

PELATIHAN PEMBUATAN APLIKASI MOBILE TANPA CODING BAGI MAHASISWA POLTEKKES KEMENKES PALEMBANG

Ahmad Farisi¹⁾, Yohannes²⁾, Dafid¹⁾

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

²⁾Program Studi Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang, Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia

Corresponding author : Ahmad Farisi
E-mail : ahmadfarisi@mdp.ac.id

Diterima 30 Januari 2023, Direvisi 06 Februari 2023, Disetujui 07 Februari 2023

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan topik pembuatan aplikasi mobile menggunakan metode *no code* yang dilaksanakan bagi mahasiswa Poltekkes Kemenkes Palembang. Metode *no code* merupakan alternatif pembuatan aplikasi yang dapat dilakukan tanpa melalui serangkaian proses pemrograman atau *coding*. Meskipun banyak *tools no code* yang dapat digunakan dalam pembuatan aplikasi *mobile*, pelatihan ini memilih *glideapps* dikarenakan kemudahan penggunaannya dan fitur gratisnya dinilai cukup untuk membuat aplikasi-aplikasi sederhana. Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah mulai dari persiapan-persiapan administratif, survei pra pelatihan menggunakan kuesioner pra pelatihan, pelaksanaan pelatihan dalam bentuk penyuluhan yang disertai dengan demonstrasi atau praktik bersama, hingga evaluasi pasca pelatihan menggunakan kuesioner pasca pelatihan. Pelatihan ini mensimulasikan pembuatan aplikasi mobile sederhana dengan nama Aplikasi Mahasiswa Polkesbang. *Database* yang digunakan adalah *Glide Tables* yang memiliki tampilan sangat mirip dengan Microsoft Excel. Dari hasil evaluasi kuesioner pasca pelatihan, pertanyaan kuesioner dijawab dengan respon sangat baik dan sangat sesuai oleh rata-rata 80% pernyataan responden. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pelatihan telah mendapatkan respon positif dari para peserta pelatihan yang dapat mengikuti tahapan demi tahapan dalam pembuatan aplikasi *mobile* melalui metode *no code*.

Kata kunci: aplikasi; *glideapps*; *no code*; pelatihan.

ABSTRACT

This activity was carried out in the form of training with the topic of making a mobile application using the no code method which was conducted for students of the Poltekkes Kemenkes Palembang. The no code method is an alternative to making applications that can be done without any programming or coding processes. Even though there are many no-code tools that can be used in making mobile applications, this training chooses *glideapps* because of its ease of use and its free features which are considered sufficient to make simple applications. The stages are started from administrative preparations, pre-training surveys, training in the form of counselling accompanied by demonstrations or joint practice, and post-training evaluation. This training creates a simple mobile application called Aplikasi Mahasiswa Polkesbang. The used database is *Glide Tables* which is very similar to Microsoft Excel. From the results of the post-training questionnaire evaluation, the questionnaire questions were answered with very good responses and very appropriate by an average of 80% of respondents' statements. This shows that the training has received a positive response from the training participants who are able to follow the step by step in making mobile applications through the no code method.

Keywords: application; *glideapps*; no code; training.

PENDAHULUAN

Saat ini telah hadir istilah baru dalam pengembangan sistem atau aplikasi. Pada umumnya, pengembangan sistem atau aplikasi dilakukan melalui serangkaian proses pemrograman atau dengan menulis baris-baris kode program yang akrab dikenal dengan istilah

coding. Namun dalam perkembangannya saat ini, telah hadir beberapa alternatif lainnya yang dikenal dengan istilah *low code* dan *no code*. *Low code* adalah pendekatan pengembangan aplikasi yang memungkinkan pembuatan kode otomatis melalui blok bangunan visual seperti antarmuka menu *drag and drop* dan *pull down*.

Low code adalah jalan tengah yang seimbang antara pengkodean manual dan tanpa kode karena penggunaannya masih dapat menambahkan kode melalui kode yang dibuat secara otomatis. Sementara *no code* juga merupakan pendekatan pengembangan aplikasi yang sering diperlakukan sebagai bagian dari pendekatan pengembangan *low code* dengan modul *plug and play*. Sementara dalam *low code* ada beberapa pekerjaan yang dilakukan oleh pengembang dalam bentuk *scripting* atau pengkodean *manual*, *no code* memiliki pendekatan yang sepenuhnya lepas dari pengkodean, dengan ketergantungan 100% pada *tools* yang digunakan (IBM Cloud Education, 2022). Metode *no code* merupakan alternatif pengembangan sistem atau aplikasi tanpa melalui proses *coding* sama sekali (Hema, 2020).

Studi-studi tentang bagaimana dibutuhkannya *no code* telah dimulai sejak lama, diantaranya (Chyper et al., 2010) yang telah mengidentifikasi kebutuhan alternatif pengembangan *website* melalui teknik *no code* yang dapat dipahami oleh masyarakat *non IT* atau masyarakat *non programmer*. Bahkan Chris Wanstrath, CEO dari Github yang merupakan pusat repositori dan kontrol *coding* yang digunakan oleh sebagian besar programmer di dunia mengatakan bahwa masa depan dari *coding* adalah tidak melakukan pengkodean sama sekali (Swinhoe, 2017).

Saat ini pun sudah hadir banyak alat bantu yang dapat digunakan dalam pengembangan sistem atau aplikasi melalui metode *no code*, baik pada platform web, maupun mobile. Beberapa yang populer masuk dalam kategori *Content Management System* seperti *Wordpress*, *Drupal*, *Joomla*, dan lain-lain. Beberapa lainnya baru mulai bermunculan dalam tahun-tahun dimulainya revolusi industri 5.0 seperti *glideapps*, *buuble*, *webflow*, dan lain-lain.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermaksud memberikan pemahaman tentang alternatif pembuatan aplikasi melalui metode *no code*. Adapun *tools* yang digunakan adalah *glideapps* yang dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses melalui halaman <https://www.glideapps.com>. *Glideapps* juga telah digunakan dalam beberapa penelitian lainnya seperti (D. Rahmawati et al., 2021) yang mengembangkan aplikasi e-learning sebagai media pembelajaran di MI Ma'arif Sambiroto Taman Sidoarjo dengan memanfaatkan *glideapps*. Kevalidan media aplikasi pembelajaran pada penelitian tersebut diketahui dari validasi media yang memperoleh angka persentase 93,33%, dan validasi materi dengan angka 86%. Sementara uji kelayakan

media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian tersebut diketahui dari respon kuesioner guru yang memperoleh persentase sebesar 88,7%. Oleh karena itu penelitian tersebut menyimpulkan bahwa aplikasi *e-learning* yang dikembangkan dengan menggunakan *glideapps* layak digunakan sebagai media pembelajaran. *Glideapps* juga direkomendasikan dalam penelitian (A. I. N. Rahmawati et al., 2021) sebagai alternatif pengembangan media ajar yang dapat digunakan secara mandiri oleh para guru dalam rangka meningkatkan media ajar yang lebih bagus, modern, elegan, dan ramah pengguna. Tidak hanya di Indonesia, pengembangan aplikasi dengan memanfaatkan *glideapps* juga telah dilakukan oleh (Mohd Nor, 2021) yang mengembangkan aplikasi penilaian proyek akhir pelajar di Malaysia yang mengintegrasikan *glideapps* dan *google sheet*. Hasil dari pengembangan aplikasi tersebut menunjukkan bahwa penggunaan dan fungsi aplikasi telah sesuai dengan silabus dan kurikulum sehingga pada akhirnya dapat mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan walaupun pelajar berada pada jarak yang jauh.

Kegiatan pengabdian masyarakat dalam bentuk pelatihan ini diikuti oleh mahasiswa dari Poltekkes Kemenkes Palembang yang berlokasi di Jalan Jenderal Sudirman KM 3,5 Nomor 1365 Samping Masjid Ash-Shofa Komplek RS Moh. Hoesin Palembang, 30114 Indonesia. Adapun platform yang dipilih sebagai media pengembangan aplikasi adalah *platform mobile* karena lebih banyak digunakan dan memiliki portabilitas tinggi. Selain itu, jumlah aplikasi *mobile* yang diunduh pada tahun 2021 lalu mencapai angka 230 miliar aplikasi (Vor, 2022).

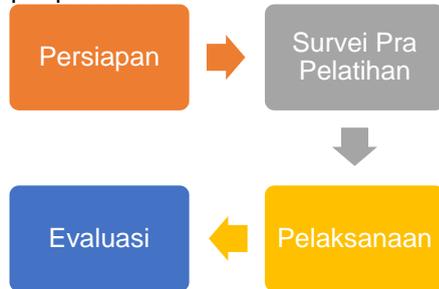
Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan para peserta dapat mengembangkan aplikasi mobile tanpa harus melalui proses *coding*, mengingat peserta dari kegiatan ini tidak semuanya hadir dari kalangan IT ataupun *programmer* yang memahami *coding*. Berdasarkan uraian di atas, pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan judul pelatihan pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* bagi mahasiswa Poltekkes Kemenkes Palembang.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan dalam bentuk pelatihan ini menggunakan metode (Morelli, 2015) dalam (Farisi et al., 2022) yang menyebutnya dengan metode pendidikan masyarakat dan pelatihan. Metode ini digunakan dalam kegiatan pelatihan dengan bentuk penyuluhan yang disertai dengan

demonstrasi atau praktik bersama. Dalam hal ini, demonstrasi dan praktik bersama dilakukan dalam proses pembuatan aplikasi *mobile* yang diberi nama Aplikasi Mahasiswa Polkesbang.

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang terdiri dari persiapan, survei pra pelatihan, pelaksanaan, dan evaluasi ini terdapat pada Gambar 2..

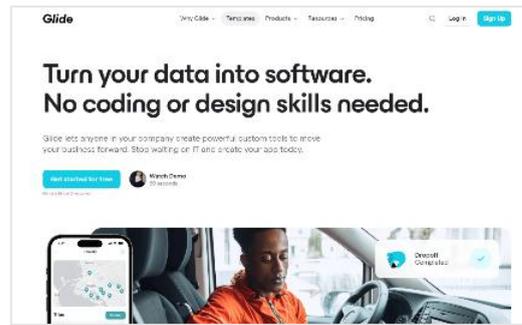


Gambar 2 Tahapan Pelatihan

Tahap persiapan dilakukan dengan mempersiapkan hal-hal administratif yang dibutuhkan terkait perizinan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pembuatan kuesioner pra dan pasca pelatihan, dan pembuatan materi pelatihan. Tahap survei pra pelatihan dilakukan untuk menangkap sejauh mana pengetahuan peserta terkait istilah *coding*, apakah sebelumnya peserta pernah membuat membuat aplikasi atau program komputer, hingga apa yang diharapkan peserta dari kegiatan pengabdian masyarakat ini. Tahap pelaksanaan merupakan tahapan saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan. Tahapan terakhir adalah tahap evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan dengan menyebarkan kuesioner pasca pelatihan yang bertujuan untuk mengevaluasi pelatihan, baik dari sisi materi pelatihan, hingga cara penyampaian instruktur, serta saran dan kritik dari para peserta kepada tim pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bermaksud memberikan pemahaman tentang alternatif pembuatan aplikasi *mobile* melalui metode *no code*. *Tools* yang digunakan adalah *glideapps*. *Tools* ini dapat digunakan secara gratis dan dapat diakses secara langsung melalui halaman <https://www.glideapps.com>.



Gambar 1. Home Page glideapps.com

Kegiatan pelatihan dimulai pada pukul 08.00 WIB dengan acara pembukaan terlebih dahulu. Kegiatan ini secara resmi dibuka oleh Direktur Politeknik Kemenkes Palembang, Bapak Muhammad Taswin, S. Si., Apt., M. M., M. Kes. Menurut beliau, Poltekkes Kemenkes Palembang telah melahirkan inovasi-inovasi yang bergengsi hingga ke tingkat nasional, oleh karena itu beliau sangat mendukung kegiatan pelatihan ini dengan harapan para peserta nantinya dapat memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan dari pelatihan ini untuk melahirkan inovasi-inovasi berikutnya dari Poltekkes Kemenkes Palembang.



Gambar 2. Tim Pengabdian bersama Direktur Poltekkes Kemenkes Palembang

Sebelum pelatihan dimulai, para peserta terlebih dahulu mengisi kuesioner pra pelatihan yang bertujuan untuk menangkap sejauh mana pengetahuan peserta terkait istilah *coding*, apakah peserta pernah membuat membuat aplikasi atau program komputer, hingga apa yang diharapkan peserta dari kegiatan ini. Kuesioner pra pelatihan yang diisi oleh total 77 peserta pelatihan menunjukkan hasil yang disajikan pada Gambar 3, 4, dan 5.



Gambar 3. Hasil Pengisian Kuesioner Pra Pelatihan



Gambar 4.Hasil Pengisian Kuesioner Pra Pelatihan



Gambar 5.Hasil Pengisian Kuesioner Pra Pelatihan

Hasil pengisian kuesioner pra pelatihan pada Gambar 3, 4, dan 5 menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memang belum begitu familiar dengan istilah *coding* dan belum pernah membuat aplikasi atau program komputer. Menariknya, 35,1 % peserta telah mengetahui bahwa ada alternatif pembuatan aplikasi atau program komputer yang bisa digunakan tanpa melalui proses *coding*. Hal ini mengkonfirmasi pembicaraan yang dilakukan oleh tim pengabdian dengan pihak Poltekkes Kemenkes Palembang beberapa waktu sebelum pelatihan dilakukan bahwa memang pelatihan ini dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi para peserta tentang teknologi informasi khususnya dalam hal pembuatan aplikasi atau program komputer. Dengan demikian diharapkan para peserta dapat menerapkan pengetahuan yang didapatkan dari kegiatan pelatihan untuk melahirkan inovasi-inovasi baru, khususnya dalam bidang kesehatan. Adapun harapan-harapan dari para peserta pelatihan sebelum pelatihan ini dilaksanakan tersaji pada Gambar 6.

Semoga dengan diadakannya pelatihan ini dapat menambah wawasan Dan pengetahuan peserta yang mengikuti
bisa memahami dengan maksimal dan bisa mengaplikasikannya dengan membuat aplikasi kesehatannya next setelah pelatihan ini
Diharapkan dengan mengikuti pelatihan ini, saya dapat membantu memajukan dan mengharumkan nama poltekkes Palembang dengan mengikuti ajang yang terkait dengan pelatihan ini
Harapannya semoga bisa melakukan pelatihan ini dapat dilakukan diberbagai universitas lain agar banyak yang mengetahui tergan hal ini. Terimakasih atas kunjungannya ke POLTEKKES KEMENKES PALEMBANG
Semoga setelah saya mengikuti pelatihan ini saya,bisa menerapkan ilmu yg diperoleh
Harapan saya dengan mengikuti pelatihan ini, saya dapat mengetahui cara membuat aplikasi mobile tanpa coding dan dapat mengharumkan poltekkes Palembang

Gambar 6.Tangkapan Layar Hasil Isian Kuesioner Pra Pelatihan Terkait Harapan Peserta Pelatihan

Pelatihan ini dimulai dengan mengupas istilah *coding* yang tidak akrab di lingkungan peserta dari Poltekkes Kemenkes Palembang. Setelah membahas istilah *coding*, pelatihan dilanjutkan dengan memberikan pemahaman kepada peserta tentang adanya teknologi *low code* dan *no code* yang dapat digunakan sebagai alternatif pembuatan aplikasi atau program komputer. Adapun yang pelatihan ini menggunakan teknik *no code* dengan memanfaatkan *tools glideapps*. Para peserta cukup antusias mengikuti pelatihan, khususnya ketika praktik pembuatan aplikasi tanpa *coding* telah dimulai. Sebelum praktik bersama dilakukan, para peserta juga terlebih dahulu diajak untuk berkenalan dengan lingkungan pengembangan *glideapps* yang terbilang baru bagi para peserta. Mulai dari menu-menu navigasi, komponen-komponen seperti teks, gambar, garis, dan lain-lain, hingga *glide tables* sebagai *database* yang digunakan.



Gambar 7.Suasana Saat Pelatihan Berlangsung



Gambar 8.Suasana Saat Pelatihan Berlangsung

Pelatihan ini mensimulasikan pembuatan aplikasi *mobile* sederhana yang diberi nama Aplikasi Mahasiswa Polkesbang yang tidak lain adalah aplikasi yang digunakan untuk mendaftarkan mahasiswa dan mahasiswi di lingkungan Poltekkes Kemenkes Palembang. Aplikasi ini memiliki 3 halaman yang terdiri dari halaman *home*, mahasiswa, dan jurusan. Halaman *home* menampilkan halaman ucapan

selamat datang ke dalam aplikasi, sementara halaman mahasiswa dapat menampilkan data mahasiswa-mahasiswi Poltekks Kemenkes Palembang. Sementara halaman jurusan akan menampilkan data jurusan-jurusan yang ada di Politeknik Kesehatan Palembang. Database dari aplikasi ini menggunakan *Glide Tables* yang memiliki tampilan sangat mirip dengan *Microsoft Excel* sehingga lebih mudah digunakan oleh para peserta.



Gambar 9. Suasana saat pelatihan berlangsung

Sebagian besar peserta dapat mengikuti pelatihan hingga mampu menghasilkan aplikasi *mobile* sebagaimana yang telah dipraktikkan selama pelatihan. Terdapat 2 tabel yang digunakan sebagai database dari Aplikasi Mahasiswa Polkesbang yang disimulasikan untuk dikembangkan dalam pelatihan ini. Tabel tersebut dibuat dalam data editor yang merupakan database yang digunakan dalam *glideapps*. Tabel tersebut tersaji dalam tangkapan layar *glideapps* pada Gambar 10 dan Gambar 11.

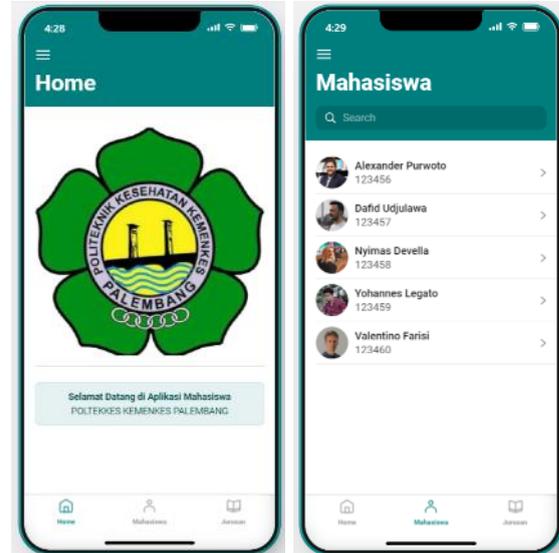
A	NIM	A	NAMA	@	EMAIL
1	123456	Alexander Purwoto	alex@gmail.com		
2	123457	Daifid Udjulawa	daifid@gmail.com		
3	123458	Nyimas Devella	nyimas@gmail.com		
4	123459	Yohannes Legato	yony@gmail.com		
5	123460	Valentino Farisi	valen@gmail.com		

Gambar 10. Data Editor Tabel Mahasiswa

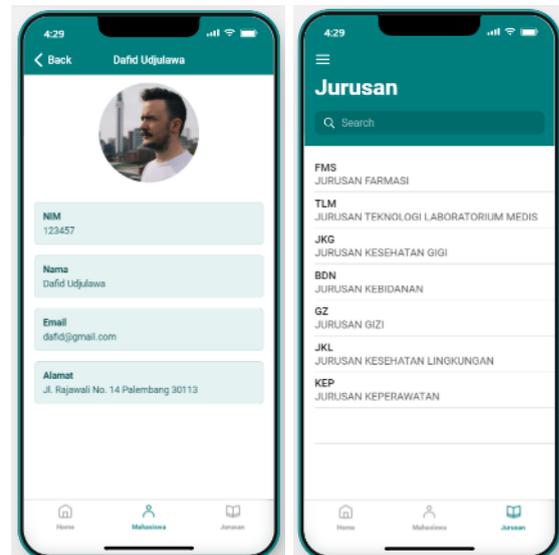
A	KODE JURUSAN	A	NAMA JURUSAN
1	FMS	JURUSAN FARMASI	
2	TLM	JURUSAN TEKNOLOGI LABORATORIUM MEDIS	
3	JKG	JURUSAN KESEHATAN GIGI	
4	BDN	JURUSAN KEBIDANAN	
5	GZ	JURUSAN GIZI	
6	JKL	JURUSAN KESEHATAN LINGKUNGAN	
7	KEP	JURUSAN KEPERAWATAN	

Gambar 11. Data Editor Tabel Jurusan

Hasil dari dari pembuatan Aplikasi Mahasiswa Polkesbang telah dipublikasikan secara *online* sehingga langsung dapat dilihat secara *online* melalui *smartphone* pada tautan <https://aplikasi-mahasiswa-p-fmn1.glideapp.io> dengan tampilan yang tersaji pada Gambar 12 dan Gambar 13.



Gambar 12. Halaman Home dan Mahasiswa dari Aplikasi yang dibuat dalam Pelatihan



Gambar 13. Halaman profil dan jurusan dari aplikasi yang dibuat dalam pelatihan

Dari tampilan aplikasi yang tersaji pada Gambar 12 dan Gambar 13 di atas, para peserta telah memanfaatkan fitur-fitur yang ada dalam *glideapps* seperti fitur navigasi yang digunakan untuk mengatur menu-menu navigasi seperti *home*, *mahasiswa*, dan *jurusan*, fitur komponen yang digunakan untuk mengisi komponen list, gambar, teks, dan lain-lain yang digunakan dalam aplikasi, serta fitur data editor

yang berbentuk seperti *Microsoft Excel* sebagai tempat penyimpanan data.

Selepas pelatihan, para peserta kembali diminta untuk mengisi kuesioner yang bertujuan untuk mengevaluasi jalannya pelatihan. Para peserta diminta untuk memberikan pendapatnya tentang bagaimana jalannya pelatihan, kesesuaian materi pelatihan dengan pengetahuan yang dibutuhkan, cara tim pengabdian menyampaikan materi pelatihan, hingga kritik dan saran dari para peserta yang ditujukan kepada tim pengabdian. Peserta yang mengisi kuesioner pasca pelatihan ini berjumlah 58 orang peserta. Adapun hasil pengisian kuesioner tersebut tersaji pada Gambar 14, Gambar 15, Gambar 16, Gambar 17, dan Gambar 18.



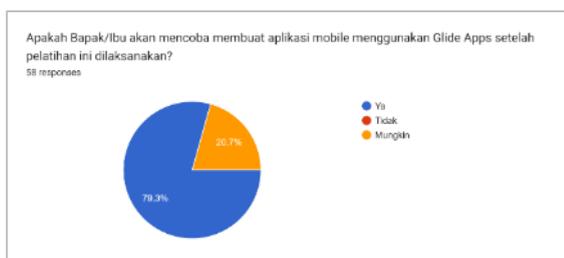
Gambar 14. Hasil Pengisian Kuesioner Pasca Pelatihan



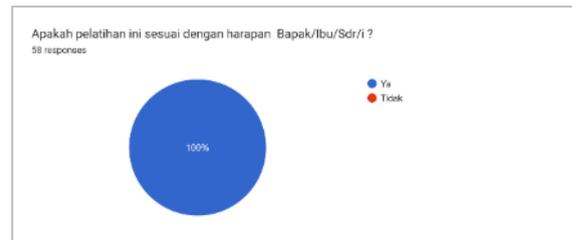
Gambar 15. Hasil Pengisian Kuesioner Pasca Pelatihan



Gambar 16. Hasil Pengisian Kuesioner Pasca Pelatihan

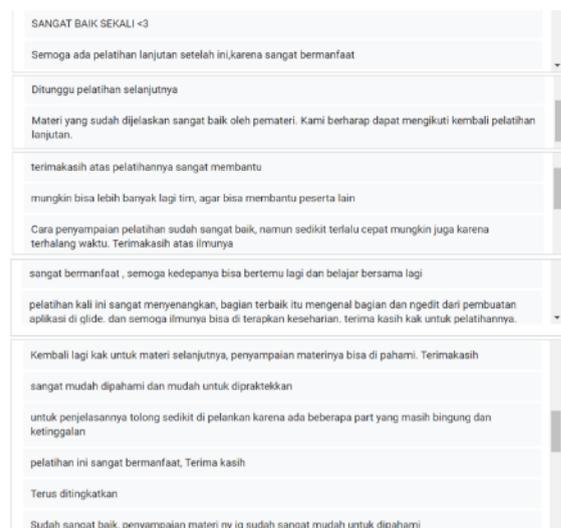


Gambar 17. Hasil Pengisian Kuesioner Pasca Pelatihan



Gambar 18. Hasil Pengisian Kuesioner Pasca Pelatihan

Berdasarkan hasil pengisian kuesioner pasca pelatihan, secara umum sebagian besar peserta (84,5%) berpandangan bahwa pelatihan ini dilaksanakan dan disampaikan dengan sangat baik, sementara 15,5% lainnya menyatakan baik. Sebagian besar peserta (82,8%) juga menyatakan bahwa materi pelatihan yang disampaikan sangat sesuai dengan pengetahuan yang dibutuhkan oleh peserta, sementara 15,5% menyatakan sesuai, dan 1,7% menyatakan cukup sesuai. Terkait dengan cara tim pengabdian menyampaikan materi pelatihan, 87,9% peserta menyatakan bahwa tim pengabdian telah sangat baik dalam menyampaikan materi pelatihan, sementara 12,1% lainnya menyatakan baik. Selain itu, 79,3% peserta juga berpandangan bahwa mereka akan mencoba membuat aplikasi mobile sendiri setelah pelatihan dilaksanakan, sementara 20,7% lainnya menyatakan mungkin. Selanjutnya, semua peserta berpandangan bahwa pelatihan ini telah sesuai dengan harapan para peserta. Beberapa komentar, saran, dan kritik dari para peserta juga dihimpun melalui kuesioner pasca pelatihan ini. Adapun tangkapan layar dari komentar, saran, dan kritik dari para peserta tersaji dalam Gambar 19.



Gambar 19. Tangkapan Layar Hasil Isian Kuesioner Pasca Pelatihan

Berdasarkan komentar, saran, dan kritik dari sebagian peserta, kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* ini memberikan pengetahuan yang bermanfaat bagi para peserta. Tentunya masukan-masukan seperti waktu pelatihan yang diharapkan lebih panjang serta kecepatan penyampaian materi yang menurut sebagian kecil peserta itu perlu sedikit diperlambat menjadi evaluasi yang akan dipertimbangkan sebagai perbaikan untuk pelaksanaan pelatihan-pelatihan berikutnya.



Gambar 20. Suasana Saat Pelatihan Berlangsung

Semoga pelatihan ini membawa rangsangan positif bagi para peserta untuk dapat berkreasi mengembangkan aplikasi atau program komputer melalui metode tanpa *coding* yang telah disampaikan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kegiatan ini juga diharapkan dapat dilanjutkan dalam bentuk level berikutnya, seperti level menengah dan level lanjutan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan pembuatan aplikasi *mobile* tanpa *coding* bagi mahasiswa dan mahasiswi Poltekkes Kemenkes Palembang telah dilaksanakan melalui serangkaian tahapan, mulai dari tahapan persiapan, survei pra pelatihan, pelaksanaan, hingga evaluasi pasca pelatihan. Dari hasil evaluasi kuesioner pasca pelatihan, pertanyaan kuesioner dijawab dengan respon sangat baik dan sangat sesuai oleh rata-rata 80% pernyataan responden. Hal ini menunjukkan bahwa secara umum pelatihan telah mendapatkan respon positif dari para peserta pelatihan yang dapat mengikuti tahapan demi tahapan dalam pembuatan aplikasi *mobile* melalui metode *no code*. Para peserta telah memahami bahwa terdapat alternatif metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *mobile*, meskipun tanpa melalui serangkaian proses pemrograman atau *coding*.

Pelatihan ini akan lebih baik jika

dilaksanakan dengan model bimbingan teknis ataupun pelatihan-pelatihan berkelanjutan, mengingat materi yang disampaikan dalam kegiatan pelatihan ini merupakan materi-materi dasar yang masih dapat diperdalam lebih jauh lagi sehingga mampu melahirkan inovasi-inovasi berkelanjutan lainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Para pengabdian mengucapkan terimakasih kepada Universitas Multi Data Palembang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan ini dan juga terimakasih kepada pihak Poltekkes Kemenkes Palembang yang telah menerima para pengabdian dengan sangat hangat dan memberikan kesempatan berbagi dan belajar bersama para peserta pelatihan.

DAFTAR RUJUKAN

- Chyper, A., Dontcheva, M., Lau, T., & Nichols, J. (2010). *No Code Required Giving Users Tools to Transform The Web*. Morgan Kaufmann Publisher.
- Farisi, A., Rachmat, N., Ezar, M., & Rivan, A. (2022). *PELATIHAN PEMBUATAN WEBSITE PORTAL DENGAN MENGGUNAKAN WORDPRESS UNTUK SISWA / SISWI SMA NEGERI 6 PALEMBANG*. 5(1), 25–32.
- Hema, T. (2020). *No Code — Low Code Platform dan Powerapps*. <https://medium.com/ecomindo-dev/no-code-low-code-platform-dan-powerapps-dac8a9d56bf9>
- IBM Cloud Education. (2022). *Low-Code vs. No-Code: What's the Difference?* <https://www.ibm.com/cloud/blog/low-code-vs-no-code>
- Mohd Nor, A. M. (2021). Development of Final Project Evaluation Application Using Google Sheet and Glide Apps. *International Journal of Modern Education*, 3(8), 71–90. <https://doi.org/10.35631/ijmoe.38007>
- Rahmawati, A. I. N., Ariffudin, I., Latifah, L., & Soejanto, L. T. (2021). "say no to coding": Designing of mobile-app-based learning media using Glide apps. *Journal of Physics: Conference Series*, 1869(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1869/1/012079>
- Rahmawati, D., Pratiwi, N. E. W., Mutmainna, A. S. N. R., Wardani, S. P. K., & Julianto, J. (2021). Pemanfaatan Glideapps Dalam Pembelajaran E-Learning Di Mi Ma'Arif Sambiroto Taman Sidoarjo. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(3), 156–165.

<https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n3.p156-165>

Swinhoe, D. (2017). *GitHub CEO: "The future of coding is no coding at all."* <https://www.idgconnect.com/article/3578431/github-ceo-the-future-of-coding-is-no-coding-at-all.html>

Vor, S. De. (2022). *45 mobile app usage statistics to grow your user engagement in 2023.* <https://www.amity.co/blog/mobile-app-usage-statistics-to-grow-your-user-engagement#:~:text=1> - A total of 230,140.7 billion apps were downloaded.