
Workshop Pembuatan dan Pelatihan Aplikasi Android Untuk Sistem Poin Tugas Mengaji untuk Panti Asuhan Al-Husna

Workshop on Android Application Development and Training for Koranic Assignment Point System for Al-Husna Orphanage

Azam Muzakhim Imammuddin¹, Septriandi Wirayoga^{2*}, Irfin Sandra Asti³, Isac Ilham Akbar Habibi⁴, Guntur Yanuar Astono⁵, Miftakhul Huda⁶

^{1,2,3}Program Studi Jaringan Telekomunikasi Digital, Jurusan Elektro, Politeknik Negeri Malang

*Korespondensi : yoqa.septriandi@polinema.ac.id

Article history:

Received Juli 06, 2024;

Revised: Juli 25, 2024;

Accepted: Agustus 24, 2024;

Published: Agustus 26, 2024

Keywords:

Android, Quran, Workshop, Orphanage

Abstract: By utilizing technology, the development of an Android application for a Quranic assignment point system will provide an innovative and practical solution. This application will provide a facility for teachers to record each child's progress in memorizing and understanding the Qur'an. In addition, foster parents can also access this information in real-time, so that they can be involved in the development of their children's religious education. Through the use of this application, it is expected that it will be easier to create a structured learning environment, provide additional motivation for children to learn the Qur'an, and strengthen the relationship between teachers, children, and foster parents at Al-Husna Orphanage. In order to disseminate this innovation, a community service activity was carried out with the title "Workshop on Making and Training Android Applications for the Quranic Assignment Point System for Al-Husna Orphanage." This workshop aims to provide practical training to teachers and managers of orphanages on how to make and use the application, so that they can maximize the potential of technology in improving the quality of religious education of children in orphanages.

Abstrak

Dengan memanfaatkan teknologi, pengembangan aplikasi Android untuk sistem poin tugas mengaji akan memberikan solusi yang inovatif dan praktis. Aplikasi ini akan memberikan fasilitas bagi pengajar untuk mencatat kemajuan setiap anak dalam menghafal dan memahami Al-Qur'an. Selain itu, orang tua asuh juga dapat mengakses informasi ini secara real-time, sehingga mereka dapat ikut terlibat dalam perkembangan pendidikan agama anak-anak mereka. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan akan lebih mudah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang terstruktur, memberikan motivasi tambahan kepada anak-anak untuk belajar Al-Qur'an, dan menguatkan hubungan antara pengajar, anak-anak, serta orang tua asuh di Panti Asuhan Al-Husna. Dalam rangka menyebarluaskan inovasi ini, dilakukan kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Workshop Pembuatan dan Pelatihan Aplikasi Android Untuk Sistem Poin Tugas Mengaji untuk Panti Asuhan Al-Husna." Workshop ini bertujuan untuk memberikan pelatihan praktis kepada para pengajar dan pengelola panti asuhan mengenai cara pembuatan dan penggunaan aplikasi tersebut, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi teknologi dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama anak-anak di panti asuhan.

Kata Kunci: Android, Mengaji, Workshop, Panti

1. PENDAHULUAN

Kementrian Sosial Republik Indonesia menjelaskan bahwa : Panti asuhan adalah suatu lembaga usaha kesejahteraan sosial yang mempunyai tanggung jawab untuk memberikan pelayanan kesejahteraan sosial kepada anak telantar dengan melaksanakan penyantunan dan pengentasan anak telantar, memberikan pelayanan pengganti fisik, mental, dan sosial pada anak asuh, sehingga memperoleh kesempatan yang luas, tepat dan memadai bagi perkembangan kepribadiannya sesuai dengan yang diharapkan sebagai bagian dari generasi penerus cita-cita

bangsa dan sebagai insan yang akan turut serta aktif di dalam bidang pembangunan nasional. Berdasarkan pemaparan diatas yang intinya anak-anak yang tinggal di Panti Asuhan merupakan bagian dari generasi penerus cita-cita bangsa dan sebagai insan yang akan turutserta aktif di dalam bidang pembangunan nasional, perlu diberdayakan akan mereka menjadi berdaya. Selaras dengan pendapat [1] yang menjelaskan bahwa pemberdayaan adalah menyiapkan kepada masyarakat berupa sumber daya, kesempatan, pengetahuan dan keahlian untuk meningkatkan kapasitas diri masyarakat di dalam menentukan masa depan mereka, serta berpartisipasi dan mempengaruhi kehidupan dalam komunitas masyarakat itu sendiri. Pendidikan dan perkembangan spiritual anak-anak di Panti Asuhan Al-Husna adalah prioritas utama dalam upaya memberikan perhatian penuh kepada mereka. Pendidikan agama, khususnya dalam hal mengaji Al-Qur'an, menjadi aspek yang sangat penting dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral mereka. Namun, mengelola dan memonitor kemajuan setiap anak dalam mempelajari Al-Qur'an di lingkungan panti asuhan dapat menjadi tantangan. Oleh karena itu, kebutuhan akan sistem yang efisien, terukur, dan dapat diakses untuk merekam serta memantau perkembangan pengajaran Al-Qur'an di panti asuhan tersebut semakin mendesak. Dengan memanfaatkan teknologi, pengembangan aplikasi Android untuk sistem poin tugas mengaji akan memberikan solusi yang inovatif dan praktis. Aplikasi ini akan memberikan fasilitas bagi pengajar untuk mencatat kemajuan setiap anak dalam menghafal dan memahami Al-Qur'an. Selain itu, orang tua asuh juga dapat mengakses informasi ini secara real-time, sehingga mereka dapat ikut terlibat dalam perkembangan pendidikan agama anak-anak mereka. Melalui penggunaan aplikasi ini, diharapkan akan lebih mudah untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang terstruktur, memberikan motivasi tambahan kepada anak-anak untuk belajar Al-Qur'an, dan menguatkan hubungan antara pengajar, anak-anak, serta orang tua asuh di Panti Asuhan Al-Husna.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan tahap perencanaan yang matang, di mana tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan untuk memahami kondisi dan tantangan yang dihadapi oleh Panti Asuhan Al-Husna dalam sistem pengajaran dan pemantauan tugas mengaji. Analisis ini dilakukan melalui wawancara, observasi langsung, dan pengumpulan data dari pengajar, pengelola panti, serta orang tua asuh. Hasil dari analisis ini kemudian dijadikan dasar dalam perancangan aplikasi, yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik panti asuhan, memastikan bahwa aplikasi yang dikembangkan benar-benar relevan dan bermanfaat.

Setelah tahap analisis kebutuhan, tim melanjutkan dengan perancangan aplikasi. Pada tahap ini, desain aplikasi dibuat dengan mempertimbangkan antarmuka yang mudah digunakan (user-friendly) dan fitur-fitur yang diperlukan, seperti pencatatan kemajuan hafalan, pengingat tugas, dan akses informasi bagi orang tua asuh secara real-time. Prototipe awal aplikasi dibuat dan diujikan kepada beberapa pengguna kunci di panti asuhan untuk mendapatkan umpan balik. Berdasarkan masukan dari pengguna, dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pada desain aplikasi sebelum masuk ke tahap pengembangan.

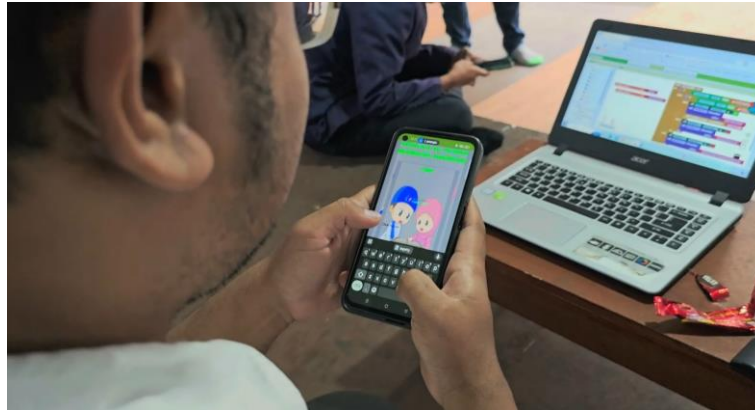
Tahap pengembangan aplikasi dilakukan secara bertahap, di mana tim pengembang melakukan coding dan integrasi berbagai fitur yang telah dirancang sebelumnya. Proses ini melibatkan pengujian berulang kali untuk memastikan aplikasi bebas dari bug dan dapat berfungsi dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Selain itu, dilakukan pula simulasi penggunaan aplikasi di lingkungan panti asuhan untuk memastikan aplikasi mampu menangani skenario-skenario yang mungkin terjadi dalam penggunaannya sehari-hari. Setelah aplikasi dinyatakan siap, dilakukan pengujian akhir yang melibatkan seluruh elemen panti asuhan untuk memastikan bahwa semua fungsi aplikasi berjalan dengan lancar dan sesuai harapan.

Tahap akhir dari metode pengabdian ini adalah pelaksanaan workshop pembuatan dan pelatihan penggunaan aplikasi. Workshop ini dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam kepada para pengajar dan pengelola panti asuhan tentang cara mengoperasikan aplikasi, melakukan pemeliharaan, serta memaksimalkan manfaat dari teknologi ini dalam sistem pengajaran. Dalam workshop, peserta juga diberikan kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan aplikasi secara langsung, dengan bimbingan dan dukungan dari tim pengabdian. Selain itu, disediakan materi pendukung berupa panduan tertulis dan video tutorial untuk memastikan keberlanjutan penggunaan aplikasi setelah workshop selesai. Dengan metode ini, diharapkan aplikasi yang dikembangkan

3. HASIL

Anak-anak di Panti Asuhan Al Husna Malang, yang terletak di Perum Pondok Lestari Indah, Dusun Klandungan, Landungsari, Kecamatan Dau, Kabupaten Malang, Jawa Timur 65151, terdiri dari 18 orang yang berpartisipasi dalam kegiatan pengabdian masyarakat. Tema kegiatan Pengabdian Masyarakat adalah “Pelatihan dan Pembuatan Teknologi Penyiraman Kebun Sayur di Panti Asuhan Al-Husna Malang Untuk Peningkatan Kualitas Sumber Daya Alam Pangan”. Gambar 1 menunjukkan persiapan perangkat lunak dan perangkat keras untuk pelatihan IoT sebelum pelaksanaan, dan Gambar 2 dan 3 menunjukkan pelaksanaan kegiatan.

Kegiatan ini melibatkan beberapa mahasiswa agar lebih memahami bagaimana mahasiswa memanfaatkan pengetahuan mereka dalam kehidupan masyarakat. Tabel 1 menunjukkan beberapa hasil kuisioner.



Gambar 1. Hasil Aplikasi Keseluruhan



Gambar 2. Pengarahan Materi Awal



Gambar 3. Penutupan kegiatan antara pelaksana dan wakil Panti Asuhan

4. DISKUSI

Berikut adalah tabel hasil pengujian kuisioner untuk judul pengabdian "Workshop Pembuatan dan Pelatihan Aplikasi Android Untuk Sistem Poin Tugas Mengaji untuk Panti Asuhan Al-Husna." Nama-nama peserta yang tercantum dalam tabel adalah Sylvia, Nada, Wida, Aisyah, Floren, Adin, Naza, Nazila, Alfi, Nurul, Inaz, Nikmah, Ziyah, Amah, Zahrah, Afifah, Syifa, dan Zulfa pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Kuisioner Pemahaman Workshop

No	Nama Peserta	Pemahaman Materi	Keterlibatan dalam Workshop	Kepuasan Terhadap Aplikasi	Kemudahan Penggunaan Aplikasi	Keseluruhan Workshop
1	Sylvia	4	5	4	5	4.5
2	Nada	5	4	5	4	4.5
3	Wida	4	4	4	4	4
4	Aisyah	5	5	5	5	5
5	Floren	4	3	4	4	3.75
6	Adin	5	4	5	4	4.5
7	Naza	4	5	4	5	4.5
8	Nazila	3	4	3	4	3.5
9	Alfi	4	4	4	4	4
10	Nurul	5	5	5	5	5
11	Inaz	4	4	4	4	4
12	Nikmah	5	5	5	5	5
13	Ziyah	4	3	4	3	3.5
14	Amah	5	4	5	4	4.5
15	Zahrah	4	4	4	4	4
16	Afifah	5	5	5	5	5
17	Syifa	4	4	4	4	4
18	Zulfa	5	5	5	5	5

Keterangan:

- **Pemahaman Materi:** Skala 1-5, di mana 5 = Sangat Paham, 4 = Paham, 3 = Cukup Paham, 2 = Kurang Paham, 1 = Tidak Paham
- **Keterlibatan dalam Workshop:** Skala 1-5, di mana 5 = Sangat Aktif, 4 = Aktif, 3 = Cukup Aktif, 2 = Kurang Aktif, 1 = Tidak Aktif
- **Kepuasan Terhadap Aplikasi:** Skala 1-5, di mana 5 = Sangat Puas, 4 = Puas, 3 = Cukup Puas, 2 = Kurang Puas, 1 = Tidak Puas
- **Kemudahan Penggunaan Aplikasi:** Skala 1-5, di mana 5 = Sangat Mudah, 4 = Mudah, 3 = Cukup Mudah, 2 = Kurang Mudah, 1 = Tidak Mudah
- **Keseluruhan Workshop:** Nilai rata-rata dari semua parameter.

Hasil pengujian kuisioner menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang disampaikan, merasa puas dengan aplikasi yang dikembangkan, dan menilai aplikasi mudah digunakan. Nilai rata-rata keseluruhan dari berbagai aspek workshop berada dalam kategori baik hingga sangat baik, menunjukkan bahwa tujuan dari pengabdian ini telah tercapai. Secara keseluruhan, program ini berhasil memperkenalkan dan mengimplementasikan teknologi dalam sistem pengajaran mengaji di Panti Asuhan Al-Husna, memberikan dampak positif yang signifikan bagi para pengajar, anak-anak, dan orang tua asuh. Aplikasi ini diharapkan dapat terus digunakan dan dikembangkan lebih lanjut untuk memberikan manfaat yang lebih luas di masa mendatang.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari rangkaian pengabdian masyarakat dengan judul "Workshop Pembuatan dan Pelatihan Aplikasi Android Untuk Sistem Poin Tugas Mengaji untuk Panti Asuhan Al-Husna" adalah bahwa teknologi dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan agama di panti asuhan. Pengembangan aplikasi Android ini terbukti memberikan solusi yang inovatif dan praktis bagi pengajar dalam mencatat dan memonitor kemajuan anak-anak dalam menghafal dan memahami Al-Qur'an. Orang tua asuh juga mendapat manfaat besar dari kemampuan untuk memantau perkembangan anak secara real-time, sehingga menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih terstruktur dan memberikan motivasi tambahan bagi anak-anak.

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini, yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, pengujian aplikasi, dan pelaksanaan workshop, berhasil diterapkan dengan baik. Setiap tahapan dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa aplikasi yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan spesifik panti asuhan. Workshop yang diadakan juga mendapat respons positif dari para peserta, yang menunjukkan tingkat pemahaman materi, keterlibatan, dan kepuasan yang tinggi terhadap aplikasi yang dikembangkan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada DIPA Politeknik Negeri Malang 2024 yang telah memberi dukungan moral dan dana terhadap program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Fitriyani, A., Hendharsetiawan, A. A., Atika, P. D., & Sari, R. (2022). Penerapan sistem aplikasi pengelolaan materi pembelajaran pada Yayasan Al-Mabrur Kabupaten Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions*, 2(2), 125–134. <https://doi.org/10.31599/jucosco.v2i2.1111>
- Hendharsetiawan, A. A., Fitriyani, A., & Atika, P. D. (2023). Pelatihan penggunaan sistem aplikasi manajemen prospek donatur pada Panti Yatim Indonesia (PYI) Bekasi. *Journal Name*, 3(1), 11–20.
- Irianto, S. Y., Agus, I., Febriani, O. M., & Yuliawati, D. (2021). Pelatihan keterampilan komputer bagi anak-anak Panti Asuhan Rumah Yatim Bandar Lampung. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat*, 40–45. <https://jurnal.darmajaya.ac.id/index.php/PSND/article/view/2929>
- Keterampilan, P., et al. (2023). Dasar Microsoft Office 2010: Pengembangan keterampilan teknologi informasi bagi anak yatim dan kurang mampu di Yayasan Ahmad Al-Badriah, Tangerang dengan pelatihan dasar Microsoft Office 2010. *Journal Name*, No. February.
- Pariyadi, & Putra, A. (n.d.). Aplikasi pendaftaran lansia dan olah data kegiatan Panti Sosial Tresna Werdha Budi Luhur Jambi. *Fortech Lp2M STMIK Nurdin Hamzah Jambi*, 18–23.
- Suharso, W., Harijanto, G., & Rizki, D. (2023). Pembangunan website Panti Asuhan Muhammadiyah Lawang. *Journal Name*, 5(2), 108–113.
- Wahyudi, W., & Setyonugroho, W. (2021). Peningkatan kompetensi santri panti asuhan Al-Amin pada software aplikasi grafis. *Prosiding Seminar Nasional Program Pengabdian Masyarakat*, 2229–2234. <https://doi.org/10.18196/ppm.311.268>
- Wanodyatama, N. P., Asidiky, Z., & Puspa, V. M. (2022). Senadiba II 2022. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, *Journal Name*, 192–198.
- Widagdo, B. W., et al. (2023). Pelatihan aplikasi perkantoran untuk persiapan dalam. *Journal Name*, 1(1), 20–26.
- Yayasan, P., & Surabaya, A. (2022). Ekobis Abdimas. *Journal Name*, 3, 12–19.