

PRAKTIK WUJUD *CHARACTERPRENEURSHIP* LEWAT PAMERAN APLIKASI ANDROID

Ryan Putranda Kristianto^{1)*}, Andre Hartanto²⁾, Stephanus Surijadarma Tandjung³⁾

¹ Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. Soekarno No. 201 Surabaya

Email: ryan@ukdc.ac.id

² Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. Soekarno No. 201 Surabaya

Email: andre.hartanto@ukdc.ac.id

³ Fakultas Teknik, Universitas Katolik Darma Cendika

Jl. Dr. Ir. Soekarno No. 201 Surabaya

Email: stephanusst@ukdc.ac.id

Abstrak

Makalah ini memaparkan terkait pengabdian kepada masyarakat pagelaran pameran aplikasi android yang diadakan oleh prodi Ilmu Informatika UKDC Surabaya, yang merupakan acara tahunan yang diadakan sebagai luaran mata kuliah Pemrograman Mobile. Penulis sekaligus penanggung jawab acara tersebut, menginisiasi pengadaan acara tersebut, sebagai tujuan praktik wujud *characterpreneurship* di UKDC. Penulis yang merupakan pengampu matakuliah Pemrograman Mobile meminta kepada mahasiswa yang mengikuti matakuliah tersebut untuk mengembangkan aplikasi yang dapat berguna dilingkungan sekitar dan kehidupan sehari – hari, tidak hanya itu, aplikasi tersebut juga dapat digunakan sebagai portofolio oleh mahasiswa tersebut, oleh karena itu acara ini lahir. Bentuk *characterpreneurship* dalam acara ini, memiliki esensi bahwa, setiap mahasiswa yang berkuliah di UKDC, terutamanya mahasiswa matakuliah Pemrograman Mobile dapat memiliki sikap karakter kewirausahaan dengan memberikan kontribusi apa yang dikuasainya dari 1 semester perkuliahan. Selama acara pameran, mahasiswa – mahasiswa berlomba menjadi seorang “*sales* eksekutif *vendor* aplikasi” untuk membagikan dan meminta kepada para visitor (dosen, tendik, mahasiswa dan umum) untuk *me-review* aplikasi mereka, bagi para *visitor* akan mendapatkan *gift*. Hal ini tentunya akan melatih rasa percaya diri mahasiswa untuk terus menerus memacu kepercayaan dirinya.

Kata kunci: *ilmu informatika, pameran android, pameran aplikasi android, UKDC.*

1. PENDAHULUAN

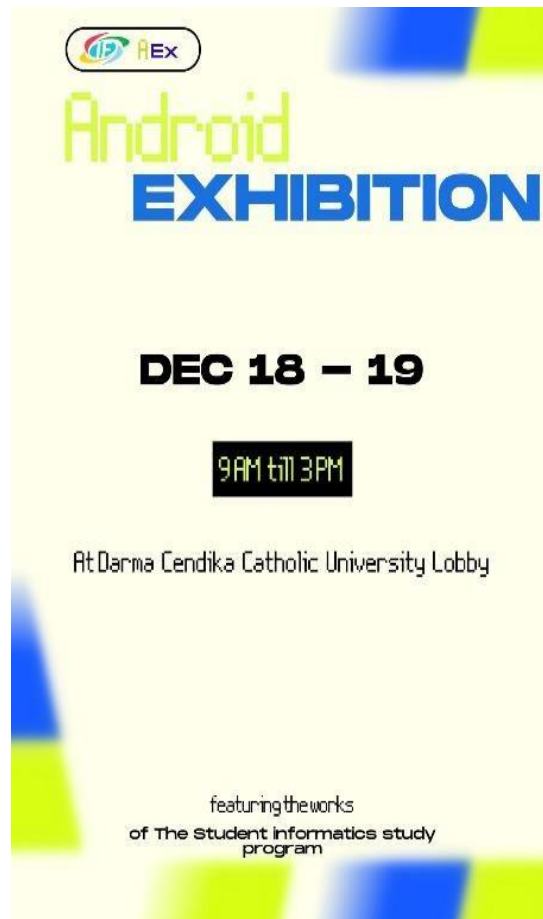
Bertajuk pameran aplikasi android, Prodi Ilmu Informatika UKDC Surabaya menggelar sebuah pameran karya *final project* mata kuliah Pemrograman Mobile pada tanggal 18 - 19

Desember 2024 yang diadakan pada lounge lantai 1 Gedung Vidyloka UKDC Surabaya (Putra and Roosandriantini, 2021; Hartanto and Putri, 2024). Sekitar 29 mahasiswa mengikuti pameran aplikasi tersebut, dimana mahasiswa – mahasiswa tersebut merupakan mahasiswa yang mengikuti matakuliah Pemrograman Mobile. Konsep dan tema aplikasi yang diusung bermacam – macam, mulai dari *lifestyle*, hobi, *game* hingga aplikasi utilitas.

Visi Misi UKDC Surabaya yaitu sebagai perguruan tinggi Katolik yang berlandaskan *value characterpreneurship* (RektorUKDC, 2022; Universitas Katolik Darma Cendika, 2023) diejawantahkan pada Prodi Ilmu Informatika dengan mengadakan acara tersebut. Tujuan dari diadakannya acara tersebut adalah menekankan dan membangun kepercayaan diri mahasiswa dalam menggaet *visitor – visitor* yang kebanyakan berasal dari mahasiswa Prodi hingga Fakultas lain, dosen – dosen dan tendik untuk memberi *review* terhadap aplikasi android yang telah dikembangkannya, dengan cara tersebut karakter kewirausahaan mahasiswa akan muncul, hal ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa nantinya ketika lulus dan menggunakan ilmunya baik didunia kerja maupun usaha.

2. METODE

Informasi pameran aplikasi android tersebut disebar dengan menempel poster acara pada dinding – dinding mading dan sudut kampus, sosial media ORMAWA, sosial media pribadi mahasiswa hingga WAG dosen dan tendik UKDC Surabaya (multi media, 2024), desain poster acara seperti ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Poster acara pameran aplikasi android (Tim abdimas, 2024).

Pada gambar 1 ditunjukkan poster acara pameran aplikasi android, poster tersebut yang disebar oleh para peserta pameran android untuk mengundang para visitor baik di dalam maupun luar kampus untuk memberikan *review* masukannya terhadap aplikasi android mahasiswa.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah segala sesuatunya disiapkan terkait perlengkapan pelaksanaan pameran aplikasi android, para *visitor* diminta untuk menuliskan masukan - masukan terhadap aplikasi pada lembar *form visitor* yang telah disediakan oleh peserta (cuplikannya ditunjukkan pada Gambar 2).

No	Nama	Prodi	Ulasan	Tanda Tangan
26	Patricia W	Manajemen	Sangat bagus & menarik	[Signature]
27	Voni	-	Sangat bagus	[Signature]
28	Thomas	Informatika	Bagus	[Signature]
29	Yusuf	Manajemen	bagus, bermanfaat dan lengkap	[Signature]
30	Yusuf	Manajemen	Bagus	[Signature]
31	Edo N.S	Manajemen	Sangat baik	[Signature]
32	Indit Lestari	Man. Pemasaran	Bagus	[Signature]
33	Jessie Christina W	Man. Pemasaran	Wahai yang di gunakan sangat kreatif	[Signature]
34	Phil Kharis	Man. Pemasaran	Bagus	[Signature]
35	Nathaniel Satrio	Man. Pemasaran	Sangat Bagus	[Signature]
36	Rafael Chris Muliawan	Man. Pemasaran	Sangat bagus sekali	[Signature]
37	Rafael Brian S	Man. Pemasaran	Mudah	[Signature]
38	Yusuf	Man. Pemasaran	Sangat bagus dan seru	[Signature]
39	Lyndi	Man. Pemasaran	Ukurannya menarik	[Signature]
40	Michael Marwan H	Manajemen	Ukurannya menarik, dan alat yang menarik	[Signature]
41	Athalia F F	Manajemen	Bagus	[Signature]
42				
43				
44				
45				
46				
47				
48				
49				
50				

Gambar 2. Lembar form visitor pameran aplikasi android (Tim abdimas, 2024).

Seperi ditunjukkan pada gambar 2, lembar form pameran aplikasi android peserta acara yang berisi review masukan oleh mahasiswa – mahasiswa Prodi lain seperti Manajemen Perhotelan dan Manajemen Pemasaran UKDC Surabaya. Total keseluruhan visitor yang hadir pada acara tersebut tercatat kurang lebih sekitar 100 orang, dengan mayoritas kebanyakan dari UKDC semua Prodi. Berikut foto – foto dokumentasi acara pameran ditunjukkan pada Gambar 3 sampai Gambar 6.



Gambar 3. Dokumentasi #1 pameran aplikasi android.



Gambar 4. Dokumentasi #2 pameran aplikasi android.

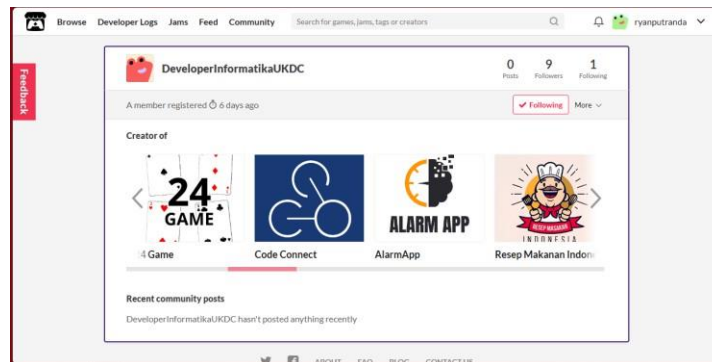


Gambar 5. Dokumentasi #3 pameran aplikasi android.



Gambar 6. Dokumentasi #4 pameran aplikasi android.

Pada gambar 3 sampai 6 merupakan foto – foto dokumentasi pelaksanaan pameran, setiap peserta pameran memiliki tanggung jawab agar supaya lembar form visitornya penuh terisi oleh *visitor – visitor* yang berasal dari Prodi atau Fakultas lain, atau dari dosen dan tendik yang berkunjung ke *tenant*. Pameran aplikasi android ini diadakan sekaligus untuk melakukan pengujian *User Acceptance Testing* (UAT) dari aplikasi android yang telah dibuat. Aplikasi – aplikasi tersebut pada akhirnya akan di-*publish* ke appsStore seperti contohnya di web appsStore itch.io sebagai berikut:



Gambar 7. Publikasi aplikasi android di appsStore itch.io (appsStore itch.io, 2024).

Pada gambar 7 ditunjukkan aplikasi – aplikasi android yang telah dibuat lalu dipublikasikan pada web appsStore itch.io agar dapat didownload oleh masyarakat pengguna secara langsung.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pameran aplikasi android memiliki perspektif yang baik bagi para peserta pameran dan bagi para *visitor*, bagi para *visitor* mendapatkan *insight* bagaimana proses *mobile apps development* dilakukan, kemudian bagi para peserta pameran, selain memupuk karakter kewirausahaan mahasiswa, hal ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa nantinya ketika lulus dan menggunakan ilmunya baik didunia kerja maupun usaha. Selain itu hal ini *relate* dengan visi misi UKDC Surabaya yaitu menjadi Perguruan Tinggi Katolik yang mengadopsi prinsip *Characterpreneurship*.

5. DAFTAR PUSTAKA

appsStore itch.io (2024) *itch.io*, *itch.io*. Available at: itch.io.

dit-mawa, (2023) Membentuk Karakter Mahasiswa : Menggali Potensi untuk Masa Depan yang Gemilang. <https://dit-mawa.upi.edu/membentuk-karakter-mahasiswa-menggali-potensi-untuk-masa-depan-yang-gemilang/>

Hartanto, A. and Putri, D.P.T. (2024) 'Mengukur Kinerja Dosen dan Admin di Program Studi Ilmu Informatika UKDC dengan Menggunakan Productivity Metrics', *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 18(02).

multi media (2024) *Android Exhibition: Pameran Aplikasi Android Karya Mahasiswa, sebagai Wujud Kreativitas Digital*. Available at: <https://ukdc.ac.id/android-exhibition-pameran-aplikasi-android-karya-mahasiswa-sebagai-wujud-kreativitas-digital/>.

Putra, H.A. and Roosandriantini, J. (2021) 'Ketersediaan dan Pemanfaatan Ruang Terbuka Hijau di Kampus UKDC Surabaya', *Arsitektura : Jurnal Ilmiah Arsitektur dan Lingkungan Binaan* [Preprint].

Ratnasari, K. (2019). Membentuk Karakter Enterpreneurship Untuk Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Kewirausahaan. *Business Innovation and Entrepreneurship Journal*, 1(2), 108–113. <https://doi.org/10.35899/biej.v1i2.46>

RektorUKDC (2022) *Rencana Strategis UKDC 2022 - 2026*. Surabaya: Universitas Katolik Darma Cendika. Available at: <https://bpm.ukdc.ac.id/dokumen-renstra/>.

Universitas Katolik Darma Cendika (2023) *Universitas Katolik Darma Cendika*, ukdc.ac.id. Available at: https://drive.google.com/file/d/1RNV8BROTmn0pkQL_hliW0PUtIrVb4Pcj/view.