

**PELATIHAN EARN MONEY MAKER FOR ANDROID UNTUK
PENINGKATKAN PASSIVE INCOME BAGI WARGA
KELURAHAN JATIREJO KECAMATAN
GUNUNGPATI KOTA SEMARANG**

Patricia Dhiana Paramita¹, Nurkholik²

Program Studi Manajemen dan Akuntansi, Universitas Pandanaran ¹²

skullnroses27@gmail.com¹, nurkholik68@gmail.com²

Abstrak

Tujuan dari dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM) ini adalah sebagai bentuk implementasi kerjasama antara Universitas Pandanaran dengan pihak Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, khususnya memberikan perubahan mindset bagi warga agar tidak menggantungkan pendapatan hanya dari pekerjaan formal, namun juga mulai mempertimbangkan menggunakan smartphone berbasis android untuk mencari passive income. Kegiatan ini dilaksanakan 2 kali, pada tanggal 5 dan 12 Juli 2026. Secara general kegiatan ini berlangsung dengan baik dan memperoleh respon positif dari warga.

Kata Kunci: *earn money maker for android, passive income*

Abstract

This community service activity was conducted to implement the partnership between Universitas Pandanaran and the Gunungpati District administration in Semarang City. Specifically, the initiative aimed to shift residents' mindsets—encouraging them not to rely solely on formal employment for income but to also consider using Android-based smartphones to generate passive income. The activity was held in two sessions, on July 5 and July 12, 2026. Overall, the event proceeded successfully and received a positive response from the residents.

Keywords: *Android money-making apps, passive income*

1. Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu bentuk kegiatan yang bertujuan membantu masyarakat tertentu dalam beberapa aktivitas tanpa mengharapkan imbalan dalam bentuk apapun, dimana kegiatan ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilakukan secara interdisipliner, institusional, dan kemitraan sebagai salah bentuk kegiatan Tri Dharma Perguruan Tinggi. Melalui pengabdian kepada masyarakat

tematik ini, sivitas akademika dapat mengimplementasikan keilmuan yang dimiliki dari berbagai disiplin ilmu yang selanjutnya dapat diterapkan di masyarakat.

Kelurahan Jatirejo merupakan salah satu wilayah administratif yang berada di Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang, dengan karakteristik dan kondisi yang khas yang mencerminkan kehidupan masyarakat di sekitarnya. Kelurahan Jatirejo memiliki jumlah penduduk terkecil di wilayah Kecamatan Gunungpati dengan total penduduk 2.807 jiwa, dengan rincian jumlah penduduk laki-laki sebesar 1.393 jiwa dan jumlah penduduk perempuan sebesar 1.413 jiwa. Sedangkan tingkat kepadatan penduduk di Kelurahan Jatirejo adalah 908 jiwa/km² dengan luas wilayah 3.09 km², oleh karena itu Kelurahan Jatirejo berada digolongan kepadatan penduduk yang paling rendah dibandingkan dengan kelurahan lainnya yang masuk di wilayah Kecamatan Gunungpati.

Berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Pusat Statistik Kecamatan Gunungpati diketahui bahwa perekonomian Kelurahan Jatirejo hanya berasal dari industri kecil dengan memiliki sarana perekonomian berupa kios, warung, atau toko. Sedangkan penduduk Kelurahan Jatirejo menempuh pendidikan terbanyak pada tingkat tamat SD dan pendidikan paling sedikit pada tingkat perguruan tinggi. Dapat diketahui bahwa penduduk Desa Wisata Jatirejo memiliki tingkat pendidikan tamat SD terbanyak dengan presentase sebesar 39%, maka mata pencaharian terbesar adalah petani dengan presentase sebesar 42%. Dimana hal tersebut juga didukung dengan penggunaan lahan terluas digunakan untuk tegalan dan sawah tadah hujan seluas 139,06 Ha serta 76,65 Ha.

Dewasa ini perkembangan di dunia *smartphone* yang demikian pesat harus diikuti oleh masyarakat agar tidak kuper. *Smartphone* yang berbasis *android* yang canggih sudah banyak beredar di pasaran luas, dengan bermacam-macam *content* yang intinya semakin memanjakan para *user*. Ada baiknya bahwa penggunaan *smartphone* sebagai sarana telekomunikasi tidak hanya untuk saling berbagi *news* dengan kerabat, teman maupun kolega, namun juga bisa dipakai sebagai sarana untuk menambah *passive income*.

Passive income adalah penghasilan yang didapat dari aset yang dimilikinya tanpa harus bekerja secara aktif didalamnya dan biarkan uang yang bekerja untuk pemiliknya (Kiyosaki, 2015). *Passive income* yang diperoleh dari *money maker application from android* berupa berbagai aplikasi tidak memiliki batasan usia, karena pada prinsipnya semua warga masyarakat yang memiliki *handphone* dengan *speck* bagus akan dapat menggunakannya, tentu saja dengan syarat utama menggunakan kuota. Pemahaman yang benar akan istilah *passive income* bukan saja membantu seseorang terhindar dari kesalahan memilih investasi, karena akan lebih siap menghadapi berbagai resiko, bahkan akan sangat membantu untuk terus menuju tingkat kesejahteraan tertinggi, karena jika mengerti *passive income*, maka warga akan lebih memahami berbagai keunggulannya dan terdorong untuk terus mencarinya. Pengenalan *passive income* yang diperkenalkan oleh dosen Universitas Pandanaran yang melakukan pengabdian kepada masyarakat adalah pelatihan penggunaan *earn money maker*, dimana aplikasi tersebut bisa berupa *survey*, *games* maupun *trading* saham.

Terkait dengan upaya untuk meningkatkan *passive income* warga di Kelurahan Jatirejo, maka tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang fokus melakukan pelatihan dan pendampingan yang bertujuan untuk peningkatan pendapatan warga dengan melakukan aktivitas yang bisa mendatangkan *income* tanpa beranjak keluar dari rumah (*work from home*) dengan memberikan pelatihan *earn money maker* applications via *smartphone* berbasis android yang mereka miliki. *Earn money maker application* adalah aplikasi-aplikasi yang bisa *download* via *google playstore* yang memberikan rewards baik berupa gift, pulsa maupun uang dengan nominal tertentu bila *redeem* dengan alat bayar *paypall*, *e-amazon*, dana dan *gopay*.

Berdasarkan observasi awal yang telah dilakukan di Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang, ternyata kebanyakan warga memiliki *smartphone* berbasis *android* yang cukup bagus, namun hanya menggunakan *smartphone* tersebut sebagai alat komunikasi, bersosial media maupun menambah pengetahuan, jarang yang menyadari bahwa *handphone* pun bisa digunakan sebagai sarana untuk mendapatkan *passive income*. Perlu adanya pelatihan penggunaan *earn money maker* for android untuk meningkatkan *passive income* bagi warga Kelurahan Jatirejo, mengingat bahwa pelatihan tersebut selama ini belum pernah diadakan dan masyarakat kebanyakan masih awam dengan hal tersebut, sehingga dapat dikatakan saat ini merupakan moment yang tepat bagi warga di Kelurahan Jatirejo untuk lebih mengenal *passive income* lewat penggunaan aplikasi *earn money maker* di *smartphone*.

Masih belum berkembangnya *mindside* warga Kelurahan Jatirejo untuk memperoleh pendapatan dari gadget yang dimiliki melatarbelakangi kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan latar belakang sebagaimana telah diuraikan terlebih dahulu, maka perumusan masalah yang menjadi dasar kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengubah *mindside* dan menumbuhkan keinginan warga Kelurahan Jatirejo untuk meningkatkan *passive income* dengan menggunakan media *gadget* yang mereka miliki sebagai sarana untuk mendapatkan penghasilan ?
2. Bagaimana caranya mendapatkan *passive income* dengan menggunakan media *gadget android* yang dimiliki ?

Luaran yang diharapkan dari kegiatan pelatihan meningkatkan *passive income* dengan menggunakan *earn money maker* via *smartphone* berbasis *android* bagi warga Kelurahan Jatirejo pada prinsipnya adalah :

1. Membuka pola pikir warga dan menumbuhkan minat warga untuk meningkatkan *passive income* tidak hanya mengandalkan *active income* yang mereka dapatkan per bulan dari hasil bekerja maupun usaha-usaha produktif lainnya yang dilakukan selama ini
2. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan akan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dari warga Kelurahan Jatirejo tentang bagaimana memperoleh *income* dari

smartphone dengan menggunakan *earn money maker*, serta memahami keuntungan dan resiko yang akan didapat dengan menggunakan aplikasi *earn money maker*.

2. Tinjauan Pustaka dan Metode

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 *Active Income* dan *Passive Income*

Active income dan *passive income* sangat jarang dibahas dalam pengajaran teori-teori ekonomi. Namun dalam dunia praktisi bisnis akan sangat sering kita mendengarkan kedua istilah tersebut. Sebenarnya kedua istilah tersebut adalah *advance* dari teori ekonomi bisnis.

Active income adalah suatu pendapatan yang hanya akan anda terima jika anda aktif melakukan usaha, seperti bekerja atau berinvestasi. Sebaliknya, *passive income* adalah suatu *income* yang tetap bertumbuh saat kita tidak lagi melakukan usaha, seperti berhenti bekerja, atau pada saat modal investasi telah kembali (Sitorus, 2017). *Passive income* adalah *income* yang justru tetap bertumbuh saat anda telah berhenti bekerja atau saat modal investasi telah anda ambil kembali beserta keuntungan selama investasi. *Passive income* adalah suatu *income* yang tetap anda dapatkan saat anda tidak lagi melakukan usaha, seperti berhenti bekerja atau saat modal investasi telah kembali.

2.2.2 *Money Maker for Adroid*

Money maker for android merupakan berbagai aplikasi yang bisa mendatangkan pendapatan yang dapat kita temukan via media *gadget android* yang kita miliki (Kiyosaki, 2015). Pengguna bisa menghasilkan uang jika telaten dalam memanfaatkan setiap tugas, *games*, *survey* maupun melakukan *trading*. *Money maker application* ini adalah aplikasiaplikasi yang dapat digunakan oleh *users* untuk menambah *passive income*, karena aplikasi ini akan memberikan *reward* bagi para penggunanya. *Reward* yang akan diberikan oleh berbagai dapat berbentuk *gift* (barang), pulsa maupun sejumlah uang dengan nominal tertentu. Aplikasi *money maker for android* yang menjanjikan penghasilan dalam bentuk dollar tersedia sangat banyak di *Play Store*. Ada juga aplikasi yang memberikan imbalan dalam bentuk pulsa ataupun *gift* (hadiah). Ada baiknya kita menggunakan *earn money maker application* yang memberikan imbalan uang sebagai *rewardnya*, jadi tidak hanya sekedar barang maupun pulsa.

Untuk bisa mendapatkan uang, biasanya para user diwajibkan menyelesaikan beberapa tugas-tugas yang diberikan. Bentuknya ada yang berupa *survey*, menonton

iklan sampai habis, mengunduh aplikasi, hingga memainkan suatu permainan. Berikut ini beberapa contoh *money maker applications* yang dapat ditemukan dari *playstore* :

1). Berbentuk *Games*

(1). *Grab Point*



Aplikasi gratis ini bisa diunduh di ponsel pintar. Caranya menghasilkan uang adalah anda hanya perlu menyelesaikan tugas-tugas seperti mengisi survey dan menonton video untuk mendapatkan poin. Poin kemudian bisa ditukarkan ke dalam dolar. Selain dalam bentuk dolar, poin juga bisa dikonversikan ke dalam saldo akun pembayaran, *Amazon*, *BestBuy*, *Starbucks*, *Walmart* dan *Paypal*. Membutuhkan waktu sekitar 72 jam untuk mengkonversikannya terhitung dari waktu penukaran poin.

(2). *Cash Gift*



Untuk mendapatkan uang dari *Cash Gift*, kita hanya perlu mengerjakan tugas-tugas yang tersedia. Tugasnya pun sama, mengisi survey dan menonton video iklan. Setelah selesai menyelesaikan tugas, maka user akan mendapatkan poin yang jumlahnya berbeda-beda setiap tugas. Aplikasi yang menghasilkan uang satu ini mengharuskan kamu mengumpulkan poin 1.000 untuk bisa menukarkan menjadi 1 dolar. Untuk bisa menarik dolar bisa menggunakan beberapa sistem pembayaran virtual seperti *Amazon Gift Card* dan *Paypal*. Proses penarikannya dinilai lebih cepat minimal saldo ada 3 dolar atau 3.000 poin.

(3). *Google Opinion Reward*



Aplikasi yang bisa menghasilkan uang satu ini diluncurkan langsung oleh *Google*. Lewat *Google Opinion Reward* pengguna harus mengisi soal-soal *survey* yang tersedia. Pertanyaan yang dilontarkan pun sangat simpel, seperti rencana *traveling* ataupun membandingkan dua logo yang paling menarik. Agar *user* bisa mendapatkan poin, maka tidak bisa sembarangan dalam mengisi soal-soal *survey*, karena nantinya bakalan ada validasi dari pihak *Google*. Ketika validasi selesai, maka *user* baru berhak mendapatkan poin yang bisa ditukarkan ke dolar.

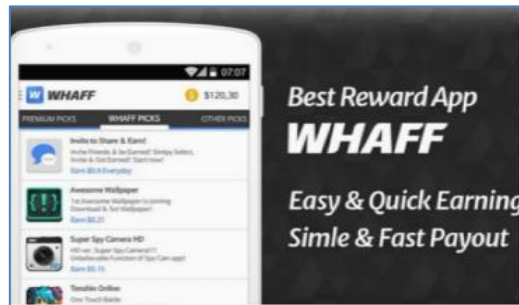
(4). *Showbox*



Berbeda dengan tiga aplikasi sebelumnya, maka aplikasi yang menghasilkan uang ini tidak menyuruh *user* untuk mengisi *survey*. *Showbox* memiliki caranya sendiri memberikan penghasilan tambahan buat penggunanya, yaitu dengan bermain *game*. Dengan memainkan *game-game* pilihan di *Showbox*, anda akan mendapatkan sekitar 30-500 poin. Setiap 1.000 poin yang anda punya, bisa ditukarkan menjadi 1 dolar.

(5). *Whaff Rewards*

Aplikasi penghasil rupiah gratis ini termasuk yang paling banyak diminati oleh *user*. Dilihat di *Google Play*, *Whaff Rewards* telah diunduh lebih dari 10 juta orang. Bedanya dengan aplikasi lain, *Whaff* tidak menggunakan sistem poin, tapi hadiah diberikan dalam besaran dolar langsung. Setiap tugas yang dikerjakan hadiahnya bervariasi mulai dari 0,1 dolar – 1 dolar. Tugasnya bukan dengan mengisi *survey* atau memainkan *game*, tapi anda diharuskan untuk mengunduh aplikasi-aplikasi yang ada di *Whaff* kemudian memainkannya. Jadi lebih seperti sarana untuk mempromosikan aplikasi saja. Uang yang didapatkan bisa dicairkan ke *Paypal* atau dikonversikan menjadi pulsa ke *provider* pengguna.



(6). *Cash for Apps*



Cash for Apps memiliki tugas yang sama dengan *Whaff Rewards*. Jadi pengguna diminta untuk mengunduh dan menjalankan aplikasi yang mereka sarankan. Setelah hal tersebut dijalankan, anda akan dapat poin yang kemudian bisa ditukarkan ke dolar. Poin yang didapat dari sekali unduh antara 50 sampai 400 poin. Berbeda dengan aplikasi yang menghasilkan uang lainnya yang mengharuskan kamu mengumpulkan 1.000 poin untuk 1 dolar, *Cash for Apps* selama ini hanya mensyaratkan 300 poin untuk 1 dolarnya. Untuk menukarkan poin tersebut dalam bentuk uang tunai, anda bisa menggunakan rekening *Paypal*.

2). *Berbentuk Survey*

Berbagai *survey* yang bisa mendatangkan pendapatan untuk kita antara lain adalah :

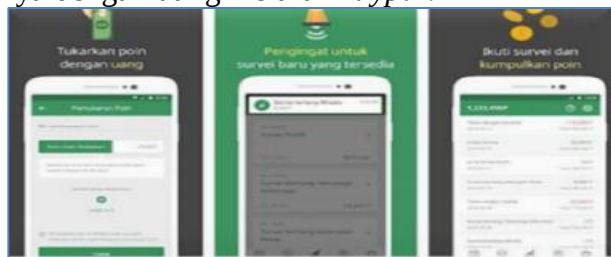
(1). Toluna

Toluna merupakan aplikasi yang cocok untuk anda yang suka mengisi *survey*. Pasalnya, tugas utama *user* di sini memang hanya mengisi *survey* saja dan tidak ada tugas yang lain seperti aplikasi sebelumnya. Hanya dengan dua kali *survey* saja *users* sudah bisa mendapatkan banyak poin dan bisa langsung mencairkannya melalui *Paypal*.

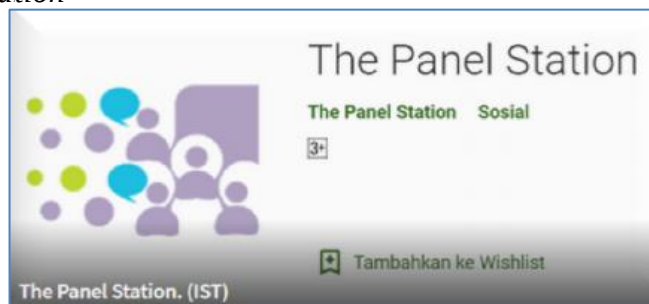


(2). Surveyon

Sesuai dengan namanya, *Surveyon* merupakan aplikasi penghasil uang yang cukup mudah digunakan. Aplikasi besutan *Marketing Applications* ini cara kerjanya hampir mirip seperti aplikasi Toluna. Dimana tugas *users* adalah mengisi *survey* saja tidak ada tugas yang lain. Jika poin yang dikumpulkan sudah banyak, bisa menukarkannya dengan uang melalui *Paypal*.



(3). The Panel Station



Selain menyediakan *website*, maka *The Panel Station* juga menghadirkan aplikasi untuk memenuhi permintaan dan kebutuhan penggunaanya. Aplikasi ini telah diunduh dan digunakan lebih dari 1,5 juta pengguna dari berbagai negara termasuk Indonesia. Sebagai aplikasi *survey* berskala internasional, *The Panel Station* menyediakan *genre survey* beragam. Mulai dari *survey* tentang keuangan, teknologi, wisata, kendaraan dan sebagainya

(4). YouGov

Berbeda dari *Surveyon*, *YouGov* menyediakan *survey* berskala internasional. Tidak heran jika *withdraw* yang anda terima setelah berhasil mengumpulkan poin

survey dalam bentuk dollar bukan rupiah. Misalnya jika Anda memiliki poin sebanyak 5000, Anda bisa menukarkan poin tersebut dengan \$25. Uangnya ditransfer langsung ke rekening *Paypal*.



3). *Trading Forex*

Selain dalam bentuk *games* dan *surveys*, maka *money maker applications* yang bisa diperoleh via *gadget android* anda adalah melakukan *trading*, salah satunya dengan *trading forex*. *Trading forex* adalah sistem jual beli mata uang asing dan lokal. Konsep yang perlu kita pahami adalah dalam menjalani *trading forex*, kita harus menjual mata uang di saat kondisi mata uang tersebut berada di titik tertinggi. Kemudian kita juga harus membeli mata uang di saat kondisinya berada di titik terendah. Berikut adalah daftar *trading forex* via *gadget android* anda, antara lain adalah :

(1). *InstaForex*



InstaForex merupakan website broker ternama yang ada di Indonesia, kelebihan situs broker ini dibanding FBS adalah *InstaForex* memiliki *platform trading android* sendiri. Jadi, kita tidak perlu menggunakan *MetaTrader* yang terkesan kaku bagi pemula. Platform trading *InstaForex* di *android* terlihat lebih halus dan mudah digunakan. Kunjungi <https://ifxid.com> dan dapatkan bonus mulai dari \$10 sampai \$1000 di akun real.

(2). *OctaFX*

Broker ini merupakan *broker* baru yang hadir di Indonesia. *OctaFX* terbukti membayar profit yang kita dapatkan. Kita bisa mendapat pembayaran dari *OctaFX* dengan ditransfer ke *Paypal* atau rekening bank lokal.



(3). FBS Indonesia

FBS adalah salah satu broker paling terkenal di Indonesia dan sudah banyak digunakan oleh *trader*, mendaftar secara gratis dan mulai *trading* dengan deposit minimal \$1 dollar. Tentu FBS merupakan *broker* yang paling direkomendasikan oleh para *trader* profesional di Indonesia. kemudahan mengakses website, memiliki *platform trading* di komputer dan *android* menjadikan kita sangat mudah untuk mengakses FBS.



2.2 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program kegiatan pengabdian kepada masyarakat Universitas Pandanaran Semarang meliputi metode observasi, metode identifikasi potensi dan permasalahan, analisis kebutuhan program, metode sinkronisasi dan penyepakatan program dan kegiatan.

1). Metode Observasi

Metode observasi dimaksudkan untuk mengenal secara lebih dekat kondisi wilayah Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati yang menjadi lokasi kegiatan serta mengetahui kondisi secara sosiologis, ekonomis dan psikologis. Observasi tersebut merupakan kegiatan awal yang harus dilakukan, sebagai bahan masukan untuk memenuhi kebutuhan data yang diperlukan untuk tindak lanjut kegiatan, dan dapat dilaksanakan di berbagai kesempatan dan berbagai medan.

2). Metode Identifikasi Potensi dan Permasalahan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah :

- Melakukan inventarisasi permasalahan
- Menyerap aspirasi masyarakat
- Memetakan segala potensi dan permasalahan

Cara yang dilakukan untuk mencapai metode ini adalah dengan melakukan *Focuss Group Discussion (FGD)*, yaitu mengadakan pertemuan dengan warga masyarakat di sekitar lokasi pelaksanaan kegiatan, untuk melakukan diskusi terhadap potensi yang dapat dikembangkan dan permasalahan yang harus segera diatasi. Diskusi terfokus pada sumber vokasi yang berbasis pada potensi unggulan lokal.

3). Metode Analisis Kebutuhan Program

Tahap awal yang harus dilakukan adalah melakukan kompilasi data, baik data yang diperoleh dari sumber data primer maupun dari sumber data sekunder. Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan telah tersusun dalam kompilasi data tersebut, maka dilakukan analisis kebutuhan program berdasarkan seluruh data yang masuk yang diperoleh saat kegiatan tahap observasi maupun identifikasi potensi dan permasalahan.

4). Metode Sinkronisasi dan Penyepakatan Program dan Kegiatan

Program dan kegiatan yang akan dilaksanakan sebagai hasil analisis kebutuhan program perlu disepakati dengan pihak aparat pemerintah Kelurahan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati Semarang agar mendapatkan dukungan fasilitasi dari pemerintah kelurahan serta menjamin keterlibatan masyarakat, agar program kegiatan yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar dan *output* yang diinginkan akan dapat tercapai.

5). Metode *Partisipatory* dan Pendampingan Masyarakat

Metode *partisipatory* ini bertujuan untuk menyerap partisipasi aktif masyarakat dalam rangka keterlibatan dalam kegiatan ini. Kondisi ini dapat diukur dari banyaknya masyarakat yang menghadiri kegiatan pertemuan yang dilaksanakan serta keaktifan mereka dalam rangka memberikan pertanyaan, masukan dan usulan kepada nara sumber untuk dibahas bersama-sama.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah adanya kolaborasi efektif antara Universitas Pandanaran dan Kecamatan Gunungpati Semarang, khususnya Kelurahan Jatirejo untuk memberikan berbagai pelatihan maupun penyuluhan yang dapat memberikan manfaat bagi warga obyek pengabdian. Melalui kegiatan ini diharapkan akan membuka pola pikir warga dan menumbuhkan minat warga untuk meningkatkan *passive income* tidak hanya mengandalkan *active income* yang mereka dapatkan per bulan dari hasil bekerja maupun usaha-usaha produktif lainnya yang dilakukan selama ini. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan akan dapat menambah pengetahuan dan wawasan dari warga Kelurahan Jatirejo

tentang bagaimana memperoleh *income* dari *smartphone* dengan menggunakan *earn money maker*, serta memahami keuntungan dan resiko yang akan didapat dengan menggunakan aplikasi *earn money maker*.



4. Kesimpulan dan Saran

Ada beberapa hal yang dapat disimpulkan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang telah dilakukan oleh tim dosen Universitas Pandanaran di Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang antara lain adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya orang-orang yang berkompeten tentang *money maker for android* yang dapat memberikan pengetahuan lebih mendalam serta pelatihan lebih intensif kepada warga Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang yang bertujuan untuk meningkatkan *passive income* warga, sehingga perlu adanya upaya program sosialisasi, pelatihan dan pendampingan secara berkesinambungan tentang *money maker for android*.
2. Warga Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang baru sebagian kecil yang mengerti tentang penggunaan *money maker for android* untuk meningkatkan *passive income*, di sisi lainnya selama ini kebanyakan warga menggunakan *smartphone* berbasis *android* hanya untuk eksis di sosial media dan menambah pengetahuan saja. Padahal apabila ditekuni dengan baik, penggunaan *money maker for android* bisa menjadi salah satu alternatif untuk mendatangkan *income*, yaitu *passive income*.
3. Pemahaman yang lebih mendalam dalam menggunakan *money maker for android's applications* serta pengetahuan yang luas bagaimana strategi yang harus dilakukan oleh warga dalam menggunakan *money maker for android's applications* akan membantu warga untuk menekuni aplikasi pencetak uang yang menguntungkan bagi *user*nya.

Rekomendasi yang dapat diajukan oleh Dosen Universitas Pandanaran yang melakukan pengabdian kepada masyarakat di Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang adalah :

1. Perlu adanya perubahan *mindside* serta keterlibatan dari warga Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang untuk mengoptimalkan *passive income* sebagai sumber pendapatan lainnya (*work from home*) disamping *active income* yang sudah diperoleh.
2. Perlu adanya sosialisasi lebih mendalam tentang *money maker for android* dan pelatihan tentang bagaimana memilih menjalankan *money maker for android's applications* yang menguntungkan bagi *user*nya diberikan kepada warga Kelurahan Jatirejo Kecamatan Gunungpati Kota Semarang untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang aplikasi-aplikasi mana saja yang bisa mendatangkan uang bagi pemakainya.

5. Daftar Rujukan

- Marzuki, 2015. *Metodologi Penelitian*, Yogyakarta : BPFE
- Robert Kiyosaki, 2015. *How to Earn Money to Increase Passive Income*, New York Lmt
- Sitorus, Soadun, 2017. Fire Economy and Actor Network of Forest and Land Fires in Indonesia, *Journal Forest Policy and Economy*, Volume 78, May 2017, Pages 21-31.