



YAYASAN NURUL JADID PAITON  
**LEMBAGA PENERBITAN, PENELITIAN, &  
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
**UNIVERSITAS NURUL JADID**  
PROBOLINGGO JAWA TIMUR

PP. Nurul Jadid  
Karanganyar Paiton  
Probolinggo 67291  
☎ 0888-3077-077  
e: [lp3m@unuja.ac.id](mailto:lp3m@unuja.ac.id)  
w: <https://lp3m.unuja.ac.id>

**SURAT KETERANGAN**

Nomor : NJ-To6/0321/A.03/LP3M/02.2021

Lembaga Penerbitan, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat (LP3M) Universitas Nurul Jadid Probolinggo menerangkan bahwa artikel/karya tulis dengan identitas berikut ini:

Judul : *Implementasi Sociopreneurship Dengan Sistem Terintegrasi (E-Learning, E-Shopping, E-Crowdfunding) Berbasis Web Bootstrap Dan Android Di Kabupaten Probolinggo*

Penulis : AHMAD HUDAWI AS, S.Ag., M.Kom.

Identitas : METIK JURNAL, Vol. II, No.2, Desember 2018, E-ISSN : 2580-1503, Universitas Mulia

No. Pemeriksaan : 012033

Telah selesai dilakukan *similarity check* dengan menggunakan perangkat lunak **Turnitin** pada 18 Januari 2021 dengan hasil sebagai berikut: Tingkat kesamaan diseluruh artikel (*Similarity Index*) adalah 12 % dengan publikasi yang telah diterbitkan oleh penulis pada METIK JURNAL

(<https://journal.universitasmulia.ac.id/index.php/metik/article/view/59>)

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 02 Februari 2021

Kepala LP3M,



**ACHMAD FAWAID, M.A., M.A.**

NIDN. 2123098702

IMPLEMENTASI  
SOCIOPRENEURSHIP  
DENGANi SISTEM  
TERINTEGRASI (E-LEARNING,  
E-SHOPPING, E-  
CROWDFUNDING) BERBASIS  
WEB BOOTSTRAP DAN  
ANDROID DI KABUPATEN

---

**Submission date:** 18-Jan-2021 10:45PM (UTC-0800)

**Submission ID:** 148992517

**File name:** FIX\_Moh.\_Ainol\_Yaqin\_Universitas\_Nurul\_Jadid.pdf (470.4K)

**Word count:** 4033

**Character count:** 26897

**PROBOLINGGO**

## 2 IMPLEMENTASI SOCIOPRENEURSHIP DENGAN SISTEM TERINTEGRASI (E-LEARNING, E-SHOPPING, E-CROWDFUNDING) BERBASIS WEB BOOTSTRAP DAN ANDROID DI KABUPATEN PROBOLINGGO

Moh. Ainol Yaqin<sup>1)</sup>, Ahmad Hudawi AS<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup>Jurusan Infomatiak, Fakultas Tekni, Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo

<sup>2)</sup>Jurusan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Nurul Jadid, Paiton Probolinggo

<sup>1)</sup>Jln. KH. Zaini Mun'im Karangayar Paiton Probolinggo

<sup>2)</sup> Jln. KH. Zaini Mun'im Karangayar Paiton Probolinggo

Email: <sup>1)</sup>ainolyaqin09@mail.com, <sup>2)</sup>ahmadhudawi1972@gmail.com

### Abstrak

1  
Perubahan teknologi yang begitu cepat, diharapkan dapat mempermudah beberapa permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, beberapa masalah tersebut adalah pendidikan, kemiskinan dan bencana alam atau tentang sosial. Dari ketiga permasalahan tersebut, akan diatasi dengan sistem yang terintegrasi dan dengan menggunakan aplikasi teknologi website agar dapat diakses oleh masyarakat umum, serta teknologi mobile phone atau android. Pendidikan dengan menggunakan e-Learning akan tetapi bukan hanya pelajaran konvensional juga pembelajaran tutorial life skill yang menghasilkan produk layak jual. Pemasaran produknya di e-Shopping, agar masyarakat luas dapat melihat dan membelinya. Sekaligus dapat meningkatkan pendapatan sehingga membantu perekonomiannya, hal tersebut salah satu membantu mengurangi kemiskinan. Dan e-Crowdfuddin aplikasi berupa wadah donatur untuk mengeluarkan bantuan baik itu untuk membangun ibadah atau bencana. Dengan adanya aplikasi terintegrasi ini dapat membantu pada ketiga permasalahan tersebut. Desain database menggunakan ERD (Entitas Relationship Diagram), dimana desain tersebut meliputi ketiga sistem tersebut. Dan untuk alur sistem menggunakan flowchart. Maka dari itu, dengan adanya sistem terintegrasi ini dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat Probolinggo. Target dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi Sociopreneur dengan sistem yang terintegrasi yang sesuai dengan ketiga aplikasi di atas. Sehingga dari aplikasi ini dapat membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya Kabupaten Probolinggo.

**Kata kunci:** terintegrasi, e-Learning, e-Shoppin, e-Crowdfuddin

### 1. Pendahuluan

#### 1.1 Latar Belakang

Tahun 2015 Indeks Pembangunan Manusia (IPM) mengalami penurunan, dari peringkat ke 110 pada tahun 2014 menjadi peringkat ke 113 [1]. Salah satu pemicu menurunnya IPM dikarenakan

kemiskinan dan pengangguran karena minimnya kualitas pendidikan yang layak. Berdasarkan hasil riset minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan. Sebuah survei yang dilakukan Central Connecticut State University di New Britain yang bekerja sama dengan sejumlah peneliti sosial menempatkan Indonesia di peringkat 60 dari 61 negara terkait minat baca. Survei dilakukan sejak 2003 hingga 2014. Indonesia hanya unggul dari Bostwana yang puas di posisi 61. Sedangkan Thailand berada satu tingkat di atas Indonesia, di posisi 59. Survei yang dilakukan terhadap lebih dari 60 negara itu menempatkan Finlandia di posisi teratas. Kedigdayaan negara Nordic terhadap minat baca terlihat, karena posisi Finlandia disusul Norwegia, Islandia, Denmark, dan Swedia. [2] Menurut catatan UNESCO, kemampuan literasi masyarakat Indonesia berada pada ranking paling rendah. Hal itu membuktikan ketidaksiapan masyarakat dalam hal kemampuan memahami bacaan dan menulis, sehingga gerakan literasi harus digagas. [3] Sebanyak 54.219 warga di Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur masih buta aksara. Sehingga menjadi pekerjaan berat bagi kabupaten setempat untuk menuntaskan pemberantasan buta aksara. Sejauh ini, angka buta aksara ada di hampir semua kecamatan di Probolinggo, terutama yang paling banyak berada di Kecamatan Krucil sebanyak 4.210 jiwa, Tiris sebanyak 4.018 jiwa, Pakuniran sebanyak 3.139 jiwa dan Kecamatan Bantaran sebanyak 3.055 jiwa. [4]

Di Indonesia saat ini muncul sebuah istilah baru yang sangat tren di media massa, yaitu *socio-preneur*. Banyak masyarakat yang belum memahami apa itu socio-preneur yang sebenarnya. Socio-preneur merupakan wirausaha yang melakukan kegiatan usahanya dengan tujuan untuk membantu masyarakat kecil yang kurang mampu secara ekonomi maupun jasmani. Mereka tidak semata-mata hanya memikirkan keuntungan pribadi saja, tetapi juga memikirkan untuk membangun dan mengembangkan komunitasnya agar lebih berdaya. Tingkat kewirausahaan di Indonesia dari tahun 2010 ke tahun 2011 mengalami peningkatan dari 0.7 persen menjadi 1.4 persen. Hal ini membuktikan

bahwa masyarakat dan semua pihak mulai menyadari pentingnya eksistensi wirausaha di Indonesia. Tetapi, kebanyakan dari para pengusaha itu belum berniat menjadi seorang socio-preneur. Karena, seorang *entrepreneur* belum tentu seorang socio-preneur. Sebenarnya melalui *sociopreneur*, dapat mengurangi dua masalah di Indonesia. Pertama adalah masalah kemiskinan dan yang kedua adalah masalah pengangguran yang tidak pernah ada habisnya. Sebab, seorang *sociopreneur* akan mempekerjakan dan memberikan modal serta pembagian profit usaha kepada orang-orang yang kurang berpendidikan yang hanya memiliki keterampilan tertentu. Sehingga, seorang *sociopreneur* akan merasa bahagia karena telah membantu orang lain. Terutama generasi muda, kita perlu mengupuk rasa peduli para calon wirausaha maupun wirausaha muda terhadap keuntungan masyarakat banyak sehingga masalah pengangguran dan kemiskinan di Indonesia dapat segera diselesaikan. Perkembangan teknologi saat ini yang serba canggih, mudah dan praktis [5]. Dengan adanya teknologi, pemanfaatan website dan berbasis mobile phone atau android dapat lebih mempermudah pembangunan aplikasi dan lebih cepat di kenal oleh masyarakat khalayak.

*Sociopreneur* pada penelitian ini menggunakan sistem yang terintegrasi, sistem tersebut adalah *e-Learning* digunakan untuk tutorial untuk pengembangan *life skill* dan pelajaran lainnya yang dibutuhkan. Dari *life skill* tersebut akan menghasilkan sebuah produk, yang akan dipasarkan pada platform *e-Shopping*. Kemudian terdapat aplikasi yang pada bagian amal, dimana bantuannya seperti membangun tempat ibadah, bencana alam atau lain-lain yang membutuhkan. Para donatur dapat mengalurkan amalnya melalui aplikasi *e-Crowdfunding*, ketiga aplikasi ini saling terintegrasi satu sama lainnya. Aplikasi tersebut menggunakan dua platform yaitu berbasis android dan web. Maka dari itu, pembangunan aplikasi sistem terintegrasi berbasis *Android* dan Web merupakan sebuah terobosan kreatif-inovatif untuk menjawab persoalan bangsa kita dari tiga sektor yakni pendidikan, ekonomi dan sosial.

## 1.2 State of the Art

Penelitian ini membangun *E-Commerce* untuk penjualan pakain online dengan sistem bayaran menggunakan *payPal*. Fasilitas pada aplikasi ini adalah pengiriman barang dan fasilitas retur, dengan adanya aplikasi ini dapat membantu pelanggan dalam proses pemesanan produk dan membantu meningkatkan penjualan produk bagi perusahaan. [6] *E-Learning* merupakan pembelajaran jarak jauh dengan menggunakan media *internet*. Tujuan dengan adanya *e-Learning* ini adalah memberikan kemudahan bagi siswa dan guru tanpa adanya batasan tempat dan waktu, jadi pembelajaran tidak

konvensional. Fasilitas yang ada ada *e-Learning* seperti download materi, form diskusi, dan ujian secara *online*, aplikasi ini memberikan kemudahan bagi guru dan siswa untuk melakukan kegiatan mengajar belajar [7]

Penelitian ini berikutnya juga tentang *e-Learning*. Akan tetapi sistem ini menggunakan platform android. [8] Aplikasi yang digunakan adalah *phoneGap*, salah satu yang menggunakan fasilitas API (*Application Programming Interface*), artinya *interface* pada web di konversi ke *android*, sehingga dapat dijalankan di *mobile phone*. Dengan adanya aplikasi ini, semua materi seperti ada di tangan. Fitur-fitur yang ada seperti *upload*, *participant*, *contents*, *web* dan *about*.

Jurnal ini memaparkan Perusahaan sosial (*Crow-Funding*), dimana penyebarannya menggunakan fasilitas web dalam mensosialisasi mencari dana. Sehingga pihak lain yang akan melakukan sosial dapat tersalurkan dengan tepat sasaran. Contoh perusahaan sosial Prancis, Babyloan untuk memahami bagaimana organisasi mencari, memantau, dan memanfaatkan informasi yang diambil dari lingkungan eksternal ke kinerjanya, membuat prototipe, berdasarkan diagnosis ini, penerapan satu siklus metode *LE SCAnning*. metode tersebut adalah pemilihan situ website yang berkemungkinan banyak dikunjungi oleh para donatur. [9]

Jurnal di atas, akan digabungkan menjadi satu, sehingga kekurangan di atas ditutup dengan penelitian ini, maka dari itu disebut dengan sistem terintegrasi. Sistem terintegrasi ini, maka alur sistem yang akan terbentuk adalah *take*, *give* dan *supply*. Sistem terintegrasi ini menunjang peningkatan kesejahteraan masyarakat, khususnya di kabupaten Probolinggo. penjabaran istilah "*take*" adalah pengambilan ilmu tentang keahlian yang berguna dan memiliki daya jual ke masyarakat membangun usaha mandiri di rumah (*home industry*), terutama bagi kaum perempuan, Ibu rumah tangga (IRT), dan pengangguran yang tinggal baik di daerah terpencil maupun di perkotaan sehingga mampu membantu meningkatkan indeks pembangunan manusia secara berkala, melalui program *e-Learning*. Kedua, istilah "*Give*" ini dalam hemat penulis artinya, pemberian bantuan sebagai dana sumbangan atau modal dari baik pemerintah setempat maupun partisipasi masyarakat yang memiliki kepedulian terhadap kondisi masyarakat pra-sejahtera di sekitar mereka. Dari dana bantuan tersebut akan dikelola serta dimanfaatkan untuk modal pembuatan produk, pengembangan usaha masyarakat dan atau untuk membantu mendanai kegiatan sosial masyarakat pasca bencana dengan aplikasi sistem *e-Crowdfunding*. Istilah yang terakhir adalah *supply*, penerapan *supply* sama dengan marketing atau proses pemasaran produk siap jual yang merupakan hasil produk anggota setelah mengikuti pelatihan



keterampilan dengan *e-Learning* bersama *mentorship* sebelumnya. Sistem yang digunakan dalam hal ini adalah *e-Shopping*. Penggunaan sistem *e-Shopping* memiliki batasan user, jangkauannya hanya mencakup anggota khusus kegiatan sistem *e-Learning* yang di-approve sebelumnya oleh admin. Jadi implementasi konsep *sociopreneurship* dengan sistem terintegrasi demi meningkatkan kesejahteraan masyarakat khususnya perempuan dan pengangguran akan dapat terlaksana secara berkesinambungan (*sustainability*).

### 1.3 Sociopreneurship

Ada beberapa pengertian tentang *sociopreneurship* yang akan didefinisikan sesuai dengan bidang kerja atau pengalaman dari setiap individu, sebagai berikut: Endy J Kurniawan (Owner Salma Dinar) mengidentifikasi *sociopreneurship* sebagai *entrepreneur* yang peduli terhadap *social development* dan menjadikan *social asset*-nya sebagai aktivitas marketing produknya, misalnya pemberdayaan komunitas, CSR (*Corporate Social Responsibility*) fokusnya nonprofit, bisnis itu adalah dampaknya.

Sedangkan menurut Rohmat Sastro Sugito (*founder* Sotoji), *Sociopreneurship* adalah *entrepreneur* yang dalam bisnisnya mengedepankan aspek *social* atau bidang bisnisnya di bidang sosial.

Aulia Rachman menyebut *Sociopreneurship* sebagai *entrepreneur* yang punya jiwa *social*. Sedangkan Rommy Irawan mengidentifikasinya sebagai wirausaha yang dapat memberdayakan masyarakat kelas bawah. Mosfiq Fadli berpendapat bahwa seorang *sociopreneur* merupakan *entrepreneur* yang berkomitmen untuk mengubah keadaan sekitar menjadi lebih baik dan positif, contohnya : Yayasan Cinta Anak Bangsa (YCAB).

Adapun Donny BU (ICT watch researcher) menggolongkan mereka sebagai orang yang mampu membuat inovasi untuk mendorong perubahan *social*. Ari Margiono menganggap merekaini lebih mengedepankan *social value creation*. Sri Safitri (Founder Speedytrek dan Kidevo) memasukkannya sebagai pengusaha yang tidak semata-mata cari untung namun juga peduli dengan *social* dan amal.

### 1.4 Web Bootstrap

Pada *official* web resmi *bootstrap* <https://getbootstrap.com/>, *Bootstrap* adalah *framework front-end* HTML, CSS, dan Javascript populer yang dirancang dan dibuat untuk mengembangkan situs web responsif. Dipenjelasan dari suatu jurnal *Bootstrap* digunakan untuk membangun *front end* situs web yang menyediakan perilaku responsif. [10] Syarat menggunakan *Bootstrap* harus menggunakan *html 5*, dan dilink dengan *framework* yang dimiliki oleh *bootstrap* tersebut. Pembuat desain lebih cepat dan lebih

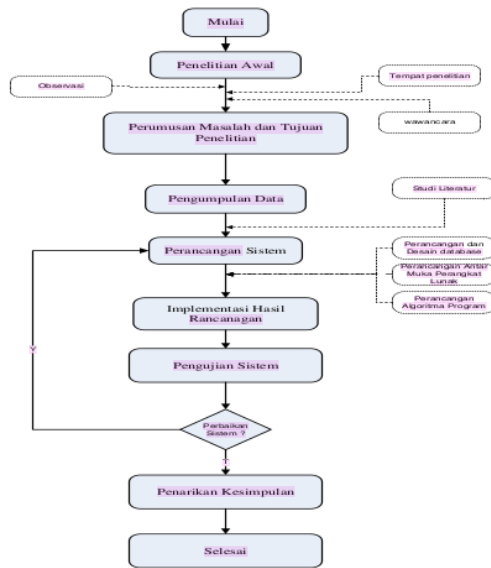
mudah sehingga jika melakukan pengembangan *front end* akan lebih efisien, efektif dan cepat.

### 1.5 Android

*Android* adalah salah sistem operasi baru berbasis *ponsel*. [11] Meskipun berbasis pada *kernel Linux*, *Android* memiliki properti unik dan keterbatasan khusus karena sifatnya yang *mobile*. Dengan adanya internet yang dalam genggaman dunia seperti milik kita, karena salah satunya memberikan kemudahan dalam pekerjaan sehari-hari. Dari banyaknya *android* yang digunakan, maka software yang akan digunakan adalah *MIT Inventor*, yang mana berbasis *drag balok*, sehingga memberikan kemudahan dalam proses membangun *android*nya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini akan dilaksanakan di Kabupaten Probolinggo, bekerjasama dengan BAPPEDA Kabupaten Probolinggo sebagai pihak penyedia sumber data premier (*data source*) terkait data masyarakat pra-sejahtera (*poverty*) dan buta huruf (*illiterate community*) sebagai objek utama penelitian. Alat yang dipakai dalam penelitian ini meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) komputer. Perangkat keras yang digunakan adalah: a) 1 unit laptop dengan spesifikasi: Intel Core i3 2.10 GHz, RAM 8 GB, Hardisk 500 GB; b) Printer Canon MP 237; dan c) Flash Disk 16 GB. Sedangkan perangkat lunak yang digunakan sebagai berikut: a) Sistem Operasi Microsoft Windows 7; b) Database Server MySQL sebagai perangkat lunak perancangan database MySQL; c) Database SQLite sebagai perangkat lunak fasilitas penyimpanan data berbasis *Android*; d) Bahasa pemrograman PHP dan *Bootstrap*; e) Microsoft Visio digunakan dalam pembuatan *Flowchart System*; g) Microsoft Office 2007 untuk penyusunan laporan. Bahan yang dibutuhkan dalam mendesain dan implementasi sistem terintegrasi adalah data masyarakat buta huruf (*illiterate community*), kemiskinan (*poverty*) dan potensi lokal daerah (*local wisdom*) di Kabupaten Probolinggo khusus yang berada di daerah terpencil, kaum perempuan dan minoritas dari database BAPPEDA Kabupaten Probolinggo. Beberapa bidang keilmuan keahlian untuk menunjang pembuatan suatu produk unggulan berdaya jual kepada masyarakat umum. Metode penelitian yang digunakan dalam menyelesaikan pembuatan Implementasi *Sociopreneurship* dengan Sistem Terintegrasi (*e-Learning*, *e-Shopping*, *e-Crowdfunding*) berbasis Web *Bootstrap* dan *Android*, adalah sebagai berikut;



Gambar 1 Tahapan Metode Penelitian

### 1. Penelitian Awal

Penelitian awal ini dilakukan untuk mencari dan menentukan obyek penelitian, menganalisa permasalahan yang terjadi dan kemungkinan untuk melakukan penelitian serta perolehan data. Penelitian awal dilaksanakan dengan melakukan observasi dan wawancara ke beberapa bagian terkait dikantor BAPPEDA Kabupaten Probolinggo, sebagai tempat pusat data perkembangan dan kondisi riil masyarakat terkait jumlah penduduk yang buta aksara, pra-sejahtera dan beberapa keahlian yang dapat dikembangkan sesuai potensi lokal di daerah tersebut baik di tingkat kecamatan dan desa. Materi wawancara pada penelitian awal ini adalah tentang masyarakat pra-sejahtera dan buta huruf serta potensi lokal daerah. Dari data tersebut selanjutnya peneliti mencoba menggali informasi terkait dengan upaya pemerintah daerah selama ini dalam penanganan pemberantasan kemiskinan serta kendala apa saja yang kerap dihadapi untuk membangun sebuah sistem terintegrasi yang sinergis dan koheren sesuai kebutuhan di lapangan yang efektif, efisien, tepat guna dan tepat sasaran. Selanjutnya hasil wawancara tersebut didiskusikan dengan dosen pembimbing atau para ahli di bidangnya masing-masing dengan berbagi pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan penelitian. Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan dan diskusi komprehensif akhirnya melahirkan ide dalam judul penelitian berupa implementasi *sociopreneurship* dengan sistem terintegrasi (*e-Learning, e-Shopping, e-Crowdfunding*) berbasis *WEB Bootstrap* dan *Android* di kabupaten Probolinggo.

### 2. Perumusan Masalah dan Tujuan Penelitian

Hasil observasi dan diskusi pada proses penelitian awal didapat sebuah hasil analisa bahwa di kabupaten Probolinggo masih menggunakan cara manual dalam memberantas buta huruf, sistem terbatas untuk kemiskinan dan belum ada sistem terkomputerisasi untuk donasi sosial yang terkonsep dengan baik, begitu juga lemahnya penyampaian laporan permasalahan di lapangan terkait buta huruf, kondisi ekonomi masyarakat dan potensi lokal yang bisa diberdayakan sehingga hal tersebut berimbas pada lambatnya dalam upaya penanganan dan penanggulangan masalah sosial-kemasyarakatan di tingkat desa dan kecamatan, maka penelitian ini akan disinergikan dalam sebuah sistem terintegrasi di kabupaten Probolinggo sehingga masyarakat dapat dengan mudah mengakses website sistem terintegrasi ini untuk meningkatkan kapasitas dan peluang usaha guna mensejahterakan kehidupan mereka masing-masing tanpa batasan ruang dan waktu.

### 3. Studi Literatur

Studi literatur merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari dan memahami sistem terintegrasi (*e-Learning, e-Shopping, e-Crowdfunding*) dengan konsep *sociopreneurship* menggunakan *WEB Bootstrap* dan *Android* beserta *progress report*-nya, pengembangan sistem informasi, bahasa pemrograman PHP dan Java, MySQL dan SQLite. Adapun literatur yang digunakan berasal dari buku literatur, paper dan jurnal penelitian terkait.

### 4. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan untuk memperoleh kebutuhan data awal yang diperlukan sebagai dasar dalam perancangan sistem melalui pengamatan (observasi) tentang proses inventarisasi aset, wawancara (interview) dengan masyarakat dan pihak BAPPEDA serta pemerintah kecamatan dan desa yang akan terlibat langsung dalam pendampingan dan pembinaan di lapangan, serta data dokumentasi yang diperlukan.

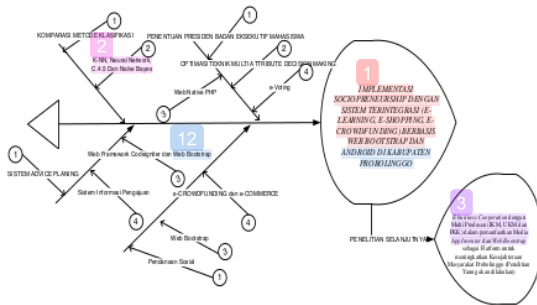
### 5. Perancangan Sistem

Perancangan sistem yang dimaksud adalah perancangan sistem terintegrasi (*e-Learning, e-Shopping, e-Crowdfunding*) dengan konsep *sociopreneurship* menggunakan *WEB Bootstrap* dan *Android* secara konseptual. Perancangan sistem yang dimaksud meliputi tiga aspek penting yaitu (1) perancangan database sebagai basis penambahan data; (2) perancangan antar muka perangkat lunak yang dibangun dan (3) perancangan algoritma program. Perancangan database dilakukan dengan melihat hasil pengumpulan data, dari hasil pengumpulan data dilakukan proses perancangan database yang dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak MySQL dan SQLite. Hasil perancangan database tersebut diimplementasikan

dalam perangkat lunak bahasa pemrograman PHP dan Java.

### 6. Road Map Penelitian

Pada *Road Map* bidang yang sudah diteliti tertera pada bagan *fish bone*, di bagan tersebut akan disampaikan beberapa penelitian yang memiliki sinkronisasi dengan penelitian saat ini, lebih jelasnya perhatikan gambar bagan *fish bone* dibawah ini:



Gambar 2 Fish Bone Penelitian

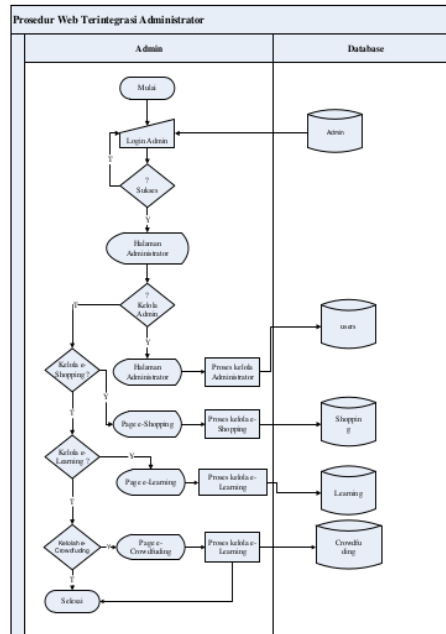
Keterangan angka pada gambar 2:

1. Judul Besar, 2 Metode judul, 3. Nama Aplikasi 4. Media aplikasi. Fish bone di atas adalah bagan penelitian yang sudah dilakukan sehingga tampil penelitian yang akan dilakukan pada bagian kepala. Terdapat 5 penelitian yang telah dilakukan, dimana 2 penelitian yang sudah dilakukan menggunakan aplikasi yang berbasis sistem informasi, dimana informasi tersebut berbasis e-Commerce, satunya lagi menggunakan metode penelitian dan satunya lagi gabungan antara metode dan aplikasi. Penelitian pada bagian kepala ikan adalah penelitian sekarang. Pada bagian berikutnya penelitian yang akan dilakukan lebih fokus pada e-Commerce tapi akan lebih tinggi yaitu berbasis e-Business, seperti gambar kepala terbalik di atas.

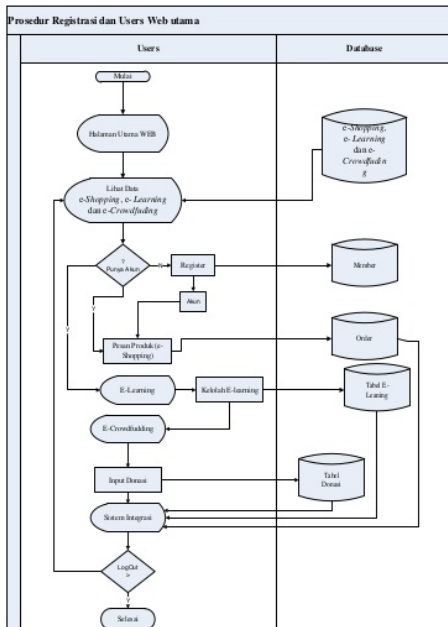
### 3. PEMBAHASAN

Implementasi *sociopreneurship* dengan sistem terintegrasi merupakan sistem yang terdiri dari tiga aplikasi dalam satu program. Satu sama lain saling mendukung, sistem tersebut adalah *e-Learning*, *e-Shopping*, *e-Crowdfunding*, aplikasi tersebut menggunakan dua *flatfrom* yaitu *web bootstrap* dan *android*. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu untuk meningkat kesejahteraan secara berkelanjutan. Alur sistemnya menggunakan *Flowchart*, alur sistem berjalannya sistem secara komputerosasi dan desain database mengunnga ERD (*Entity Relationship Diagram*), ERD adalah sebagai entitas, atributnya dan hubungan antar entitas [12]. Entitas yang dimaksud merupakan koneksi tabel pada database yang saling memiliki hubungan antara satu dengan lainnya, contoh *one*

*to many* (satu table memiliki kata kerja ke tabel dalam banyak kerja yang berorelasi) dan seterusnya, ERD juga disebut desain rancangan database. Dari tabel pada aplikasi ini dibagi menjadi 3 ERD, sesuai dengan sistem yang ada ERD pengolahan web, *e-Learning*, *e-Shopping*, *e-Crowdfunding*. Pengolahan web tersebut tambahan karena sistem memiliki fitur download secara umu (bukan materi), link terkait, slide header, agenda dan *valunteer* (Lowongan Pekerjaan) akan tetapi tidak dimasukan pada sistem. Hasil alur *flowchart* dan desain ERD sebagai berikut:

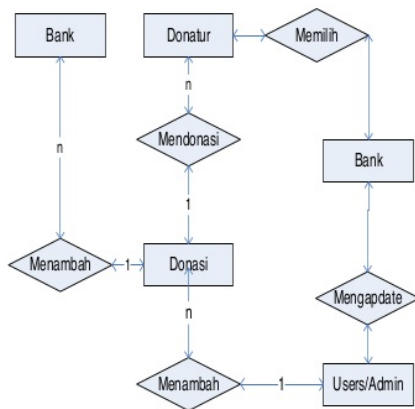


Gambar 3 Prosedur Web Terintegrasi Admin

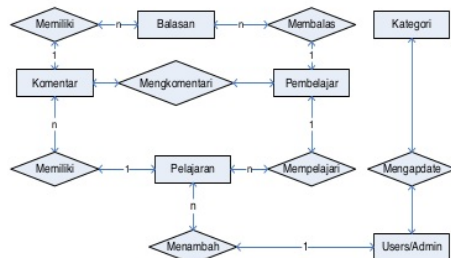


Gambar 4 Prosedur Web Terintegrasi user

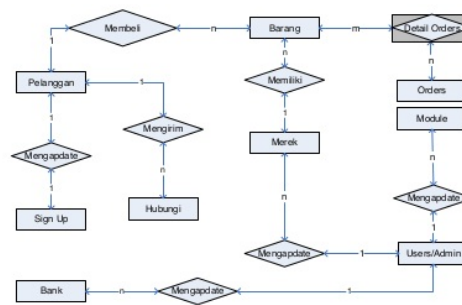
Desain database yang menggunakan ERD, sebagai berikut:



Gambar 5 ERD e-Crowdfunding



Gambar 6 ERD e-Learning

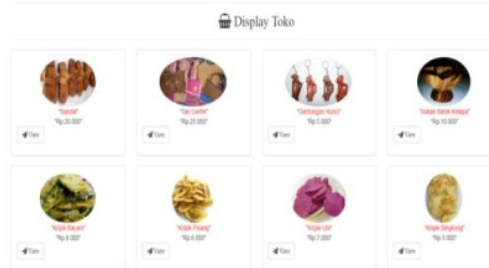


Gambar 7 ERD e-Shopping

Setelah Alur dan desain database selesai, kemudian melakukan pengkodean dengan mengacu desain database ERD, dan alur sistem seperti flowchart di atas. Maka hasil implementasi program sebagai berikut:



Gambar 8 halaman utama web bagian header



Gambar 9 halaman utama web e-Shopping



Gambar 10 halaman utama web e-Learning

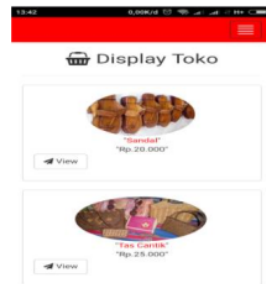




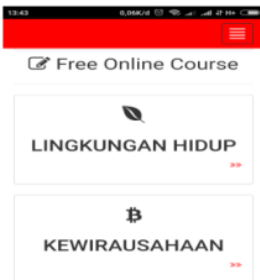
**Gambar 11** halaman utama web *e-Crowdfunding* Pada halaman-halaman utama di atas yang di bagi menjadi 3, jika pada website menjadi satu halaman. Sebenarnya terdapat banyak halaman pada website, akan tetapi yang ditampilkan hanya dibagian pokok website. Dan implementasi androidnya sebagai berikut:



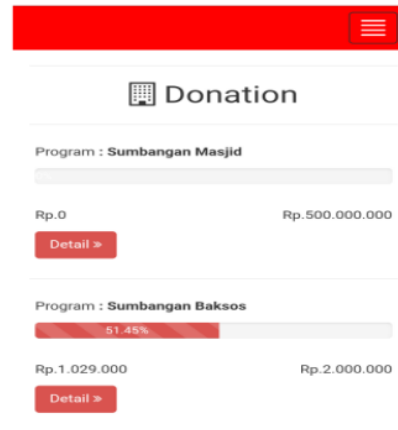
**Gambar 12** halaman utama android header



**Gambar 13** halaman utama android Display toko



**Gambar 14** halaman utama android Free Online Course



**Gambar 15** halaman utama android Donation Kedua *platform* tersebut yaitu android dan web, akan dimanfaatkan untuk menyelesaikan ketiga permasalahan tersebut seperti kemiskinan, pendidikan dan sosial, seperti bencana alam, pambangan ibadah dan lainnya. Sehingga dapat membantu meningkatkan kesejahteraan masyarakat probolinggo.

#### 4. KESIMPULAN

Penelitian sistem terintegrasi tersebut, beberapa kesimpulan yang didapat, sebagai berikut:

1. *e-Commerce* adalah penjualan online yang akan memberikan digunakan masyarakat terencil, sebagai wadah pemasaran agar mendapatkan keuntungan yang lebih baik, dan dapat mengenalkan produk-produk secara luas. Sehingga dapat membantu meningkatkan perekonomiannya.
2. *e-Learning* adalah pembelajaran *online*, akan tetapi sistem ini khusus memberikan *life skill* yang menghasilkan suatu produk dan memiliki daya jual yang layak. Sehingga meningkatkan penghasilan masyarakat langan bawah.
3. Pemanfaatan donasi online atau disebut dengan *e-Crowdfunding* sebagai wadah para donatur dalam membantu yang membutuhkan. Dan setiap yang memerlukan bantuan, dapat terpublish secara luas.
4. Perancangan sistem yang terintegrasi ini, menggunakan flowchart untuk alur programnya dan desain database menggunakan *Entitas Relationship Diagram* (ERD).

Sistem yang terintegrasi ini, akan memberikan distribusi dalam menyelesaikan masalah perbaikan ekonomi yang lebih baik sehingga kualitas hidup lebih baik (*quality of life*) dan berkelanjutan (*sustainable development*), serta terbantu dalam ketiga aspek tersebut yaitu ekonomi, pendidikan dan sosial.

**Daftar Pustaka**

- [1] Y. Fauzi, *Ranking Indeks Pembangunan Manusia Indonesia Turun ke-113*. CNN Indonesia, 2016.
- [2] R. Ferdianto, *Minat Baca Indonesia, Peringkat 60 dari 61 Negara*. Media Indonesia, 2016.
- [3] Anja Arwana, *Literasi Indonesia Ranking Terendah di Dunia, Unisma Resmikan Pusat Studi Literasi*. Malangvoice.com, 2016.
- [4] A. A. Nur, *Puluhan Ribu Warga Probolinggo Masih Buta Aksara*. Republik.co.id, 2016.
- [5] S. Kom, “Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Pada Stmik Balikpapan Berbasis Sms Gateway,” *METIK J.*, vol. 2, no. 1, pp. 84–89, 2018.
- [6] A. Wahana and I. Purliansyah, “Pembangunan E-Commerce (Penjualan Online) Pada Turpez Shop,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 6, no. Bisnis Intelijen, pp. 1–7, 2012.
- [7] A. I. Nyimas Sriwihajriyah, Endang Lestari Ruskan, “Sistem pembelajaran dengan e-learning untuk persiapan ujian nasional pada sma pusri palembang,” *J. Sist. Inf. (JSI), VOL. 4, NO. 1, April 2012*, vol. 4, no. 1, 2012.
- [8] E. Belina, P. Fakruddin, and R. Batubara, “Perancangan Dan Implementasi Aplikasi E-Learning Versi Mobile Berbasis Android,” *Singuda Ensikom*, vol. VOL. 4 NO., pp. 76–41, 2013.
- [9] M. Blanck and R. Janissek-Muniz, “Inteligência estratégica antecipativa coletiva e crowdfunding: aplicação do método L.E.SCAning em empresa social de economia peer-to-peer (P2P),” *Rev. Adm.*, vol. 49, no. 1, pp. 188–204, 2014.
- [10] M. Q. Shah, “RESPONSIVE WEB DEVELOPMENT USING THE TWITTER BOOTSTRAP,” *Bachelor's thesis Degree Program. Inf. Technol. Spec. Internet Technol. 2015*, pp. 1–42, 2015.
- [11] T. Bläsing, L. Batyuk, A.-D. Schmidt, A. Camtepe, and S. Albayrak, “An Android Application Sandbox System for Suspicious Software Detection,” *2010 IEEE*, pp. 55–62, 2010.
- [12] A. Abdel-Salam Al-Btoush, “Extracting Entity Relationship Diagram (ERD) from English Sentences,” *Int. J. Database Theory Appl.*, vol.

# IMPLEMENTASI SOCIOPRENEURSHIP DENGAN SISTEM TERINTEGRASI (E-LEARNING, E-SHOPPING, E-CROWDFUNDING) BERBASIS WEB BOOTSTRAP DAN ANDROID DI KABUPATEN PROBOLINGGO

## ORIGINALITY REPORT

12%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

3%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1

[jurnal.stmikbpn.ac.id](http://jurnal.stmikbpn.ac.id)

Internet Source

5%

2

[www.scribd.com](http://www.scribd.com)

Internet Source

2%

3

[sinta3.ristekdikti.go.id](http://sinta3.ristekdikti.go.id)

Internet Source

1%

4

Pedro Ivo Garcia-Nunes, Ana Estela Antunes da Silva. "Using a conceptual system for weak signals classification to detect threats and opportunities from Web", Futures, 2018

Publication

1%

5

[docobook.com](http://docobook.com)

Internet Source

1%

6

[njca.co.id](http://njca.co.id)

Internet Source

1%

7

Submitted to State Islamic University of

# Alauddin Makassar

Student Paper

1%

8

[www.iscturkey.org](http://www.iscturkey.org)

Internet Source

1%

9

Submitted to Kingston University

Student Paper

<1%

10

[repository.bsi.ac.id](http://repository.bsi.ac.id)

Internet Source

<1%

11

[vm36.upi.edu](http://vm36.upi.edu)

Internet Source

<1%

12

[ejournal.umm.ac.id](http://ejournal.umm.ac.id)

Internet Source

<1%

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off