

# **APLIKASI DIGITAL PLATFORM SOSIAL MEDIA UNTUK MENINGKATKAN JUMLAH PENDAFTAR MAHASISWA BARU**

Baenil Huda<sup>1</sup>, Agustia Hananto<sup>2</sup>, Indra Kurniawan<sup>3</sup>, Ilham Fariz Asya Mubarak<sup>4</sup>  
Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer,  
Universitas Buana Perjuangan Karawang<sup>1234</sup>  
baenil88@ubpkarawang.ac.id<sup>1</sup>  
agustia.hananto@ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>  
si19.indrakurniawan@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>3</sup>  
si19.ilhammubarak@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>4</sup>

## **ABSTRAK**

Tujuan penelitian adalah untuk; (a). Untuk menambah jumlah pendaftar ke program studi system informasi, (b). Untuk lebih mengetahui keunggulan dan karier di dunia kerja dari program studi system informasi. (c). Untuk memudahkan masyarakat mengakses informasi dan melakukan pendaftaran mahasiswa baru program studi system informasi. 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 meningkatkan jumlah pendaftar di program studi system informasi UBP Karawang.

**Kata Kunci :** Aplikasi, 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 mempromosikan bidang pendidikan pun harus banyak disosialisasikan oleh para pakar internet, sehingga masyarakat yang berada di pelosok desa dapat menjangkau informasi tersebut. Serta kemudahan didalam hal dunia pendidikan.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka kurangnya informasi untuk masyarakat mengenai program studi system informasi, dan tidak ada media promosi untuk program studi

system informasi yang berbasis aplikasi digital dan mengarahkan ke form pendaftaran secara online. Untuk itu Tujuan yang hendak dicapai dari program ini untuk menambah jumlah pendaftar ke program studi system informasi, untuk lebih mengetahui keunggulan dan karier di dunia kerja dari program studi system informasi, dan untuk memudahkan masyarakat mengakses informasi dan melakukan pendaftaran mahasiswa baru program studi system informasi.

## **METODE PENELITIAN**

Metodologi penelitian ini disusun berdasarkan hasil dari analisis terhadap model penelitian yang akan digunakan, hasil dari pada pemilihan pengembangan sistem maka digunakan model Waterfall.

### **Teknik Pengumpulan Data**

- a. 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 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:

1. Wawancara dengan masyarakat Karawang maupun di luar Karawang. Materi wawancara meliputi, informasi prodi system informasi.
  2. Wawancara dengan calon mahasiswa, yang sudah daftar baik ke program studi system informasi ataupun ke prodi lain yang ada di UBP Karawang.
- 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.

### **Langkah-langkah Penelitian**

- 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.

### **Sumber Data**

Untuk membuat dan menguji sebuah aplikasi dibutuhkan sumber data, yaitu data yang diambil dari sumber objek yang diteliti dan data calon mahasiswa yang daftar. Data diambil berdasarkan jenis, diantaranya :

- a. Data Utama / Primer Yaitu data yang didapat dari sumber objek yaitu data calon mahasiswa. Sebagai acuan pembuatan promosi
- b. Data Cadangan/Sekunder Yaitu data informasi yang diperoleh dalam bentuk jurnal-jurnal penelitian, artikel, dan buku dari instansi manapun sebagai data penunjang dalam membuat aplikasi sosial media.

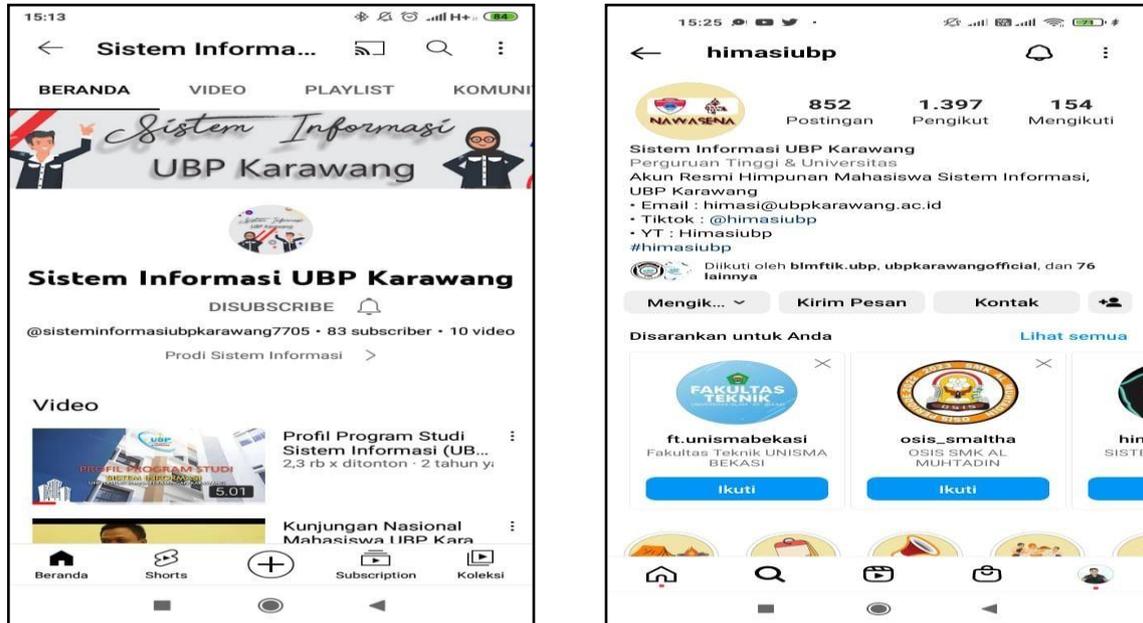
### **Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan merupakan sebuah cara yang tersistem atau teratur yang bertujuan untuk melakukan analisa pengembangan suatu sistem lama agar sistem baru tersebut dapat memenuhi kebutuhan. Metode SDLC ( System Development Life Cycle ) dengan model waterfall yang akan dipakai dalam metode pengembangan aplikasi CMS untuk penjualan berbasis E-commerce, karena metode tersebut menjadi ide bagi pengembang dan user agar mengetahui fungsi dari sebuah aplikasi yang akan dikembangkan. 5 Tahapan Model Waterfall dalam metode pengembangan SDLC (System Development Life Cycle ) untuk mengembangkan suatu perangkat lunak.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

#### Implementasi Aplikasi Sosial Media



**Gambar.** Aplikasi Sosial Media untuk Youtube Chanel dan Instagram Program Sistem Informasi

### Pembahasan

Tentu ada banyak manfaat dibalik pembuatan platform untuk sosial media. Diantaranya yaitu;

1. Pekerjaan menjadi mudah dan cepat.
2. Efektif dan efisien dalam mempromosikan suatu produk.
3. Orang bisa mencari informasi mengenai tempat kuliah dengan lebih mudah.
4. Meningkatkan efisiensi komunikasi.
5. Mempermudah akses terhadap berbagai jenis file.
6. Mudah dalam pencarian informasi dari berbagai sumber, termasuk informasi tempat kuliah.

Beberapa manfaat dari penggunaan sosial media diatas merupakan syarat yang harus dilakukan oleh dunia pendidikan dalam mencari calon pendaftar mahasiswa baru untuk saat ini. Dikarnakan persaingan yang sangat ketat dengan kompetitor di dunia pendidikan.

## **KESIMPULAN DAN IMPLIKASI**

### **Kesimpulan**

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 calon mahasiswa program studi sistem informasi sampai ke pedesaan.
- 2 Aplikasi sosial media ini sangat mudah digunakan dan dapat diunduh secara gratis di PlayStore.

### **Implikasi**

Demikian laporan ini saya buat dengan sebenar-benarnya. Tiada gading yang tak retak. Mohon kritik serta sarannya untuk kesempurnaan laporan ini. Karena kesempurnaan hanya milik-Mu Alloh SWT. Dan diharapkan dengan adanya penelitian ini akan memberikan pelayanan yang lebih maksimal lagi bagi warga masyarakat khususnya warga kota karawang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- 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,