UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting) Fax : (021) 7371164, 5853752
Website : http://www.budiluhur.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/038/08/18

TENTANG:
PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2018/2019

DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Menimbang :

1) Bahwa Dosen adalah pendidik profesional dan ilmu dengan tugas utama mentrans-formasikan, mengembangkan, dan menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni melalui pendidikan/pengajaran penelitian & karya ilmiah, dan Pengabdian pada masyarakat yang dikenal dengan istilah Tri Dharma Perguruan Tinggi;
2) Bahwa untuk meningkatkan profesionalitas dan kompetensi sebagai pendidik profesional maka dipandang perlu untuk memberikan tugas-tugas tambahan/penunjang dalam lingkup kegiatan penunjang Tri Dharma;

Mengingat :

1) Undang – undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi;
2) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
3) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi;
4) Peraturan Menteri Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2017 tentang Penamaan Program Studi Pada Perguruan Tinggi;
5) Akta Yayasan Pendidikan Budi Luhur Tanggal 23 Desember 1991;
6) Peraturan Pengurus Yayasan Pendidikan Budi Luhur Cakti Nomor: K/YBLC/KEP/000/389/08/17 tanggal 24 Agustus 2017 tentang Statuta Universitas Budi Luhur;

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting), (021) 7371164, Fax : (021) 5853753
Website : http://www.budiluhur.ac.id

M E M U T U S K A N

Menetapkan :

PERTAMA : Menugaskan dosen-dosen Fakultas Teknologi Informasi Universitas Budi Luhur untuk melaksanakan kegiatan **Tri Dharma Perguruan Tinggi dan penunjangnya** pada Semester Gasal Tahun Akademik 2018/2019 yang meliputi:

a. **Kegiatan partisipasi aktif** dalam Pertemuan Ilmiah sebagai Ketua/Anggota/Peserta/Pembicara/Penulis/Narasumber pada kegiatan Seminar, Workshop, Konferensi, Pelatihan, Simposium, Lokakarya, Forum Diskusi, Sarasehan dan sejenisnya;

b. **Publikasi Ilmiah** pada Prosiding, Jurnal/majalah/surat kabar dan sejenisnya;

c. **Partisipasi dalam organisasi** profesi, organisasi keilmuan dan/atau organisasi lain yang menunjang kegiatan Tri Dharma Pendidikan Tinggi;

d. **Pengabdian Kepada Masyarakat (PPM)**, dalam kegiatan terprogram, terjadwal atau insidental;

KEDUA : Dosen-dosen yang melaksanakan penugasan wajib membuat Laporan Kegiatan, dengan mengikuti pedoman dari Fakultas/Program Studi, sebagai pertanggungjawaban atas kegiatan yang diikuti;

KETIGA : Kegiatan Tri Dharma yang tidak termasuk dalam surat keputusan ini akan memiliki penugasan tersendiri;

KEEMPAT : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan akan diubah sebagaimana mestinya apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan.

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 01 Agustus 2018

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Goenawan Brotosaputro, S.Kom., M.Sc

UNIVERSITAS BUDI LUHUR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting), (021) 7371164, Fax : (021) 5853753
Website : http://www.budiluhur.ac.id

LAMPIRAN KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS BUDI LUHUR

NOMOR : K/UBL/FTI/000/038/08/18

TENTANG:

PENUGASAN KEGIATAN TRI DHARMA & PENUNJANG BAGI DOSEN
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS BUDI LUHUR
SEMESTER GASAL TAHUN AKADEMIK 2018/2019

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA JENJANG STRATA 1

NO	NIP	NIDN/NUP	NAMA DOSEN
1	140062	0324107203	ABDUL MUIS SOBRI ✓
2	040028	0302068001	ACHMAD ADITYA AU ✓
3	140017	0305118901	ACHMAD ARDIANSYAH ✓
4	130037	0320038303	AGUNG SAPUTRA
5	160034	0304039102	AHMAD PUDOLI
6	120080	0315018603	ALEXANDER J.P. SIBARANI ✓
7	130019	0301098202	ANDRI SUNANDAR
8	170024	8848870018	ANDY RIO HANDOKO
9	140031	0314038803	ANGGA KUSUMA NUGRAHA
10	170031	0328079201	AQMAL MAULANA ✓
11	160015	9903020850	ARMAN YUSUF
12	030582	0301027501	ARSANTO NARENDRO ✓
13	030561	0301048101	BASUKI HARI PRASETYO
14	120003	0318068503	CHANDRA JATNIKA
15	120096	0311098901	DOLLY VIRGIAN SHAKA YUDHA SAKTI ✓
16	120107	0328028503	DWI PUSPITA ANGGRAENI ✓
17	130036	0304028702	FEBI ARI WICAKSONO ✓
18	050017	0315058201	FERNANDO SITINDAON ✓
19	130005	0305026801	GUNAWAN PRIA UTAMA ✓
20	110013	0306058502	HARIS MUNANDAR ✓
21	110095	0302018604	IKA SUSANTI ✓
22	030557	0005017601	IMELDA ✓
23	080062	0322038603	INDRA ✓
24	100080	0325128504	IWAN SAPUTRA ✓
25	890001	0305076701	KRISNA ADIYARTA ✓
26	170023	0327118903	KUS ANDRIADI ✓
27	050047	0328017702	LESTARI MARGATAMA ✓
28	150004	0322089002	MARKO ✓
29	140018	0308128901	MEPA KURNIASIH ✓
30	180071	0330127502	MERRY ANGGRAENI ✓

UNIVERSITAS BUDI LUHUR

FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI

KAMPUS PUSAT : Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakarta Selatan 12260
Telp : (021) 5853753 (Hunting), (021) 7371164, Fax : (021) 5853753
Website : http://www.budiluhur.ac.id

NO	NIP	NIDN/NUP	NAMA DOSEN
31	010012	0321117001	MOHAMMAD ANIF ✓
32	100059	0329067903	MUFTI ✓
33	040060	0329068201	MUHAMMAD AINUR RONY ✓
34	930006	0303106905	MUHAMMAD FAKHRURRAZI ✓
35	960008	0316097401	MUHAMMAD SYAFRULLAH ✓
36	170027	0316087306	NAMORA ✓
37	180070	0305126805	NANO PRAMONO SOERYONEGORO ✓
38	120039	0302088801	NANSA SUTIONO ✓
39	110037	0312128002	NURUL JAMAL ✓
40	040024	0322028201	PIPIN FARIDA ARIYANI ✓
41	110081	0318078803	PUJIANTO ✓
42	030001	0319087801	PURWANTO ✓
43	170067	0308029102	PUTRI HAYATI ✓
44	140061	0330108801	RAHMAT OKTAVIAN ✓
45	120050	0317068301	REVA RAGAM SANTIKA ✓
46	900016	0328036602	RIRIT ROESWIDIAH ✓
47	030550	0311068001	RIZKY TAHARA SHITA ✓
48	010021	0322027501	SAFRINA AMINI ✓
49	130034	0306048402	SAKUR ✓
50	090020	0305068203	SEJATI WALUYO ✓
51	910008	0330016701	SISWANTO ✓
52	960019	0314097004	SUBANDI ✓
53	070051	0312067402	SUBANDI ✓
54	170030	0305068605	SYAMSUDIN ZUBAIR ✓
55	960010	0315117302	UTOMO BUDIYANTO ✓
56	080057	0317048601	WINDARTO ✓
57	180069	0322058003	WINDHY WIDHYANTY ✓
58	160064	0320068902	YAN IMAKA SYUKUR ✓
59	130038	0213068501	YUDI WIHARTO

Ditetapkan di : Jakarta
Pada Tanggal : 01 Agustus 2018

Dekan Fakultas Teknologi Informasi

Dr. Goenawan Brotosaputro, S.Kom., M.Sc

ISSN : 2655-3570

PROSIDING PKM-CSR

Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat dan Corporate Social Responsibility

Vol.: 1 (2018)

Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi Dan Dunia Usaha Dalam Pemulihan Pasca Bencana Lombok

Penerbit
Universitas Multimedia Nusantara
Gading Serpong - Tangerang
Banten, Indonesia
(P) +621-5422 0808

MAKALAH

KONFERENSI NASIONAL
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
DAN *CORPORATE SOCIAL RESPONSIBILITY*
PKM-CSR 2018

Sinergi Perguruan Tinggi Dan Dunia Usaha Dalam Pemulihan Paska Bencana Lombok

BIDANG
TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Reviewer :

Dr. Endah Murwani, M.Si
Prof. Dr. Ir. Supriyadi, M.P.
Friska Natalia, Ph.D
Rangga, Ph.D
Dr.-Ing. Ihan Martoyo
Dr. Rudy Pramono
Dr. Adolf J.N. Parhusip
Dr. Melanie Cornelia
Kholis Audah, Ph.D
Dr. Nila K. Hidayat
Dr. Lyly Soemarni

DAFTAR ISI

1. Implementasi Sistem Perijinan Online (Sipinter) Pada Dinas Penanaman Modal Dan Perijinan Terpadu Satu Pintu (DPMPTSP) Kabupaten Tangerang
2. Internet Meretas Kebuntuan Administrasi Desa Cibuntu, Purwakarta
3. Pelatihan Database Relational Sistem Pengajian Tenaga Non Kependidikan Pada Universitas Dharma Andalas (UNIDHA) Padang
4. E-Marketing Usaha Kue Bolu "Jihan" Kota Payahkumbuh
5. *Workshop On Digital Media And Communication For Older People's Health*
6. Aplikasi Gis Nagari Koto Gadang: Tempat Kelahiran Tokoh Nasional Sebagai Pendukung Pariwisata Bukittinggi
7. Pengembangan Atmosfer Kewirausahaan Melalui Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Informasi Di IIB Darmajaya
8. Penerapan Dan Pelatihan Teknologi Informasi Sebagai Media Informasi Dan Penerimaan Siswa Baru Di Pondok Pesantren Pabelan
9. Pelatihan Pemanfaatan Instagram Bagi Siswa SMAN 1 Tanjung Pandan Guna Meningkatkan Destination Awareness Pulau Belitung
10. Penerapan E-Learning System Untuk Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Di Jakarta
11. Pengenalan Hybrid Mobile Application “Membangun Mobile Apps Untuk Media Promosi” Pada SMK Yuppentek-2
12. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat Pengembangan Dan Pelatihan Aplikasi Gereja Katolik Paroki St. Agustinus Karawaci
13. Praktikum Pelatihan Ilmu Pengetahuan Alam Di Ruang Kelas Dengan Menggunakan Video You Tube
14. Peran Komunikasi Kelompok Istri Nelayan P. Pari Dalam Mendukung Keberhasilan Ekowisata
15. Implementasi Pemasaran Online Dan Offline Produk-Produk Inovasi Dan Kreativitas Kampus
16. Rancang Bangun Aplikasi E-RT Di Kelurahan Periuk Kota Tangerang
17. Sosialisasi Upaya Komunikasi Antarpribadi Untuk Meningkatkan Hubungan Orang Tua Dan Anak Di Kelurahan Kembangan Utara Jakarta
18. Workshop Pemanfaatan Permainan Edukasi Digital Bagi Guru Pra-Sekolah Di Kota Mataram
19. Pemanfaatan Running Text Sebagai Alat Bantu Informasi Waktu Sholat Di Masjid Baiturrahman Desa Mujur Lombok Tengah
20. Literasi Pencegahan *Cyber Bulliying* Pada Siswa SMA Di Tangerang
21. Sosialisasi Peningkatan Pemahaman Proteksi Diri Dari Hoax, Politik Uang Dan Eksploitasi Isu Sara Pada Pemilih Pemula Dalam Pilkada NTB 2018

22. Pelatihan Pembuatan Blog Politik Bagi SMAN 1 Tanjung Pandan Belitung Ditinjau Dari Aspek Komersial Dan Perannya Sebagai Media Pembelajaran
23. Literasi Media Sosial Dan Partisipasi Politik Pemilih Pemula Di Tangerang

PENGENALAN HYBRID MOBILE APPLICATION "MEMBANGUN MOBILE APPS UNTUK MEDIA PROMOSI" PADA SMK YUPPENTEK-2

Utomo Budiyanto[1], Titin Fatimah[2], Pipin Farida Ariyani[3]
[1,2,3]Universitas Budi Luhur
utomo.budiyanto@budiluhur.ac.id[1], titin.fatimah@budiluhur.ac.id[2], pipin.faridaariyani@budiluhur.ac.id[3]

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada *goals* pencapaian program *Sustainable Development Goals* (SDGs) nomor 4 (dari 17 *goals*) yaitu menjamin kualitas pendidikan yang adil dan inklusif serta mempromosikan kesempatan belajar seumur hidup bagi semua, dengan membidik target nomor 4 (dari 7 target), yaitu tahun 2030, secara substansial meningkatkan jumlah remaja dan orang dewasa yang memiliki keterampilan yang relevan, termasuk keterampilan teknis dan kejuruan, untuk pekerjaan, pekerjaan yang layak dan kewirausahaan. Menanjaknya trend *mobile device* yang didominasi oleh *smartphone* diikuti oleh naiknya trend penggunaan *native application*. Seiring semakin populernya *native application* mendorong para *developer* aplikasi membuat beragam aplikasi. *Mobile web* yang selama ini sebagai alternatif bagi pengguna *smartphone* dalam mengakses web mulai kalah pamor. Namun, *budget* yang tinggi dibutuhkan untuk membangun aplikasi yang mampu mempertahankan *native application* tetap *update*. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan keunggulan *hybrid application* dibandingkan dengan *web/native application*. Siswa-siswi SMK Yuppentek-2 program keahlian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) mendapatkan pelatihan mengenai bagaimana merancang bangun *mobile apps* untuk media promosi. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah pemberian materi mengenai pengenalan *Hybrid Mobile Application* dengan membangun *mobile apps* untuk media promosi yang dapat diakses melalui *smartphone*.

Kata kunci: *smartphone, mobile apps, hybrid mobile application*

PENDAHULUAN

Setelah sukses melaksanakan *Millenium Development Goals* (MDGs), *United Nations* (UN) atau Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) kini mencanangkan *Sustainable Development Goals* (SDGs) sebagai program lanjutannya. SDGs atau yang dikenal juga sebagai "Global Goals" merupakan suatu ajakan bersama (universal) untuk melakukan aksi dengan tujuan mengakhiri kemiskinan, melindungi bumi dan menjamin bahwa semua orang dapat menikmati hidup yang damai dan sejahtera. SDGs menambahkan area baru dalam prioritas yang akan dicapai seperti perubahan iklim, kesetaraan ekonomi, konsumsi yang berkelanjutan, keadilan dan perdamaian [1].

Sebagai konsekuensi dari diadopsinya Resolusi tersebut, seluruh badan (*agencies*) di bawah PBB, negara anggota serta masyarakat global harus mendukung *goals* yang hendak dicapai, termasuk Indonesia. Pelaksanaan SGDs ini dilandasi oleh semangat kemitraan yang melibatkan semua entitas termasuk *civitas* akademik. Sebagai wujud sumbangan nyata, *civitas* akademik terutama dosen dan mahasiswa dapat memasukkan agenda SDGs sebagai bahan kajian maupun dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM).

Trend *mobile device* yang didominasi oleh *smartphone* di seluruh dunia masih terus menanjak. Trend penggunaan *smartphone* juga diikuti naiknya trend penggunaan *native application* yang disediakan vendor *smartphone* lewat *application store* (Apple App Store dan Google Play). Seiring semakin populernya *native application* mendorong para *developer* aplikasi membuat beragam aplikasi, begitu pula pelaku bisnis untuk ikut membuat aplikasi mereka. *Mobile* web yang selama ini sebagai alternatif bagi pengguna *smartphone* dalam mengakses web mulai kalah pamor, pengguna *smartphone* mulai beralih ke *native application* dengan berbagai kelebihan dan kekurangan yang dimilikinya[2].

Meskipun begitu, *budget* yang tinggi dibutuhkan untuk membangun aplikasi yang mampu mempertahankan *native application* tetap *update*[3]. Biaya pengembangan dan *maintenance* yang lebih mahal jelas menjadi pertimbangan, biaya tersebut akan otomatis bertambah bila pengembangan dilakukan secara *multiplatform*. Untuk mengatasi permasalahan tersebut dikembangkan *hybrid mobile application*. Aplikasi ini memungkinkan untuk pengembangan lintas *platform* karena komponen bahasa HTML yang sama dapat digunakan kembali pada *platform* yang berbeda[4].

SMK Yuppentek-2 memiliki 6 (enam) program studi keahlian yaitu Teknik Mesin, Teknik Otomotif, Teknik Ketenagalistrikan, Teknik Elektronika, Teknik Komputer dan Informatika, dan Teknik Bangunan. Salah satu kompetensi keahlian pada program studi Teknik Komputer dan Informatika adalah Rekayasa Perangkat Lunak. Tujuan kompetensi keahlian RPL menitikberatkan pada pembelajaran *software* untuk dapat membuat paket *software* aplikasi. Siswa-siswi SMK Yuppentek-2 mendapatkan pelatihan mengenai bagaimana merancang bangun *mobile apps* untuk media promosi yang dapat diakses melalui *smartphone*.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah, diskusi, dan demonstrasi. Pada kegiatan ini dilakukan penyampaian materi mengenai *native application* dan *hybrid application*. Diskusi dilakukan untuk menjawab keingintahuan lebih lanjut dari peserta mengenai materi yang disampaikan. Demontrasi pada pelatihan ini dengan mempraktekan langsung bagaimana merancang/membangun suatu *mobile apps* dengan *hybrid mobile application.*

Tahap-tahap yang dilakukan untuk merealisasikan kegiatan ini adalah:

1) Tahap Persiapan
   Pada tahap ini dilakukan koordinasi ddengan pelaksana dari SMK Yuppentek-2 mengenai rencana pelaksanaan kegiatan yang meliputi tempat pelaksanaan dan waktu pelaksanaan kegiatan.
2) Tahap Pelaksanaan
   Kegiatan pada tahap pelaksanaan ini adalah pemberian materi sebagai berikut:
   a) Pengenalan Aplikasi *Native* dan *Hybrid*
      Dalam sesi pertama pelatihan peserta diberikan materi mengenai pengenalan *native application* dan *hybrid mobile application* sebagai *mobile apps* yang dapat mengubah gaya hidup masyarakat, terutama bagi para pengguna *smartphone*. Bagi pengguna *smartphone*, *mobile apps* tidaklah asing lagi. Untuk dapat memanfaatkan fungsi yang

disediakan, *mobile apps* harus ter-*install* pada *smartphone* pengguna. *Mobile apps* dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi dan memajemen sebuah kebutuhan dalam gaya hidup bermasyarakat.

b) Perancangan *Hybrid Mobile Application*
Dalam sesi ini peserta diberikan materi pelatihan mengenai bagaimana merancang/membangun suatu *mobile apps* dengan *Hybrid Mobile Application* khususnya sebagai media promosi. Sebelumnya peserta harus membekali diri dengan seperangkat komputer/laptop dan *smartphone* yang terkoneksi *internet*. Pada pelaksanaan pelatihan digunakan *tools* perangkat lunak antara lain Java, Android Studio, Visual Studio Code, dan Framework Ionic. Langkah selanjutnya adalah membuat rancangan aplikasi dengan memanfaatkan template yang ada atau dengan membuat template baru. Penambahan objek baru diperkenankan dalam membuat aplikasi untuk media promosi. Langkah terakhir adalah mendaftarkan aplikasi mobile hybrid yang telah dibuat ke store. User bisa mengunduh aplikasi yang telah dibuat untuk dipergunakan sebagai media promosi.

3) Tahap Evaluasi
Evaluasi dilakukan melalui kegiatan praktek untuk menghasilkan aplikasi *mobile hybrid*. Tindak lanjut kegiatan ini adalah mengarahkan para peserta untuk mengikuti *Budi Luhur Information and Communication Technology Festival* (*BLICT Fest*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan di SMK Yuppentek-2 ini telah mendapat respon positif dari peserta dan pihak sekolah. Kegiatan yang diadakan sejalan dengan program sekolah yang akan mengembangkan aplikasi *mobile*. Pemaparan materi yang telah diberikan meliputi:

1) Pengenalan Aplikasi *Native* dan *Hybrid*;
Pada sesi Pengenalan Aplikasi *Native* dan *Hybrid*, peserta mendapatkan *knowledge* antara lain mengenai:
   a) Pemanfaatan aplikasi *Native* dan *Hybrid* dalam kehidupan sehari hari;
   b) Bagaimana distribusi aplikasi untuk pemakai;
   c) Bagaimana pengembangan aplikasi terkait update dan biaya.
2) Perancangan *Hybrid Mobile Application*.
Pada sesi Perancangan *Hybrid Mobile Application*, peserta mendapatkan knowledge dalam merancang sebuah aplikasi *Hybrid* diawali dengan menyiapkan dan menginstall komputer dengan *tools* yang diperlukan; membuat setting perancangan aplikasi; dan mendaftarkan aplikasi ke google store.



Gambar 1. Suasana Pelatihan *Hybrid Mobile Appilcation*

Target luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat telah tercapai yaitu memberikan pengetahuan kepada siswa-siswi Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Yuppentek-2 tentang *hybrid mobile application* dan memberikan keterampilan dalam merancang *mobile apps* media promosi. Pelatihan yang dilakukan pada sesi kedua berjalan lancar, mulai dari penginstalan *tools*, setting aplikasi yang dibuat, pengubahan *template* rancangan layout, sampai akhirnya terdapat kesulitan pada saat pendaftaran aplikasi. Kesulitan ini dikarenakan koneksi internet yang kurang memadai dan dipergunakan bersama-sama. Pada akhir pelatihan diberikan penghargaan kepada 4 (empat) orang peserta yang mempunyai ide dan kreasi paling baik dalam membangun rancangan aplikasi *hybrid mobile application*.



Gambar 2. Peserta Pelatihan Terbaik

KESIMPULAN

Berdasarakan uraian yang telah dikemukakan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1) Dengan adanya teknologi yang berkembang pesat dan trend kebutuhan aplikasi, SMK diharapkan dapat mengadaptasi perubahan yang terjadi. Sesuai dengan kurikulum yang diterapkan SMK Yuppentek-2 untuk dasar kompetensi kejuruan dan kompetensi kejuruan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) yang menitikberatkan pada pengembangan aplikasi berbasis desktop dan web, maka pelatihan Pengenalan *Hybrid Mobile Application* yang mengambil contoh dalam membangun *mobile apps* untuk media promosi sangat dibutuhkan sebagai pengetahuan tambahan bagi siswa-siswi SMK Yuppentek-2.
2) Berdasarkan materi pelatihan yang telah diberikan, maka kegiatan ini telah memberikan manfaat kepada banyak pihak seperti siswa-siswi, guru, dosen, sekolah, maupun universitas. Bagi siswa-siswi dan guru dapat menambah pengetahuan tentang aplikasi *Hybrid Mobile Application*, serta bagaimana cara membangun dan memasarkannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] http://www.undp.org/content/undp/en/home/sustainable-development-goals.html, “Sustainable Development Goals”, diakses 10 Mei 2018.
[2] http://www.portalfia.com/2015/11/sekilas-mengenai-*native*-app-dan-*mobile*.html, “Sekilas Mengenai *Native* App dan *Mobile* Web”, diakses 29 Mei 2018.
[3] https://www.codepolitan.com/apa-bedanya-aplikasi-*native-hybrid*-dan-web, “Ini Dia Perbedaan Aplikasi *Native*, *Hybrid* atau Web”, diakses 29 Mei 2018.
[4] http://crocodic.com/*mobile*-web-app-*hybrid*-app-dan-*native*-app-kenali-kelebihan-dan-kekurangan-masing-masing/, “*Mobile*: Web App, *Hybrid* App dan *Native* App Kenali Kelebihan Dan Kekurangan Masing-Masing”, diakses 29 Mei 2018.

PKM CSR 2018

SERTIFIKAT

KONFERENSI NASIONAL ke - 4

Pengabdian kepada Masyarakat dan *Corporate Social Responsibility*

Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi dan Dunia Usaha dalam Pemulihan Pasca Bencana Lombok

Terima kasih kepada

Pipin Farida Ariyani

Pemakalah

Dr. Indiwan Seto Wahjuwibowo, M.Si.
Ketua Panitia PkM-CSR 2018

Prof. Dr. H. Lalu Husni, S.H., M.Hum.
Rektor Universitas Mataram

Lombok, 23 - 25 Oktober 2018

Penyelenggara:

UMN Universitas Multimedia Nusantara
SGU Swiss German University
UPH Universitas Pelita Harapan
PRADITA Institute

Co-Host:

Universitas Mataram