

Pengenalan Coding Bagi Usia Sekolah Menggunakan Aplikasi SHINIBIK (Shinhan University dan IBI Kosgoro 1957) Bagi Murid Sekolah Dasar Negeri 11 Lenteng Agung Jakarta Selatan

Boy Firmansyah¹⁾, Andri Priawijaya Nur²⁾ †, Filda Angellia³⁾, Waskita Cahya⁴⁾,
Astried Silvanie Akbar⁵⁾

1, 2,3,4,5 *Institut Bisnis Dan Informatika Kosgoro 1957*

ABSTRACT

Industrial Era 4.0 brought Indonesian people to a technological mindset that covered various aspects of life. Technology is now open again to luxury things (luxury) so that people can not be separated from the rise of technological facilities. In preparation for entering the industrial era 5.0, there is no doubt that information retrieval is greatly supported and facilitated by various technology-based devices and applications. Information which is currently an important basic material in shaping concrete data makes information important in various aspects of life. Based on the adage "do not know then do not love" will bring every human being will continue to need information that is used to recognize something so that it can more quickly adapt and easily accept the positive things that exist. For this reason, the existence of a computer-based application created by using a specific programming language coding as a tool that can help humans in finding things that can be information for him. Responding to this matter, where there are still so many people who are not familiar with coding, especially in school-age children, we intend to help one of the current government programs, which is helping programs that lead people to better recognize coding, especially at school age.

Keywords: Coding, Application, Technology, School Age.

Received: 15 April 2020

Revised: 29 Mei 2020

Accepted: 10 Juni
2020

¹ Corresponding Author: Program Studi Informatika dan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer IBI Kosgoro 1957 Jl.M.Kahfi II No.33 Jagakarsa Jakarta Selatan; Email: boy.lia@gmail.com

² RIP

PENDAHULUAN

Pada Era Industrial 4.0 membawa masyarakat Indonesia kepada mindset teknologi yang meliputi berbagai aspek kehidupan. Teknologi saat ini bukan lagi hal yang baru bagi masyarakat yang dalam kehidupannya tidak dapat terlepas dari maraknya fasilitas teknologi seperti: komputer, gadget, dan internet. Era saat ini adalah telah mencapai memasuki era industrial 5.0 yang mengolah dan menyajikan data dan informasi maka pencarian informasi pun sangat ditunjang dan di fasilitasi oleh berbagai perangkat dan aplikasi sistem berbasis teknologi. Informasi yang saat ini menjadi produk penting sebagai hasil pengolahan sebuah data yang konkret membuat informasi menjadi hal yang penting juga dalam berbagai aspek kehidupan. Untuk itu keberadaan suatu aplikasi berbasis komputer yang dibuat dengan menggunakan coding bahasa pemrograman tertentu sebagai alat yang dapat membantu manusia dalam mencari hal-hal yang dapat menjadi informasi baginya.

Dasar coding yang saat ini dijadikan dasar pengetahuan pendidikan berbasis era digitalisasi merupakan hal yang harus diketahui dan difahami oleh masyarakat luas khususnya bagi kalangan usia sekolah, Kampus Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 (IBI-K 1957) terletak di Jl. M.Kahfi II No. 33 Rt.01/05, Kel. Srengseng Sawah, Kec. Jagakarsa, Jakarta Selatan 13550, Telp. 021-7868776, 085770745241 yang saat ini telah menjalin kerjasama internasional dengan Shinhan University menjadikan kerjasama ini sebagai tema utama dalam mengusung materi coding untuk dipelajari oleh masyarakat melalui pembuatan aplikasi yang digunakan sebagai tahap pengenalan ketika Shinhan University juga ikut dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat sekitar Jagakarsa. Hal ini sangat memerlukan interaksi yang komunikatif menyikapi kerjasama bilateral kedua negara yaitu Indonesia dengan Korea Selatan bidang pendidikan. Untuk itu telah beberapa program dijalankan untuk menciptakan sinergi positif antara kampus dengan lingkungan warga sekitar khususnya warga sekitar kampus yang melibatkan civitas akademika IBI –K 1957 dan shinhan university dengan segala bidang yang digelutinya. Fasilitas teknologi yang ada saat ini diharapkan dapat mampu menghilangkan hambatan-hambatan komunikasi yang terjadi selama kerjasama bilateral bidang pendidikan ini berjalan.

Pada umumnya hambatan komunikasi ini yang menjadikan masyarakat akhirnya enggan dan kesulitan untuk menerima informasi dari luar khususnya dari Shinhan University. Sangat disayangkan jika kerjasama ini tidak dapat berjalan dengan efektif hanya karena perbedaan bahasa antara Indonesia dan Korea. Hal ini menjadi titik tolak bahwa civitas akademika Kosgoro 1957 khususnya Fakultas Ilmu Komputer merasa perlu menciptakan terapan teknologi berupa CD Interaktif yang menjadi perantara informasi antara Shinhan University dengan Civitas Akademika Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 dan juga warga sekitar kampus yang akan dinamakan Aplikasi CD Interaktif Shinibik. Aplikasi Shinibik ini diharapkan dapat menjawab semua keingintahuan masyarakat pada umumnya tentang korea selatan dan khususnya Shinhan University untuk lebih mengenal lagi.

Menyikapi hal-hal tersebut diatas muncul inisiatif kami dikalangan fakultas ilmu komputer untuk menjadikan sarana pembuatan CD Interaktif ini juga sebagai sarana pengenalan coding dan pemrograman kepada masyarakat sekitar jagakarsa khususnya kepada kalangan usia sekolah. Hal tersebut

bertujuan untuk lebih membuka pengetahuan siswa-siswi tersebut tentang komputerisasi dan teknologi khususnya dalam hal coding . Pengetahuan coding ini akan memungkinkan bahwa kalangan usia sekolah akan lebih siap menerima informasi apapun yang berhubungan dengan era milenial saat ini.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yang berupa pembuatan aplikasi shinibik adalah untuk :

- Merealisasikan tridarma perguruan tinggi yang salah satunya adalah berupa pengabdian kepada masyarakat
- Membantu civitas akademika dan warga masyarakat sekitar kampus yang memerlukan bantuan dalam pengenalan dan pemahaman informasi yang lebih jelas melalui media teknologi berupa aplikasi

Dengan pembuatan aplikasi shinibik tersebut, ini diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya bagi masyarakat yang berupa :

1. Meningkatnya pengetahuan masyarakat yang tentunya akan membantu meningkatkan produktivitas masyarakat bidang IPTEK
2. Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 dapat mensosialisasikan program Sistem Informasi dan Informatika melalui penyuluhan tersebut yang terkait dengan teknologi.

Untuk turut membantu memecahkan masalah-masalah di atas, maka langkah-langkah yang diambil adalah :

- i. Membuat aplikasi Shinibik berupa CD interaktif
- ii. Memperkenalkan secara mendasar coding untuk membangun aplikasi shinibik
- iii. Memberikan informasi mengenai profil Shinhan University melalui Aplikasi Shinibik yang akan dibuat dalam versi Indonesia
- iv. Memberikan informasi sekilas tentang Negara Korea Selatan melalui Aplikasi Shinibik yang akan dibuat dalam versi Indonesia
- v. Memberikan informasi baik audio maupun video mengenai bidang kerjasama Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 dengan Shinhan University

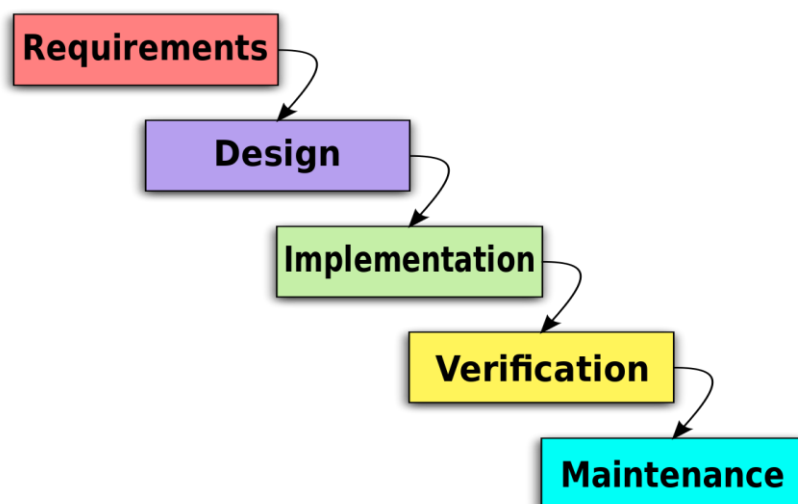
Diharapkan dengan pembuatan aplikasi shinibik, tingkat pengenalan dan pemahaman masyarakat khususnya guru dan siswa SDN 11 Lenteng Agung tentang Komputerisasi khususnya coding untuk menghadapi era industrial 4.0 dan persiapan menuju era industrial 5.0 dapat ditingkatkan, serta aplikasi Shinibik berupa CD interaktif tersebut sekaligus memberikan informasi tentang kerjasama kampus IBI-K 1957 dengan Shinhan University

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terselenggara atas kerjasama Institut Bisnis dan Informatika Kosgoro 1957 Jakarta Indonesia, Shinhan University Republik Korea dan SDN 11 Lenteng Agung Jakarta Indonesia. kerjasama yang dilakukan memiliki konsep agar saling memperkenalkan dan berupaya dalam membantu program pemerintah khususnya dalam bidang pendidikan sesuai perkembangan industri 4.0 yaitu penguasaan dibidang pemrograman, maka dilakukan kegiatan pengenalan dasar coding

(pemrograman) di lingkungan murid sekolah dasar. Adapun kegiatan ini dilaksanakan dari bulan September 2019 sampai dengan bulan Januari 2020 dan bertempat di Sekolah Dasar Negeri No,er 11 Lenteng Agung RT.14 / RW.5, Jalan Lenteng Agung Gang Waspada II, RT.12/RW.5, Lenteng Agung, Kec. Jagakarsa, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pelaksanaan kegiatan ditentukan dengan bersamanya kegiatan pengabdian pada masyarakat gabungan antara IBI Kosgoro 1957 Jakarta dengan Shinhan University Korea. Pemilihan lokasi ditetapkan karena sekolah yang bersangkutan telah memiliki inkubator bisnis serta berada pada daerah kelompok masyarakat tipe menengah kebawah. Hal ini dilaksanakan dengan sengaja agar mendapatkan kesempatan pengabdian yang berkelanjutan terhadap pelaksanaan program pengabdian pada masyarakat berikutnya.

Pengenalan coding (pemrograman) dasar pada usia anak sekolah dasar ini memiliki tujuan untuk mengenalkan konsep dasar pemrograman sedini mungkin dimana diharapkan bahwa dengan semakin dini pemahaman mereka terhadap coding maka usaha-usaha lainnya yang diperlukan untuk ke tahap pengembangan selanjutnya bisa dimulai dari waktu sedini mungkin. Sehingga setelah mereka nanti memasuki ke tahap bangku pendidikan berikutnya sampai tingkat atas dan tinggi, mereka telah mengerti langkah-langkah dasar yang harus dilakukan. Banyak sekali studi yang bisa mendukung konsep diatas dimana pemrograman dapat dipelajari dengan mudah melalui pendidikan dan pelatihan (Barba-Sánchez & Atienza-Sahuquillo, 2018; Cárcamo-Solís, Arroyo-López, Alvarez-Castañón, & García-López, 2017; Hadi et al., 2015; Paiva & Tadeu, 2015; Cotoi, Bodoasca, Catana, & Cotoi, 2011). Konsep awal yang mesti dipahami ialah konsep pengenalan bahasa komputer, kenapa komputer dapat melaksanakan perintah kita, bagaimana membuat komputer mengerti bahasa kita, dan apa peranan bahasa komputer terhadap pengenalan instruksi. Berdasarkan hal tersebut maka dibuatlah tujuh tahapan utama dalam pelaksanaan program ini yang dimana dilaksanakan dengan metode menampilkan hasil jadi program kepada murid. Adapun urutan atau tahapan kegiatan bisa dilihat pada gambar yang ada berikut ini :



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat.

Sumber: Materi Rekayasa Perangkat Lunak: Penerapan Metode Waterfall, 2019.

Tahapan pertama, kegiatan ini berfokus kepada pengenalan dan pemahaman kebutuhan dalam pemrograman, dalam hal ini aplikasi CD Interaktif. Pemateri kegiatan ini adalah Filda Angellia, S.Kom., MMSI. Materi berisi ulasan pengenalan aplikasi secara teoritis serta mengenai dampak positif dan negatif atau manfaat aplikasi. Dengan aplikasi, maka para audien akan memperoleh informasi yang ingin disampaikan oleh pembuat aplikasi. Informasi harus dapat diserap dengan baik oleh penerimanya sehingga tidak terjadi kesalahan penyampaian informasi. Audien akan dapat melakukan apa yang digarapkan oleh pembuat program atau aplikasi. Dengan tampilan yang baik, maka audien akan dapat melakukan sesuatu yang diharapkan dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media yang tepat dalam hal ini adalah media CD (Compact Disc). Konsep penyampaian informasi tersebut akan membuat audien atau si pemakai aplikasi paham tentang bagaimana cara memperoleh pengetahuan tersebut. Bila audien mengerti maka maksud dari penyampaian informasi tersebut berhasil. Dengan pengetahuan ini maka diharapkan murid-murid dapat memiliki wawasan bagaimana memilih sarana yang tepat dalam penyampaian informasi.



Gambar 2. Pemberian materi tahap pertama.
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2020.

Tahapan kedua, berfokus pada pengenalan bahasa pemrograman untuk menciptakan aplikasi komputer. Pemateri pada tahapan ini yaitu Astrid Silvanie Akbar, S.Kom., M.Kom. Memahami bahasa pemrograman komputer membutuhkan pengetahuan dasar tentang apa yang dimaksud bahasa komputer dan bagaimana membedakan bahasa komputer dengan bahasa manusia sehari-hari. Coding adalah istilah untuk melakukan kegiatan pengetikan bahasa pemrograman melalui aplikasi editor bahasa pemrograman tersebut. Para murid harus memperhatikan betul-betul bahwa teks yang diketikkan harus sesuai dengan tata bahasa dan bahasa baku sesuai bahasa pemrograman yang dipilih, kemudian untuk dapat menghasilkan output dari

coding yang dilakukan maka dilakukan kegiatan penterjemahan, hasilnya adalah berupa aplikasi program yang dapat dijalankan di komputer.



Gambar 3. Pemberian materi tahap kedua.
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2020.

Tahapan ketiga adalah proses pembuatan aplikasi SHINIBIK. Pemateri pada tahapan ini adalah Boy Firmansyah, S.Kom., M.Kom. Disini murid akan dituntun untuk menyaksikan proses pembuatan aplikasi SHINIBIK. Dengan pemahaman tentang bahasa pemrograman sebelumnya, maka diharapkan para murid akan bisa menyimak proses pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman. Para murid akan melihat seperti apa cara memulai aplikasi editor bahasa pemrograman, mengetikkan bahasa pemrograman melalui program editor tersebut, menjalankan hasil coding yang ada, sampai membetulkan sintal-sintal bahasa yang salah sampai akhirnya berhasil menjalankan aplikasi SHINIBIK. Aplikasi editor yang dipilih di sini adalah Adobe Flash CS 6.0. Aplikasi ini adalah aplikasi multimedia yang sering dipakai para developer aplikasi komputer untuk membuat aplikasi berbasis multimedia, yang didalamnya bisa dimasukkan obyek teks, gambar, animasi, audio dan video. Aplikasi ini cukup mudah digunakan karena menggunakan konsep Drag and Drop, yaitu kita tinggal memilih object apa yang hendak dimasukkan ke dalam editor, setelah itu baru dilakukan setting terhadap obyek yang dipilih. Obyek-obyek ini tampil berupa bentuk ikon, dimana setiap obyek memiliki tampilan ikon yang berbeda yang sesuai dengan fungsi ikon tersebut. Setelah itu barulah dilakukan kegiatan pembuatan coding. Pembuatan coding ini tidak sulit karena coding hanya berupa penggalan program kecil yang disisipkan ke dalam ikon atau tampilan yang ada pada editor. Jadi tidak seperti proses pembuatan program utuh, melainkan di sini para murid akan melihat betapa mudahnya sintaks-sintaks yang diketikkan. Pada sesi ini para murid bisa berinteraksi dengan pemateri untuk menanyakan tentang hal-hal yang berkaitan dengan proses pembuatan aplikasi SHINIBIK. Proses pembuatan aplikasi SHINIBIK tidak dilakukan dari awal sampai akhir, karena ditakutkan waktu yang dibutuhkan akan terlalu

lama. Melainkan di sini akan ditampilkan bagian-bagian penting yang harus diketahui para murid dalam melakukan kegiatan coding. Kegiatan-kegiatan lainnya yang sejenis diwakilkan dengan satu kegiatan. Yang penting di sini para murid memahami garis besar proses pembuatan aplikasi interaktif dengan cara coding. Para murid diberikan penjelasan dengan gamblang bagaimana mudahnya melakukan kegiatan coding dalam pembuatan aplikasi komputer.



Gambar 4. Pemberian materi tahap ketiga.
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2020.

Tahapan keempat adalah penyampaian materi pengaruh IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan TEKnologi) di era Industri 4.0. Pemateri adalah Ir. Andri Priawijaya Nur, M.Sc., MM. Disini murid diberi pemahaman tentang perkembangan teknologi informasi di era Indutri 4.0. Era Industri 4.0 ditandai dengan dikenalnya teknologi IoT (Internet of Things). Pada masa sekarang ini hampir semua teknologi sudah berbasiskan internet. Penggunaan teknologi internet sudah sangat marak sekali, sehingga teknologi ini menandai pergeseran cara berkomunikasi. Para murid sekarang ini sudah tidak asing dengan teknologi internet, sehingga dirasa perlu untuk memberikan penyuluhan kepada para murid bagaimana menyikapi penggunaan teknologi internet ini. Para siswa diajarkan seperti apa era Industri 4.0 itu dan pengaruh IPTEK terhadap kehidupan di era Industri 4.0. Pada sesi ini pamateri berhasil meyakinkan para murid bahwa hampir semua murid sudah memiliki perangkat komunikasi smartphone yang terkoneksi dengan internet, dan bahkan beberapa sudah ahli menggunakan perangkat smartphone mereka untuk menjalankan aplikasi yang menggunakan koneksi internet, terutama aplikasi Games (permainan). Pamateri memberikan penyuluhan tentang pentingnya berhati-hati dalam berselancar di internet karena di internet bisa ditemukan informasi apa saja baik yang positif maupun yang negatif. Para murid diarahkan untuk melihat informasi tentang beberapa aplikasi komputer yang menarik, yang diantaranya dibuat dengan aplikasi bahasa pemrograman Flash, seperti yang telah diterangkan pada materi sebelumnya. Disini diperkenalkan beberapa aplikasi menarik dengan upaya memberikan motivasi sekaligus semangat untuk dapat berkreasi melakukan kegiatan coding sederhana.



Gambar 5. Pemberian materi tahap keempat.
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2020.

Tahapan kelima adalah memberikan materi tentang bagaimana menjaga apa yang telah dilakukan dapat terus berkembang secara berkesinambungan. Pemateri kegiatan ini adalah Waskita Cahya, S.Kom., MMSI. Disini diterangkan bagaimana Me-maintance (merawat) apa yang telah dibangun. Para murid diajarkan bagaimana mengenal dan melihat perkembangan teknologi informasi selanjutnya agar aplikasi yang telah dibuat dapat diperbaharui dan dikembangkan pada teknologi selanjutnya. Para murid diperkenalkan dengan era teknologi 5.0. Disini dibahas tentang fokus teknologi ke arah teknologi Big Data. Teknologi ini digadang-gadang akan menjadi teknologi yang membuat orang dapat menyimpan data aplikasi mereka ke Cloud (tempat penyimpanan virtual di internet) dengan tanpa perlu khawatir dengan besar data yang mereka miliki. Seolah-olah kita memiliki tempat penyimpanan yang dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan tanpa perlu menyediakan perangkat penyimpanan internal. Para murid terlihat antusias, karena mereka pun menjadi tahu bahwa nantinya mereka dapat mengakses dan menyimpan informasi ataupun aplikasi mereka hanya dengan menggunakan perangkat smartphone mereka.



Gambar 6. Pemberian materi tahap kelima.
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2020.

Tahap keenam adalah tahap praktik. Pada tahapan ini murid diberikan inspirasi dalam membuat aplikasi mereka. Namun dikarenakan keterbatasan waktu serta ketatnya agenda acara pameri dari Fakultas lainnya maka tahap ini belum dapat terlaksana. Hal ini yang menjadi faktor pembatas didalam pelaksanaan kegiatan ini.



Gambar 7. Foto Bersama Kelas VI A.
Sumber: Dokumentasi tim pelaksana, 2020.

Berdasarkan analisis kegiatan, dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ini dilakukan dengan metode penyuluhan dimana seluruh penyampaian materi dan informasi yang dilakukan menggunakan metode penyuluhan dengan cara bercerita (tim sekedar bercerita) dan melakukan tanya jawab antara para murid dengan pameri. Sebelum dan setelah pelaksanaan, murid diajarkan untuk mengatakan "membuat aplikasi itu mudah". Harapannya adalah pada pikiran para murid tertanam kesan bahwa membuat aplikasi itu tidaklah sulit. Cuplikan hasil aplikasi SHINIBIK dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Tampilan awal aplikasi SHINIBIK.
Sumber: Aplikasi SHINIBIK, 2020.

Pada tampilan ini, disuguhkan gambar seorang anak sedang membaca buku. Maksudnya adalah untuk belajar coding dibutuhkan kemauan untuk membaca buku panduan tentang bahasa pemrograman dan cara membuat coding. Di kanan atas juga ditampilkan logo perguruan tinggi IBI Kosgoro 1957 dan Shinhan University yang menunjukkan bahwa aplikasi adalah bukti kerja sama antara IBI Kosgoro 1957 Indonesia dan Shinhan University Korea. Gambar logo ini dapat diklik untuk menampilkan kata sambutan dari masing-masing Rektor. Tombol panah kanan di sebelah kiri bawah adalah tombol untuk melanjutkan ke tampilan berikutnya.

Setelah kita mengklik gambar tombol panah kanan tersebut, maka tampilan aplikasi akan berubah seperti pada gambar berikut :



Apa itu Coding? What is Coding?

코딩이란 무엇인가?

**Coding adalah proses menulis, menguji dan memperbaiki,
dan memelihara kode yang membangun suatu
program komputer**

**Coding is the process of writing, testing and improving,
and maintain the code that builds a
computer program**

코딩은 작문, 테스트 및 개선 과정입니다 (디버그) 및 빌드 코드를 유지 관리
컴퓨터 프로그램



**Gambar 9. Tampilan pembelajaran Coding.
Sumber: Aplikasi SHINIBIK, 2020.**

Pada tampilan ini akan disuguhkan pembelajaran dasar tentang Coding yang sudah disesuaikan dengan tingkatan anak Sekolah Dasar. Disini juga ditampilkan kalimat dalam bahasa Inggris dengan maksud bahwa pengguna aplikasi ini nantinya ada kemungkinan tidak hanya dari Indonesia, melainkan dari negara lainnya, sehingga sebagai alternative disediakan juga dalam bahasa Inggris. Hal ini juga dapat dimanfaatkan sekaligus oleh anak-anak Indonesia untuk sekalian belajar bahasa Inggris. Bahasa Korea ikut ditampilkan sebagai peruntukan anak-anak Korea, secara kegiatan abdimas ini adalah kerja sama dengan Shinhan University. Kemudian tampilan dapat dilanjutkan dengan menekan atau mengklik tombol panah kanan di bagian kanan bawah. Nantinya pada layar selanjutnya akan ada 2 (dua) gambar tombol, yaitu tombol panah kanan untuk melanjutkan ke layar selanjutnya, dan tombol panah kiri untuk kembali ke layar sebelumnya, sehingga audien atau pengguna aplikasi ini dapat melihat kembali materi sebelumnya.

Pada gambar awal telah disebutkan adanya 2 (dua) gambar logo dari kedua institusi pendidikan yaitu logo IBI Kosgoro 1957 dan logo Shinhan University. Jika salah satu dari gambar logo tersebut diklik, maka akan memuat informasi kata sambutan dari Rektor kampus yang bersangkutan. Adapun tampilan kata sambutan dari asing-masing dapat dilihat dari gambar berikut :

Assalammu'alaikum.Wr. Wb.



Pertama-tama kami memanjatkan puji dan syukur kehadiran ALLAH SWT karena berkat Rahmat dan Ridho-Nya jualah kami dapat menyajikan informasi dan perkembangan IBI-K57 versi terbaru.

Kami merasa terhormat atas kunjungannya, Semoga Bapak/Ibu/Sda tertarik untuk terus dapat memanfaatkan situs ini dalam mencari dan memperoleh informasi dari kami.

Kami menyadari bahwa sebagai institusi akademik yang berfungsi sebagai pencetak sumberdaya manusia berkualitas dan berwawasan global, IBI-K57 dituntut untuk dapat memberikan pelayanan bagi yang membutuhkan serta dapat mengakses informasi yang *up to date* sebanyak dan secepat mungkin. Untuk tujuan tersebut kami memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi, website mengingat pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi termasuk internet merupakan salah satu alternatif yang paling efektif untuk penyebaran informasi dan memperoleh informasi yang *up to date*.

Wassalamualaikum, Wr. Wb.

Dr. Haswan Yunaz, MM, M.Si



Gambar 10. Tampilan Kata Sambutan dari Rektor IBI Kosgoro 1957.
Sumber: Aplikasi SHINIBIK, 2020.

Welcome to Shinhan University!

I sincerely welcome you to Shinhan University. May all you here be with God's great grace! Shinhan University, established half a century ago under the founding spirit of Christianity, was reborn as a representative private university in northern Gyeonggi Province in 2014. We have taken the initiatives in achieving the goal of 'Benefit Korean Economy by Techniques' by nurturing field-oriented professionals. The road to education was a great example of the era that supported the nation's leap forward, same as a way to foster leaders to contribute to the human race.

Shinhan University is once again creating another sensation after being promoted to a four-year university. 'The Second Foundation' is a commitment to make SHU the most prestigious university in Korea. Shinhan University has set up a new direction called 'Start New-Versity' to practice and has been creating a new educational paradigm that the requirements of the fourth industrial era needs through differentiated education.

Thank you.

President of Shinhan University

Suh Gab-won



Gambar 11. Tampilan Kata Sambutan dari Rektor Shinhan University.
Sumber: Aplikasi SHINIBIK, 2020.

Untuk memperkenalkan tim pengabdian pada masyarakat dari IBI Kosgoro 1957, sekaligus pembuat aplikasi SHINIBIK ini, maka akan disediakan halaman khusus

yang berisikan para dosen Fakultas Komputer yang terlibat dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini. Sementara ini, untuk dapat mengakses halaman tim pengabdian pada masyarakat dari IBI Kosgoro 1957 ini dapat diakses dari halaman awal dengan mengklik judul aplikasi SHINIBIK yang ada pada posisi kiri atas.

Adapun tampilan aplikasi yang mencantumkan para anggota tim pengabdian masyarakat dari IBI Kosgoro 1957 ini adalah seperti pada gambar berikut :



**Gambar 12. Tampilan Kata Sambutan dari Rektor Shinhan University.
Sumber: Aplikasi SHINIBIK, 2020.**

Adapun nama-nama para murid SDN 11 Lenteng Agung yang menjadi peserta dalam kegiatan pengabdian pada masyarakat ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Identifikasi murid kelas 6A SDN 11 Lenteng Agung Jakarta.

No	Nama Siswa
1.	M. Faiq Tsani Akbar
2.	Risma Syawalia
3.	Icha Anita Putri
4.	Ramires Immanuel Lase
5.	Triessayodya Embun B.
6.	Muhammad Khairul Sita
7.	Maria Gita Reja
8.	Rajendra Putra Maheswara
9.	Chaila Dewi Rahayu
10.	Rafiqul Insan
11.	Dinda Fauziah Nur Iman

-
12. Sabillah Apriliyanti
 13. Muhammad Azriel Geofani
 14. Zusicka Khairunnisa
 15. Raisya Trinoviani
 16. Duwi Nur Mawati
 17. Khairin Syahira Ferdina
 18. Rangga Rezky Yanuar
 19. Ilham Andre Anto
 20. Zakaria Ar-Razyk
 21. Haikal Dermawan
 22. Hafidzah Rahma Rebecca
 23. Axilia Leony Xenovya
 24. Zakcy Wardhana Putra H.
 25. M. Zulfadli
 26. Azkia Safira Ramadhani
 27. Muhammad Dafit Daniawan
 28. Alike Putri A.
 29. Arman Ramadhan Saputra
 30. Aghits Aliya Zahirah
 31. Muhammad F.K. Mubarak
 32. Raihsuka Santeria Nugroho

Sumber : Data primer diolah, 2020.

Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini juga diikuti oleh para tim pengabdian pada masyarakat dari Shinhan University yang memfokuskan kegiatannya pada kegiatan seni lukis dinding di lingkungan sekolah. Adapun dokumentasi dari kegiatan yang dilakukan oleh tim abdimas Shinhan University terlihat pada gambar-gambar berikut ini :



Gambar 13. Rapat Koordinasi IBI Kosgoro 1957 dan Shinhan University.
Sumber: Dokumentasi Abdimas, 2020.



**Gambar 14. Acara Pembukaan Abdimas di SDN 11 Lenteng Agung.
Sumber: Dokumentasi Abdimas, 2020.**



**Gambar 15. Persiapan Kegiatan Seni Lukis Dinding Tim Abdimas Shinhan University.
Sumber: Dokumentasi Abdimas, 2020.**

Melalui kerja sama pengabdian pada masyarakat antara IBI Kosgoro 1957 Jakarta dengan Shinhan University Korea ini diharapkan kedepannya akan ada kegiatan kunjungan balik dari pihak IBI Kosgoro 1957 ke Shinhan University Korea, yang diharapkan selain adanya kegiatan bersama antar kampus, juga dapat mempromosikan kampus IBI Kosgoro 1957 ke kancah Internasional. Namun masih ada faktor penghambat yang ditemui dalam kegiatan ini, yaitu adanya keterbatasan waktu sehingga metode belajar dan metode pelatihan Coding belum dapat dilaksanakan secara maksimal. Harapannya adalah adanya

tindak lanjut kedepannya berupa pelaksanaan kegiatan ini ke seluruh sekolah dasar di lingkungan DKI Jakarta serta membuat usulan pada pemerintah daerah untuk dapat bekerjasama dengan kampus IBI Kosgoro 1957 untuk dapat membangun sistem pendidikan dasar "Pengenalan Coding Tingkat Sekolah Dasar".

KESIMPULAN

Program ini memberikan dampak terhadap peningkatan minat belajar coding kepada murid kelas 6A SDN 11 Lenteng Agung. Adapun keberhasilan kegiatan ini didorong dari sikap murid-murid SDN 11 Lenteng Agung yang sangat terbuka dan juga peran serta mitra lainnya yang sangat mendukung terhadap pelaksanaan kegiatan abdimas ini. Sementara itu, faktor penghambat yang ditemukan adalah adanya keterbatasan waktu terhadap metode belajar dan metode pelatihan coding yang belum sempat dilakukan. Harapannya adalah adanya tindak lanjut kedepan berupa pelaksanaan kegiatan ini ke seluruh sekolah dasar yang ada di wilayah DKI Jakarta.

Ucapan Terimakasih

Program ini berjalan atas kerjasama yang baik antara IBI Kosgoro 1957, Dinas Pendidikan DKI Jakarta dan Shinhan University. Untuk itu Tim pelaksana menghaturkan terima kasih kepada Kepala SDN 11 Lenteng Agung Hj.Siti Salmah,M.Pd. Dan Prof. 신경환 (Shin Kyung Wan) Kepala Kerjasama Internasional Shinhan University Korea.

REFERENSI

- Arsyad, P. D. A. (2011). Media pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anonym.(2011).About Free Screen Recorder. Retrieved 12 Juni 2015, from <http://ladiesbi.blogspot.com/2011/12/about-free-scree-recorder.html>
- Atsani, M.R.(2013).Game Petualangan si Bedjo Untuk Mata Pelajaran TIK SMA Kelas X Materi Pengenalan Komputer Berbasis Adobe Flash CS 4.
- Budiarto.(2012). Program Aplikasi Corel Draw. Retrieved 12 Juni 2015, from <http://info-program-komputer.blogspot.com/2012/04/coredraw.html>
- Echols, J.M & Hasan S.(2005).Kamus inggris-Indonesia.Jakarta: PT. Gramedia
- Henry, S. (2010). Cerdas dengan Game: Panduan Praktis Bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Ismail, Andang.(2009).Education Games.Yogyakarta:Proumedia.++
- Kristiatiningrum.(2007). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif dengan macromedia Authoware 7.0 pada materi Fisika Sekolah Menengah Atas (SMA) Pokok Bahasan Kinematika Gerak Lurus.Skripsi. Universitas Negeri Malang. Tidak diterbitkan.
- Madcoms.(2013).Adobe Flash Professional CS 6 untuk Pemula. Yogyakarta: C.V. Andi Offset.
- Pressman, Roger S., 2002. Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi (Buku Satu).

- Yogyakarta: C.V. Andi Offset. Sadiman, D. (2011). Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salim, Peter dan Yenny Salim. 2002. Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer. Jakarta:Modern English Press.
- Saputri, A. S.(2011). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Puzzle Map Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 6 Untuk Mata Pelajaran IPS SD Negeri Adiraja 01 Cilacap
- Sudaryono, Guritno, & Rahardja, A. (2011). Theory and Application of IT Reseach (Metodologi Penelitian Teknologi Informasi). Yogyakarta: Andi.
- Sugiyono.(2012). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sukmadinata, N. S.(2013). Metode Penelitian Pendidikan.Bandung:PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Susanti, Yanti.(2013). Pengembangan Alikasi Tenses Bahasa Inggris Berbasis Sistem Operasi Android
- Sutopo, A. H. (2003). Multimedia Interaktif dengan Flash – Edisi Pertama. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suyanto, M. (2005). Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: C.V. Andi Offset
- Wahono, R. S. (2006). Aspek Rekayasa Perangkat Lunak dalam Media Pembelajaran. Retrieved 10 Juni 2014, from <http://romisatriawahono.net/2006/06/21/aspek-dan-kriteria-penilaian-media-pembelajaran/>
- Wibawanto, W. (2013). Game Edukasi Bahasa Inggris Dengan Input Suara Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa SMP/MTS
- Widoyoko, S. E. P. (2012). Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yulianti.(2013). Game edukasi Tebak Gambar Lingkungan kerja Microsoft Visual basic 6.0 dengan Adobe Flash CS 6 di SMK Negeri 2 Magelang.

Copyright and License



This article is published under the terms of the Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0) License <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>