

RINGKASAN

BAHARI SETIA PANJI NUGRAHA. Pembuatan Aplikasi Pemasaran Digital “plazaumkm” Berbasis *Website* untuk CSR PT. Solusi Bangun Indonesia. *Making Digital Marketing Application “plazaumkm” Website Based for CSR PT. Solusi Bangun Indonesia*. Dibimbing oleh SRI NURDIATI.

Media digital bukan lagi hal asing bagi masyarakat saat ini, seperti media digital pemasaran produk, penjualan produk, informasi, dan lain sebagainya. Sudah banyak toko *online* (*e-commerce*) yang bermunculan seperti Tokopedia, Shopee, eBay, Amazon, dan lain sebagainya. Pada dasarnya toko *online* (*e-commerce*) tersebut memperjualbelikan produk-produk secara umum, sehingga tidak terfokus pada satu jenis atau beberapa produk. Belum banyak aplikasi pemasaran digital yang menjual dan memasarkan produk seperti produk UMKM, industri perumahan, *official* produk dari suatu perusahaan, dan lain sebagainya. Peluang itulah yang melatar belakangi pembuatan aplikasi pemasaran digital (*e-commerce*) bernama plazaumkm. Plazaumkm adalah aplikasi pemasaran dan penjualan digital produk pemberdayaan masyarakat berkonsep *business to business* (B2B) yang memperjualbelikan produk UMKM, produk daun bawang, industri perumahan, *official* produk dari suatu perusahaan, dan lain sebagainya. Perbedaan aplikasi *e-commerce business to business* (B2B) dan aplikasi *e-commerce business to customer* (B2C) adalah B2C lebih *customer-centric* atau berfokus kepada pelanggan, sedangkan B2B lebih berfokus kepada sektor industri. Pada saat ini plazaumkm dikerjakan oleh satu orang dengan menerapkan *fullstack* pada pembuatannya. Pengerjaan aplikasi pemasaran digital ini dilakukan saat Praktik Kerja Lapangan (PKL) selama 47 hari kerja. Modul yang terdapat pada aplikasi ini terdiri dari modul admin, modul pembeli, dan modul *supplier*. Modul-modul ini memiliki beberapa fitur-fitur, untuk modul admin terdapat *dashboard*, kelola *footer* dan *topbar*, sponsor atau kerjasama, CRUD kategori, CRUD produk, transaksi, non aktif akun pembeli atau *supplier*, dan lain-lain. Pada modul pembeli terdapat fitur *my account*, *return product*, *cart/keranjang*, *my order/* transaksi, atur ulang sandi, ulasan produk, dan lain-lain. Selanjutnya pada modul penjual terdapat fitur *my account*, *return product*, *cart/* keranjang, *my order/* transaksi, *my product*, atur ulang sandi, ulasan produk, dan lain-lain. Perbedaan antara modul penjual dan pembeli adalah terdapat suatu fitur yang dapat mengelola produk yaitu *my product*. Metode ini dirasa tepat digunakan karena kebutuhan awal yang kurang jelas dari pihak klien dan sistem ini berskala kecil berupa aplikasi pengembangan. Aplikasi ini dibuat sebanyak dua kali iterasi dan semua fungsi berjalan dengan baik.

Kata kunci : *e-commerce*, *fullstack* website, rekayasa perangkat lunak, *prototipe*.