuk tantangan dunia kerja (Arifin et al., 2025).

Workshop dan pelatihan terstruktur telah terbukti efektif dalam meningkatkan kapasitas siswa di bidang teknologi multimedia. peningkatan sebesar 83% dalam keterampilan siswa SMK dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis setelah mengikuti workshop intensif selama tiga hari (Parini et al., 2023). Demikian pula, studi intervensi yang dilakukan oleh pelatihan multimedia terstruktur dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengembangkan konten digital yang kreatif dan inovatif (Mahpuz et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang terstruktur dan komprehensif untuk mengembangkan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi multimedia sebagai alat pembelajaran yang efektif. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan, melatih, serta memberikan pemahaman tentang pentingnya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa.

Terdapat beberapa permasalahan yaitu ketidakpahaman pemanfaatan android, sebagian siswa masih beranggapan bahwa android hanya sekedar alat komunikasi dan sosial media, tapi ini bisa digunakan untuk mengembangkan usaha dan tidak adanya jiwa *entrepreneur*: Siswa sering hanya fokus belajar sesuai dengan panduan yang diberikan, tanpa pernah memikirkan bagaimana mengembangkan suatu usaha atau keterampilan yang bisa bermanfaat di masa depan. Untuk mengatasi masalah yang dihadapi oleh SMK Negeri 1 Bener Meriah dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan kreativitas Siswa melalui penggunaan teknologi multimedia, berikut adalah solusi yang akan diterapkan: Menumbuhkan jiwa entrepreneur, Pengembangan media pembelajaran inovatif, Pemanfaatan platform pembelajaran digital dan Pengembangan rencana pembelajaran berbasis multimedia.

Target luaran yang ingin dicapai, yaitu adanya peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen), dengan indikator capaian persentase siswa yang dapat menggunakan perangkat lunak multimedia dasar (misalnya PowerPoint, Canva, atau video editing) dalam pembuatan tugas atau proyek pembelajaran.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

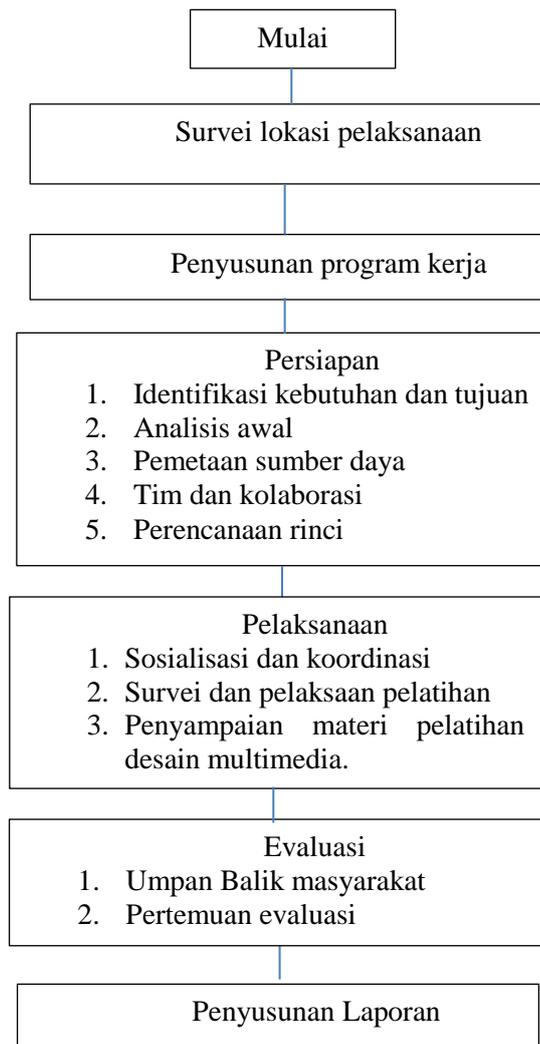
### **2.1 Tahapan Metode Pelaksanaan**

Adapun tahapan metode pelaksanaan adalah:

1. Tahap Persiapan: Analisis Kebutuhan. Survei awal dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan khusus siswa SMK, menilai kemampuan awal siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran, dan mengidentifikasi jenis media pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran di SMK.
2. Perencanaan Program: Ini berarti membuat materi pelatihan berdasarkan hasil analisis kebutuhan, membuat modul dan bahan ajar, membuat jadwal pelaksanaan yang sesuai dengan kesediaan guru, dan menyiapkan sarana dan prasarana.

3. Tahap Pelaksanaan: Sesi pengenalan membuka program dan membahas pentingnya media pembelajaran di era digital, berbagai jenis media pembelajaran modern, dan masalah dan kebutuhan guru dalam pengembangan media. Guru dilatih menggunakan alat digital untuk membuat media pembelajaran, membuat presentasi interaktif, mengembangkan konten pembelajaran, dan membuat media pembela secara mandiri.
4. Tahap evaluasi dan tindak lanjut, pada pelaksanaan program.

Adapun diagram alir pada program pengabdian kepada masyarakat dapat dilihat pada Gambar



Gambar 1. Diagram Alir pelaksanaan program pengabdian masyarakat

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjalan dengan lancar. Adapun hasil pelaksanaan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman siswa, yaitu siswa diberikan pemahaman mengenai metode pembelajaran sesuai dengan tema yang telah disampaikan.

2. Siswa akan mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis multimedia yang lebih menarik dan interaktif, yang tidak hanya mencakup teks, tetapi juga gambar, suara, video, dan animasi untuk membantu memahami konsep-konsep yang sulit.
3. Peningkatan kreativitas siswa dalam pemanfaatan teknologi, dengan pelatihan ini, diharapkan siswa akan lebih kreatif dalam membuat tugas atau proyek. Mereka akan lebih berani mencoba pendekatan baru dalam belajar, seperti membuat video pembelajaran dan animasi.
4. Peningkatan kemampuan siswa, yaitu siswa di SMK Negeri 1 Bener Meriah akan memiliki kemampuan lebih dalam menggunakan teknologi dalam pendidikan, dari pembuatan media pembelajaran hingga penerapan teknologi dalam kelas digital.
5. Penerapan Media Pembelajaran dalam Kelas, yaitu setelah pelatihan, siswa akan mulai menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia dalam proses belajar mereka.
6. Peningkatan Partisipasi dan Motivasi Siswa, yaitu penggunaan media pembelajaran yang lebih variatif dan menarik akan mendorong siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran.
7. Evaluasi dan Umpan Balik dari Siswa, yaitu dilakukan evaluasi pasca-pelatihan untuk menilai efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Evaluasi ini juga akan memberikan umpan balik untuk pelatihan lebih lanjut.
8. Peningkatan Kualitas Pendidikan di SMK Negeri 1 Bener Meriah, yaitu secara keseluruhan, pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Negeri 1 Bener Meriah, dengan menjadikan media pembelajaran berbasis multimedia sebagai bagian integral dari pengajaran yang inovatif.

### 3.2 Target Luaran

Adapun target luaran dari pelaksanaan pengabdian ini adalah adanya Peningkatan penerapan iptek di masyarakat (mekanisasi, IT, dan manajemen). Dengan Indikator keterampilan penggunaan multimedia oleh siswa adalah persentase siswa yang dapat menggunakan perangkat lunak multimedia dasar (misalnya PowerPoint, Canva, atau video editing) dalam pembuatan tugas.

### 3.3 Dokumentasi Kegiatan

Adapun dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada Gambar berikut:



Gambar 2. Kegiatan foto bersama pihak sekolah



Gambar 3. Pengarahan Kegiatan



Gambar 4. Penyampaian Materi Dasar



Gambar 5. Penyampaian Materi dan Praktik



Gambar 6. Penyampaian Materi Lanjutan



Gambar 7. Foto Bersama

#### 4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah kegiatan telah berhasil dilaksanakan dengan hasil yang positif. Beberapa pencapaian utama dari program ini meliputi:

1. Peningkatan kompetensi siswa-siswa peserta pelatihan menunjukkan peningkatan besar dalam pemahaman dan keterampilan pengembangan media pembelajaran digital; perubahan perspektif siswa tentang pentingnya inovasi dalam media pembelajaran; dan peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi pembelajaran khususnya bidang pemasaran dengan memanfaatkan fasilitas android.
2. Produk media pembelajaran yaitu setiap siswa telah membuat minimal satu aplikasi pembelajaran digital yang diinginkan dan telah diajarkan, bank media pembelajaran digital yang dapat digunakan bersama, dan berbagai jenis media pembelajaran interaktif yang memenuhi kebutuhan pendidikan digital bagi siswa SMK.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Anita, A., & Astuti, S. I. (2022). Digitalisasi Dan Ketimpangan Pendidikan: Studi Kasus Terhadap Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Baraka. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v7i1.2509>
- Arifin, R. W., Alfian, A. N., Awiliyanto, R. R., Informatika, M., Informatika, F., Bina, U., Informasi, S., Informatika, F., & Bina, U. (2025). Pengembangan Skill Digital Siswa SMK melalui Pemanfaatan Generatif AI Jurnal Bhakti Karya dan Inovatif. *Jurnal Bhakti Karya Dan Inovatif*, 5(1), 63–72.
- Bahri, A., Bin Jamaluddin, A., & Novia Arifin, A. (2022). Students' and Teachers' Digital Literacy Skill: A Comparative Study between Schools, Classes, and Genders in Urban and Rural Areas. *International Journal of Science and Research*, 11(2), 184–191.

<https://doi.org/10.21275/SR22130101519>

- Imran, R., & Salim, I. (2018). Analisis Penggunaan Smartphone sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Teluk Keramat. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 7(7), 1–8. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/26785>
- Kurniawan, M. F. T., & Rohmani, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kewirausahaan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 12(1), 72–77. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jpe/index>
- Mahpuz, M., Wasil, M., Sudioanto, A., Sadali, M., Permana, B. A. C., Ahmadi, H., Suhartini, S., Gunawan, I., Fathurrahman, I., Wijaya, L. K., Harianto, H., & Wajdi, M. F. (2023). Peningkatan kompetensi siswa SMK melalui pelatihan desain grafis dan animasi. *ABSYARA: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 4(1), 131–139. <https://doi.org/10.29408/ab.v4i1.18793>
- Parini, P., Lubis, I. A., Ramadhani, A., & Suhendra, A. A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Di Era Digital. *Jurdimas (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat) Royal*, 6(3), 506–511. <https://doi.org/10.33330/jurdimas.v6i3.2641>
- Pipin, S. J., & Limbong, R. P. (2024). Optimalisasi Keterampilan Multimedia Video Pembelajaran melalui Pelatihan Teknik Editing dan Pengambilan Gambar di SMA Sutomo 1 Medan. *E-DIMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 15(4), 760–765.
- Prabowo, L. W. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Elektronika Digital Berbasis Android Di SMK. *E-Journal Universitas Negeri Yogyakarta*, 7(4), 313–326.
- Puspitarini, D. (2022). Blended Learning sebagai Model Pembelajaran Abad 21. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 7(1), 1–6. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v7i1.307>
- Santoso, H. (2025). Analisa Kesiapan Sekolah dalam Pemanfaatan Teknologi untuk Pembelajaran. *Diktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1), 223–232.
- Satrianny, I. P., Djohan, D., Kewirausahaan, P., Digital, P., & Bisnis, S. (2024). Peran Teknologi Dalam Pendidikan Kewirausahaan: Analisis Penggunaan Platform Digital Untuk Pembelajaran Kewirausahaan. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7(3), 10157–10162.
- Solehah, S. I., & Ramdani, S. D. (2022). Kecenderungan siswa sekolah menengah kejuruan (SMK) dalam penggunaan smartphone di Provinsi Banten. *Jurnal Vocational Education National Seminar (VENS)*, 1(1), 19–25.
- Teguh Febri Sudarma, Ratna Tanjung, M. R. S. D. (2016). Implementasi E-Learning Di Sekolah Menengah Kejuruan : Studi Kasus Smk Swasta Pab 12 Saentis. *Jurnal Ikatan Alumni Fisika Universitas Negeri Medan*, 8(4), 1–23.