

## **APLIKASI DAGANG BERBASIS PLATFORM DIGITAL GUNAMENINGKATKAN SUMBER DAYA MANUSIA**

Baenil Huda <sup>1</sup>, Tukino <sup>2</sup>, Indra Kurniawan <sup>3</sup> Ilham Fariz Asya Mubarok<sup>4</sup>  
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Buana  
Perjuangan Karawang  
baenil88@ubpkarawang.ac.id <sup>1</sup>  
tukino@ubpkarawang.ac.id <sup>2</sup>  
si19.indrakurniawan@mhs.ubpkarawang.ac.id <sup>3</sup>  
si19.ilhammubarok@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>4</sup>

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian adalah untuk; (a) untuk menambah pengetahuan dan skill masyarakat mengenai platform digital sehingga dapat bersaing dengan ekonomi global. (b) dapat menggunakan aplikasi social media dan aplikasi dagang sehingga dapat berjualan secara online. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode pengambilan sample. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Metode analisis data dari penelitian ini adalah deskriptif. Dari hasil penelitian ini diharapkan bisa berjualan secara online, dan bisa menjangkau konsumen baik dalam maupun luar negeri.

**Kata Kunci :** Aplikasi, Online, Platform Digital, Sosial Media.

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi juga telah mempermudah manusia untuk mendapatkan sebuah informasi dengan sangat cepat, internet merupakan sebuah bukti dari perkembangan teknologi yang disaat ini banyak memberikan pengaruh terhadap manusia. Internet memberikan peranan yang sangat penting pula dalam proses penyaluran sebuah informasi.

Saat ini aplikasi dagang berbasis platform digital banyak digunakan dikalangan masyarakat perkotaan, sehingga tidak menutup kemungkinan masyarakat pedesaan pun bisa menggunakannya. Namun harus terlebih dahulu ada yang mensosialisasikan dan memberikan arahan langsung ke aplikasi tersebut.

Dengan demikian, bahwa informasi mengenai aplikasi yang digunakan untuk perdagangan secara online harus banyak disosialisasikan oleh para pakar internet, sehingga masyarakat yang berada di pelosok desa dapat memahami aplikasi yang cocok dan mudah digunakan dalam berjualan secara online. Serta kemudahan didalam hal pembayaran secara online atau yang dikenal dalam istilah payment gateway.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul

“APLIKASI DAGANG BERBASIS PLATFORM DIGITAL GUNA MENINGKATKAN SUMBER DAYA MANUSIA”. Yang diharapkan bisa berjualan secara online, dan bisa menjaring konsumen baik dalam maupun luar negeri.

### **1.1 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu sebagai berikut :

1. Kurangnya pengetahuan peserta dalam bidang teknologi informasi.
2. Kurangnya pengetahuan peserta tentang penggunaan aplikasi yang berbasis platform digital seperti social media (youtube) dan web commerce (tokko, evermose). Dllnya.

### **1.2 Tujuan**

Tujuan yang hendak dicapai dari program ini adalah:

1. Untuk menambah pengetahuan dan skill masyarakat mengenai platform digital sehingga dapat bersaing dengan ekonomi global.
2. Dapat menggunakan aplikasi social media dan aplikasi dagang sehingga dapat berjualan secara online.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam megumpulkan data peneliti menggunakan beberapa metode antara lain :

- a. Metode observasi.

Metode observasi ialah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala yang tampak pada obyek penelitian. Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara teliti tentang pelaksanaan dari proses pembuatan aplikasi.

- b. Metode Wawancara.

Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data melalui pengamatan dengan melakukan tanya jawab yang dilakukan secara lisan. Dalam pelaksanaan wawancara penulis menggunakan jenis wawancara jenis bebas terpimpin, maksudnya dalam melaksanakan wawancara orang-orang yang diwawancarai diberi kebebasan untuk

memberikan jawaban. Namun hal itu juga tidak terlepas dari pedoman pokok yang telah disusun.

Wawancara ini dilakukan dengan berbagai pihak yang berkaitan yaitu:

- a. Wawancara dengan masyarakat setempat. Materi wawancara meliputi, pembuatan aplikasi dagang dan penjualan produk yang akan dipasarkan.
- b. Wawancara dengan pembeli, yang hanya lewat saja.
- c. Metode Dokumentasi. Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel-variabel yang berupa catatan, buku, surat kabar, majalah, agenda dan sebagainya. Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai hal-hal yang berhubungan dengan penelitian.

### **3.1 Langkah-langkah Penelitian**

Langkah-langkah pokok yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

- a. Membuat rumusan dari tujuan yang akan dicapai. Apakah yang dijadikan objek penelitian itu memungkinkan untuk diproses oleh peneliti.
- b. Membuat rancangan cara pendekatannya. Bagaimana objek itu akan dipilih?
- c. Sumber sumber data mana yang tersedia. Metode pengumpulan data mana yang akan digunakan?
- d. Mengumpulkan data yang sudah dikumpulkan oleh peneliti.
- e. Mengorganisasikan data dan informasi yang diperoleh.
- f. Menyusun laporannya dengan sekaligus mengaplikasikan ke sistem yang akan dibuat oleh peneliti.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **4.1 Analisis Kebutuhan**

Analisa kebutuhan dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dan komponen-komponen yang diperlukan untuk membuat Aplikasi CMS E-commerce .

A. Kebutuhan Perangkat Keras (Hardware).

Perangkat keras komputer tersebut meliputi :

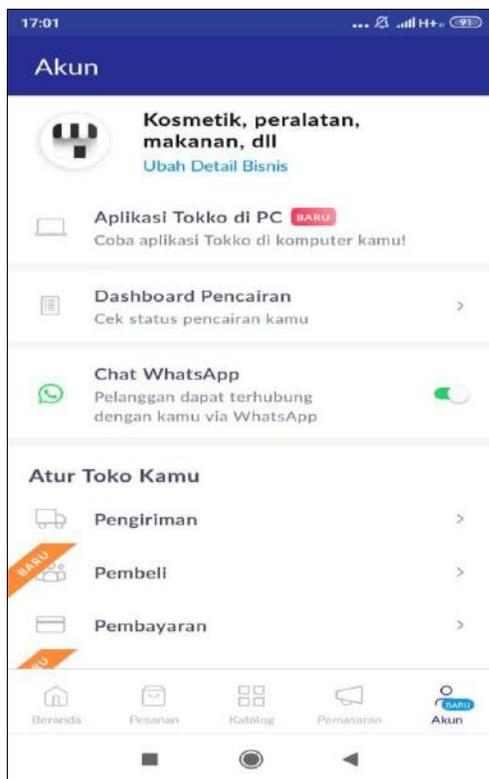
- a. Processor Type : Intel (R) Core(TM) Duo Processor
- b. Processor Onboard : Intel(R) Core(TM) DuoCPU E7400 @2.9GHz
- c. Hard Drive : 320GB, Serial ATA 7200RPM
- d. Optical : DVD-RW Optical Drive
- e. Memory : 2 GB DDR2
- f. Video Card : NVIDIA GeForce 7300 SE/7200GS
- g. LCD Monitors 17"

#### B. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software).

Berikut adalah daftar program aplikasi yang harus terinstall di dalam komputer:

- a. Sistem Operasi, seperti Windows 7
- b. Web Browser, seperti Mozilla Firefox, Internet Explorer, dan semua berjalan dengan baik.

### 4.5 Implementasi Aplikasi



Gambar. Aplikasi TOKKO



Gambar. Aplikasi Evermouse

## KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan tujuan pembuatan aplikasi ini untuk pengembangan bisnis berbasis platform digital maka dari akhir penulisan laporan ini dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

- 1 Bisa menjangkau konsumen diberbagai belahan dunia.
- 2 Aplikasi Dagang ini dengan menggunakan Aplikasi TOKKO dan Evermouse yang dapat diunduh secara gratis di PlayStore.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andy (2006). Mastering CMS dengan Mambo/Joomla . Jakarta : PT. Elex Media Komputindo
- B.Huda., B.Priyatna., Penggunaan Aplikasi Content Manajement System (CMS) Untuk Pengembangan Bisnis Berbasis E-Commerce. SYSTEMATICS, Vol. 1, No. 2, Desember 2019, pp 81-88
- B Huda, S Apriyanto, P Febriyanti., Pemanfaatan E-Commerce Untuk Pemasaran Produk Dari Usaha Pedesaan, Prosiding Konferensi Nasional Penelitian Dan Pengabdian Universitas Buana Perjuangan Karawang. P.121-126.
- Carvino I.H., Pengembangan Aplikasi CMS E-Commerce dengan PHP-CI untuk Mempermudah Penjualan dan Pembayaran Online. ISSN: 2303-1425 Vol.04/No.01/2016.
- Iqbal,S., Rekayasa Content Management System (Cms) Joomla Berbasis Open Source Untuk Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Online. Jurnal Informatika. Vol 3, No. 1, Januari 2009.
- Muhammad T.S.,Dwi S., Aplikasi Content Management System (CMS) Opencart Sebagai Media Penjualan Pada Home Industry Tiga Saudara Plastik Malang. ISSN: 2407-3741.
- Pressman, Roger S. (2001). Software Engineering A Practitioner's Approach Fifth Edition. New York: Mc Graw Hill Higer Education. Margono S. Drs. 2007. Metologi Penelitian Pendidikan Komponen MKDK. PT. Rineka Cipta, Jakarta Sikumbang,  
<https://dspace.uui.ac.id/bitstream/handle/123456789/10068/BAB%20II.pdf?sequence=7&isAllowed=y>; jumat, 29 oktober 2021; 19.35.00 wib.
- <https://zonapengertian.com/platform-adalah/>; jumat, 29 oktober 2021; 17.40.00 wib.
- <https://www.ukulele.co.nz/platform-adalah/>; jumat, 29 oktober 2021; 17.35.00 wib.
- [https://www.brilio.net/serius/11-pengertian-sumber-daya-manusia-menurut-para-ahli-200416b.html#:~:text=Menurut%20Mathis%20dan%20Jackson%2C%20sumber,agar%20bisa%20mencapai%20tujuan%20organisasi.](https://www.brilio.net/serius/11-pengertian-sumber-daya-manusia-menurut-para-ahli-200416b.html#:~:text=Menurut%20Mathis%20dan%20Jackson%2C%20sumber,agar%20bisa%20mencapai%20tujuan%20organisasi.;); jumat, 29 oktober 2021; 17.55.00 wib.