

***MobileMart* : Sebagai Strategi Pengembangan Kewirausahaan Dimasa Pandemi melalui Koperasi Digital MAN 9 Jombang berbasis Android**

Sub Tema:

Dampak Digitalisasi Pada Masa Pandemi Covid-19

Oleh

Sumiati (0034802953) Madrasah Aliyah Negeri 9 Jombang

PENDAHULUAN

Situasi pandemi menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan. Pandemi covid-19 yang terjadi di Indonesia membuat banyak perubahan diberbagai sektor. Tak terkecuali dunia pendidikan yang terpaksa mengubah sistem pembelajaran yang semula tatap muka di sekolah menjadi sistem pembelajaran secara online. Pandemi Covid-19 telah memberikan gambaran atas kelangsungan dunia pendidikan di masa depan melalui bantuan teknologi. Situasi pandemi ini menjadi tantangan tersendiri bagi kreativitas setiap individu dalam menggunakan teknologi untuk mengembangkan dunia pendidikan. Aspek yang mengalami perubahan, Tidak hanya sistem pembelajarannya, namun juga struktur sekolah juga berubah, seperti berhentinya pengoperasian koperasi dan kantin sekolah.

Dengan demikian, era digitalisasi di masa pandemi mengalami perubahan, pandemi ini telah mengubah hubungan interaksi masyarakat dunia untuk adaptif menggunakan teknologi digital. Berkembangnya teknologi digital di Indonesia telah merubah beberapa perilaku konsumen, contohnya kebiasaan berbelanja di pusat perbelanjaan atau toko, sekarang mulai beralih dengan menggunakan media *online* (Harahap dan Amanah, 2018). Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan bahwa terjadi peningkatan signifikan penggunaan internet di kalangan masyarakat Indonesia selama masa Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Pemberlakuan PTM terbatas ini dengan jam belajar dan kegiatan terbatas menjadikan siswa tidak berkontak dengan koperasi sekolah, sehingga kebutuhan

sekolah siswa tidak terpenuhi. Peran koperasi sekolah sendiri yaitu menunjang pendidikan sekolah kearah kewirausahaan dan ekonomi praktis, mengembangkan rasa tanggung jawab dan disiplin, mengembangkan jiwa wirausaha siswa dan memberikan bekal wirausaha kepada siswa sebelum terjun ke masyarakat, serta memenuhi kebutuhan sekolah siswa. Dengan adanya kondisi seperti ini, maka muncul suatu inovasi teknologi untuk menciptakan sebuah aplikasi berupa koperasi digital yang bernama *MobileMart* inovasi teknologi koperasi online sebagai aplikasi pemenuh kebutuhan siswa dan sarana pemasaran sekolah.

Inovasi ini menggunakan metode SLDC (*Sistem Development Life Cycle*) *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem kemudian menuju ketahap analisis, desain, coding, testing, dan maintenance. Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap coding harus menunggu tahap desain selesai. Secara garis besar system *waterfall* sebagai berikut:

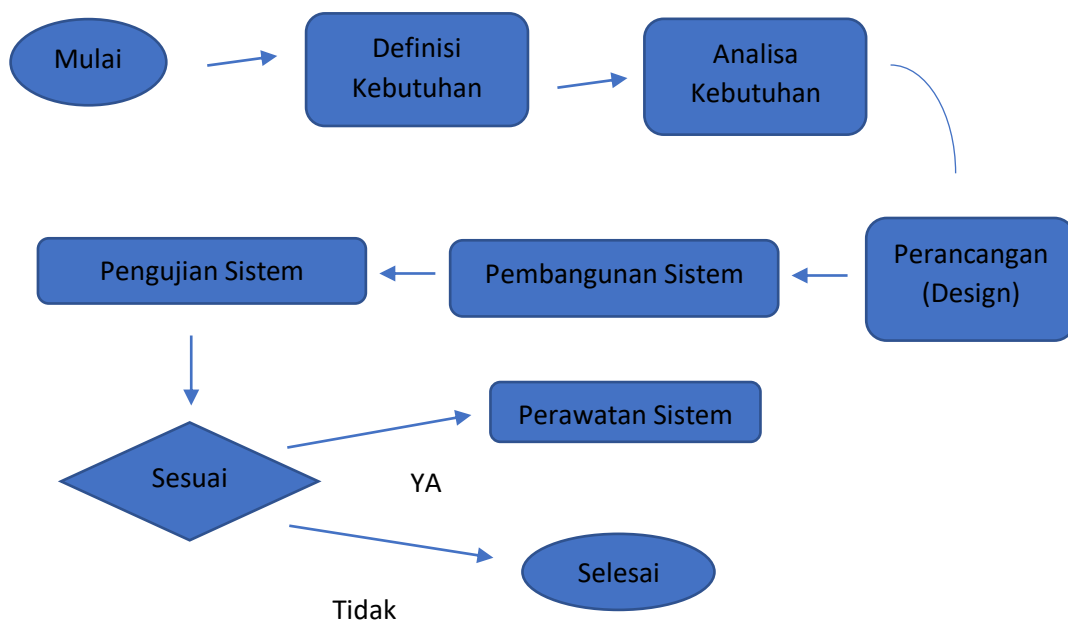
Adapun penelitian sebelumnya yang dijadikan acuan yaitu penelitian Fachrul Barry Sholih yang berjudul “PERANCANGAN APLIKASI PENJUALAN BATIK BERBASIS ANDROID” Fachrul Barry Sholih berpendapat, Perkembangan teknologi yang kian lama semakin meningkat mendorong sifat manusia untuk memanfaatkan dan menggunakan teknologi dengan sebaik-baiknya. Munculnya berbagai jenis perangkat elektronik dan aplikasi-aplikasi yang semakin berkembang serta berkembangnya internet yang sekarang dapat di nikmati hampir bisa di mana saja. Selain itu munculnya sistem operasi mobile yang bernama Android yang memiliki performa dan kinerja yang layak dengan sebutan *smartphone* bagi ponsel yang menggunakan sistem operasi tersebut.

Dalam hal ini kami berinisiatif untuk membuat sebuah Aplikasi Koperasi Digital yang diharapkan dapat membantu dalam pengenalan, media jual-beli, serta dapat membuka jaringan yang lebih luas bagi MAN 9 Jombang. Aplikasi ini berisi informasi-informasi tentang koperasi MAN 9 Jombang, produk-produk yang

terdapat di sana, serta terdapat media jual-beli secara online yang dapat digunakan pengguna untuk memesan produk-produk kewirausahaan siswa. Metode yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini adalah dengan menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle Waterfall*).

PEMBAHASAN

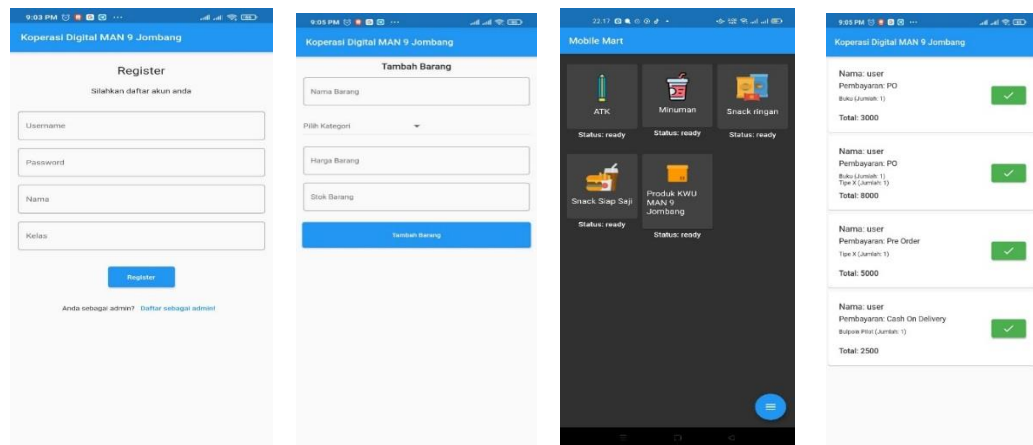
Penelitian ini menggunakan metode SLDC (Sistem Development Life Cycle) *Waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ketahap analisis, desain, coding, testing, dan maintenance. Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan, sebagai contoh tahap coding harus menunggu tahap desain selesai.



Isi Program Mobilemart meliputi:

1. Fitur Utama dalam Android *Mobilemart*
2. Fitur Login dan Registrasi
3. Menu Kategori
4. Fitur pemesanan Produk

5. Tampilan buat pesanan



4.2 Strategi Penerapan program *MobileMart* dilingkungan MAN 9 Jombang

a. Tahap Sosialisasi

pada tahap ini dilakukan sosialisasi terhadap seluruh warga MAN 9 Jombang, baik siswa, kepala madrasah, guru, TU, serta pihak-pihak yang bersangkutan seperti kepala Yayasan dan guru-guru di Yayasan PP.Darul Ulum Kepuhdoko. Sosialisasi ini bertujuan untuk mengumumkan kepada khalayak mengenai inovasi baru yang kami buat sebagai koperasi digital MAN 9 Jombang. Kami menjelaskan mengenai cara kerja aplikasi serta bagaimana cara siswa dapat bekerja sama dengan aplikasi tersebut.

b. Pendataan produk

setelah tahap sosialisasi, dimana kami telah menjelaskan cara kerja aplikasi dan bagaimana cara siswa dapat bekerja sama, maka kami mengumpulkan produk-produk apa saja yang akan kami pasarkan dalam aplikasi MobileMart tersebut. Produk-produk yang akan kami input adalah kebutuhan sekolah siswa seperti ATK, atribut sekolah, makanan, minuman serta produk kewirausahaan siswa secara tunggal/dan kelompok

c. input data produk ke dalam aplikasi MobileMart

kegiatan input data ke dalam aplikasi dilakukan setelah menyeleksi produk yang sudah lolos syarat dan ketentuan produk yang akan dijual. Sistem menginput data dilakukan oleh admin mobilemart MAN 9 Jombang.

d. tahap pengiriman barang

tahap pengiriman barang dilakukan sendiri oleh tim *mobilemart* melalui jasa pengiriman dengan sistem pengiriman biasanya menggunakan sistem COD (*Cash On Delivery*) oleh produsen itu sendiri.

PENUTUP

Berdasarkan perancangan dan pembuatan *MobileMart* sebagai aplikasi koperasi digital MAN 9 Jombang berbasis Android dan berdasarkan uraian-uraian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, pertama aplikasi *MobileMart* sudah selesai dibuat dengan melalui tahap-tahap yang telah diuraikan pada bab sebelumnya seperti definisi, analisis, dan input data. Kedua, Aplikasi *MobileMart* difungsikan untuk mengoperasikan koperasi dan kantin MAN 9 Jombang dan dapat dimanfaatkan sebagai sarana pemasaran produk wirausaha siswa dan MAN 9 Jombang serta dapat mencegah mobilitas sehingga mengurangi penyebaran covid-19. Ketiga, strategi yang digunakan untuk perluasan penggunaan aplikasi adalah dengan membuat web situs sendiri, mengikuti berbagai event, dan sosialisasi serta pendekatan terhadap masyarakat.