

MBOLALI METAL (MEDIA BELAJAR ONLINE SISWA BOYOLALI UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL) PENDIDIKAN

Bayu Romli Idris

Pemerintah Kab. Boyolali

Korespondensi: bayuromliidris@gmail.com

ABSTRAK

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan saat ini sedang mensosialisasikan pengembangan pendidikan berbasis digital. Hal tersebut demi mewujudkan Revolusi Industri 4.0 di bidang pendidikan. Dengan harapan Indonesia nantinya akan memiliki sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing di era global. Kami sebagai pendidik (guru) berupaya menerapkan metode pembelajaran secara digital. Salah satu inovasi pembelajaran yang kami lakukan adalah dengan membuat sebuah media aplikasi pembelajaran interaktif berbasis *android*. Aplikasi ini kami namakan dengan “Mbolali Metal” (Media Belajar Online Siswa Boyolali untuk Meningkatkan Literasi Digital). Aplikasi ini merupakan suatu aplikasi pembelajaran berbasis android yang dapat di instal di *smartphone*, sehingga siswa dapat belajar secara efektif baik secara kelompok maupun mandiri (*self-learning*). Didalam aplikasi tersebut terdapat kelengkapan pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi, video pembelajaran, kuis atau evaluasi yang dapat dikerjakan peserta didik khususnya siswa-siswi yang ada di Boyolali. Aplikasi ini kami beri nama “Mbolali Metal”, terinspirasi visi Bupati dan Wakil Bupati Boyolali yaitu “Boyolali Metal” Boyolali Maju, Meneruskan Pro Investasi Melangkah dan Menata Bersama, Penuh Totalitas. Sedangkan “Mbolali” adalah sebutan siswa-siswi/ anak muda, Ketika menyebut nama Boyolali.

Kata Kunci: Media; Belajar; Online; Literasi; Digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan secara sistematis, sehingga peserta didik mampu mengembangkan potensi dirinya. Dengan adanya pendidikan, peserta didik dapat memiliki kecerdasan, ahlak mulia, spiritual dan keterampilan yang bermafaat bagi diri dan masyarakat. Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan saat ini sedang mensosialisasikan pengembangan pendidikan berbasis digital. Hal tersebut demi mewujudkan revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan. Dengan harapan Indonesia nantinya akan memiliki sumber daya manusia yang unggul dan dapat bersaing di era global.

Awal Tahun 2019, berbagai sektor industri dunia terkena dampak *Pandemic Covid-19*. Dalam dunia pendidikan semua sekolah di haruskan untuk melaksanakan pembelajaran

daring, termasuk di SMPN 3 Cepogo Satu Atap. Kurang optimalnya media pembelajaran yang di gunakan guru dan bagaimana cara meningkatkan literasi digital di sekolah adalah tugas kami untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Ini kemudian menjadi landasan kami sebagai pendidik untuk menentukan pembelajaran yang tepat dan efektif.

Dari permasalahan tersebut kami sebagai pendidik berupaya membuat sebuah aplikasi yang berbasis *android*. Aplikasi ini kami sebut dengan “Mbolali Metal” (Media Belajar Online Siswa Boyolali untuk Meningkatkan Literasi Digital). Kami membuat aplikasi ini berdasarkan survey yang kami buat terkait dengan pembelajaran. Hampir 80% peserta didik selalu membawa *Hand phone (HP)*. Rata-rata mereka menggunakan untuk media sosial, *browsing* dan mencari sumber belajar. Oleh karena itu, kami berupaya untuk mendekatkan pembelajaran melalui aplikasi “Mbolali Metal”.

Aplikasi ini masih dalam bentuk *prototype*. Dalam proses pengembangan aplikasi ini, nantinya kami bersinergi dengan MGMP semua mata pelajaran dan jenjang agar dapat terintegrasi dalam satu aplikasi tersebut. Setelah semua mata pelajaran dan semua jenjang dapat terintegrasi. Kami berencana mengunggah di *Play Store*. Harapan kami dengan media pembelajaran berbasis aplikasi android, dapat bermanfaat bagi peserta didik yang ada di Boyolali.

Melihat pada penelitian (Azis, 2019) yang menjelaskan bahwa kehadiran teknologi informasi telah membawa perubahan pada seluruh aspek kehidupan masyarakat Indonesia, termasuk dalam proses pembelajaran. Pembelajaran adalah interaksi antara pendidik dan peserta didik di lingkungan belajar. Di era digital saat ini, interaksi pembelajaran mengalami perubahan yang signifikan. Proses pembelajaran beralih dari interaksi konvensional menjadi interaksi digital, sehingga strategi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi informasi diperlukan untuk mengimbangi perubahan tersebut. (Putra et al., 2017) Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat dilakukan oleh guru/dosen di era digital, seperti mengembangkan model, melakukan inovasi dan evaluasi pembelajaran menggunakan media digital. Dengan menerapkan strategi pembelajaran era digital tersebut, diharapkan guru/dosen dan peserta didik dapat memperoleh kemudahan dalam pembelajaran dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih optimal. (Fatmawati et al., 2021; Putra et al., 2017)

Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Purnasari & Sadewo, 2021), mengkaji Penelitian bertujuan untuk menganalisis strategi pembelajaran pendidikan dasar di Bengkayang dan faktor-faktor yang mempengaruhinya. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode studi kasus dan subjek penelitian adalah guru di empat SD dengan tingkat akreditasi yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keempat SD belum mampu menerapkan pembelajaran berbasis teknologi dan pengenalan serta penggunaan model pembelajaran masih minim. Ada tiga faktor yang menyebabkan rendahnya penggunaan teknologi dan model dalam proses belajar, yaitu kompetensi guru, iklim sekolah, dan fasilitas, yang saling berkaitan satu sama lain. Tingkat akreditasi sekolah tidak menjadi faktor pendorong penerapan pembelajaran berbasis teknologi. (Muammar & Suhartina, 2018)

Tulisan ini membahas tentang program MBOLALI METAL yang bertujuan untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa di Boyolali. Program ini merupakan media belajar online yang dirancang khusus untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan literasi digital mereka melalui berbagai materi yang disediakan. Dalam pendidikan, literasi digital menjadi semakin penting karena perkembangan teknologi yang semakin cepat dan perubahan pola belajar yang semakin terjadi. Oleh karena itu, program ini diharapkan dapat memberikan manfaat besar bagi para siswa di Boyolali dalam menghadapi tantangan dunia digital saat ini.

Maksud penelitian inovasi ini adalah mewujudkan dan meningkatkan literasi digital secara efisien dan efektif pada siswa yang ada di Boyolali. Dengan begitu, siswa juga akan terdorong untuk lebih mengenal digital. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah siswa dapat termotivasi dan dapat meningkatkan prestasi belajar sesuai dengan karakter dan gaya belajar siswa di masa sekarang ini. Hasil inovasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - Mempermudah dalam belajar sesuai dengan karakter dan cara belajar siswa.
 - Meningkatkan literasi digital siswa.
 - Efektif dan efisien dalam belajar, karena dapat di akses kapanpun dan dimanapun.
 - Meningkatkan motivasi dan prestasi siswa dalam proses kegiatan belajar dan mengajar.
2. Bagi Guru
 - Meningkatkan literasi digital dengan membuat media pembelajaran berbasis android.
 - Meningkatkan kreatifitas guru dalam mencari, menerapkan solusi dan menyebarkan budaya pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam topik MBOLALI METAL adalah metode Research and Development (R&D). (Clark, 1994) Metode ini digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau inovasi, serta menguji efektivitas produk yang telah dikembangkan, seperti dalam hal ini, media belajar online MBOLALI METAL. Metode R&D terdiri dari beberapa tahapan atau langkah, seperti yang dijelaskan oleh Borg dan Gall dalam (Purnomo & Palupi, 2016), yang meliputi studi pendahuluan, perencanaan, pengembangan, uji coba dan evaluasi, serta penyempurnaan. Dalam tahap pengembangan, media belajar online tersebut dibuat dan disusun sesuai dengan rencana yang telah dibuat, dan selanjutnya diuji coba untuk menguji efektivitasnya dalam meningkatkan literasi digital siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Pentingnya spesifikasi teknis adalah untuk memastikan bahwa perangkat komputer atau laptop yang digunakan dapat menjalankan aplikasi "Mbolali Metal" dengan baik dan tanpa masalah. Jika spesifikasi perangkat tidak memenuhi persyaratan minimum yang diperlukan oleh aplikasi, maka pengguna dapat mengalami masalah seperti kinerja yang lambat, crash, atau aplikasi tidak bisa dijalankan sama sekali.

Oleh karena itu, sebelum memulai menggunakan aplikasi "Mbolali Metal", sangat penting untuk memastikan bahwa spesifikasi perangkat komputer atau laptop yang digunakan memenuhi persyaratan minimum yang diperlukan. Hal ini akan memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan aplikasi dengan lancar dan tanpa masalah teknis yang dapat mengganggu proses pembelajaran.

Spesifikasi Teknis (Gambar dan Operasional Alat)

Dalam proses pembuatan aplikasi berbasis android ini, kami menggunakan peralatan berikut ini;

1. Komputer atau laptop dengan spesifikasi berikut ini;

The image shows a Windows system information window. The left pane displays system details: Computer Name: LAPTOP-ASPOFDKA, Operating System: Windows 10 Home Single Language 64-bit (10.0, Build 19042), Language: English (Regional Setting: English), System Manufacturer: ASUSTeK COMPUTER INC., System Model: VivoBook_ASUSLaptop X415JAB_A416JA, BIOS: X415JAB.302, Processor: Intel(R) Core(TM) i5-1035G1 CPU @ 1.19 GHz, Memory: 8192MB RAM, Page file: 7432MB used, 2291MB available, DirectX Version: DirectX 12, DAC Type: Internal, Device Type: Full Display Device, Approx. Total Memory: 4094 MB, Display Memory (VRAM): 128 MB, Shared Memory: 3966 MB, Current Display Mode: 1920 x 1080 (32 bit) (60Hz). The right pane shows device specifications: Device name: LAPTOP-ASPOFDKA, Processor: Intel(R) Core(TM) i5-1035G1 CPU @ 1.00GHz 1.19 GHz, Installed RAM: 8,00 GB (7,75 GB usable), Device ID: F8DFBA57-3205-4D67-922B-FE588D650C8C, Product ID: 00327-36330-16085-AAOEM, System type: 64-bit operating system, x64-based processor, Pen and touch: No pen or touch input is available for this display. Below this are buttons for 'Copy', 'Rename this PC', and 'Windows specifications'. The Windows specifications pane shows: Edition: Windows 10 Home Single Language, Version: 20H2, Installed on: 09/11/2021, OS build: 19042.1415, Experience: Windows Feature Experience Pack 120.2212.3920.0.

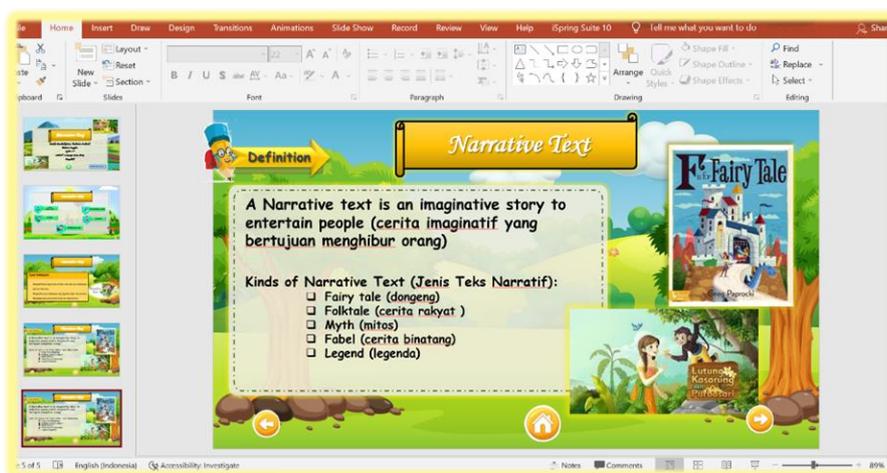
Dengan spesifikasi teknis tersebut, diharapkan pengguna dapat menggunakan aplikasi "Mbolali Metal" dengan lancar dan tanpa masalah. Spesifikasi yang direkomendasikan ini bisa saja berbeda-beda tergantung pada fitur-fitur tambahan yang ada dalam aplikasi serta tingkat kebutuhan pengguna. Oleh karena itu, sebaiknya diadakan uji coba terlebih dahulu untuk memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik pada komputer atau laptop yang digunakan.

2. *Microsoft Office Power Point.*

Digunakan untuk membuat materi pembelajaran menggunakan slide power point dan memanfaatkan *hyperlink*.

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 2 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 122 – 134



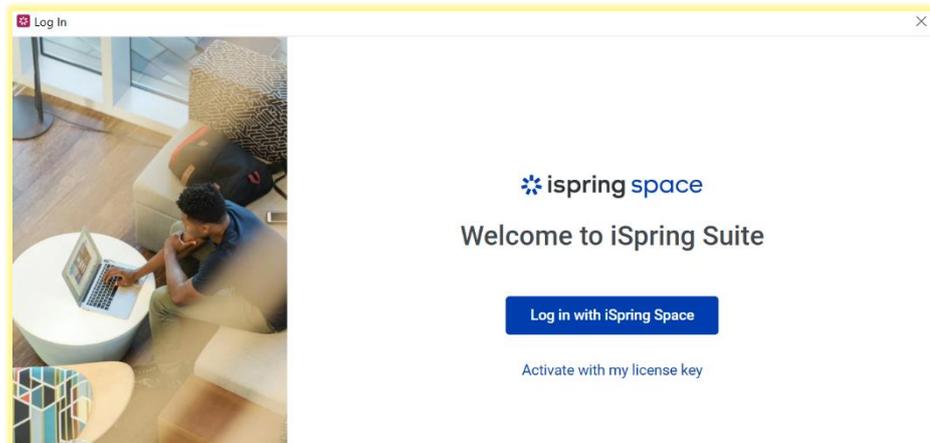
Untuk membuat materi pembelajaran menggunakan slide power point dan memanfaatkan hyperlink, langkah-langkah yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Buka Microsoft Power Point dan pilih "Blank Presentation" untuk memulai membuat presentasi kosong.
2. Buat slide pertama sebagai halaman judul, kemudian buat slide berikutnya sebagai isi dari materi pembelajaran. Pastikan slide yang dibuat memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.
3. Untuk memanfaatkan hyperlink, pilih teks atau objek pada slide yang akan dijadikan sebagai link. Setelah itu, klik kanan pada objek tersebut dan pilih "Hyperlink" pada menu yang muncul.
4. Pilih jenis hyperlink yang diinginkan, seperti hyperlink ke slide lain pada presentasi yang sama, hyperlink ke situs web, hyperlink ke file, atau email.
5. Jika memilih hyperlink ke slide lain pada presentasi yang sama, pilih slide tujuan hyperlink pada daftar slide yang muncul. Kemudian, klik "OK" untuk menyimpan hyperlink.
6. Ulangi langkah 3-5 untuk membuat hyperlink pada teks atau objek yang lain pada slide lain.
7. Setelah selesai membuat hyperlink, pastikan untuk menyimpan presentasi dengan cara memilih "Save" pada menu "File".

Dengan memanfaatkan hyperlink pada slide presentasi, peserta didik dapat dengan mudah mengakses informasi tambahan yang relevan dengan materi pembelajaran yang sedang dipelajari. Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan memudahkan proses pembelajaran.

3. *Ispring suite 10 x64*

Aplikasi ini digunakan untuk membuat evaluasi materi dan *publish* materi.



iSpring Suite 10 x64 adalah sebuah perangkat lunak yang dirancang untuk membantu pengguna dalam membuat materi pembelajaran digital interaktif, termasuk presentasi, modul e-learning, ujian, dan simulasi.

Dalam iSpring Suite 10 x64, pengguna dapat membuat slide presentasi yang interaktif dengan menambahkan berbagai jenis media seperti gambar, video, suara, animasi, dan lain-lain. Selain itu, pengguna juga dapat memanfaatkan fitur-fitur interaktif seperti quiz, drag-and-drop, matching, dan hotspot untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Selain itu, iSpring Suite 10 x64 juga memiliki fitur untuk memasukkan hyperlink atau tautan ke dalam slide presentasi, yang memungkinkan pengguna untuk menghubungkan slide presentasi dengan sumber informasi tambahan di internet, seperti artikel, video, atau situs web. Dengan memanfaatkan fitur hyperlink ini, pengguna dapat membuat materi pembelajaran yang lebih lengkap dan bervariasi, serta membantu siswa untuk lebih memahami dan mendalami materi yang disampaikan.

4. *Website 2 APK builder Pro 3.0.2*

Website 2 APK Builder Pro 3.0.2 adalah sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk mengonversi atau mengubah sebuah situs web menjadi sebuah aplikasi Android (.apk). Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat aplikasi Android dengan mudah tanpa harus memiliki pengetahuan tentang pemrograman.

Dalam konteks pembelajaran, aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android dari situs web yang sudah ada. Misalnya, jika sebuah situs web telah dibuat sebagai platform pembelajaran online, pengguna dapat menggunakan aplikasi ini untuk mengubah situs web tersebut menjadi sebuah aplikasi Android agar siswa dapat mengaksesnya dengan mudah melalui ponsel.

Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai fitur, seperti dukungan untuk mengubah situs web menjadi aplikasi Android, dukungan untuk membuat halaman login, dukungan untuk menambahkan ikon aplikasi, dan banyak lagi. Namun, perlu diingat bahwa meskipun aplikasi ini mempermudah proses pembuatan aplikasi Android, tetap diperlukan pemahaman dasar tentang pembuatan situs web dan penggunaan aplikasi ini untuk menghasilkan aplikasi Android yang berkualitas.

Mengubah File materi power point menjadi aplikasi android.



5. Aset media pembelajaran.

Materi pembelajaran, layer awal menu konten, video, evaluasi.

Aset media pembelajaran merujuk pada semua materi atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan. Aset media pembelajaran ini dapat berupa gambar, audio, video, presentasi, buku, modul, dan sebagainya.

Aset media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena dapat memfasilitasi siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menarik. Dengan menggunakan aset media pembelajaran, guru dapat menjelaskan materi dengan lebih mudah dan memungkinkan siswa untuk lebih memahami materi dengan cepat.

Namun, penggunaan aset media pembelajaran juga harus dilakukan secara bijak dan tepat sasaran, karena tidak semua jenis aset media pembelajaran cocok digunakan untuk semua topik pembelajaran dan tingkat kelas. Oleh karena itu, sebelum memilih jenis aset media pembelajaran yang akan digunakan, sebaiknya guru melakukan analisis terlebih dahulu terhadap topik pembelajaran dan tingkat kelasnya.

6. Koneksi internet.

Koneksi internet merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran online karena memungkinkan akses ke berbagai sumber daya pembelajaran yang tersedia di internet, seperti materi pembelajaran, video, ebook, jurnal, dan sebagainya. Koneksi internet yang cepat dan stabil akan memungkinkan siswa dan guru untuk berkomunikasi dan berinteraksi secara online dengan lancar, seperti mengikuti video conference, diskusi online, dan tanya jawab melalui forum. Selain itu, koneksi internet juga memungkinkan siswa untuk mengumpulkan tugas dan pekerjaan online, serta mengirimkan hasil pekerjaannya ke guru. Oleh karena itu, koneksi internet yang baik dan stabil sangat penting dalam mendukung pembelajaran online yang efektif.

Keunggulan dan perbedaan

Keunggulan dan perbedaan dari pembelajaran berbasis android dengan penemuan terdahulu adalah sebagai berikut:

1. Kemudahan Akses

Pembelajaran berbasis android memungkinkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun hanya dengan menggunakan smartphone, sehingga siswa tidak perlu lagi harus datang ke sekolah atau tempat kursus tertentu untuk belajar.

2. Kemudahan Penggunaan

Aplikasi pembelajaran berbasis android dirancang dengan antarmuka yang sederhana dan mudah digunakan, sehingga siswa hanya perlu menginstal aplikasi untuk mulai belajar dan tidak perlu lagi menguasai teknologi yang kompleks.

3. Tampilan Menarik

Tampilan aplikasi pembelajaran berbasis android seperti game, dengan desain yang menarik dan interaktif, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan dalam belajar.

4. Gaya Belajar Sesuai Karakter Siswa

Aplikasi pembelajaran berbasis android memiliki materi, contoh, video pembelajaran, dan evaluasi atau kuis yang dapat diakses sesuai dengan kebutuhan dan karakter belajar siswa. Hal ini dapat membantu siswa lebih memahami materi pembelajaran dengan cara yang sesuai dengan gaya belajar.

5. Mudah Dibuat

Dalam pembuatan aplikasi pembelajaran berbasis android, tidak dibutuhkan pengetahuan yang mendalam mengenai coding, sehingga dapat memudahkan pembuatan aplikasi dan memungkinkan pengembang aplikasi untuk fokus pada isi materi pembelajaran.

Dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran, maka inovasi dan penggunaan teknologi dalam media pembelajaran sangat penting dan bermanfaat bagi siswa dalam mendapatkan akses informasi dan pembelajaran yang berkualitas. Pembelajaran berbasis android dengan aplikasi Mbolali Metal dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang efektif dan mudah diakses oleh siswa.

Aspek Inovasi

Aspek Inovasi dapat dilihat sebagai berikut:

1. Keunikan produk inovasi

Media aplikasi ini memiliki tampilan yang menarik seperti game dan dilengkapi dengan background, sehingga lebih menarik bagi anak-anak untuk belajar. Selain itu, aplikasi ini juga dilengkapi dengan kelengkapan seperti kompetensi dasar, tujuan pembelajaran, materi, evaluasi, dan video pembelajaran yang terintegrasi dengan semua mata pelajaran, sehingga siswa dapat belajar dengan lebih efektif dan terstruktur.

2. Status kesiapan produk inovasi

Aplikasi ini sudah siap diimplementasikan dan terus akan diperbarui untuk meningkatkan fungsionalitas dan kinerjanya.

3. Spesifikasi teknis produk

Aplikasi ini dapat diinstal pada smartphone berbasis android dengan minimum versi Android 5.0 - 5.1.1 Lollipop. Dalam hal ini, aplikasi ini memiliki

spesifikasi teknis yang cukup fleksibel sehingga dapat diakses oleh banyak pengguna smartphone dengan berbagai jenis dan merek.

4. Uji Produk

Aplikasi ini telah diuji coba oleh peserta didik kelas IX di SMPN 3 Cepogo Satu Atap, sehingga kualitas dan fungsionalitasnya telah diuji dan dinilai secara praktis oleh pengguna asli.

5. Kepemilikan Kekayaan Intelektual

Sampai saat ini, belum ada kepemilikan kekayaan intelektual terkait aplikasi ini. Namun, penting untuk memperhatikan hak cipta dan perlindungan kekayaan intelektual terkait aplikasi ini untuk menghindari pelanggaran hak cipta oleh pihak lain.

Penerapan pada masyarakat/dunia industri/instansi.

Penerapan pada instansi dinas Pendidikan khususnya di sekolah menengah pertama dan pada umumnya semua siswa-siswi di kabupaten Boyolali. Penerapan aplikasi pembelajaran berbasis android ini pada instansi dinas pendidikan, khususnya di sekolah menengah pertama, dapat memberikan manfaat bagi proses pembelajaran. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Selain itu, dengan adanya evaluasi atau kuis dalam aplikasi, guru dapat menilai pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan.

Penerapan aplikasi ini juga dapat memudahkan siswa untuk belajar secara mandiri, kapanpun dan dimanapun. Hal ini sangat penting dalam kondisi pandemi seperti sekarang, dimana kegiatan belajar mengajar banyak dilakukan secara daring. Aplikasi ini juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan literasi digitalnya, yang menjadi salah satu kompetensi penting di era digital ini.

Selain pada instansi dinas pendidikan, aplikasi ini juga dapat diterapkan pada umumnya semua siswa-siswi di Kabupaten Boyolali. Hal ini dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di daerah tersebut dan memudahkan akses siswa terhadap pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Secara keseluruhan, penerapan aplikasi pembelajaran berbasis android ini dapat memberikan manfaat yang besar bagi proses pembelajaran di instansi pendidikan dan masyarakat pada umumnya.

Prospek pengembangan (termasuk perkiraan biaya produksi)]

Untuk mengembangkan aplikasi ini, kami membutuhkan biaya produksi yang mencakup biaya perangkat keras dan biaya tenaga kerja. Selain itu, kami juga perlu melakukan uji coba terhadap aplikasi dan melakukan pembaruan terus-menerus agar tetap *up-to-date* dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Untuk biaya perangkat keras, kami membutuhkan beberapa komputer PC atau laptop dengan spesifikasi yang memadai. Sebagai contoh, satu laptop senilai Rp.14.000.000 dan smartphone senilai Rp. 3.000.000. Kami juga akan membutuhkan biaya untuk pembelian lisensi software yang diperlukan

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 2 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 122 – 134

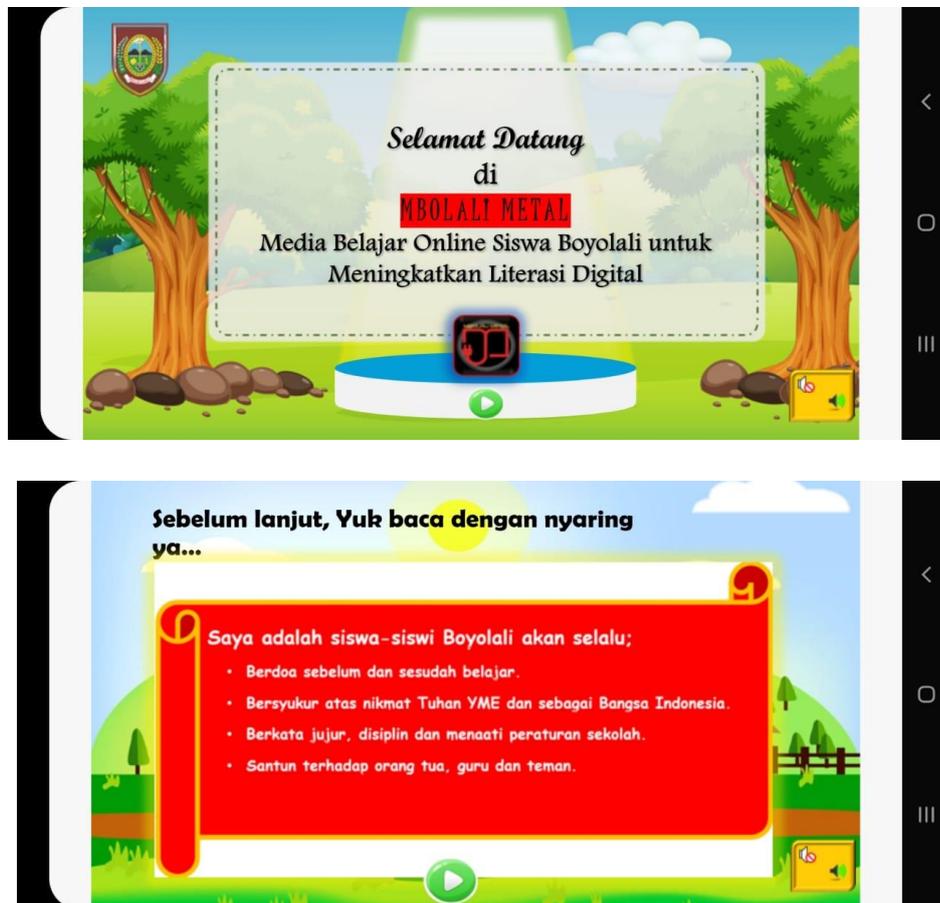
untuk mengembangkan aplikasi ini, seperti Android Studio atau software pendukung lainnya.

Sedangkan untuk biaya tenaga kerja, kami membutuhkan tim IT yang ahli dalam pengembangan aplikasi mobile. Biaya ini dapat mencakup gaji, tunjangan, dan bonus yang dibayarkan kepada tim IT. Perkiraan biaya produksi dan pengembangan ini tentu saja bisa berbeda-beda tergantung dari kebutuhan dan kondisi setiap pengembangan aplikasi yang berbeda. Namun, yang pasti adalah bahwa pengembangan aplikasi yang berkualitas membutuhkan biaya dan usaha yang cukup besar. Oleh karena itu, kami berharap dapat mendapatkan dukungan dari berbagai pihak, seperti lembaga pemerintah, yayasan, dan perusahaan, untuk dapat terus mengembangkan aplikasi ini dan menjadikannya lebih bermanfaat bagi masyarakat, terutama di dunia pendidikan.

Tampilan Aplikasi MBOLALI METAL

Tampilan aplikasi MBOLALI METAL terlihat elegan dan mudah digunakan. Informasi produk-produk dan layanan yang disediakan oleh Mbolali Metal dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Slideshow pada halaman utama juga menambahkan nilai estetika pada aplikasi ini dan memudahkan pengguna untuk melihat produk-produk unggulan Mbolali Metal.

Gambar Tampilan Aplikasi MBOLALI METAL



Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 2 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 122 – 134





KESIMPULAN

Aplikasi MBOLALI METAL merupakan sebuah inovasi berupa aplikasi mobile yang memfasilitasi para pelaku usaha di bidang logam di Boyolali untuk mempromosikan produk-produk mereka secara online dan berinteraksi dengan pelanggan melalui fitur chat. Aplikasi ini memiliki beberapa keunggulan, seperti mudah digunakan, tampilan menarik, dan dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui smartphone. Aplikasi ini juga sudah diuji coba oleh beberapa pelaku usaha di Boyolali dan memperoleh feedback yang positif. Dalam penerapannya, aplikasi MBOLALI METAL dapat berguna bagi para pelaku usaha di bidang logam di Boyolali untuk mempromosikan produk mereka secara online dan meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Selain itu, aplikasi ini juga dapat membantu instansi dinas Pendidikan khususnya di sekolah menengah pertama untuk memberikan pembelajaran melalui aplikasi mobile dan meningkatkan kualitas pembelajaran bagi siswa-siswi di kabupaten Boyolali. Keseluruhan, aplikasi MBOLALI METAL merupakan sebuah inovasi yang dapat membawa manfaat bagi para pelaku usaha di bidang logam serta dunia pendidikan di Boyolali.

DAFTAR PUSTAKA

- Azis, T. N. (2019). Strategi Pembelajaran Era Digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2), Article 2.
- Clark, R. E. (1994). Media and Method. *Educational Technology Research and Development*, 42(3), 7–10.
- Fatmawati, F., Yusrizal, Y., & Hasibuan, A. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.24114/esjgsd.v11i2.28862>
- Muammar, M., & Suhartina, S. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Akidah Akhlak. *KURIOSITAS: Media Komunikasi Sosial dan Keagamaan*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.35905/kur.v11i2.728>

Jurnal Inovasi Daerah

Penerbit: Badan Perencanaan Penelitian dan Pengembangan Daerah (BP3D) Kabupaten Boyolali
Website: <https://jurnal.inovdaboy.id/jid/index> Vol. 1 No. 2 (2022): Inovasi Daerah, Hal. 122 – 134

- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi Pembelajaran Pendidikan Dasar di Perbatasan Pada Era Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), Article 5. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Purnomo, P., & Palupi, M. S. (2016). Pengembangan Tes Hasil Belajar Matematika Materi Menyelesaikan Masalah Yang Berkaitan Dengan Waktu, Jarak Dan Kecepatan Untuk Siswa Kelas V. *Jurnal Penelitian*, 20(2), Article 2. <https://e-journal.usd.ac.id/index.php/JP/article/view/872>
- Putra, R. S., Wijayati, N., & Mahatmanti, F. W. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Android Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 11(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/jipk.v11i2.10628>