

## Pelatihan Android Bagi Atlet Disabilitas Di NPC Provinsi Banten

Caka Gatot Priambodo<sup>1</sup>, Reko Syarif Hidayatullah\*<sup>2</sup>, Adhi Susano<sup>3</sup>, Rudi Prasetya<sup>4</sup>

Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI

Email: cgpriambodo@gmail.com<sup>1</sup>, rifkyjr@yahoo.co.id<sup>2</sup>, adhi.susano@gmail.com<sup>3</sup>,  
rudiprasetya1@gmail.com<sup>4</sup>

### Abstract

The information system at the Banten Province NPC, staff and athletes in relation to information on its implementation refers to information technology that is still lacking, of course this is not a bad thing but efforts are needed to increase maximum information. Based on observations of staff and athletes with disabilities of the Banten Province NPC, information was obtained about their desire to be introduced or taught more about information technology in the era of the industrial revolution 4.0. The solution offered by the community service team from Indraprasta University PGRI is in the form of system design and development to produce an application product called the Disability Athlete Information System (SIAD), which is an information model for biodata of athletes with NPC disabilities in Banten Province that operates mobile using the Android operating system. It is important for 15 staff and athletes, consisting of 10 athletes and 5 athlete staff, to know about this interesting android-based product of the Banten Province NPC disability athlete information system, and to optimize the use of Android-based smartphones. To increase or enrich the knowledge of staff and athletes at the NPC (National Paralympic Committee) Banten Province regarding the development of information technology, the community service team through informatics lecturers at Universitas Indraprasta PGRI held a knowledge dissemination about the android system in information on athletes with disabilities as a system product that displays Banten Province NPC information regarding athletes with disabilities. It is hoped that this socialization can have a good impact on staff and athletes with disabilities in understanding this application product and knowledge of information technology.

**Keywords:** Information System, Staff, Athlete, Disability, Android

### Abstrak

Sistem informasi di NPC Provinsi Banten, staf dan atlet dalam kaitannya dengan informasi implementasinya merujuk teknologi informasi dirasa masih ada yang kurang maksimal, tentunya ini bukan hal yang buruk tetapi perlu adanya upaya untuk meningkatkan informasi yang lebih maksimal. Berdasarkan observasi kepada staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten diperoleh informasi tentang keinginan mereka untuk dikenalkan atau diajarkan lebih banyak lagi mengenai teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. Solusi yang ditawarkan tim pengabdian masyarakat dari Universitas Indraprasta PGRI berupa perancangan dan pengembangan sistem menghasilkan sebuah produk aplikasi yang diberi nama Sistem Informasi Atlet Disabilitas (SIAD), yaitu model informasi biodata atlet disabilitas NPC Provinsi Banten yang beroperasi secara *mobile* menggunakan sistem operasi android. Penting bagi staf dan atlet sebanyak 15 orang yang terdiri 10 orang atlet dan 5 orang staff atlet/ untuk mengetahui tentang produk sistem informasi atlet disabilitas NPC Provinsi Banten berbasis android yang menarik ini, serta dapat mengoptimalkan pemanfaatan *smartphone* berbasis *android*. Untuk menambah atau memperkaya pengetahuan staf dan atlet di NPC (National Paralympic Committee) Provinsi Banten tentang perkembangan teknologi informasi maka tim pengabdian kepada masyarakat melalui dosen-dosen informatika Universitas Indraprasta PGRI mengadakan sosialisasi pengetahuan tentang sistem android dalam informasi atlet disabilitas sebagai suatu produk sistem yang menampilkan informasi-informasi NPC Provinsi Banten terkait atlet disabilitasnya. Diharapkan sosialisasi ini dapat berdampak baik bagi staf dan atlet disabilitas dalam memahami produk aplikasi ini dan pengetahuan teknologi informasinya.

**Kata kunci:** Sistem Informasi, Staf, Atlet, Disabilitas, Android

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi dunia olahraga tidak dapat lepas dari perkembangan kemajuan teknologi informasi pada era revolusi industri 4.0. Komputer

berperan penting dalam aspek perkembangan kemajuan teknologi informasi. Program komputer atau aplikasi komputer dapat digunakan untuk mengembangkan sistem informasi kepada staf dan atlet di rutinitas kegiatannya (Romney *et al*, 2015). Sistem informasi di NPC Provinsi Banten, staf dan atlet dalam kaitannya dengan informasi implementasinya merujuk teknologi informasi dirasa masih ada yang kurang maksimal, tentunya ini bukan hal yang buruk tetapi perlu adanya upaya untuk meningkatkan informasi yang lebih maksimal (Hall, 2001). Berdasarkan observasi kepada staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten diperoleh informasi tentang keinginan mereka untuk dikenalkan atau diajarkan lebih banyak lagi mengenai teknologi informasi di era revolusi industri 4.0 (Wibawa 2017).

Untuk menambah media informasi yang lebih menarik dan interaktif, para staf dan atlet disabilitas di NPC Provinsi Banten perlu memiliki suatu aplikasi untuk mempublikasikan berbagai informasi dan dokumentasi NPC Provinsi Banten terkait staf dan atlet disabilitas dengan menggunakan sistem *android* (Wibawa 2017). Banyak jenis pelatihan yang dilakukan oleh beberapa penulis seperti yang dilakukan oleh (Desyanti, Susy Sri Handayani, Wetri Febrina 2021) dan (Desyanti, Febrina Sari, Wetri Febrina 2021) yang membuat pelatihan untuk meningkatkan keterampilan masyarakat. Sistem android dapat dipergunakan untuk membuat sistem informasi, sistem otomatisasi, sistem pakar, dan masih banyak lagi kegunaannya. Hasil dari penerapan sistem android ke sistem informasi atlet disabilitas sehingga informasi yang dihasilkan lebih menarik lagi. Aplikasi sistem ini berjalan tidak harus memakai koneksi internet, tetapi untuk maksimalnya aplikasi ini memerlukan koneksi internet (Wibawa 2017). Melihat keadaan yang ada di NPC Provinsi Banten, maka Tim Abdimas kami membantu melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan mengadakan sosialisasi pengetahuan Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* yang telah kami buat sebelumnya untuk menunjang kegiatan aktivitas di NPC Provinsi Banten (Djahir dan Pratita, 2015). Dari hasil wawancara dengan ketua NPC Provinsi Banten, tim abdimas kami mencatat beberapa kendala yang ada, yaitu kurang maksimal informasi terhadap pengetahuan Sistem *Android* dan produk Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android*. Sasaran peserta sosialisasi tentang pengetahuan Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* adalah semua staf dan atlet disabilitas di NPC Provinsi Banten. Dengan diadakannya sosialisasi pengetahuan Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* ini terhadap para staf dan atlet disabilitas, diharapkan dapat memperkaya pengetahuan di bidang komputer khususnya penggunaan Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* serta umumnya pengetahuan tentang sistem *android*.

## 2. METODE

Kegiatan Pengabdian Masyarakat yang akan dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan metode observasi (pengamatan). Metode wawancara pada metode ini peneliti datang berhadapan langsung dengan responden atau subyek sebanyak 15 orang yang terdiri 10 orang atlet dan 5 orang staff atlet. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai (Romney *et al*, 2013). Hasilnya dicatat sebagai informasi penting sehingga dapat digunakan untuk menetapkan konsep, mengembangkan teori, pengumpulan dan analisis data dalam waktu yang bersamaan (Wibawa 2017). Dengan melakukan pengumpulan data akan di temukan permasalahan-permasalahan yang akan dibuat konsep penyelesaiannya. Tahapan-tahapan metode pelaksanaan adalah sebagai berikut:

## 1. Awal Pelaksanaan

### a. Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dengan cara observasi langsung, yakni tim abdimas datang langsung ke lokasi pengabdian, hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung kegiatan abdimas. Dari hasil observasi langsung dan wawancara dengan kepala NPC Provinsi Banten didapat permasalahan tentang kurang maksimalnya pengetahuan staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten tentang Sistem Informasi Berbasis *Android*, sehingga kami mengumpulkan data yang diperlukan antara lain: jumlah staf dan atlet yang memiliki *smartphone* dan laptop dan jumlah staf dan atlet yang tidak mengetahui tentang pengetahuan Sistem Informasi Berbasis *Android* (Wibawa 2017).

### b. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara mencari sumber dari buku koleksi pribadi, memanfaatkan perpustakaan Universitas Indraprasta PGRI, dan *browsing internet* sesuai dengan kebutuhan.

### c. Analisis kebutuhan

Analisa kebutuhan berguna untuk mendapatkan data-data yang akan digunakan sebagai penunjang penerapan kegiatan. Diantaranya, lokasi, ruangan untuk pelaksanaan kegiatan, perlengkapan, bahan bacaan, peralatan penunjang, keterampilan staf dan atlet disabilitas dan kuantitas staf dan atlet disabilitas di NPC Provinsi Banten (Wibawa 2017).

## 2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan abdimas dengan metode penyampaian daring dengan menggunakan perangkat atau peralatan pendukung, para staf dan atlet disabilitas dapat mempraktikkan secara langsung apa yang dijelaskan oleh pembicara, diskusi, latihan agar peserta lebih memahami materi sosialisasi yang disampaikan.

## 3. Pasca Pelaksanaan

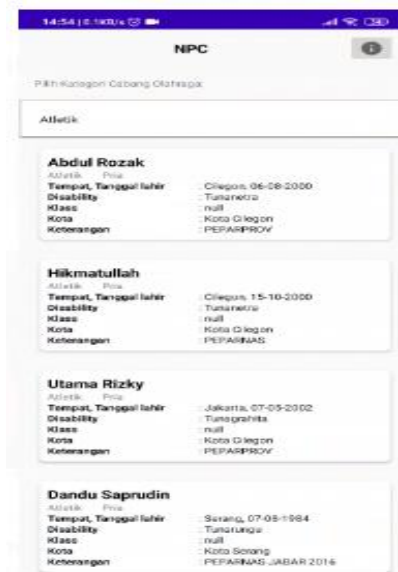
Kegiatan pada tahap ini adalah evaluasi kegiatan, penyusunan laporan kegiatan dan pembuatan laporan akhir.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi hasil pengabdian kepada masyarakat dengan skema daring, tim pengabdian kepada masyarakat memberikan atau mendistribusikan materi pengetahuan mengenai produk pengetahuan aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* untuk para staf dan atlet NPC Provinsi Banten pada Selasa 26 Januari 2021 menggunakan media daring *Zoom* dan umpan balik pertanyaan dari para staf dan atlet NPC Prov. Banten mengenai materi sosialisasi melalui media daring *Zoom* tersebut. Durasi waktu sosialisasi menggunakan media *Zoom* sekitar 35 menit. Berikut di bawah ini adalah gambar produk aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* dan tim pengabdian kepada masyarakat melakukan penyampaian materi sosialisasi skema daring media *Zoom* kepada para staf dan atlet NPC Provinsi Banten (Wibawa 2017).



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Menu Utama



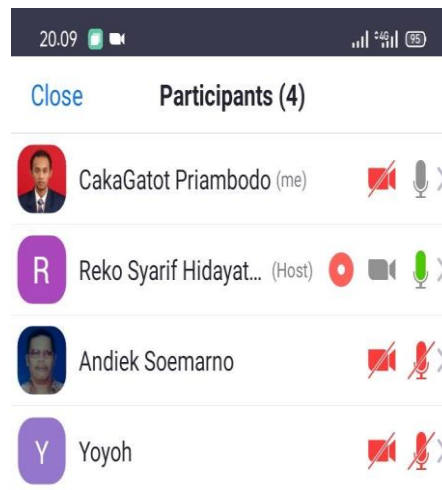
Gambar 2. Tampilan Hasil Input Data



Gambar 3. Tampilan Hasil Input Data



Gambar 4. Tampilan Hasil Input Data



Gambar 5. Sosialisasi Abdimas media Zoom

Secara umum kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dengan skema daring media *Zoom* terlaksana dengan baik. Hal ini menghasilkan adanya pemahaman staf dan atlet NPC Provinsi Banten tentang produk pengetahuan aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* (Wibawa 2017). Beragam tanggapan staf dan atlet NPC Provinsi Banten sebagai peserta sosialisasi pun positif, mulai dari pertanyaan seputar aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* dibahas serta dijawab oleh tim abdimas dengan baik sehingga staf dan atlet merasa paham dan mengerti. Mulai dari pertanyaan tentang bagaimana menerapkan aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android*, bagaimana meng-input aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* dengan tingkat pengaksesan yang baik, dan bagaimana membuat aplikasi Sistem Informasi Atlet Disabilitas Berbasis *Android* terhubung dengan *Google Playstore* (Nazruddin Safaat, 2012). Walaupun tetap masih ada kekurangan dalam pelaksanaannya secara daring tetapi secara keseluruhan dinilai baik karena dapat membantu para staf dan atlet dalam menginformasi aktivitas mereka di NPC Provinsi Banten (Irfan Faishal, 2018). Menindak lanjuti program pengabdian kepada masyarakat yang tim kami lakukan, sebagian para staf dan atlet NPC Provinsi Banten keinginan untuk diadakannya sosialisasi lanjutan yang

berhubungan dengan sistem *android*, baik yang diselenggarakan oleh pihak NPC Provinsi Banten ataupun pihak tim pengabdian kepada masyarakat. Beragam masukan maupun pendapat dari para staf dan atlet NPC Provinsi Banten kedepannya untuk tim abdimas berupa skema abdimas dan materi abdimas terkait iptek dinilai baik dan membangun (Fawzie Arham Yukho 2018). Sehingga masukan dan pendapat itu yang membuat tim abdimas untuk lebih baik lagi kedepannya terhadap pelaksanaan abdimas secara keseluruhan.

#### 4. KESIMPULAN

Dalam mencapai target dan luaran kegiatan sosialisasi ini dirasa masih jauh dari yang diharapkan, namun upaya tim pengabdian kepada masyarakat ini paling tidak telah memberikan kontribusi positif bagi peningkatan pengetahuan para staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten sebanyak 15 orang yang terdiri 10 orang atlet dan 5 orang staff atlet. Kegiatan ini terlaksana dengan baik dan dapat disimpulkan Para staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten termotivasi untuk memperdalam pembelajaran mengenai sistem *Android*. Para staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten termotivasi dalam penyajian tampilan yang lebih baik lagi terhadap produk aplikasi *android* yang dibuat oleh tim abdimas. Sehingga lebih interaktif dan terbarukan informasi yang disajikan pada aplikasi *Android* tersebut. Para staf dan atlet disabilitas NPC Provinsi Banten memahami pengetahuan tentang Sistem operasi berbasis *Android* dan bagaimana menerapkannya atau mengimplentasikan dalam tema/konten yang lainnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad NH 2017, '*Proposal Penelitian Model Layanan Bagi Pemustaka Disabilitas Netra Di Perpustakaan*'.  
Djahir dan Pratita 2015, '*Sistem Informasi Manajemen*'. Yogyakarta: CV. Budi Utama.  
Desyanti, Febrina Sari, Wetri Febrina, M.A., 2021. Peningkatan Minat dan Skill Kewirausahaan Masyarakat di Kelurahan Bukit Batrem , Kota Dumai. *Masyarakat Berdaya dan Inovasi*, 2(2), pp.150–158.  
Desyanti, Susy Sri Handayani, Wetri Febrina, F.S., 2021. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Data Bahan Kimia Pada Smk Taruna Persada Dumai ( Jurusan Laboratorium Kimia Smk Taruna Persada ). , 01(01), pp.26–33.  
Dwi Ratnasari, Dindari Bela Qur'ani, Apriani 2018, "*Sistem Informasi Pencarian Tempat Kos Berbasis Android*".  
Fawzie Arham Yukho 2018, '*Pengembangan Aplikasi Fitness Really Sport Center Berbasis Android Untuk Pelatihan Dasar Persiapan Kejuaraan Atlet Angkat Besi 2018*'.  
Hall, A 2001, '*Sistem Informasi Akuntansi*', Edisi Ketiga, Penerbit Salemba Empat.  
Irfan Faishal 2018, '*Perancangan Aplikasi Mobile Learning Tata Hidang Berbasis Android pada SMK Negeri 3 Bekasi*'. Skripsi Tidak Diterbitkan. Jakarta: Universitas Indraprasta PGRI.  
Jeperson Hutahaeen 2014, '*Konsep Sistem Informasi*'. Yogyakarta: Deepublish.  
McLeod, Raymod 2010, '*Sistem Informasi Manajemen*'. Jakarta: Salemba Empat.  
Muhammad Lutfi Ulinnuha 2019, '*Komunikasi Antar Pribadi Antara Pelatih dan Pemain Dalam Memotivasi Bermain Di Persis Solo*'.  
Mulyani, Sri 2016, '*Sistem Informasi Manajemen*'. Bandung: Abdi Sistematika.  
Nazruddin Safaat H 2012, '*Pemograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*'. Informatika. Bandung.

- O'Brien dan Marakas 2013, '*Management Information Systems*'. Sixteenth Edition. New York: McGraw-Hill/Irwin.
- Pemerintah Provinsi Banten 2019, '*Proposal Dana Hibah TH 2020 Untuk National Paralympic Committee (NPC) Provinsi Banten*'.
- Poerwadarminta, W.J.S 1990, '*Kamus Besar Bahasa Indonesia*'. Balai Pustaka, Jakarta.
- Romney, Marshall B. dan Steinbart, 2013, '*Sistem Informasi Akuntansi*', Edisi 13, alihbahasa: Kikin Sakinah Nur Safira dan Novita Puspasari, Salemba Empat, Jakarta.
- Suarga 2012, '*Algoritma dan Pemrograman Edisi II*'. Yogyakarta: Andi.
- Wibawa, B., 2017. *Manajemen Pendidikan Teknologi Kejuruan dan Vokasi*, Jakarta: Bumi Aksara.