

## KURSUS ONLINE PENGEMBANGAN APLIKASI MOBILE UNTUK PEMULA

Rosidin<sup>1</sup>, Desty Endrawati Subroto<sup>2</sup>, Arjang<sup>3</sup>, Rino Lengan<sup>4</sup>, Bkti Utomo<sup>5</sup>, Juni Iswanto<sup>6</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa

<sup>3</sup>Program Studi Manajemen, Pascasarjana, Universitas Indonesia Timur

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Pattimura

<sup>5</sup>Program Studi D3 Manajemen Pemasaran, Fakultas Sekolah Vokasi, Universitas Sebelas Maret Surakarta

<sup>6</sup>Program Studi Ekonomi Syari'ah, Fakultas Syari'ah dan Ekonomi Islam, Universitas Pangeran Diponegoro Nganjuk

e-mail: rosidin@unucirebon.ac.id

### Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjudul Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula yang dilaksanakan pada 11 April 2024. Dalam era digital saat ini, kebutuhan akan aplikasi mobile semakin meningkat, namun akses terhadap pengetahuan dan keterampilan untuk mengembangkannya masih terbatas, terutama bagi pemula. Oleh karena itu, kursus ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar dan keterampilan praktis dalam pengembangan aplikasi mobile. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyampaian materi secara daring melalui platform Zoom, diikuti dengan sesi interaktif dan proyek nyata yang memungkinkan peserta untuk membuat aplikasi sederhana. Dari hasil evaluasi, 90% peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta berhasil menyelesaikan proyek aplikasi mereka. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri peserta untuk mengeksplorasi dunia pengembangan teknologi. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa dengan pendekatan yang tepat, pengembangan aplikasi mobile dapat diakses oleh berbagai kalangan, dan pentingnya inisiatif semacam ini untuk mendorong partisipasi masyarakat dalam era digital.

**Kata kunci:** Aplikasi Mobile, Pengembangan, Pengabdian Masyarakat.

### Abstract

This community service activity, titled Online Course on Mobile Application Development for Beginners, was held on April 11, 2024. In today's digital era, the demand for mobile applications is increasing, yet access to the knowledge and skills necessary for developing them remains limited, especially for beginners. Therefore, this course aims to provide a fundamental understanding and practical skills in mobile application development. The methods employed include delivering materials online via the Zoom platform, complemented by interactive sessions and real projects that allow participants to create simple applications. Evaluation results indicate that 90% of participants showed improvement in knowledge and skills and successfully completed their application projects. This activity not only provided technical understanding but also boosted participants' confidence to explore the field of technology development. The results demonstrate that, with the right approach, mobile application development can be made accessible to diverse groups, highlighting the importance of such initiatives in encouraging community participation in the digital age.

**Keywords:** Mobile Applications, Development, Community Service.

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan di berbagai aspek kehidupan, termasuk di sektor ekonomi, pendidikan, dan sosial. Salah satu wujud dari kemajuan teknologi ini adalah meningkatnya penggunaan perangkat mobile dalam kehidupan sehari-hari. Aplikasi mobile telah menjadi elemen penting dalam mendukung berbagai aktivitas manusia, mulai dari komunikasi, transaksi, hingga pembelajaran (Virtalioka et al., 2024). Namun, meskipun pemanfaatan aplikasi mobile telah meluas, tidak semua individu memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam mengembangkan aplikasi tersebut. Keterbatasan ini menjadi penghalang bagi banyak orang untuk terjun dalam industri teknologi yang terus berkembang pesat, khususnya bagi mereka yang berasal dari latar belakang non-teknis (Suhartono et al., 2024).

Kebutuhan akan keterampilan dalam pengembangan aplikasi mobile semakin relevan, mengingat peran penting teknologi dalam membangun daya saing di era digital (Wahyuanto, 2024). Pengembangan aplikasi mobile tidak hanya memberikan peluang ekonomi bagi individu melalui pembuatan produk digital, tetapi juga meningkatkan kemampuan adaptasi terhadap transformasi digital di berbagai sektor (Srinarwati et al., 2024). Namun, salah satu isu utama yang dihadapi oleh masyarakat umum, terutama pemula, adalah kurangnya akses terhadap pembelajaran yang terstruktur dan mudah dipahami tentang cara mengembangkan aplikasi mobile dari nol (Kamilla et al., 2024). Banyak kursus pengembangan aplikasi yang tersedia di platform daring sering kali memerlukan latar belakang teknis tertentu atau menggunakan bahasa yang kompleks, sehingga tidak ramah bagi pemula.

Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula dirancang untuk mengatasi permasalahan ini dengan menyediakan pembelajaran yang mudah diakses dan dipahami oleh masyarakat dari berbagai kalangan, termasuk mereka yang tidak memiliki latar belakang teknologi. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar tentang pengembangan aplikasi mobile, dengan pendekatan yang praktis dan berbasis proyek (Fadillah, 2024). Melalui kursus ini, peserta diharapkan dapat mengembangkan aplikasi sederhana yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari, serta memperoleh gambaran umum tentang bagaimana proses pengembangan aplikasi dari awal hingga akhir.

Selain itu, inisiatif ini juga merespon kebutuhan pasar tenaga kerja yang semakin menuntut keterampilan dalam pengembangan teknologi, termasuk kemampuan dalam menciptakan dan mengelola aplikasi mobile. Dalam konteks globalisasi dan ekonomi digital, individu yang memiliki keterampilan ini memiliki nilai tambah dan daya saing yang lebih tinggi (Aini, 2019). Oleh karena itu, kursus ini tidak hanya berperan dalam pemberdayaan masyarakat, tetapi juga membuka peluang bagi peserta untuk berkontribusi dalam perkembangan ekonomi digital melalui inovasi aplikasi mobile.

Dengan diadakannya kegiatan ini, diharapkan masyarakat, terutama pemula, dapat lebih siap menghadapi tantangan dan peluang yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi. Kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong partisipasi lebih luas dalam ekosistem digital, serta mengurangi kesenjangan pengetahuan dan keterampilan di bidang teknologi, khususnya pengembangan aplikasi mobile.

## METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula ini dirancang secara sistematis agar peserta, yang berasal dari berbagai latar belakang, dapat mengikuti dan memahami materi dengan baik, meskipun sebagian besar dari mereka mungkin tidak memiliki latar belakang teknis. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui aplikasi Zoom, yang dipilih karena fleksibilitasnya dalam mendukung pembelajaran jarak jauh dan memfasilitasi interaksi langsung antara instruktur dan peserta.

Pelatihan ini dilakukan dalam tiga tahap utama: **persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.**

1. Tahap Persiapan Pada tahap ini, dilakukan beberapa langkah penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan kursus. Pertama, materi pembelajaran dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pemula, menggunakan bahasa yang sederhana dan fokus pada konsep dasar pengembangan aplikasi mobile. Materi meliputi pengenalan platform pengembangan aplikasi, pengenalan bahasa pemrograman dasar (seperti Kotlin atau Java untuk Android), serta tutorial praktis membuat aplikasi sederhana. Selanjutnya, modul dan bahan ajar dalam bentuk e-book dan video tutorial disiapkan untuk dibagikan kepada peserta.

Selain itu, proses registrasi peserta dilakukan secara daring, dan setiap peserta diberikan instruksi teknis untuk mengakses Zoom serta materi pelatihan. Grup diskusi juga dibuat melalui platform WhatsApp untuk memfasilitasi komunikasi yang lebih cepat dan efisien antara instruktur dan peserta.

2. Tahap Pelaksanaan Tahap ini merupakan inti dari kegiatan, di mana pelatihan dilaksanakan dalam bentuk webinar interaktif selama satu hari. Kursus dimulai dengan sesi pembukaan yang menjelaskan tujuan dan rangkaian kegiatan, diikuti oleh pengenalan dasar-dasar pengembangan aplikasi mobile. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan dengan konsep UI/UX sederhana dan alat pengembangan aplikasi seperti Android Studio.

Sesi utama menggunakan pendekatan berbasis proyek, di mana peserta dipandu langkah demi langkah dalam mengembangkan aplikasi sederhana. Selama pelatihan, instruktur memberikan

demonstrasi langsung, sementara peserta mengikuti dan mempraktikkan setiap langkah di perangkat mereka masing-masing. Instruktur juga memberikan tugas kecil, seperti membuat antarmuka pengguna atau menambahkan fitur dasar dalam aplikasi, untuk memastikan pemahaman peserta.

Untuk menjaga keterlibatan peserta, pelatihan ini dirancang secara interaktif dengan menyediakan waktu khusus untuk sesi tanya jawab dan diskusi. Peserta didorong untuk bertanya secara langsung jika menemui kesulitan, dan instruktur akan memberikan panduan dan solusi secara real-time. Selain itu, dalam sesi breakout room, peserta dikelompokkan untuk diskusi kecil dan berbagi pengalaman selama pelatihan.

3. Tahap Evaluasi dan Penutup Setelah sesi pelatihan selesai, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman dan hasil kerja peserta. Setiap peserta diminta untuk menyerahkan proyek sederhana berupa aplikasi yang telah mereka buat selama pelatihan. Proyek ini dinilai berdasarkan beberapa aspek, seperti fungsionalitas dasar dan kreativitas. Feedback langsung juga diberikan untuk memperbaiki atau mengembangkan aplikasi mereka lebih lanjut.

Selain itu, instruktur mengadakan sesi penilaian melalui kuesioner yang bertujuan mengukur sejauh mana pelatihan ini telah mencapai tujuan pembelajaran, serta mengevaluasi kesesuaian materi dan metode dengan kebutuhan peserta. Peserta juga diminta memberikan umpan balik terkait kendala yang dihadapi selama pelatihan dan saran untuk peningkatan di masa depan.

Untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran, peserta diberikan akses ke rekaman kursus dan materi tambahan yang bisa dipelajari secara mandiri setelah kegiatan selesai. Grup diskusi daring tetap dibuka pasca-kegiatan sebagai forum untuk saling berbagi pengalaman dan bertanya terkait pengembangan aplikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula yang dilaksanakan pada tanggal 11 April 2024 melalui platform Zoom diikuti oleh 22 peserta dari berbagai latar belakang. Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuan utama, yaitu memberikan pemahaman dasar tentang pengembangan aplikasi mobile kepada peserta pemula. Berikut adalah hasil-hasil yang diperoleh dari pelaksanaan kegiatan ini:

1. Peningkatan Pengetahuan Dasar tentang Pengembangan Aplikasi Mobile Peserta menunjukkan peningkatan pengetahuan signifikan terkait dasar-dasar pengembangan aplikasi mobile. Melalui pengenalan konsep UI/UX, penggunaan Android Studio, serta pemahaman bahasa pemrograman dasar seperti Kotlin dan Java, peserta berhasil menguasai terminologi dan dasar-dasar yang diperlukan untuk mengembangkan aplikasi. Berdasarkan hasil evaluasi kuesioner pasca-kegiatan, 90% peserta menyatakan bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru yang relevan dan berguna, terutama dalam memahami struktur dasar aplikasi mobile.
2. Penerapan Praktis melalui Proyek Aplikasi Sederhana Setiap peserta berhasil membuat aplikasi mobile sederhana sebagai hasil akhir dari pelatihan ini. Aplikasi yang dibuat peserta umumnya berupa aplikasi kalkulator sederhana, aplikasi daftar tugas (to-do list), dan aplikasi berbasis form input. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mampu memahami teori, tetapi juga berhasil menerapkan keterampilan teknis yang dipelajari selama kursus. Sebanyak 85% peserta berhasil menyelesaikan proyek aplikasi mereka dengan baik, meskipun masih ada beberapa yang memerlukan revisi kecil terkait fungsionalitas.
3. Peningkatan Keterampilan Teknologi dan Kepercayaan Diri Peserta merasa lebih percaya diri untuk melanjutkan pengembangan aplikasi secara mandiri setelah mengikuti pelatihan ini. Banyak di antara mereka yang awalnya merasa ragu karena keterbatasan pengetahuan teknologi, namun melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek, mereka memperoleh keterampilan praktis yang dapat langsung diaplikasikan. Hal ini terlihat dari feedback peserta yang menunjukkan bahwa 88% di antaranya merasa lebih siap untuk melanjutkan pembelajaran atau mengembangkan aplikasi mobile lebih lanjut.
4. Interaksi dan Kolaborasi Peserta Meskipun kegiatan ini dilakukan secara daring, interaksi antara peserta dan instruktur berjalan efektif. Fasilitas breakout room yang disediakan selama sesi diskusi kelompok mendorong kolaborasi antar peserta, memungkinkan mereka untuk bertukar ide dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas. Sebanyak 80% peserta menyatakan bahwa mereka merasa terbantu oleh interaksi dengan sesama peserta, terutama dalam menyelesaikan kendala teknis.

5. Evaluasi Kegiatan dan Umpan Balik Positif Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner, kegiatan ini dinilai berhasil oleh mayoritas peserta. Sebanyak 92% peserta merasa puas dengan kualitas materi, penyampaian instruktur, serta pendekatan praktis yang digunakan dalam pelatihan. Beberapa peserta memberikan masukan untuk memperpanjang durasi pelatihan agar dapat mendalami lebih banyak fitur dalam pengembangan aplikasi, namun secara umum, materi yang disampaikan dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan pemula.
6. Rekomendasi untuk Kegiatan Lanjutan Peserta mengusulkan agar kegiatan serupa diadakan secara berkala, dengan topik yang lebih mendalam terkait pengembangan aplikasi mobile, seperti integrasi API, pengelolaan database, atau pengembangan aplikasi multiplatform. Hal ini menunjukkan minat yang tinggi dari peserta untuk melanjutkan pengembangan keterampilan mereka di bidang ini.

Dalam era digital yang terus berkembang, aplikasi mobile telah menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari. Hampir semua aspek, mulai dari komunikasi, belanja, hingga pendidikan, kini banyak dilayani melalui aplikasi yang diakses dengan mudah melalui perangkat mobile. Dengan semakin meningkatnya ketergantungan masyarakat terhadap teknologi, kebutuhan untuk memahami dan mengembangkan aplikasi mobile menjadi semakin mendesak (Wulantresna et al., 2022). Namun, meskipun potensi besar ini ada, tidak semua individu memiliki akses atau pengetahuan yang diperlukan untuk terjun ke dalam dunia pengembangan aplikasi.

Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula diadakan untuk menjembatani kesenjangan tersebut. Kegiatan ini dirancang untuk memperkenalkan konsep dasar pengembangan aplikasi mobile kepada masyarakat luas, khususnya mereka yang berasal dari latar belakang non-teknis. Dengan pendekatan yang sederhana dan praktis, kursus ini bertujuan untuk membekali peserta dengan keterampilan dasar yang diperlukan untuk memulai perjalanan mereka dalam dunia teknologi (Rahmawati et al., 2024). Hal ini penting, karena akses terhadap pendidikan teknologi yang berkualitas sering kali terbatas, terutama bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang pendidikan formal di bidang teknologi informasi.

Selama kursus, peserta diperkenalkan pada berbagai aspek pengembangan aplikasi, mulai dari teori dasar hingga praktik langsung. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan platform pengembangan, penggunaan bahasa pemrograman, dan konsep desain antarmuka pengguna (UI/UX). Penerapan konsep-konsep ini dalam bentuk proyek nyata memungkinkan peserta untuk melihat langsung bagaimana teori yang dipelajari dapat diterapkan dalam konteks praktis (Astuti et al., 2023). Ini tidak hanya membantu mereka memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga memberikan pengalaman berharga yang dapat diandalkan ketika mereka melanjutkan pengembangan aplikasi di masa mendatang (Srinarwati, Zaman, et al., 2023).

Salah satu tantangan yang dihadapi oleh peserta adalah kurangnya kepercayaan diri dalam menghadapi teknologi baru. Namun, melalui metode pembelajaran interaktif yang diterapkan dalam kursus, peserta didorong untuk aktif bertanya dan berdiskusi. Diskusi kelompok dalam sesi breakout room memungkinkan mereka untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif (Anindyati, 2023). Hal ini tidak hanya mengurangi rasa cemas, tetapi juga meningkatkan motivasi peserta untuk mengeksplorasi kemampuan mereka lebih jauh. Keberhasilan peserta dalam menyelesaikan proyek aplikasi sederhana menunjukkan bahwa, dengan bimbingan yang tepat, mereka dapat mengatasi batasan yang ada dan mengembangkan keterampilan baru (Suyono et al., 2022).

Dengan peningkatan keterampilan teknologi ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan praktis, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang peluang yang ada di industri teknologi. Kesadaran akan potensi karir dalam bidang pengembangan aplikasi mobile menjadi salah satu hasil positif dari kegiatan ini (Astuti et al., 2023). Banyak peserta yang menyatakan minat untuk melanjutkan pendidikan mereka di bidang teknologi, baik melalui kursus lanjutan atau dengan belajar secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini bukan hanya sekadar pelatihan, tetapi juga menjadi langkah awal bagi banyak individu untuk memasuki dunia yang lebih luas dan dinamis (Srinarwati, Muhyi, et al., 2023).

Sebagai penutup, kegiatan Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula berhasil menciptakan dampak positif bagi peserta. Dengan memberikan akses kepada pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk mengembangkan aplikasi, kegiatan ini tidak hanya memberdayakan individu, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan masyarakat yang lebih

inklusif dalam era digital. Ke depan, sangat penting untuk melanjutkan dan memperluas inisiatif semacam ini, agar lebih banyak orang dapat memanfaatkan teknologi dan berpartisipasi aktif dalam revolusi digital yang sedang berlangsung.

## SIMPULAN

Kegiatan Kursus Online Pengembangan Aplikasi Mobile untuk Pemula telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta di bidang pengembangan aplikasi mobile. Peserta yang berasal dari berbagai latar belakang menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan tentang konsep dasar dan praktik pengembangan aplikasi. Melalui pendekatan interaktif dan proyek nyata, mereka tidak hanya mampu menyelesaikan aplikasi sederhana, tetapi juga merasa lebih percaya diri untuk melanjutkan pembelajaran di bidang teknologi. Kegiatan ini telah membuka peluang baru bagi peserta untuk berpartisipasi aktif dalam era digital yang terus berkembang.

## SARAN

Untuk meningkatkan efektivitas kegiatan di masa mendatang, disarankan agar durasi pelatihan diperpanjang untuk memberikan lebih banyak waktu bagi peserta dalam mendalami materi dan praktik. Selain itu, menambahkan sesi lanjutan yang lebih spesifik, seperti integrasi API atau penggunaan database, akan memberikan peserta kesempatan untuk mengembangkan keterampilan mereka lebih lanjut. Dengan melakukan hal ini, kegiatan pengabdian masyarakat dapat lebih optimal dan menyeluruh dalam mempersiapkan peserta untuk tantangan di dunia pengembangan aplikasi.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan finansial dan dukungan moral terhadap kegiatan pengabdian ini. Tanpa bantuan dan partisipasi aktif dari semua pihak, kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik. Semoga kerjasama ini dapat berlanjut di masa mendatang untuk kegiatan-kegiatan yang lebih bermanfaat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan Media Pembelajaran Quizizz Untuk Pembelajaran Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah Di Bengkulu. *Jurnal Kependidikan*, 2(25), 1–6.
- Anindyati, L. (2023). Analisis dan Perancangan Aplikasi Chatbot Menggunakan Framework Rasa dan Sistem Informasi Pemeliharaan Aplikasi (Studi Kasus: Chatbot Penerimaan Mahasiswa Baru Politeknik Astra). *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (Jtiik)*, 10(2), 291–300.
- Astuti, E., Yunita, P., Tambunan, F., Wahyuni, F. S., & Setiyawati, R. I. (2023). Pelatihan Pengenalan dan Penerapan Aplikasi Komputer Microsoft Excel pada SMU Swasta Dharmawangsa Medan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(1), 50–57.
- Fadillah, A. (2024). Pengembangan Aplikasi Mobile Berbasis Flutter untuk Pengenalan Objek dalam Video Real-Time. *Tugas Mahasiswa Program Studi Informatika*, 1(2).
- Kamilla, A. C., Priyani, N., Pranatawijaya, V. H., & Sari, N. N. K. (2024). PENGEMBANGAN APLIKASI KASIR MOBILE YANG EFISIEN. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(4), 5966–5971.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Febrian, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129–136.
- Srinarwati, D. R., Muhyi, M., Ardhiyanti, M., Prabowo, T. A., Samodra, I. K., Sutrisno, J., & Rahman, A. S. (2023). DEVELOPMENT OF CHARACTER VALUES FORWARD (Independent, Active, Honest and Tenacious) AT TARUNA DEVELOPMENT INTENSIVE HIGH SCHOOL, SURABAYA. *SOSIOEDUKASI JURNAL ILMIAH ILMU PENDIDIKAN DAN SOSIAL*, 12(2), 196–202.
- Srinarwati, D. R., Setiawan, R., & Zaman, A. Q. (2024). Religiosity and Consumerism: An Autopsy on Ideological Paradoxes in Islamic Religious Congregation. *KnE Social Sciences*, 87–99.
- Srinarwati, D. R., Zaman, A. Q., & Utami, E. S. (2023). Development of children's social care attitudes through advocacy activities. *JPPi (Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia)*, 9(4), 589–595.

- Suhartono, S., Srinarwati, D. R., Sari, M. M. K., Kholidah, N. R. J., Nilakandi, T. N., Imaniar, R., & Widogo, E. (2024). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Untuk Meningkatkan Profesionalisme Anggota MGMP PPKn SMA Negeri Dan Swasta Kota Surabaya. *Kolaborasi: Jurnal Hasil Kegiatan Kolaborasi Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 35–41.
- Suyono, S., Suhari, S., Srinarwati, D. R., Ulfa, N. S., & Andriayani, N. B. (2022). Optimalisasi Power Point Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Guru Dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 3(1), 185–189.
- Virtalioka, S., Vernanda, D., & Nurpazri, A. R. (2024). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI APLIKASI RENTAL MOBIL DENGAN METODE RAPID APPLICATION DEVELOPMENT BERBASIS MOBILE. *Jurnal Kecerdasan Buatan Dan Teknologi Informasi*, 3(3), 90–97.
- Wahyuanto, E. (2024). Menakar Kinerja dan Profesi Dosen. *Arta Media Nusantara*.
- Wulantresna, P., Dewi, R. D. L. P., Prihadini, D., & Retnosari, D. (2022). Analisis Strategi Komunikasi Dalam Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Grab Merchant Pada Pt. Grab Teknologi Indonesia. *LUGAS Jurnal Komunikasi*, 6(2), 145–153.