

## PEMANFAATAN APLIKASI SMARTPHONE SEBAGAI MEDIA PENGHASIL UANG

Sofyan Mufti Prasetyo<sup>1\*</sup>, Iqbal Fahrozi<sup>1</sup>, Nandar Rustandar<sup>1</sup>, Bagas Gemilang Ryadi<sup>1</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen01809@gmail.com](mailto:dosen01809@gmail.com), <sup>2</sup>[Iqbal.novita19@gmail.com](mailto:Iqbal.novita19@gmail.com), <sup>3</sup>[rustandar86@gmail.com](mailto:rustandar86@gmail.com), <sup>4</sup>[bagasgr95@gmail.com](mailto:bagasgr95@gmail.com)

(\* : coresponding author)

**Abstrak**– Smartphone merupakan salah satu alat komunikasi yang sering dipakai saat ini, mulai dari kalangan anak-anak, remaja, dewasa, dan orang tua. Pada awalnya handphone hanya untuk berkomunikasi saja, dengan seiring perkembangan zaman teknologi hingga bisa mengirim data dan menambah aplikasi yang disukai, penggunaan media komunikasi merupakan kebutuhan pokok bagi individu, kelompok, maupun organisasi. Pada saat ini, peranan handphone sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari. Terlebih sejak adanya pandemi Covid-19 dan diberlakukannya social distancing yang kemudian diubah penamaannya menjadi physical distancing yang mengakibatkan semua kegiatan dilakukan menjadi daring atau dalam jaringan terutama sekolah diliburkan sementara dan belajar online lewat media digital. Permasalahan yang muncul didesa muara kalangan semenjak adanya pandemi covid-19 yaitu : (1) Minimnya tingkat pemahaman pengetahuan masalah teknologi yang tentu jika dimanfaatkan mampu menghasilkan ekonomi yang lebih baik (2) Minimnya pengetahuan masyarakat terutama orang tua remaja didesa muara kalangan akan sekolah daring (3) Remaja masih belum bisa memanfaatkan smartphone sebagai ladang untuk mencari uang dalam hal positif, yang remaja tau smartphone kegunaannya hanya bermain game, telpon, whatsapp, facebook yang mana bermain game dan yang lainnya itu memerlukan kuota internet, desa Muara kalangan internet yang ada sinyal cuman kartu Telkomsel yang mana kuota internetnya mahal, dan akan berpengaruh kepada orang tua yang penghasilannya tidak seberapa, dan pasti remaja jika kuota internetnya habis memintak kepada orang tuanya uang dengan alasan untuk membeli kuota internet untuk belajar daring padahal kuota internetnya sebagian besar digunakan untuk bermain game dan yang lainnya. Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengenalkan kepada remaja akan pengetahuan masalah teknologi yang mampu menghasilkan ekonomi yang baik, Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka (on the spot training) menggunakan metode penyampaian materi sosialisasi dengan teknik mengenalkan, menyampaikan dan belajar. Hasil kegiatan para remaja menjadi menambah pengetahuan mengenai manfaat dan tips dalam pemanfaat smartphone dan teknologi untuk terutama untuk menghasilkan uang.

**Kata Kunci:** Komunikasi,, Aplikasi Smartphone, Media

**Abstract**– Smartphones are a communication tool that is often used today, ranging from children, teenagers, adults, and the elderly. At first, cellphones were only for communication, with the development of the technological era so that they could send data and add applications they liked, the use of communication media is a basic need for individuals, groups, and organizations. At this time, the role of cellphones has become a primary daily need. Especially since the Covid-19 pandemic and the enactment of social distancing which was later renamed to physical distancing which resulted in all activities being carried out online or in networks, especially schools temporarily closed and online learning through digital media. The problems that have arisen in Muara Lingkar Village since the Covid-19 pandemic, namely: (1) The lack of understanding of technology issues which of course, if utilized can produce a better economy (2) The lack of public knowledge, especially parents of teenagers in the Muara Karang village, about online schooling (3) Teenagers still can't use smartphones as a field to make money in positive terms. Teenagers know that smartphones are only used for playing games, calling, WhatsApp, Facebook which plays games and others that require internet quota, Muara village among those with internet signals only Telkomsel cards where the internet quota is expensive, and will affect parents whose income is not much, and surely teenagers if their internet quota runs out ask their parents for money with the excuse of buying internet quota to study online even though their internet quota is mostly used for playing games and others. The solution to this problem is to introduce youth to knowledge of technological issues that are capable of producing a good economy. This activity is carried out face-to-face (on the spot training) using the method of delivering socialization material by introducing, conveying and learning techniques. The results of the activities of the youth added knowledge about the benefits and tips for using smartphones and technology especially for making money.

**Keywords:** Communication, Application ,Smartphone, Media

## 1. PENDAHULUAN

Kehidupan masyarakat di era globalisasi ini sudah semakin canggih. Hal ini juga merupakan akibat dari perkembangan Teknologi yang sangat pesat. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya alat komunikasi canggih salah satunya seperti *smartphone* yang merupakan perangkat elektronik kecil yang bisa di genggam yang memiliki banyak fungsi khusus. Di zaman teknologi ini, perkembangan teknologi sudah memperlihatkan dampak yang signifikan. Baik itu dampak positif maupun negatif. Dampak dari teknologi tentu berpengaruh di berbagai bidang kehidupan seperti ekonomi, sosial, budaya, ataupun pendidikan. Terutama di bidang pendidikan yang sekarang sudah diwarnai dengan pengaruh globalisasi. Salah satu perkembangan teknologi yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran adalah *smartphone*. (Kominfo Kota Bengkulu, 2021).

*Smartphone* merupakan perangkat seluler yang dilengkapi dengan sistem operasi layaknya komputer. *Smartphone* dapat mengimplementasikan berbagai bentuk multimedia seperti halnya komputer hanya saja keunggulannya adalah *smartphone* memiliki mobilitas yang tinggi dan dapat dioperasikan secara lebih efektif. (Edi Sismanto, 2017).

Fasilitas-fasilitas yang terdapat dalam *smartphone* tidak hanya terbatas pada fungsi telepon dan sms saja. *Smartphone* dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran dimana melalui *smartphone* seseorang dapat mempelajari hal-hal baru melalui isi atau pesan yang disalurkan. (Intan Trivena, 2017).

Pada saat ini, peranan *Smartphone* sudah menjadi kebutuhan primer sehari-hari. Terlebih sejak adanya *Coronavirus Disease-2019 (Covid-19)* atau virus Corona (Camelia R, A. D. M 2020) yang pertama kali terjadi di Kota Wuhan Tiongkok pada akhir tahun 2019. Kemudian, virus ini terdeteksi pertama kali di Indonesia pada bulan Maret tahun 2020. Hal ini menyebabkan pemerintah mengeluarkan kebijakan-kebijakan untuk mengatasi pandemi Covid-19. Fenomena ini membawa petaka terutama Indonesia karna diberlakukannya *social distancing* yang kemudian diubah penamaannya menjadi *physical distancing*. Pada pemberlakuannya, masyarakat diimbau agar menjauhi kontak fisik antara satu orang dengan lainnya, selalu berdiam di rumah, menghindari kerumunan, selalu mencuci tangan, hingga selalu memakai masker. Semua kegiatan beralih fungsi dari yang asalnya serba tatap muka, menjadi daring atau dalam jaringan. Sekolah diliburkan sementara dan belajar online lewat media digital. Pembuatan program kerja tersebut terkait banyak faktor yang melatarbelakangi diantaranya kurangnya pengetahuan masalah teknologi yang tentu jika dimanfaatkan mampu menghasilkan ekonomi yang lebih baik, dan permasalahan selanjutnya yaitu dalam remaja yang mengenal teknologi ada dalam hal positif dan hal negatif, tentu itu menjadi suatu permasalahan apalagi sekarang karna adanya pandemi mengakibatkan sekolah secara online atau daring yang tentu dari anak-anak, remaja sudah mempunyai *smartphone* yang mana jika tidak diawasi dan digunakan dalam hal negatif mampu menimbulkan suatu permasalahan.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

### 2.1 Metode Pengembangan Sisten

Metode pengembangan sistem pada aplikasi penjualan yang akan dibangun menggunakan metode waterfall. Metode waterfall merupakan pendekatan *Software Development Life Cycle (SDLC)* paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan analisa, desain, dan implementasi pada sistem.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

#### **a. Requirements Analysis**

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, penulis harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Informasi yang diperoleh akan diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan penggunaan akan perangkat lunak yang akan dikembangkan

#### **b. Design**

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap requirement analysis selanjutnya akan diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan.

#### **c. Development**

Pada tahap ini pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul – modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat.

#### **d. Testing**

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem

#### **e. Maintenance**

Pada tahap terakhir perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap – tahap sebelumnya.

### **3. ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan konsep tersebut di atas, telah dibuat suatu system pembayaran yang dapat digunakan untuk pembayaran, transfer uang, dan pengambilan uang saat bepergian ke luar negeri dengan smartphone. Menurut investigasi, jika kita ingin bepergian ke luar negeri, kita harus menukarkan mata uang kita dengan mata uang negara tujuan. Dengan adanya aplikasi ini kita tidak perlu menukarkan mata uang kita dengan negara yang akan kita tuju. Sehingga dapat memudahkan dan tidak merepotkan kita untuk menukarkan mata uang di tempat tertentu.

#### **3.1 Perancangan Basis Data**

Perancangan tabel basis data merupakan gambaran detail dari tabel yang akan menyimpan data. Perancangan ini berisi nama kolom, tipe data serta keterangan lainnya. dibawah ini, terdapat tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan data-data dalam sistem penjadwalan dan monitoring.

- a. Normalisasi.
- b. *Entity Relationship Diagram* (ERD)
- c. Transformasi ERD ke *Logical Record Structure*
- d. *Logical Record Structure* (LRS)
- e. Basis Data

### **4. IMPLEMENTASI**

#### **4.1 Aplikasi Mobile**

Aplikasi mobile atau mobile application merupakan proses pengembangan aplikasi yang dibuat untuk perangkat genggam, handphone, PDA, atau yang lebih dikenal dengan smartphone. Aplikasi tersebut sudah ada di telepon ketika proses manufaktur, disebut sebagai aplikasi bawaan.

Aplikasi juga bisa didownload oleh pengguna dari toko aplikasi dan juga dari distribusi perangkat lunak mobil platform lainnya. Beberapa anggapan salah tentang mobile aplikasi, diantaranya:

1. Masyarakat beranggapan jika pengembangan aplikasi perangkat mobile mudah meski kenyataannya sulit.
2. Pengembangan aplikasi mobile dapat dilakukan dengan cepat, namun sebenarnya tidak lebih cepat dan tidak lebih lambat jika dibandingkan dengan pengembangan aplikasi lain sebab waktu pengembangan bergantung dari tingkat kerumitan aplikasi yang sedang dikembangkan dan beberapa faktor lainnya.
3. Banyak yang beranggapan jika pengembangan aplikasi mobile jauh lebih murah. Namun jika dibandingkan dengan tablet PC atau PC Pocket dengan komputer desktop, maka pengembangan aplikasi mobile tidaklah murah.



Gambar 2. Aplikasi *Mobile*

#### 4.2 Manfaat dan Fungsi *Smartphone*

##### a. Memberikan Saluran Pemasaran Langsung

Manfaat pertama dari aplikasi mobile adalah untuk memberikan saluran pemasaran secara langsung. Penyebaran yang dilakukan dengan aplikasi mobile bisa dilakukan dengan berbagai cara dari mulai news feed, harga, bentuk pemesanan, akun pengguna, messenger dan masih banyak lagi yang akan diterima pelanggan dengan sangat mudah

Dengan ini, maka semua informasi yang ingin diberikan pada pelanggan seperti penjualan khusus atau promosi bisa dilakukan dengan mudah hanya dengan sentuhan jari saja. Contohnya jika anda memakai fitur Push Notifications, maka anda bisa berinteraksi dengan pelanggan secara langsung dengan mudah sekaligus membagikan informasi mengenai jasa dan produk yang sedang ditawarkan.

##### b. Memberikan Nilai Lebih Pada Pelanggan

Dengan aplikasi mobile, para pelanggan bisa memanfaatkan dan memperoleh aplikasi mobile dengan digitalisasi program loyalitas yang sudah anda berikan. Umumnya, apabila pelanggan ingin mencari poin dengan kartu yang mereka miliki, maka sekarang bisa dilakukan dengan aplikasi mobile. Ini nantinya akan memberikan dampak positif yakni semakin banyak download yang dilakukan dan pelanggan juga akan kembali untuk belanja produk atau jasa yang anda tawarkan.

##### c. Membangun dan Mengenalkan Merk

Aplikasi mobile khususnya untuk bisnis tidak hanya menjadi sarana menyebarkan informasi, namun juga membangun dan mengenalkan merk.

#### **d. Meningkatkan Keterlibatan Pelanggan**

Meningkatkan dan membangun keterlibatan pelanggan juga bisa dilakukan dengan aplikasi mobile. Sebagai contoh, para pelanggan bisa terhubung dengan fitur hel desk atau fitur pesan sehingga akan terjadi perbedaan cara berkomunikasi antara anda dengan pelanggan. Dengan komunikasi yang baik, nantinya akan semakin banyak pelanggan yang tertarik dengan jasa dan produk yang anda tawarkan.

#### **e. Terdepan Dalam Persaingan**

Mungkin, aplikasi mobile memang tidak banyak dipakai perusahaan kecil dan ini sebenarnya bisa anda jadikan sebagai peluang yang bagus dalam persaingan. Anda bisa menjadi yang pertama untuk memakai dan mengembangkan aplikasi mobile untuk mulai menawarkan pada pelanggan anda.

#### **f. Memudahkan Hidup**

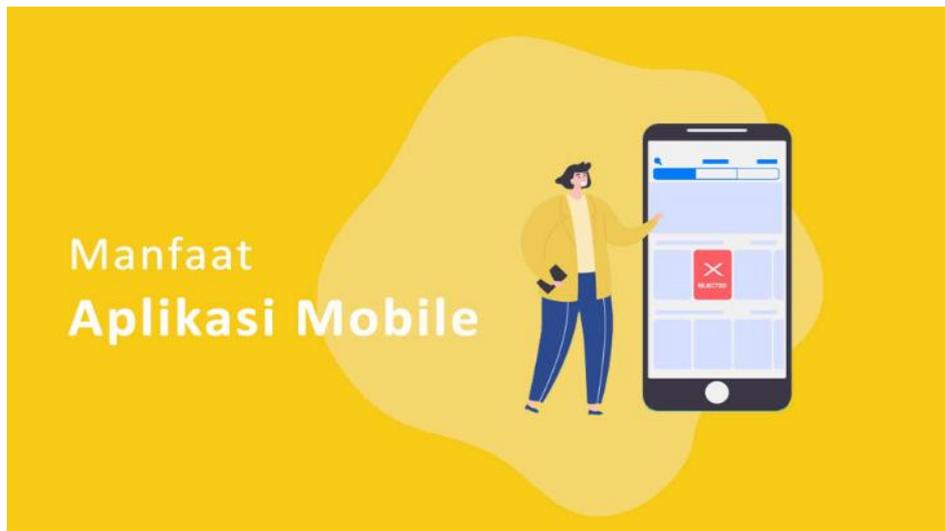
Dengan menciptakan aplikasi ke dalam bentuk mobile, maka aplikasi ini akan memudahkan manusia ketika menjalani keseharian hidup. Sebagai contoh, para pengguna hanya butuh satu aplikasi untuk mengorder transportasi umum sehingga lebih efisien, memesan makanan secara online dengan satu aplikasi saja sehingga lebih praktis dan masih banyak lagi.

#### **g. Meningkatkan Kualitas Komunikasi**

Aplikasi mobile juga berguna untuk saling berbagi informasi yang berhubungan dengan banyak hal seperti pekerjaan dan lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi mobile, maka komunikasi yang sebelumnya sulit dilakukan karena harus bertemu langsung bisa semakin mudah dengan memanfaatkan aplikasi mobile tersebut.

#### **h. Meningkatkan Proses Bisnis**

Di dalam pekerjaan, aplikasi mobile juga berguna untuk meningkatkan proses bisnis yang sudah anda jalankan. Sebagai contoh dalam pemakaian aplikasi instant messaging WhatsApp, ada begitu banyak pekerja yang sangat aktif memakai aplikasi ini untuk mendukung pekerjaan dengan cara berkomunikasi.



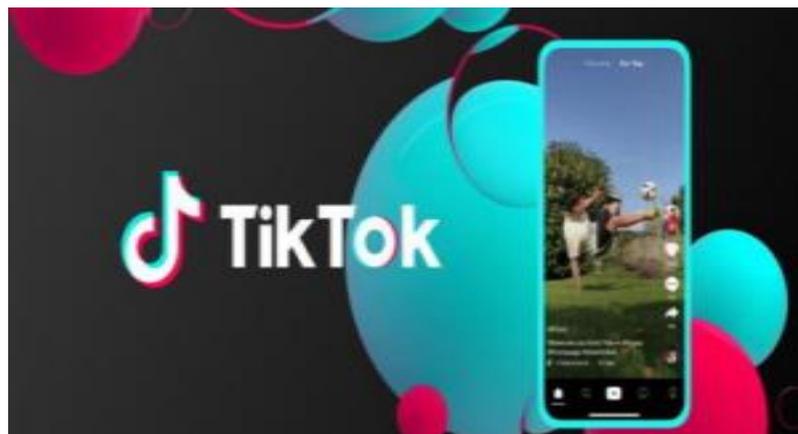
**Gambar 3.** Manfaat Aplikasi *Mobile*

### **4.3 Manfaat Jika Kita Manfaatkan *Smartphone* Dengan Baik**

Smartphone bisa menghasilkan uang. Salah satu cara bisa mendapatkan uang dari Smartphone yaitu dengan buka online shop dengan sistem penjualan online atau Dropshipping, Aplikasi Tik-Tok, Konten Creator Youtube.



**Gambar 4.** Penjelasan Dropship



**Gambar 5.** Aplikasi Penghasil Uang



**Gambar 6.** Aplikasi Penghasil Uang

#### 4.4 Mempraktekkan Secara Langsung Melalui *Smartphone* Yang Mereka Miliki Agar Lebih Cepat Paham Dan Mengerti.

Smartphone yang kita pegang sehari-hari bisa menjadi suatu hal yang positif, yang bermanfaat bagi kita dan tentunya Smartphone membantu kita meringankan beban orang tua dalam hal ekonomi. Dan juga menjadi sumber uang banyak orang di era kemajuan teknologi informasi. Bahkan kita para remaja bisa mendapatkan uang cukup bermodal HP/Smartphone. Pasalnya Smartphone tidak hanya bisa untuk menelpon maupun SMS, melainkan juga sebagai hiburan sampai ladang penghasilan dengan menjadi influencer, social media dan sebagainya. Salah satu cara bisa mendapatkan uang dari Smartphone yaitu dengan buka online shop dengan sistem penjualan online ala dropshipping sedang tren dalam beberapa tahun terakhir. Dropshipping adalah penjualan produk tanpa harus memiliki produk itu sehingga modal yang disiapkan tidak banyak, cukup dengan menjual barang dari supplier kepada customer. Selanjutnya kamu mengirim barang kepada customer atas nama kamu.

Banyak orang yang memilih sistem dropshipping karena bisa berjualan tanpa mengeluarkan banyak modal bahkan nol. Keuntungan yang ditawarkan juga menggiurkan karena kamu tidak perlu menguras banyak tabungan bahkan tanpa modal. Semuanya bisa dilakukan lewat HP, melalui marketplace atau sosial media. Cara lain yaitu membuat video dan jadi konten creator youtube jika tekun dan konsisten bisa menghasilkan uang dan akan berpengaruh juga kesosial media lainnya seperti bisa menjadi tik-tok influencer, selebgram instagram.

## 5. KESIMPULAN

Pentingnya Smartphone untuk hal yang positif sehingga dapat mengembangkan potensi diri sehingga dapat meningkatkan produktivitas. Diharapkan masyarakat senantiasa mengembangkan kompetensi dirinya dengan memanfaatkan smartphone sebagai salah satu media untuk menambah penghasilan dalam bidang ekonomi.

## REFERENCES

- Camelia R, A. D. M, dk. 2020. "Laporan Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (Kkn) Daring Masa Pandemi Covid-19 Di Kelurahan Temas, Kecamatan Batu." 45–46.
- Edi Sismanto, Melly Novalia, Pratama Benny Herlandy. (2017). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SMA Negeri 2 Kota Pekanbaru.1-6.<https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article>.
- Intan Trivena Maria Daeng, N.N Mewengkang Edmon R Kalesaran (2017).Penggunaan Smartphone Dalam Menunjang Aktivitas Perkuliahan Oleh Mahasiswa Fispol Unsrat <https://media.neliti.com/media/publications/91161-ID-penggunaan-smartphonedalam-menunjangak.pdf>
- Kominfo Kota Bengkulu.(2021). Pemanfaatan Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid19.<https://kominfo.bengkulukota.go.id>
- Pemda Empat Lawang. (2020)"Empat Lawang."<https://Empatlawangkab.Go.Id/>.