

**LAPORAN PENELITIAN
HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI**



**Perancangan Aplikasi *Dropship* bagi Pelaku Usaha UMKM
menggunakan Metode *Waterfall***

Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. (NIDN : 0326119001)

Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. (NIDN : 0814058601)

Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301)

**UNIVERSITAS TRILOGI
2022**

LEMBAR PENGESAHAN
PENELITIAN HIBAH UNIVERSITAS TRILOGI

Judul Penelitian : Perancangan Aplikasi *Dropship* bagi Pelaku Usaha UMKM menggunakan Metode *Waterfall*

Kode / Nama Rumpun Ilmu : 458 / Teknik Informatika

Ketua Peneliti :

a. Nama Lengkap : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

b. NIDN : 0326119001

c. Jabatan Fungsional : Lektor

d. Program Studi : Teknik Informatika

e. Nomor HP : 08562900777

f. Alamat email : handy@trilogi.ac.id

Anggota Peneliti (1) :

a. Nama Lengkap : Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs.

b. NIDN : 0814058601

Anggota Peneliti (2) :

a. Nama Lengkap : Ade Syahputra, S.T., M.Inf.Comm.Tech.Mgmt.

b. NIDN : 0308058301

Biaya Penelitian : - diusulkan ke Universitas Trilogi Rp 4.000.000,-
- inkind (Dana Ketua Peneliti) Rp. -

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika


(Ir. Yaddarabullah, M.Kom., ASEAN Eng.)
NIP. 150923

Jakarta, 2 Desember 2022
Ketua Tim Pelaksana


(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)
NIP. 140808

Mengesahkan,

(Nelly Herawati)
NIP. 200904

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	2
DAFTAR ISI.....	3
DAFTAR GAMBAR	4
DAFTAR TABEL.....	5
RINGKASAN	6
BAB I PENDAHULUAN.....	7
1.1 Latar Belakang Masalah.....	7
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Luaran Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	14
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	16
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	22
5.1 Kesimpulan.....	22
5.2 Saran.....	22
DAFTAR PUSTAKA	23
Lampiran 1. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas	25
Lampiran 2. Biodata ketua dan anggota.....	29
Lampiran 3. Surat pernyataan ketua peneliti	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Arsitektur Website <i>Dropshipping</i>	10
Gambar 3.1 Metodologi Penelitian	14

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Format Luaran.....	16
Tabel 5.1 Justifikasi Anggaran Biaya Penelitian	17
Tabel 5.2 Biaya Penelitian	18
Tabel 5.3 Jadwal Penelitian	19

RINGKASAN

Persaingan usaha pada zaman ini semakin ketat dengan bertambah banyaknya pengusaha baru selama pandemi covid-19 ini. Para pengusaha berjuang sangat keras untuk mendapatkan pelanggan dalam jual beli barang dagangannya. Namun, tidak semua pedagang mempunyai strategi atau cara dalam menjual barang dagangannya. Mereka hanya mengandalkan media sosial untuk mempromosikan barang dagangannya. Hal ini tidak cukup efektif karena hanya terfokus dalam penjualan dan belum melakukan ekspansi dalam bisnisnya. Mereka membutuhkan sistem aplikasi *dropship* dimana sistem tersebut dapat memudahkan para pelanggan atau orang lain dalam memasarkan produknya sehingga produknya dapat terjual lebih banyak. Penelitian ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk *dropship* sehingga para pelaku usaha dapat melakukan ekspansi usaha dengan sistem *dropship*. Aplikasi ini dibangun secara *mobile* dan dapat beroperasi dalam *smartphone* yang berbasis android. Aplikasi ini dibangun menggunakan metode *Waterfall* sehingga jadi suatu aplikasi yang tepat guna. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu para pengusaha UMKM dalam membuat sistem *dropship* bagi ekspansi bisnisnya.

Kata kunci : Sistem *Dropship*, Aplikasi Mobile, Ekspansi Bisnis.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Persaingan usaha di zaman sekarang ini sangat ketat. Adanya teknologi membuat persaingan usaha saat ini dapat lintas provinsi maupun lintas negara. Teknologi memberikan dampak yang signifikan dalam suatu bisnis. Teknologi menghantar para pelaku bisnis dan pelanggan mereka berdiskusi dan melakukan transaksi secara virtual. Hal ini membuat persaingan bisnis semakin terbuka (Tirta, et al. 2021).

Pada pelaku bisnis biasanya memanfaatkan media sosial dan *marketplace* untuk menjual barang mereka. Media sosial yang dimanfaatkan antara lain Instagram dan tiktok. Instagram mendukung para pelaku bisnis dengan mempunyai perbedaan antara akun pribadi dan akun bisnis. Akun bisnis yang dipakai para pelaku usaha juga dapat dimanfaatkan untuk meng-*upload* produk atau jasanya. Tiktok merupakan media sosial yang sedang booming akhir-akhir ini. Media sosial ini mengedepankan media video berbasis musik. Biasanya para pelaku bisnis yang memanfaatkan Tiktok ini membuat video yang mengedepankan informasi dari barang yang dijualnya (Sofyan, et al. 2021).

Namun, penjualan seperti itu merupakan penjualan yang konvensional dan belum melakukan ekspansi secara bisnis. Bisnis penjualan barang tentunya memerlukan ekspansi yang besar agar usahanya laku terjual. Bisnis penjualan barang memerlukan sistem *dropship* yaitu sistem yang dapat menarik orang lain dalam membantu para pengusaha menjual barangnya/ Para pengusaha belum dapat mengurus sistem *dropship* karena ketidakmampuan maupun tidak adanya waktu. Hal ini merupakan suatu terobosan yang menarik untuk memanfaatkan pasar dalam menjual barang yang dipunya oleh pelaku bisnis ini (Sinta, 2021).

Sistem *dropship* merupakan penjualan tanpa modal dan hanya menyalurkan informasi barang dagangan secara umum. Penelitian ini akan merancang aplikasi yang dapat digunakan untuk *dropship*. Aplikasi ini mempermudah para *dropshipper* dalam mengambil informasi mengenai barang yang dijual para pelaku bisnis seperti gambar, informasi stok barang, informasi barang, maupun harganya. Aplikasi ini memungkinkan informasi tersebut dapat di unduh dan disalin dalam perangkat pengguna sehingga para *dropshipper* dapat menjual barang tersebut di media sosial maupun *marketplace* pribadinya dengan menambah sedikit keuntungan atau harga dari barang tersebut.

Hasil dari penelitian ini adalah suatu aplikasi yang dapat mendukung ekspansi bisnis secara *dropship*. Aplikasi ini dapat digunakan untuk pemilik bisnis dalam mengembangkan usaha bisnisnya dalam menjual barang, mendukung perekonomian usaha UMKM yang ada, dan mampu menciptakan lapangan pekerjaan yang baru bagi para *dropshipper*. Harapan dari penelitian ini adalah adanya simbiosis mutualisme antara pelaku bisnis dan *dropshipper* dimana mereka mempunyai barang yang dijual dan ada yang membantu menjualkan barangnya.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana merancang aplikasi *dropship* bagi pelaku usaha UMKM menggunakan Metode Waterfall?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi *dropship* bagi pelaku usaha UMKM menggunakan Metode Waterfall.

1.4 Luaran Penelitian

Luaran dari penelitian ini adalah :

1. Publikasi pada Jurnal Nasional terakreditasi.
2. Model

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Salah satu alternatif dalam model bisnis internet yang belakangan ini sedang populer adalah jual beli online dengan menggunakan sistem *dropship*. *Dropshipping* merupakan penjualan produk yang memungkinkan *dropshipper* menjual barang ke pelanggan dengan bermodalkan foto dari *supplier* tanpa perlu menyimpan barang secara langsung dan menjualnya dengan harga yang sudah ditentukan sendiri oleh *dropshipper* atau harga berdasarkan kesepakatan bersama antara *supplier* dengan *dropshipper* (Ridho Rifaldi, Robertus Laipaka, 2018). Oleh karenanya, *dropshipper* memerlukan sistem online *dropshipping* memerlukan sistem online *dropshipping* sebagai perantara bagi consume yang ingin mendapatkan produk dari penjual yang menyimpan barang secara fisik, seperti website yang terintegrasi dengan media sosial sebagai fungsi bauran promosi secara terpadu dan sebagai peran komunikasi yang menginformasikan produk yang ditawarkan (Andre Arief Nugroho, Hasan, 2018).

Dalam sistem *Dropshipping*, penjual hanya menjadi perantara untuk konsumen dengan pihak *supplier*. Keuntungan penjualan diperoleh dari selisih harga dari *supplier* ke *dropshipper* dengan harga *dropshipper* kepada pembeli. Beberapa keuntungan sistem *dropshipping* yaitu bebas untuk memasarkan satu atau lebih jenis produk, tidak membutuhkan modal besar untuk menjalankan sistem ini, tidak perlu menyediakan kantor dan gudang barang, terbebas dari beban pengemasan dan distribusi produk, tidak kenal batas waktu atau ruang, dapat menjalankan usaha ini kapan pun dan di mana pun berada (Andre Arief Nugroho, Hasan, 2018).

Penerapan sistem informasi dalam mendukung kinerja *dropshipper* menjadi sebuah solusi karena dapat mendukung kinerja pemasaran tanpa batas waktu dan tempat. Masyarakat atau pengguna relatif lebih mudah dan dapat menghemat waktunya untuk mendapatkan berbagai informasi mengenai suatu barang secara mendetail, hanya dengan melakukan penelusuran pada *website* (Ridho Rifaldi, Robertus Laipaka, 2018).

Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah metode pengembangan software yang diciptakan untuk menekan waktu yang dibutuhkan untuk mendesain serta mengimplementasikan sistem informasi sehingga dihasilkan siklus pengembangan yang sangat pendek (Andre Arief Nugroho, Hasan, 2018). Metode RAD menggunakan model *prototype*, sehingga pengguna lebih mudah mengerti seperti apa sistem yang dirancang. Lebih fleksibel karena pihak *developer* dapat melakukan proses desain ulang pada saat yang bersamaan. Metode RAD juga lebih efektif dalam menghasilkan sistem yang memenuhi kebutuhan

pengguna dan cocok untuk proyek yang memerlukan waktu yang singkat (Alexander Waworuntu, 2020).

Model RAD memiliki empat fase yaitu; (1) Fase perencanaan syarat-syarat, (2) fase perancangan, (3) fase konstruksi, dan (4) fase pelaksanaan. Berikut ini merupakan penjelasan masing-masing dari metode RAD; (1) Fase Perencanaan syarat-syarat, pada tahap ini dilakukan pengidentifikasian tujuan-tujuan aplikasi atau sistem serta untuk mengidentifikasi syarat-syarat informasi yang ditimbulkan dari tujuan-tujuan tersebut. (2) Fase Perancangan, Dalam merancang sebuah sistem, mengatur kompleksitas adalah salah satu alasan utama mengapa harus membuat model. (3) Fase konstruksi, membantu pihak *developer* untuk dapat fokus, dapat mendokumentasikan, menangkap keseluruhan sistem dan mengkomunikasikan aspek-aspek penting dalam sistem yang sedang dirancang (Ridho Rifaldi, Robertus Laipaka, 2018). (4) Fase Pelaksanaan, Terdapat tiga pendekatan pada fase pelaksanaan, yaitu *iterative development*, *system prototyping*, dan *throwaway prototyping* (Alexander Waworuntu, 2020)

Berikut ini merupakan kelebihan dari RAD; (1) Mengemat waktu dalam keseluruhan fase proyek, (2) Mengurangi seluruh kebutuhan yang berkaitan dengan biaya proyek dan sumber daya manusia, (3) Membantu pengembangan aplikasi yang berfokus pada waktu penyelesaian proyek, (4) Sudut pandang user disajikan di akhir, melalui fungsi-fungsi *user interface* (Andre Arief Nugroho, Hasan, 2018).



Gambar 2.1 Model Arsitektur Website *Dropshipping*

Sumber: (<http://sisfotenika.stmikpontianak.ac.id/index.php/enter/article/view/859/622>)

Model arsitektur sistem *Dropshipping* di atas adalah merupakan model sederhana dari interaksi antara pembeli dengan penjualan dimana keduanya saling berinteraksi dengan sistem. Gambaran dari arsitektur ini dimulai dari konsumen yang melakukan login ke sistem. Setelah

berhasil login, maka konsumen dapat melakukan pemilihan terhadap data barang yang ingin dibelinya. Barang yang telah dipilih akan masuk kedalam keranjang belanja sebagai awal dari proses transaksi. Di dalam keranjang belanja akan dapat dilihat detail barang yang dibeli dan dapat melakukan pembatalan jika data barang yang dipilih tidak sesuai. Setelah yakin dengan barang yang dibeli maka data barang yang ada dikeranjang belanja akan menjadi bukti transaksi yang dikemas dalam bentuk rangkuman order. Rangkuman order dilakukan pembayaran dengan cara mengisi data pembayaran dan data pembayaran akan dilakukan validasi oleh admin untuk memastikan keabsahan dari data. Jika data sudah benar maka admin dapat melakukan pengiriman barang melalui jasa pengiriman barang yang telah dipersiapkan (Ridho Rifaldi, Robertus Laipaka, 2018).

Ada pula metode pengembangan sistem informasi berbasis web yang menerapkan metode SDLC *waterfall* yang tahapan metodenya berupa, *planning*, *analysis*, *design*, *implementation*, *testing*, dan juga tahap *maintenance*. Metode ini juga memiliki keunggulan berupa hasil software yang dikembangkan dengan metode ini biasanya memiliki kualitas yang baik serta dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir. Berikut merupakan penjelasan tahapan-tahapan yang dibutuhkan;

1. Perencanaan

Menjelaskan tahapan, atau rencana kerja untuk proyek yang akan dikerjakan, seperti menjabarkan spesifikasi dari sistem *requirements*, *planning activity*, dan *business case* dengan cara menyebutkan kebutuhan-kebutuhan dengan penjelasan detail untuk pengembangan ditahap berikutnya.

2. Analisa Kebutuhan

Tujuan akhirnya adalah mendeskripsikan di mana masalah atau peluang dengan rekomendasi umum tentang cara memperbaiki, meningkatkan, atau mengganti sistem saat ini, untuk mendukung berjalannya sistem yang baru.

3. Desain Website

Desain website ini meliputi beberapa tahap setelah analisis kebutuhan. Desain website nantinya akan menjelaskan bagaimana suatu sistem dirancang dengan membuat desain yang bertujuan pengurangan fase pemeliharaan dalam siklus *life cycle*. Nantinya akan ada juga semua komponen sistem yang mendeskripsikan bentuk dari sistem yang dibangun. Dengan hal itu, maka cara yang akan dilakukan adalah mengetahui komponen apa saja yang nantinya akan dibutuhkan user serta mengetahui

rentan waktu untuk menyelesaikan proyek (Fitri Shinta Dewi, Hendro Poerbo P, Meme Susilowati, 2020).

Selanjutnya metode yang bisa dipakai oleh *dropshipper* adalah metode *web scrapping*, metode AHP, dan metode TOPSIS, yang memiliki penjelasan sebagai berikut (Freddy Ajax Pratama, Faizatul Amalia, Edy Santoso, 2020);

1. **Web scraping** adalah teknik untuk mengambil data dari halaman *website* lalu menyimpannya ke dalam media penyimpanan di dalam komputer atau ke dalam *database*. Teknik ini dilakukan oleh sebuah aplikasi yang disebut *scraper*. *Scraper* dapat mengambil berbagai data yang ada dalam suatu halaman *website*. Data yang diambil dapat berupa teks, gambar atau video. *Web scraping* memiliki berbagai kegunaan, diantaranya adalah mengambil konten dari sebuah halaman situs. Teknik pengambilan data dengan *web scraping* dapat digunakan untuk mengambil data dari sebuah halaman situs terutama informasi sebuah produk dari *marketplace*.
2. **Metode AHP** adalah metode analisis keputusan banyak kriteria untuk memecahkan permasalahan rumit tidak terstruktur dengan cara mengubahnya ke dalam bentuk terstruktur yang memiliki banyak level sesuai kelompoknya. Level atau hierarki dalam AHP terbagi menjadi level tujuan, kriteria, subkriteria dan alternatif. AHP digunakan untuk mengukur ukuran penyebaran relatif atau *relative measurement*. Dalam *relative measurement*, pengukuran tidak menggunakan ukuran pasti melainkan proporsi diantara dua nilai.
3. **Metode TOPSIS** adalah salah satu teknik analisis keputusan banyak kriteria yang memiliki konsep utama, yakni mencari alternatif terbaik yang ditandai dengan memiliki nilai solusi ideal positif (solusi optimal) terbesar atau dapat dikatakan berada paling dekat dengan solusi terbaik dan memiliki nilai solusi ideal negative (solusi nonoptimal) terkecil atau dapat dikatakan berada paling jauh dengan solusi terburuk.

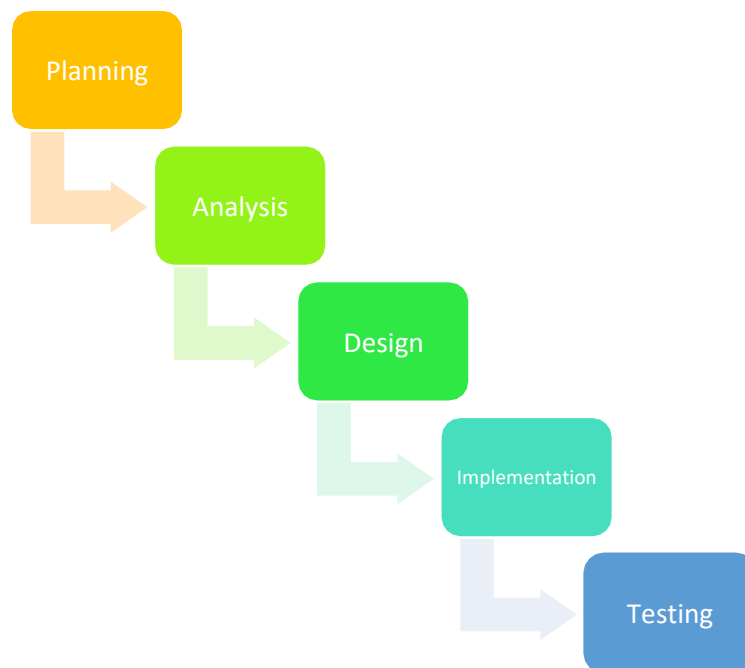
Seorang *dropshipper* sebagai penjual perlu menilai hingga puluhan produk untuk mendapatkan produk yang diinginkan. Dalam menentukan produk untuk dijual, seorang *dropshipper* menilai kualitas sebuah produk berdasarkan dari informasi produk tersebut. Penilaian produk dilakukan dengan mengunjungi sebuah *marketplace online* dan mencatat informasi produk yang ingin

dinilai. Kegiatan mencari informasi produk dapat berlangsung dalam durasi hari hingga minggu dan dilakukan kembali setiap penjual ingin menjual sebuah jenis produk baru. Hal tersebut mengakibatkan penjual memerlukan waktu yang lama dalam mencari dan menilai produk untuk dijual. Oleh karena itu dengan menggunakan metode *Web Scrapping*, AHP, dan TOPSIS, dapat membantu *Dropshipper* dalam mencari produk terbaik berdasarkan kriteria penjual dengan waktu yang relatif lebih singkat (Freddy Ajax Pratama, Faizatul Amalia, Edy Santoso, 2020).

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian yang diusulkan ini memiliki tahapan-tahapan sebagai yang digambarkan pada gambar 3.1 dibawah ini:



Gambar 3.1 Metodologi Penelitian

Dari gambar 3.1 diatas dapat dijelaskan tahapan-tahapan penelitian ini sebagai berikut :

1. Planning

Pada tahapan planning ini, kita akan melakukan suatu diskusi mengenai kebutuhan dari perangkat lunak yang akan dibuat. kebutuhan ini akan mendefinisikan Sistem yang akan dibuat. Tahapan ini akan menghasilkan suatu user requirement yang nantinya akan dipakai untuk membuat berbagai analisis dari sistem tersebut. tahapan planning ini juga melibatkan studi literatur di mana kita akan melihat aplikasi yang sejenis sebagai referensi untuk membuat aplikasi edukasi ini.

2. Analysis

Pada tahapan analisis kita akan membuat class diagram, data flow diagram, dan sebagainya untuk suatu sistem edukasi yang akan dibuat. Pada tahapan ini kita juga menentukan database dan domain apa yang akan dibuat sehingga nanti akan menjadi tempat untuk mengompol atau publikasikan website edukasi ini. tahapan ini juga termasuk dalam menganalisis basis data yang akan digunakan dan untuk program tersebut.

3. Design

Pada tahapan desain kita akan mendesain Purwarupa atau merancang aplikasi dalam website edukasi ini. Perancangan purwarupa ini juga disebut dengan mendesain front end nya dimana nanti website yang akan dibuat kurang lebih berbentuk seperti ini. Dalam tahapan desain ini juga kita akan membentuk purwarupa untuk tampilan dari sisi administrasi dan dari sisi pengguna. Perbedaan ini nanti akan menjadi suatu kontras di mana pengguna mempunyai fitur berbeda dengan administrator.

4. Implementation

Tahapan implementation merupakan tahapan yang paling banyak memerlukan effort atau peran dari penelitian ini. tahapan ini melingkupi bagaimana cara kita untuk mewujudkan website tersebut melalui coding. dalam tahapan ini pastinya memerlukan waktu yang lebih lama dari pada tahapan yang lain di mana Nanti kita akan membuat website ini dari nol. Tahapan ini juga termasuk memasukkan hasil dari chord yang dibangun ke dalam domain sehingga dapat diakses dari luar atau dari sisi pengguna yang lain.

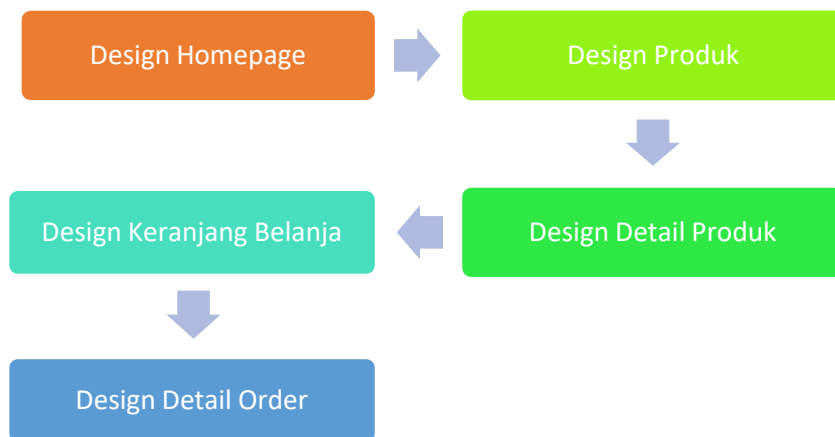
5. Testing

Tahap testing ini adalah tahap dimana penelitian ini menjadi final dan dapat dipublikasikan ke pengguna secara umum. Tahapan ini menguji seluruh fungsionalitas dalam sistem Dan harapannya sistem dapat digunakan secara baik dan dapat menyalurkan edukasi mengenai literasi keuangan kepada generasi muda tentunya. tahapan testing ini juga akan menguji perangkat lunak secara black box sehingga dapat meyakinkan pengguna agar dapat digunakan pengguna dengan baik.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam proses pembuatan aplikasi *dropship* ini diperlukan perancangan desain untuk fitur yang akan tersedia didalam aplikasi. Hal ini diperlukan agar peneliti dapat membuat tampilan dalam setiap fitur yang sesuai dengan kebutuhan sistem. Desain rancangan fitur-fitur yang tersedia didalam aplikasi *dropship* dapat dilihat pada gambar 4.1 dibawah ini.



Gambar 4.1 Alur Perancangan Design pada Aplikasi *Dropship*

Berikut adalah design *user interface* atau antarmuka fitur program yang telah dibuat yaitu berupa *Homepage*, *Produk*, *Detail Produk*, *Keranjang Belanja*, dan *Detail Order*.

a) Halaman *Homepage*

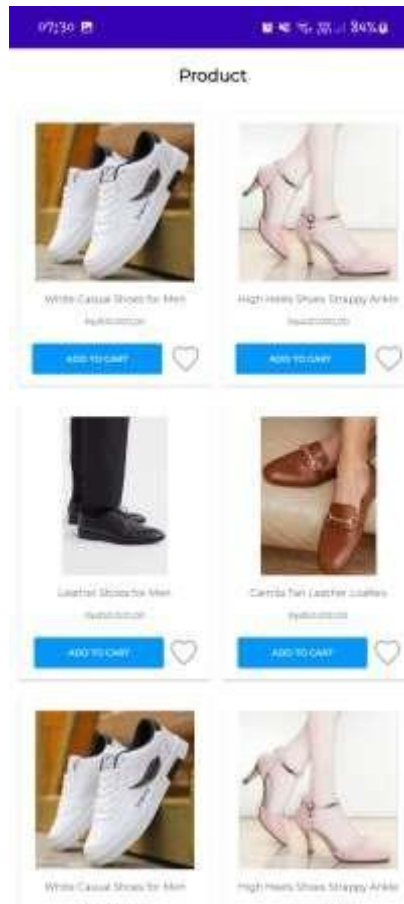
Halaman *Homepage* ini merupakan halaman pertama yang akan muncul pada saat *user* membuka aplikasi. Didalam halaman *homepage* ini akan memperlihatkan diskon yang ditawarkan, barang-barang yang paling sering dibeli oleh seluruh *user* dan juga kategori barang yang tersedia didalam aplikasi. Jika, kategori barang ini di *click* oleh *user* maka aplikasi akan menampilkan produk yang sesuai dengan kategori yang dipilih. Selain itu, didalam halaman *homepage* ini juga terdapat fitur keranjang belanja dan notifikasi. Tampilan halaman *homepage* dapat dilihat pada gambar 4.2 berikut.



Gambar 4.2 Halaman Homepage

b) Halaman Produk

Halaman Produk ini akan menampilkan gambar produk, nama produk beserta dengan harga produk. Selain itu *user* dapat menambahkan produk kedalam keranjang jika ingin membeli produk tersebut atau dapat melakukan *favorite* jika menyukai produk tetapi belum ingin memasukkan produk kedalam keranjang. *User* juga dapat melihat data produk yang lebih rinci apabila mengklik pada gambar produk. Tampilan halaman produk dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut.



Gambar 4.3 Halaman Produk

c) Halaman Detail Produk

Halaman Detail Produk ini akan menampilkan data yang lebih detail mengenai produk seperti stock produk, ukuran yang tersedia, jumlah produk terjual dan deskripsi produk beserta dengan toko yang menjual. Pada halaman detail produk ini juga *user* dapat berkomunikasi kepada penjual melalui fitur *chat seller* atau bisa mengunjungi toko dari penjual melalui kunjungi toko. *User* juga dapat menambahkan barang kedalam keranjang melalui fitur *add to cart* dan juga dapat langsung membeli produk melalui fitur *buy now*. Tampilan halaman detail produk dapat dilihat pada gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.4 Halaman Detail Produk

d) Halaman Keranjang Belanja

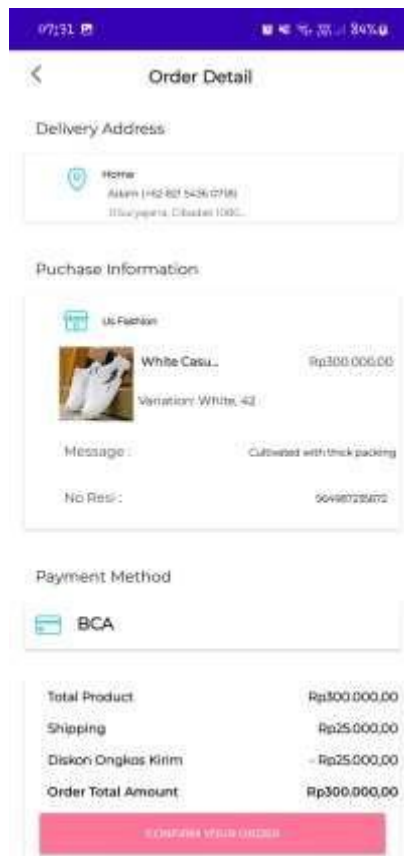
Halaman Keranjang Belanja ini akan menampilkan seluruh produk yang telah di masukkan kedalam keranjang belanja oleh *user*. Didalam halaman ini juga *user* dapat menghapus produk jika sudah tidak tertarik untuk membeli produk, dan jika *user* belum ingin membeli produk tersebut untuk saat ini maka user bisa melakukan *un-checklist* yang terletak disebelah nama toko. Total dari harga belanjaan beserta dengan total produk yang dibeli juga dapat dilihat pada bagian bawah. Jika data produk yang ingin dibeli sudah benar maka *user* dapat melakukan checkout. Tampilan halaman keranjang belanja dapat dilihat pada gambar 4.5 berikut.



Gambar 4.5 Halaman Keranjang Belanja

e) Halaman Detail Order

Halaman Detail Order ini akan menampilkan alamat pengiriman, informasi pembelian, pesan dan nomor resi. Didalam alamat pengiriman akan dicantumkan juga nama penerima. Pada halaman ini *user* juga dapat memilih metode pembayaran yang ingin digunakan, beserta dengan rincian dari total yang harus dibayar oleh *user*. Jika semua data sudah benar maka *user* bisa memilih fitur *confirm your order* untuk melakukan pembayaran. Tampilan halaman detail order dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut.



Gambar 4.6 Halaman Detail Order

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Aplikasi Dropship yang telah dibuat ini dapat membantu para pelaku UMKM dalam mengembangkan bisnisnya untuk sistem dropship. Aplikasi ini membantu para pelaku bisnis yang menghasilkan produk dapat menjualnya secara B2B (Business to Business). Penggunaan aplikasi ini tinggal menyeting dari segi adminnya untuk menambahkan logo bisnis, nama bisnis, dan detail produk sehingga dapat digunakan untuk pengusaha.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi ini yang terintegrasi dengan sistem pengiriman paket agar dapat dipantau oleh *dropshipper* secara *realtime*.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rosyid, Kurnia Noviarti, Syahril, Achmad Rizalul (2021), Investasi Digital Sebagai Solusi Mengurangi Perilaku Konsumtif Milenial Masa Pandemi Covid-19. E-ISSN: 2598-9618
- Azizah Aprilia Utami (2020), Pengaruh Edukasi Pasar Modal, Ekspektasi Return, Persepsi Resiko, Motivasi Pada Minat Investasi Mahasiswa. Skripsi: Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, 2020
- Caecilia Westi Sekar Wangi & Maulidya Putri Indah Sari, Caecilia Westi (2017), Antusiasme Pemuda Indonesia Dalam Gerakan Investasi Sebagai Dampak atas Kemajuan Teknologi Internet. Universitas Gadjah Mada
- Findri Firdhausa & Rani Apriani (2021), Pengaruh Platform Media Sosial Terhadap Minat Generasi Milenial Dalam Berinvestasi di Pasar Modal. “Supremasi Hukum” Volume 17 Nomor 2, Juli 2021
- Kus Tri Dianavera, Toto Aminoto, Bagus Styoko, Gatot Prabantoro, Zulkarnaini, Megayai (2020), Analisa Faktor Tingkat Keberhasilan Digital Marketing Lewat Media Sosial Facebook. Penelitian di Jatisari Jatiasih Kota Bekasi
- M.Rachman Mulyandi & Veny Anindya Puspitasari (2018) Industri Kreatif, Media Sosial, dan Minat Berwirausaha: Sinergi Menuju Pembangunan Berkelanjutan, e-ISSN No: 2622-7436
- Sinta, M. (2021). Praktik Pengembalian Barang Sebagai Reseller Marketplace Yang Tidak Sesuai Ekspektasi (Studi Kasus di Toko Fashion Rumah Fadila Purwokerto) (Doctoral dissertation, IAIN Purwokerto).
- Siti Nurhanifah (2021) Pengaruh Media Sosial Instagram IDX Riau Terhadap Minat Investor Berinvestasi di Galeri Investasi Syariah-BEI Fakultas Syariah dan Hukum UIN Suska Riau Ditinjau Menurut Ekonomi Syariah. Skripsi: Universitas Islam Negri Sultan Syarif Kasim Riau-Pekanbaru, 2021
- Sofyan, R., Rahmadona, R., Lerem, S. H., & Firmansyah, R. (2021, October). Pemanfaatan Digitalisasi Sebagai Media Pemasaran Bagi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM). In Prosiding National Seminar on Accounting, Finance, and Economics (NSAFE) (Vol. 1, No. 8).

Tirtayasa, S., Nadra, I., & Khair, H. (2021). Strategi Pemasaran Terhadap Peningkatan Kinerja UMKM dimoderasi Teknologi pada masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis*, 22(2).

Lampiran 1. Susunan organisasi tim peneliti dan pembagian tugas

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
1	Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I. / NIDN : 0326119001	Teknik Informatika	Teknik Informatika	8 Jam	- Mengkoordinasi proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian. - Mengkoordinasi persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang. - Mengkoordinasi dalam proses pembuatan aplikasi - Mengkoordinasi penyusunan laporan akhir penelitian, publikasi hasil penelitian - Bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
					harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian
2	Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs. / NIDN : 0814058601)	Teknik Informatika	Teknik Informatika	4 Jam	- Membantu ketua dalam proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian. - Membantu ketua dalam persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang. - Membantu dalam proses pembuatan aplikasi - Membantu ketua dalam penyusunan laporan akhir penelitian, publikasi hasil penelitian.

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
					- Turut bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian
3	Ade Syahputra, S.T., M.Inf. Comm.Tech.Mgmt. (NIDN : 0308058301)	Teknik Informatika	Teknik Informatika	4 Jam	- Membantu ketua dalam proses pengambilan data, pengumpulan data, analisis data, penyusunan interpretasi data, dan penyusunan laporan penelitian. - Membantu ketua dalam persiapan instrument penelitian, perlengkapan penelitian, dan instrument penunjang. - Membantu dalam proses pembuatan aplikasi - Membantu ketua dalam penyusunan

No.	Nama / NIDN	Program Studi	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam / Minggu)	Uraian Tugas
					laporan akhir penelitian, publikasi hasil penelitian. - Turut bertanggung jawab terhadap hasil pelaporan penelitian mulai dari laporan harian, laporan kemajuan, laporan akhir dan penggunaan anggaran penelitian

Lampiran 2. Biodata ketua dan anggota

BIODATA KETUA PENELITIAN

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.
2	Jenis Kelamin	L/P
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	140808
5	NIDN	0326119001
6	Tempat, Tanggal Lahir	Yogyakarta, 26 November 1990
7	E-mail	handy@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	08562900777
9	Alamat Kantor	Jalan Kampus Trilogi / STEKPI No. 1 Kalibata, Jakarta Selatan
10	Nomor Telepon/Faks	021 7980011 / 021 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 10 orang; S-2 = 0 orang; S-3 = 0 orang
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Sistem Operasi 2. Algoritma dan Struktur Data 3. Pemrograman Berorientasi Obyek 4. Etika Bisnis dan Profesi 5. Konsep Sistem Informasi 6. Manajemen Proyek Perangkat Lunak 7. Grafika Komputer dan Visualisasi 8. Metodologi Penelitian 9. Kecerdasan Buatan

B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2	S-3
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Atma Jaya Yogyakarta	Universitas Indonesia	—
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Magister Teknologi Informasi	—

Tahun Masuk-Lulus	2008-2012	2012-2014	—
Judul Skripsi/Tesis/Disertasi	Pengenalan Pola Penyakit Kulit Menggunakan Back propagation momentum	Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta	—
Nama Pembimbing/Promotor	B. Yudi Dwiandiyanta, ST. MT	Dana Indra Sensuse, Ir, MLIS, PhD.	—

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir(Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2020 - Ongoing	Machine Learning and Deep Learning on Sound of Bird Classification	Pribadi	1.000.000
2.	2020 - Ongoing	Optimized Path Finding on Game Agent	Pribadi	1.000.000
3.	2019	Battle Card Game Agent	Pribadi	1.000.000
4.	2018	Diffie-Hellman Key Exchange Modification using Blowfish Algorithm to Prevent Logjam Attack	Pribadi	1.000.000
5.	2018	Comparative Analysis of Pathfinding Algorithms A*, Dijkstra, and BFS on Maze Runner Game	Pribadi	1.000.000
6.	2018	Game Developer Readiness Index in Indonesia	Pribadi	1.000.000
7.	2018	Maze Runner Angel and Demon Path Finding Game Application using C-Theta Algorithm	Pribadi	1.000.000
8.	2017	Pengembangan Aplikasi Pengaman Berkas Menggunakan Algoritma Blowfish	Pribadi	1.000.000
9.	2017	Sistem Penunjang Keputusan Untuk Optimasi Penugasan Dalam Proyek Pengembangan Website Dengan Menggunakan Algoritma Hungarian	Pribadi	1.000.000
10.	2017	Review Algoritma C-Theta* dan Prospek Implementasinya di Masa Depan	Pribadi	1.000.000

11.	2017	Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach	Pribadi	1.000.000
12.	2017	E-Marketing Strategy In Game Industry With Social Media Using E-Business Model	Pribadi	1.000.000
13.	2017	Klasifikasi Algoritma Swarm Intelligence Dalam Perspektif Complex Adaptive System dengan Metode Uji Komparasi Statistik	Pribadi	1.000.000
14.	2016	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)	Universitas Trilogi	1.000.000
15.	2015	Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	4.500.000
16.	2015	Pembangunan Media Interaktif Pengenalan Angka Untuk PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	4.500.000
17.	2015	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)	Pribadi	1.000.000
18.	2015	Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan	Pribadi	1.000.000
19.	2015	Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Yang Terfavorit Dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making	Pribadi	1.000.000
20.	2015	Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)	Pribadi	1.000.000
21.	2015	<i>Algorithm Kruskal Application To Solve The Shortest Path On Local Area Network Problem</i>	Pribadi	1.000.000
22.	2015	Technique Determining Composition Of Healing Potions For Health Issues In Undivided Ragnarok (Undivided Games)	Pribadi	1.000.000
23.	2015	Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box Dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games Dengan Menggunakan Metode Greedy	Pribadi	1.000.000

24.	2015	Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet UntukUsia Dini	Pribadi	1.000.000
-----	------	---	---------	-----------

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema penelitian DIKTI maupundarisumberlainnya.

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1.	2020	How to be a good game preneurship	Universitas BundaMulia	Rp. 500.000,-
2.	2020	How to Become a Certified Programmer in Industry 4.0	Sertimedia	Rp. 500.000,-
3.	2020	“Menghasilkan Rupiah Bisa #darirumahaja” Online Basic Training : Facebook dan Instagram Ads	Sertimedia	Rp. 500.000,-
4.	2019	Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar	PAUD Mawar	Rp. 500.000,-
5.	2019	Sosialisasi Internet Positif Bagi Keluarga di PAUD Mawar	PAUD Mawar	Rp. 500.000,-
6.	2019	Cerdas Bertransaksi Digital untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar	PAUD Mawar	Rp. 500.000,-
7.	2018	<i>Utilization of Information Technology for Inbistro's Tenants as Digital Marketing Strategy Media</i>	Universitas Trilogi	Rp. 500.000,-
8.	2018	Workshop Internet Sehat untuk Remaja KarangTaruna RT 01 / RW 21 Kota Bekasi	KarangTaruna Bekasi	Rp. 500.000,-
9.	2018	Peningkatan <i>E-Strategi Marketing</i> menggunakan Media Sosial untuk CV. Agnes Cathering	Agnes Cathering	Rp. 500.000,-
10.	2017	Peningkatan KaryaTulisRemaja SMA/K di Jakarta	Universitas Trilogi	Rp. 500.000,-
11.	2016	Seminar Education and Technology Pengembangan Media PembelajaranBerbasisTeknologi	Pusat TeknologiInformasi dan Komunikasi Pendidikan, Kemendikbud	10.000.000,-

No.	Tahun	Judul Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
12.	2016	Workshop Pemrograman <i>Game</i>	Universitas Trilogi	7.000.000,-
13.	2016	Workshop Pembuatan Aplikasi Augmented Reality	Universitas Trilogi	7.000.000,-
14.	2015	Pembelajaran Angka, Warna, dan Tata Surya melalui Teknologi untuk PAUD Posdaya dalam acara Kid's Fair Trilogi	Universitas Trilogi	5.000.000,-
15.	2015	Workshop Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Berbasis Android	Universitas Trilogi	7.000.000,-
16.	2015	Kenali Dampak Internet Sejak Dini	Universitas Trilogi	1.000.000,-

* Tuliskan sumber pendanaan baik dari skema pengabdian kepada masyarakat DRPM maupun dari sumber lainnya.

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Classification of bird sounds as an early warning method of forest fires using Convolutional Neural Network (CNN) algorithm	Journal of King Saud University - Computer and Information Sciences	Vol 5 / 5/ 2021
2	A CNN Prediction Method for Belt Grinding Tool Wear in a Polishing Process Utilizing 3-Axes Force and Vibration Data	MDPI	Electronics 2021, 10(12), 1429;
3	The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)	Jurnal JISA	Vol 3, No 2 (2020)
4	Teknik Menentukan Komposisi Headgear Box dalam Undivided Ragnarok, Undivided Games dengan Menggunakan Metode Greedy	Jurnal New Media	Vol 6 / 1 / 2015

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
5	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Laundry Asri Umi (SILAU)	Jurnal GERBANG	Vol 2 / 1 / 2015
6	Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Transaksi (Studi Kasus : FST Universitas Trilogi)	Jurnal SISFO	Vol 5 / 5 / 2016
7	Analisa dan Perancangan Aplikasi Point Of Sale (POS) Untuk Mendukung Manajemen Hubungan Pelanggan	JTIK FILKOM UB	Vol 2 / 1 / 2015
8	Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer Dan Jaringan Yang Terfavorit Dengan Menggunakan Multi-Criteria Decision Making	JTIK FILKOM UB	Vol 2 / 1 / 2015
9	Pembangunan Aplikasi <i>Game</i> Android Pengenalan Pola Warna Pada PAUD Posdaya	Jurnal Informatika, Telekomunikasi dan Elektronika (Infotel)	Vol 7 / 2 / 2015
10	Strategi Optimasi dalam Menentukan Lintasan Terpendek Undivided Ragnarok Assault Problem (Undivided Games)	Jurnal Kilat (Kajian Ilmu dan Teknologi)	Vol 4 / 2 / 2015

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Modification of Game Agent Using Genetic Algorithm in Card Battle Game	2020

2.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Fake News Classification for Indonesian News Using Extreme Gradient Boosting (XGBoost)	2020
3.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Optimization of elderly nutrition needs using PSO Algorithm: A Case Study at POSBINDU PTM Sejahtera	2020
4.	5th Annual Applied Science and Engineering Conference (AASEC 2020) (Scopus Indexed)	Mobile Augmented Reality for Furniture Visualization Using Simultaneous Localization and Mapping (SLAM)	2020
5.	ICSET (International Conference on Science, Engineering and Technology) 2019	Digital Transaction Analysis on Game COD Mobile using Apriori Algorithm	2019
6.	Universitas Sriwijaya (Scopus Indexed)	Improvisation of Minimax Algorithm with Multi Criteria Decision Maker (MCDM) in the Intelligent Agent of Card Battle Game	2019
7.	UMK (Scopus Indexed)	Maze Runner: Angel and Demon Path Finding Game Application using C-Theta* Algorithm	2018
8.	ACM (Scopus Indexed)	Augmented Reality Interaction on Property Developer Using User Centered Design Approach	2017
9.	UMJ	E-marketing strategy in game industry with social media using e-business model	2017
10.	AMIKOM	Perancangan Dan Pembangunan SistemInformasi Portal Seminar Dan JurnalBerbasis Web Menggunakan Framework Code Igniter	2017

11.	Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA)	Tingkat Kesiapan E-Radio di Jakarta	STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015
12.	Seminar Nasional Teknologi dan Multimedia (SEMNASTEKNOMEDIA)	Pemanfaatan Augmented Reality Pada Produk Buku Sebagai Pengenalan Huruf Alfabet Untuk Usia Dini	STMIK AMIKOM, 6-7 Februari 2015

G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	JudulBuku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Algoritma dan pemrograman bahasa C	2019	171	Goresan Pena
2	Gotong royong menghadapi pandemi Covid-19 [sumber elektronis] : ide dan solusi	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
3	Indonesia maju dan bangkit	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
4	Membangun peradaban berbasis pariwisata	2020	150	PT. Nasya Expanding Management
5	Menghindari praktek plagiat : kejahatan akademik terbesar	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
6	Mudah membuat skripsi / tesis	2020	150	CV. Penerbit Qiara Media
7	Pemrograman berorientasi obyek dengan Java dan C#	2018	200	Universitas Trilogi

H. Perolehan HKI dalam 5–10 TahunTerakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Karya Pendidikan Masa Pandemi COVID-19	2021	hak cipta	EC00202135218

2	Buku berjudul "Menghindari Praktek Plagiat: Kejahatan Akademik Terbesar"	2020	hak cipta	EC00202024289
3	Mobile Learning Application	2019	hak cipta	EC00202039296
4	Aplikasi Desktop SIpasien	2018	hak cipta	EC00201950482

I. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/ Rekayasa Sosial Lainnya dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/JenisRekayasaSosialLainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat
1	-	-	-	-

J. Penghargaan dalam 10 tahunTerakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

No.	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Posdaya	Yayasan Damandiri	2014
2	Dosen Terbaik	Universitas Trilogi	2021

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggung jawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Ketua Pengusul,



Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

BIODATA ANGGOTA 1

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom., M.Cs
2	Jenis Kelamin	L/ P
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIK	140805
5	NIDN	0814058601
6	Tempat Tanggal Lahir	Jakarta, 14 Mei 1986
7	Email	ketutbayu@universitas-trilogi.ac.id
8	No.Telp / HP	0857-4727-6207
9	Alamat kantor	Jl. TMP Kalibata No. 1 Kalibata Jakarta selatan
10	No. Telp / Faks	021-7980011
11	Lulusan yang telah dihasilkan	D3 = 28 Orang
12	Mata Kuliah yang diampu	1. Kecerdasan Buatan
		2. Logika Informatika
		3. Sistem Digital
		4. Sistem Kontrol
		5. Sistem Pakar

B. Riwayat Pendidikan

Keterangan	S1	S2	S3
Perguruan tinggi	Univ. Gunadarma	Univ. Gadjah Mada	
Bidang ilmu	Sistem Informasi	Kecerdasan Buatan	
Tahun masuk – lulus	2004-2008	2010-2012	
Judul skripsi/tesis/disertasi	Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Pada Fasilitas Kesehatan di Kota Depok	Simulasi Swarm Robot dengan Pendekatan Rayap Pada Masalah Clustering	

	Dengan Menggunakan MS4W		
Nama pembimbing / promotor	Dr. Prihandoko	Drs. Widodo Prijodiprodjo, M.Sc., EE	

C. Pengalaman Penelitian dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta)
2	2013	Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang		
3	2013	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Hepatitis A, B, dan C Dengan Metode <i>Certainty Factor</i>		
4	2013	Natural Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek		
5	2014	Simulasi Pengaturan Lampu Lalu Lintas Pada Persimpangan Menggunakan Logika Fuzzy Dengan Metode TSUKAMOTO	AMIK New Media	5.000.000
6	2014	Pembuatan Quadcopter untuk Monitoring Taman Nasional		
7	2015	Sistem Penginderaan Jarak Jauh Berbasis <i>Unmanned Aerial Vehicle</i> Untuk Membantu Operasi Pencarian dan Penyelamatan Korban Kecelakaan di Wilayah Pegunungan	RISTEKDIKTI	11.600.000

8	2015	Pembangunan Media Interaktif Pengenalan Angka Untuk PAUD Posdaya	Yayasan DAKAB	4.500.000
---	------	--	------------------	-----------

D. Pengalaman Pengabdian Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Pengabdian Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber	Jml (Juta)
1	2009	Pembina Olimpiade Sains Nasional Tingkat SMA Propinsi Bali	Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga Propinsi Bali	5 juta
2	2012	Pembicara Workshop IT Networking Routing With Cisco	AMIK New Media Bali	5 juta
3	2015	Sosialisasi Dampak Internet Bagi Anak Usia Dini	LPPM Univ. Trilogi	5 juta

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume/Nomor/Tahun
1	Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Hepatitis A, B, dan C Dengan Metode <i>Certainty Factor</i>	Jurnal New Media	Volume 4/No.1/2013
2	Natural Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang	Jurnal New Media	Volume 4/No.2/2013
3	Simulasi Swarm Robot dengan Pendekatan Rayap Pada Masalah Clustering	Jurnal New Media	Volume 2/No.2/2013

4	Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya, Universitas Udayana	Volume 1/No.2/2013
5	Swarm Intelligence Algorithm Classification in Perspective of Complex Adaptive System with Statistical Comparison Method (2017)	Journal of Technology and Computer System (JTSISKOM) Diponegoro University, Indonesia e-ISSN :2338-0403 Ketut Bayu Yogha Bintoro, Silvester Dian Handy Permana	Vol 5. No. 4 Oct 2017 https://doi.org/10.14710/jtsiskom.5.4.2017.166-171 Indexed by DOAJ
6	Latin Letters Recognition Using Optical Character Recognition For Digital Media Conversion	Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi (JET) Rio Anugrah, Ketut Bayu Yogha Bintoro	Jurnal Elektronika dan Telekomunikasi (JET) Vol. 2 Terakreditasi B KemristekDikti

F. Pemakalah Seminar Ilmiah

No	Nama Pertemuan Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
----	-----------------------	----------------------	------------------

1	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya	Artificial Stigmergy Semut dalam Penanganan Masalah Optimasi Pencarian Jalur Terpendek Ekspedisi Barang	10 November 2013 di Universitas Udayana
2	Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Aplikasinya	Simulasi Pengaturan Lampu Lalu Lintas Pada Persimpangan Menggunakan Logika Fuzzy Dengan Metode TSUKAMOTO	17 Oktober 2014 di Universitas Udayana
	2017 The 7th International Workshop on Computer Science and Engineering (WCSE) <i>International Proceeding (2017)</i>	Non-Deterministic Finite State Automata As Termites Swarm Agent Model <i>Ketut Bayu, Maya Cendana, Rajalida Lipikorn</i>	WCSE 27-29 June , 2017, China Indexed by SCOPUS https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=57195405707
4	Proceeding of SEMNASTIK-MAGMA, Universitas Bina Darma Palembang	Expert System for TOYOTA Anti-Lock Breaking System Diagnosing Using Backward Chaining Method <i>Ketut Bayu, Selamat Romadhon</i>	February, 2017, Bina Darma University, Palembang, Indonesia

G. Karya Buku Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Hal	Penerbit
----	------------	-------	------------	----------

--	--	--	--	--

H. Perolehan HKI Dalam 5-10 Tahun Terakhir

No	Judul / Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID

I. Pengalaman Merumuskan kebijakan Publik Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul/Tema Rekayasa Sosial yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat	Respon Masyarakat

J. Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	Piagam Penghargaan Posdaya	Haryono Suyono Center	2014

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Anggota Tim Pengusul,



(Ketut Bayu Yogha Bintoro, S.Kom.,M.Cs)

BIODATA ANGGOTA 2

A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap	Ade Syahputra, S.T., MInfCommTechMgmt.
2	Jenis Kelamin	Laki-laki
3	Jabatan Fungsional	Lektor
4	NIP/NIK	130502/3276060805830004
5	NIDN	0308058301
6	Tempat Tanggal Lahir	Medan, 08 Mei 1983
7	E-mail	adesyahputra@trilogi.ac.id
8	Nomor Telepon/HP	+6281210474208
9	Alamat Kantor	Jl. Kampus Trilogi/STEKPI No.1, Kalibata, Jakarta 12760
10	Nomor Telepon/Faks	(021) 7980011/ (021) 7981352
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S-1 = 15 Orang; S-2 = - Orang; S-3 = - Orang;
12	Mata Kuliah yang Diampu	1. Interaksi Manusia Komputer
		2. Augmented Reality
		3. Pengantar Pemrograman Multimedia
		4. Konsep Teknologi Informasi
		5. Konsep Sistem Informasi

B. Riwayat Pendidikan

	S1	S2	S3
Nama Perguruan Tinggi	Gunadarma	University of South Australia	-
Bidang Ilmu	Teknik Informatika	Information and Communications Technology Management	-
Tahun Masuk-Lulus	2001-2005	2008-2010	-
Judul Skripsi/Thesis/Disertasi	Sidang Comprehensif	Coursework (without	-

		project)	
Nama Pembimbing/Promotor	-	-	-

C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2015	Pengembangan Peta Interaktif dengan Memanfaatkan <i>Augmented Reality</i> (Studi Kasus Taman Mekarsari Indonesia)	Ristekdikti	11.600.000
2	2016	Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i> (Studi Kasus: Pusat Peraga Iptek TMII)	Ristekdikti	20.000.000

D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Tahun	Judul	Pendanaan	
			Sumber	Jumlah (Juta Rp)
1	2018	TechDev_2: Workshop Membangun <i>Augmented Reality</i> Menggunakan Desain Objek 3D Sketchup dan Unity Untuk Guru dan Siswa SMA/K di Jakarta	Universitas Trilogi	-
2	2019	Membuat Sarapan Sehat Dengan Memanfaatkan Aplikasi Kuliner di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-
3	2019	Kuliah Umum “Pemanfaatan Teknologi Informasi di Bidang Pendidikan”	Universitas Trilogi	-

4	2019	Cerdas Bertransaksi Digital Untuk Orang Tua Murid di PAUD Mawar	Universitas Trilogi	-
5	2019	Sosialisasi Pemasaran Digital Produk Olahan Singkong dan Ubi di RW 3 Desa Pasarean	Universitas Trilogi	-
6	2020	Mengenal <i>Augmented Reality</i> (AR)	Universitas Trilogi	-
7	2021	<i>Academic Writing Online</i> Wokshop JISA 2021	Universitas Trilogi	-

E. Publikasi Artikel Ilmiah Dalam Jurnal dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Nama Jurnal	Volume /Nomor/ Tahun
1	Penentuan Lokasi Wisata Pantai Dan Pulau Terbaik Di Provinsi Sumatera Barat Menggunakan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i>	Jurnal Mantik	Volume 3/No.1/2016
2	<i>Mobile Augmented Reality</i> Pengenalan Situs Sejarah Kawasan Banten Lama dengan Metode <i>Marker Based Tracking</i>	JTERA (Jurnal Teknologi Rekayasa)	Volume 3/No.2/2018
3	The Implementation of Augmented Reality Hairstyles at Beauty Salons Using the Viola-Jones Method (Case Study: Eka Salon)	JISA (Jurnal Informatika dan Sains) – SINTA 4	Volume 3/No.2/2020

F. Pemakalah Seminar Ilmiah (*Oral Presentation*) dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Temu Ilmiah Ilmiah	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	SEMNASTEKNOMEDIA 2018	Pengembangan Alat Peraga Edukasi Proses Siklus Air (Hidrologi) Menggunakan Teknologi <i>Augmented Reality</i>	Februari 2018, Yogyakarta
2	INCITEST 2019	<i>Mobile Augmented Reality for Learning Traditional Culture Using Marker Based Tracking</i>	Juli 2019, Bandung

F. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1				

H. Perolehan HKI dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema HKI	Tahun	Jenis	Nomor P/ID
1	Peningkatan Keterampilan Dan Kemampuan Organisasi Di Bidang Mixed Reality Untuk Anggota Komunitas Augmented Reality Di Universitas Trilogi	2019	Hak Cipta	EC00201931655

H. Pengalaman Merumuskan Kebijakan Publik/Rekayasa Sosial Lainnya dalam 10 Tahun Terakhir

No.	Judul/Tema/Jenis Rekayasa Sosial Lainnya yang Telah Diterapkan	Tahun	Tempat Penerapan	Respon Masyarakat

J. Penghargaan dalam 10 tahun Terakhir (dari pemerintah, asosiasi atau institusi lainnya)

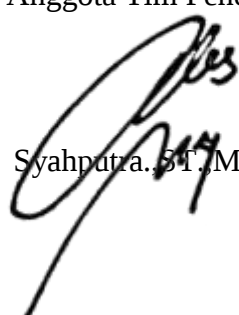
No.	Judul Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1	<i>FCNS (FORESEC Certified in Networking Security)</i>	FORESEC	2014
2	<i>Fifth Best Paper Award ESQ Business School</i>	ESQ Businesss School	2016
3	Belajar Membuat Augmented Reality	Dicoding	2020

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan Penugasan Hibah Universitas Trilogi 2021

Jakarta, 13 Oktober 2021

Anggota Tim Peneliti,

(Ade Syahputra, ST, MInfCommTechMgmt)





SURAT PERNYATAAN KETUA PENELITI/PELAKSANA

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.

NIDN : 0326119001

Pangkat / Golongan : III C

Jabatan Fungsional : Lektor

Dengan ini menyatakan bahwa proposal penelitian saya dengan judul:

**PERANCANGAN APLIKASI *DROPSHIP* BAGI PELAKU USAHA UMKM
MENGUNAKAN METODE WATERFALL**

yang diusulkan dalam skema Penelitian Hibah Universitas Trilogi **bersifat original dan belum pernah dibiayai oleh lembaga/sumber dana lain.**

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan mengembalikan seluruh biaya penelitian yang sudah diterima ke Universitas Trilogi .

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Jakarta, 02 Desember 2022

Mengetahui

Kepala LPPM Universitas Trilogi,



Herawati)
NIP. 200904

Yang menyatakan,



(Silvester Dian Handy Permana, S.T., M.T.I.)
NIP. 140808