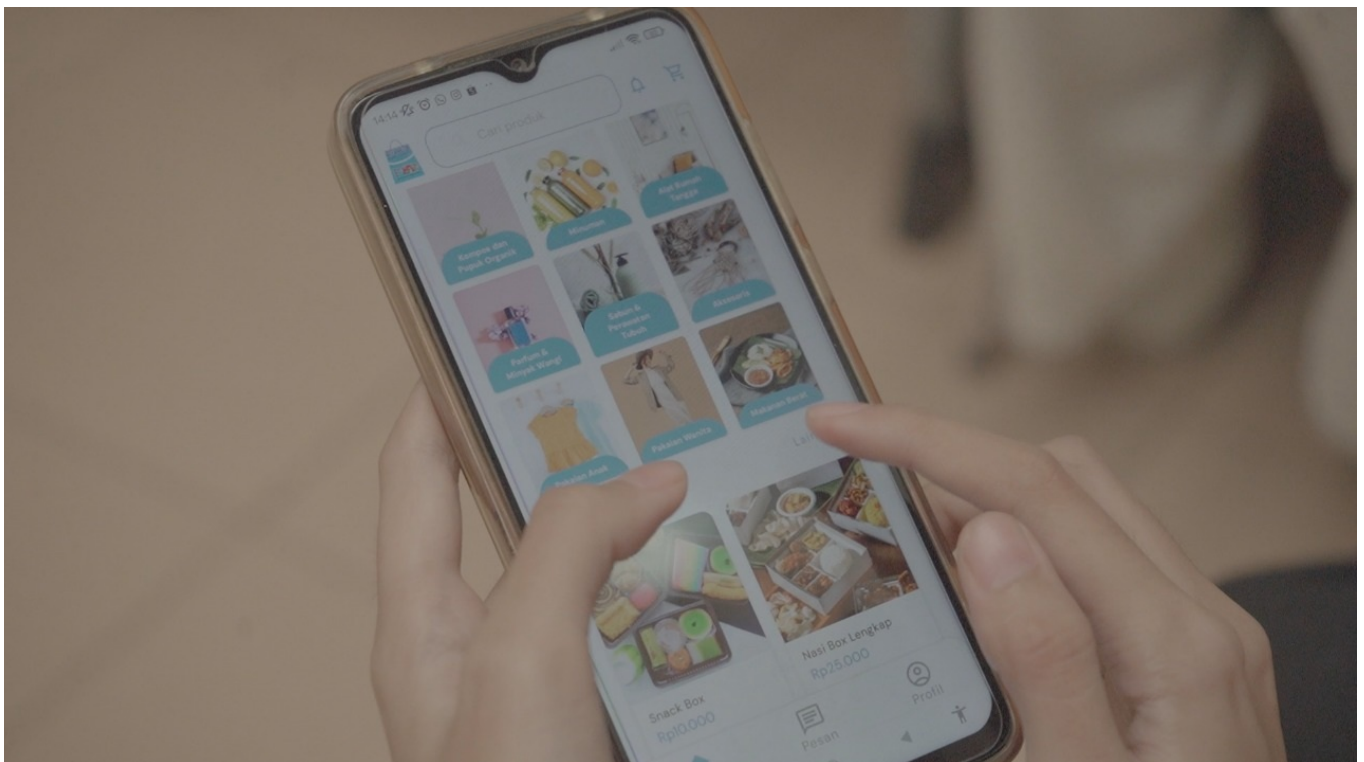


Dari Tugas Akhir Jadi Solusi Nyata: Kisah Lahirnya Aplikasi Plaza Serang Bahagia

Rabu, 24 September 2025 14:20 WIB



Tampilan beranda aplikasi Plaza Serang Bahagia

HumasUPNVJ — Siapa sangka, sebuah tugas akhir kuliah bisa berkembang menjadi karya nyata yang memberi dampak langsung bagi pelaku UMKM? Itulah yang dilakukan lima alumni Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta (UPNVJ): Gracia Hotmauli, Zuhrah

Zulfaa, Roosyidah Alya Rakhman, Muhammad Fikri Rahmayandi, dan Gabriel Maheswara Santoso. Dari ruang kelas hingga ke Kota Serang, mereka menghadirkan aplikasi Plaza Serang Bahagia, sebuah platform digital untuk memberdayakan UMKM lokal.

Tim Humas UPNVJ berhasil mewawancarai perwakilan tim untuk menelisik kisah dibalik pengembangan Aplikasi Plaza Serang Bahagia. Berlokasi di Studio Humas UPNVJ, Roosyidah Alya Rakhman (akrab disapa Alya) dan Gracia Hotmauli (akrab disapa Gracia) antusias berbagi cerita sejak awal pengembangan hingga peluncuran aplikasi tersebut.

Awal Mula: Dari Project Kampus ke Aksi Nyata

Menurut Alya, aplikasi ini lahir dari kebutuhan menyelesaikan tugas akhir pengganti skripsi. “Di Prodi S1 Sistem Informasi ada tugas akhir berupa project aplikasi. Kebetulan, kami bergabung dalam project dosen yang memang sudah bekerja sama dengan Dinas UMKM Serang. Dari situlah ide *Plaza Serang Bahagia* muncul,” jelasnya. Tidak sekadar memenuhi syarat kelulusan, aplikasi ini juga menjawab kebutuhan nyata pemerintah daerah dalam mendorong UMKM masuk ke ranah digital.

Tantangan di Balik Layar

Namun, perjalanan membangun aplikasi tidak selalu mulus. Gracia mengenang salah satu hambatan terbesar adalah komunikasi. “Ada masa 2-3 bulan kami tidak berkomunikasi dengan pihak Dinas UMKM Serang. Jarak yang cukup jauh membuat kami tidak bisa sering ke sana. Tapi akhirnya kami putuskan datang langsung untuk memastikan *project* ini berjalan,” ujarnya.

Di sisi lain, keterbatasan anggaran juga menjadi tantangan. Tim harus kreatif mencari opsi pengembangan aplikasi yang minim biaya, sementara dukungan transportasi datang dari pihak fakultas. Syukurnya, dosen pembimbing selalu hadir sebagai jembatan komunikasi dengan mitra di Serang.

Wajah Aplikasi: Menghubungkan Penjual dan Pembeli

Plaza Serang Bahagia pada dasarnya bekerja layaknya *e-commerce* pada umumnya. Bedanya, penjualnya khusus UMKM binaan Dinas UMKM Serang. Pembeli? Bisa siapa saja, bahkan dari luar kota.

Alya menjelaskan, “Kami kembangkan dua platform. Pertama, aplikasi Android untuk transaksi jual-beli. Kedua, web platform khusus penjual dan admin, semacam *back office* dengan dashboard untuk memantau penjualan dan strategi pemasaran.”

Lebih dari Sekadar Aplikasi: Ada Sentuhan Edukasi

Tidak berhenti di pengembangan sistem, tim juga aktif turun langsung memberi pelatihan. Setiap minggu, mereka melatih para pelaku UMKM menggunakan aplikasi, dari registrasi produk hingga strategi memaksimalkan penjualan digital. Antusiasme para pelaku usaha sangat terasa. “Para penjual berharap aplikasi ini bisa digunakan jangka panjang, karena memang menunjang bisnis mereka,” tutur Alya.

Pesan untuk Generasi Berikutnya

Bagi Gracia dan Alya, pengalaman ini meninggalkan pelajaran berharga. “Jangan takut untuk memulai sesuatu. Awalnya kami ragu dan pesimis, tapi ternyata bisa menghasilkan aplikasi nyata,” kata Gracia. Alya menambahkan, “Tantangan pasti ada, tapi kalau dijalani, selalu ada jalan keluarnya.”

Pesan ini mereka tujuan khususnya bagi adik tingkat di Fakultas Ilmu Komputer, agar tidak gentar menghadapi project besar.

Dari Kampus untuk Negeri

Plaza Serang Bahagia menjadi bukti bahwa karya mahasiswa bisa melampaui batas ruang kuliah. Dari tugas akhir, aplikasi ini menjelma menjadi sarana pemberdayaan UMKM, bagian dari ekosistem digital yang memperkuat ekonomi lokal.

Di balik layar aplikasi ini, ada semangat kolaborasi, keberanian menghadapi tantangan, dan keinginan tulus untuk memberi manfaat nyata. Bagi kelima alumni ini, Plaza Serang Bahagia bukan sekadar aplikasi, melainkan simbol kebahagiaan dari sebuah proses belajar yang berpangkal di kampus, namun berbuah di masyarakat.