

---

---

## **SISTEM INFORMASI PROMOSI UMKM BERBASIS *WEBSITE* PADA WILAYAH KECAMATAN ASEMBAGUS**

**Syah Reza A. Pahlevi<sup>1</sup>, Achmad Baijuri<sup>2</sup>, Nur Azise<sup>3\*</sup>**

<sup>1</sup> Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia

<sup>2,3</sup> Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Indonesia

---

---

<b>Info Artikel</b>	<b>ABSTRAK</b>
<b>Riwayat Artikel:</b> Diterima : <b>03-April-2024</b> Direvisi : <b>12-Mei-2024</b> Disetujui : <b>02-Juli-2024</b>	<p>Kemajuan teknologi yang cepat sangat bermanfaat bagi manusia, bahkan dapat membuka peluang pekerjaan dan bisnis. Pengusaha saat ini harus selalu mengikuti perkembangan pasar karena persaingan bisnis yang cepat. Untuk mencapai keuntungan yang diharapkan, perusahaan harus menerapkan konsep pemasaran secara efektif. Ini menunjukkan bahwa pemasaran perusahaan harus dikelola dan diselenggarakan dengan lebih baik. Penggunaan teknologi informasi sangat penting dalam mempromosikan produk yang akan dipasarkan; salah satunya adalah produk UMKM yang dipromosikan melalui website yang dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Sistem ini memungkinkan pelaku UMKM untuk mempromosikan produk, mengetahui hasil laporan penjualan, dan memudahkan konsumen untuk memesan, terutama di wilayah kecamatan Asembagus.</p>
<b>Kata Kunci:</b>	
Sistem Informasi Promosi UMKM Website	
<b>Keywords:</b>	<b>ABSTRACT</b>
<i>Information System</i> <i>UMKM Promotion</i> <i>Website</i>	<p><i>The rapid advancement of technology is very beneficial for humans, it can even open up job and business opportunities. Entrepreneurs today must always keep up with market developments due to fast business competition. To achieve the expected profits, companies must apply the marketing concept effectively. This indicates that the company's marketing must be better managed and harmonised. The use of information technology is very important in promoting products to be marketed; one of them is MSME products promoted through a website built with PHP programming language and MySQL database. This system allows MSMEs to promote products, find out the results of sales reports, and make it easier for consumers to order, especially in the Asembagus sub-district area.</i></p>
<b>Penulis Korespondensi:</b> Syah Reza A. Pahlevi, Program Studi Teknologi Informasi, Universitas Ibrahimy Email: pahlevir881@gmail.com	

---

---

## 1. PENDAHULUAN

Pelaku bisnis saat ini telah banyak memanfaatkan teknologi informasi sebagai media berbasis website untuk memasarkan produknya [1]. Hal tersebut memungkinkan untuk mengidentifikasi pelanggan, mengakomodir komunikasi dua arah antara pelanggan dengan penjual [1]. Dalam rangka meningkatkan pendapatan penjualan dan mengembangkan jaringan pasar, internet digunakan sebagai alat pemasaran digital di sector bisnis. Hal ini juga berlaku untuk UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) [2].

UMKM adalah salah satu komponen yang sangat penting dalam meningkatkan ekonomi, khususnya dalam bisnis tradisional [3]. Saat ini, perkembangan UMKM banyak mendapat perhatian khusus, beberapa kendala yang sering dihadapi oleh pelaku UMKM termasuk penggunaan teknologi, promosi dan pemasaran produk, *financial management*, dan kualitas sumber daya manusia [4].

Promosi dan pemesanan barang hasil UMKM di kecamatan Asembagus saat ini masih dilakukan melalui aplikasi *WhatsApp*, dimana barang hasil UMKM dipromosikan melalui *Story WhatsApp* oleh pelaku UMKM. Pelanggan melakukan pemesanan melalui aplikasi *WhatsApp* dan harus menulis alamat lengkap dan nomor *handphone* setiap kali melakukan pemesanan, selain itu pelanggan harus bertanya kepada pihak penjual tentang produk yang tersedia. Hal tersebut menyebabkan pelanggan tidak bisa memilih dan memesan produk dengan cepat. Pencatatan *pick-up* barang dan rekap hasil pendapatan masih dicatat pada buku catatan dan dihitung menggunakan cara manual. Dimana hal tersebut sering sehingga membutuhkan banyak waktu dan tidak efektif. Hal tersebut menjadi kendala baik bagi pelaku UKM sebagai penyedia layanan maupun bagi konsumen.

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan sebuah sistem informasi Promosi UMKM berbasis website Khususnya wilayah Kecamatan Asembagus Kabupaten Situbondo yang berbasis *Website* untuk membantu mempermudah pelaku UMKM dalam mempromosikan produknya dan mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan.

Penelitian yang dilakukan oleh Urfi Utami, dkk (2023) menghasilkan sistem informasi promosi produk UMKM yang membantu promosi dan pemasaran produk UMKM, sehingga mempermudah pengelolaan produk agar menjadi lebih efektif dan efisien [4]. Penelitian sistem informasi UMKM yang dilakukan oleh Tiko Nurhaliza dan Hery Mulyono (2023) menghasilkan sistem informasi berbasis website yang memudahkan pelanggan mengakses informasi terkait produk yang dipasarkan [5].

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian ini antara lain :

#### a. Interview

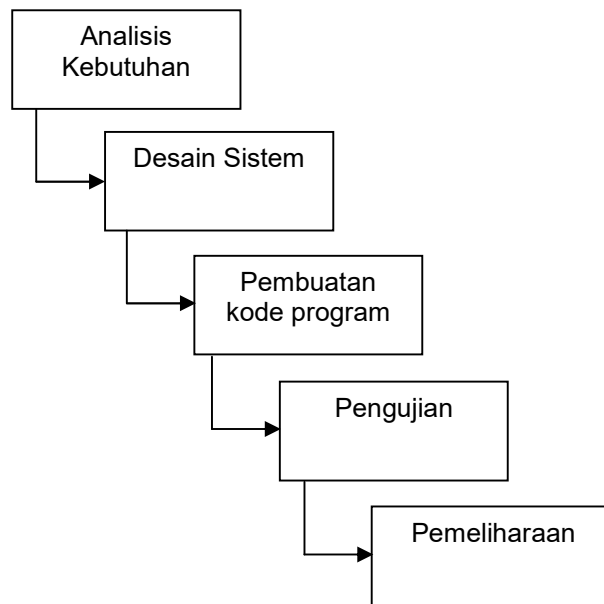
Pada tahap ini, peneliti akan mengumpulkan data dengan cara wawancara kepada narasumber yang merupakan admin dari SANDES Kecamatan Asembagus. Peneliti akan tanya jawab dengan narasumber terkait data yang dibutuhkan. Hal ini dilakukan untuk membantu dalam mengumpulkan data penelitian yang berfokus pada promosi UMKM.

#### b. Pengamatan

Pada tahap ini, peneliti melakukan penelitian langsung dan melakukan observasi tentang sistem yang saat ini dengan mengumpulkan data-data dari admin SANDES.

### 2.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan model *Waterfall*. Model *waterfall* merupakan metode klasik yang berurutan dalam pengembangan aplikasi [6][7]. Berikut ini merupakan tahapan-tahapan metode *waterfall* [8].



**Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall***

a. Analisis kebutuhan

Pada tahapan ini, penulis melakukan analisis kebutuhan utama pada pembuatan sistem ini, sehingga peneliti memperoleh informasi mengenai produk UMKM, serta beberapa kebutuhan untuk pembuatan sistem ini [8].

b. Desain Sistem

Tahap ini merupakan pembuatan desain awal sistem yang akan dibuat, yaitu pembuatan *context diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram* untuk merancang hubungan antar tabel dalam sebuah basis data [9].

c. Pembuatan kode program

Setelah pembuatan desain sistem selesai, langkah berikutnya adalah membuat kode program, dimana penulis mengimplementasikan desain sistem yang dibuat kedalam bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan *database MySQL*[10].

d. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk memastikan semua fitur-fitur sistem berfungsi sebagaimana mestinya. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesalahan dan memperbaiki kekurangan sistem [11][12].

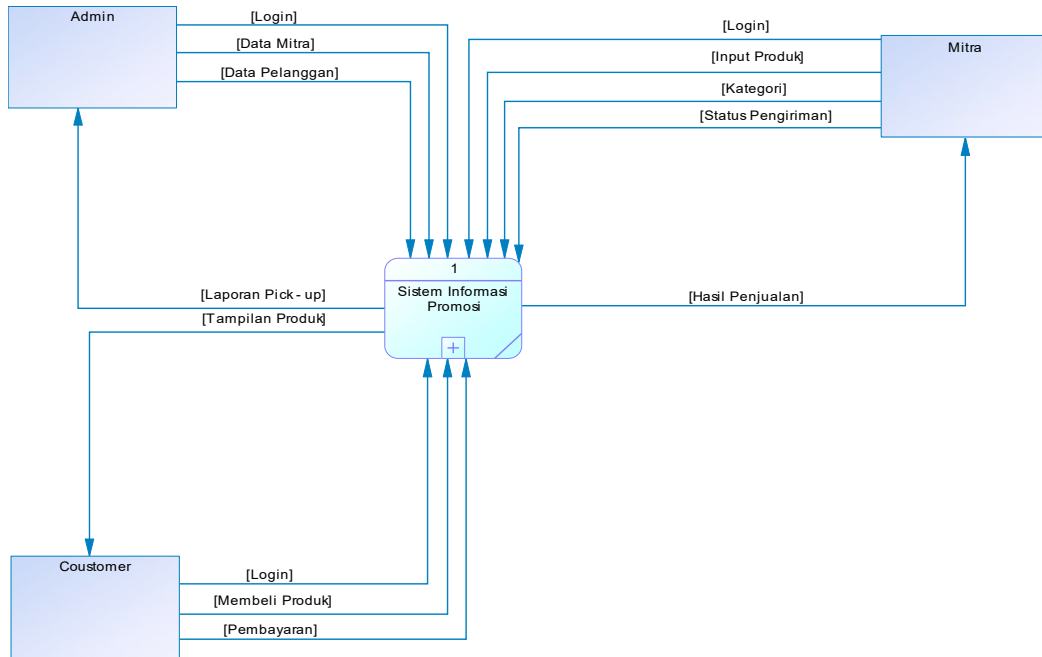
e. Pemeliharaan

Setelah dikirimkan pada *user*, tidak menutup kemungkinan adanya beberapa kesalahan yang tidak terdeteksi pada saat melakukan pengujian. Tahap ini dilakukan untuk meningkatkan interaksi dan performa perangkat lunak dalam proses penggunaan sistem yang sedang berjalan serta pembaharuan pada sistem [9].

## 2.3. Pemodelan

### a. Context Diagram

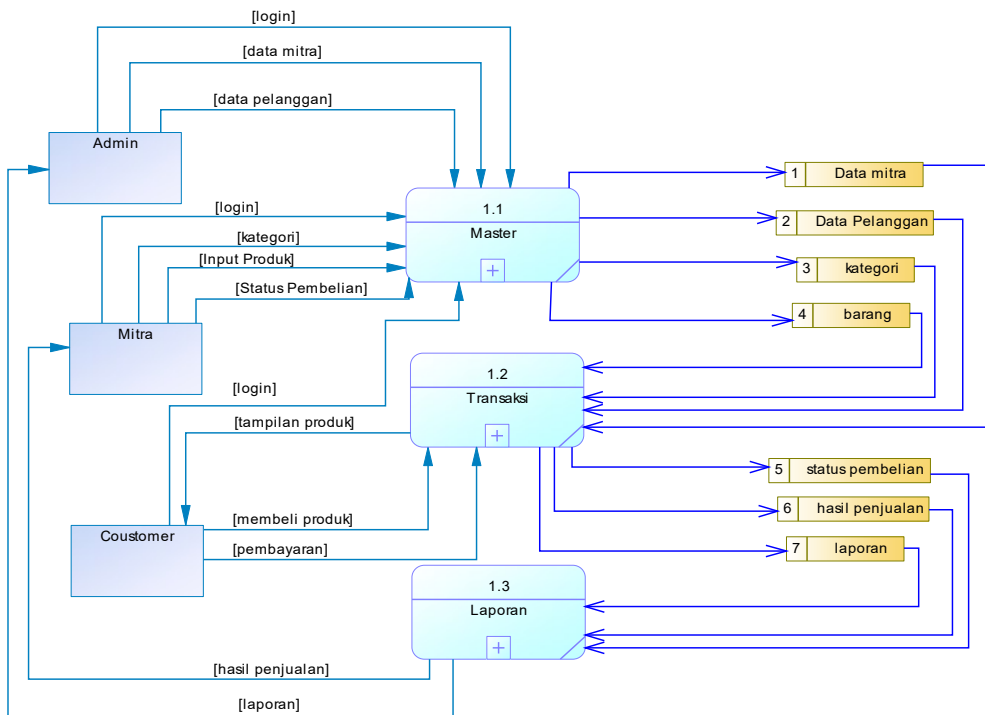
Pada sistem informasi promosi UMKM ini digunakan untuk membuat struktur dan menganalisis yang menggambarkan sistem secara keseluruhan. Berikut ini merupakan *context diagram* sistem informasi promosi UMKM di wilayah kecamatan Asembagus.



Gambar 2. Context Diagram

**b. Data Flow Diagram**

*Data Flow Diagram* (DFD) merupakan diagram yang menggambarkan alur data dengan menggunakan notasi yang terstruktur dan jelas [13]. Selain itu, DFD juga digunakan untuk mengatasi dan mengidentifikasi permasalahan dalam proses bisnis [14]. Berikut ini merupakan DFD pada sistem informasi promosi UMKM di wilayah Kecamatan Asembagus.



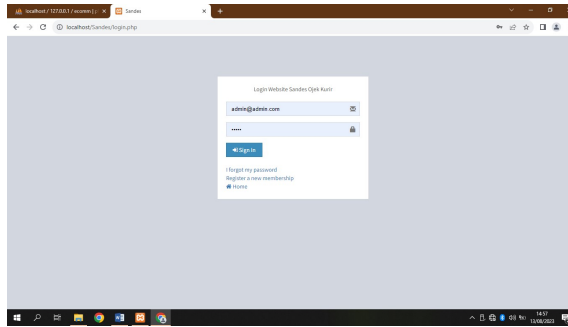
Gambar 3. Data Flow Diagram

### 3. HASIL DAN ANALISIS

#### 3.1. Implementasi Sistem

- a. *Dashboard Log in Admin*  
*Dashboard Log in Admin*

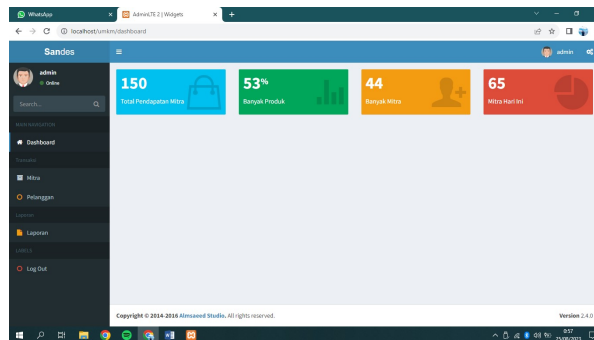
*Dashboard log in* atau form log in merupakan media penghubung antara sistem dan *user*. Untuk mengelola sistem, pengguna harus masuk ke sistem menggunakan nama pengguna dan *password* yang sudah tersimpan pada *database* sesuai dengan level atau hak akses masing-masing. Berikut ini merupakan tampilan *dashboard log in admin*



Gambar 4. *Dashboard Log in*

- b. *Dashboard Admin*

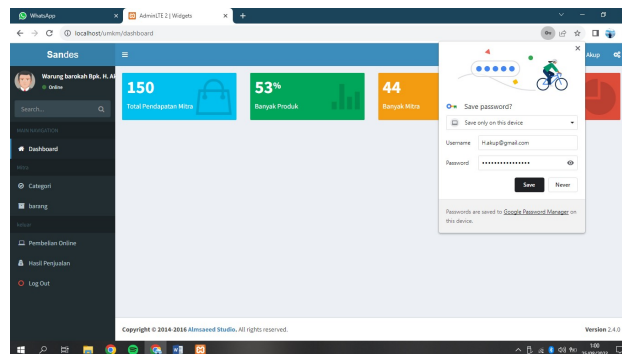
Setelah memulai proses pengecekan *username*, *password* pengguna akan masuk ke tampilan masing-masing *dashboard* berdasarkan hak akses masing-masing. Semua tampilan Halaman pengguna sama namun dengan menu yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada halaman ini terdapat menu untuk mengetahui jumlah mitra yang bergabung, jumlah produk yang dipromosikan, data pelanggan, dan laporan. Berikut ini merupakan tampilan *Halaman admin*.



Gambar 5. *Dashboard Admin*

- c. *Dashboard Mitra*

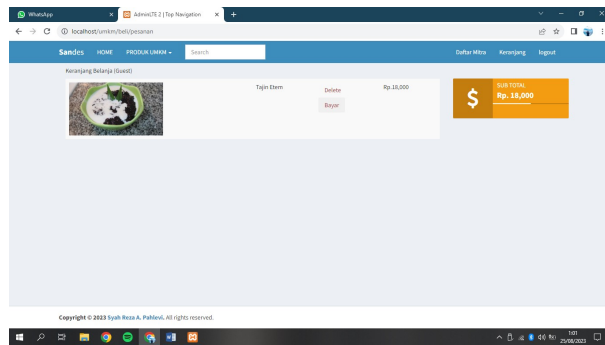
Tampilan halaman mitra merupakan halaman yang digunakan oleh mitra UMKM untuk mempromosikan produknya, mengetahui pembelian yang dilakukan secara *online*, mengelola dan melihat laporan hasil penjualan. Berikut ini merupakan tampilan *Halaman mitra*.



Gambar 6. *Dashboard Mitra*

d. *Dashboard* konsumen

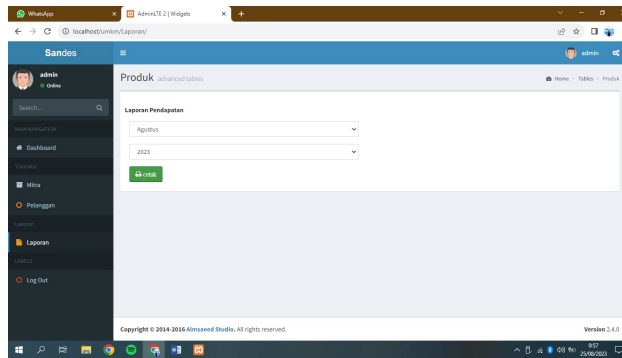
*Dashboard* konsumen ini merupakan tampilan yang digunakan oleh konsumen untuk melakukan pemesanan produk. Berikut ini merupakan tampilan halaman konsumen.



Gambar 7. *Dashboard* Konsumen

e. *Dashboard* laporan

*Dashboard* laporan merupakan tampilan yang ada di *dashboard* admin yang berfungsi untuk mengetahui laporan pendapatan selama satu bulan. Berikut ini merupakan tampilan halaman laporan.



Gambar 8. Tampilan Halaman Konsumen

4. KESIMPULAN

Dari hasil program yang telah dibuat, maka dapat disimpulkan bahwa :

- a. Sistem Informasi Promosi UMKM berbasis *Website* di wilayah Asembagus dapat membantu dan mempermudah pihak pelaku UMKM dalam mempromosikan produknya, mempermudah menghitung jumlah *pick up* barang, serta mempermudah dalam menghitung hasil penjualan.
- b. Mempermudah konsumen dalam melakukan pemesanan produk.

REFERENSI

- [1] R. Estiana, N. G. Karomah, and T. Setiady, *Efektivitas Media Sosial Sebagai Media Promosi Pada UMKM*. Yogyakarta: Deepublish, 2022.
- [2] D. Dedi, W. Hadinata, R. Ramadhan, and A. Arifin, "Pemanfaatan Sistem Berbasis Web dalam Memperluas Lingkup Pemasaran Produk UMKM," *J. Tren Bisnis Glob.*, vol. 3, no. 2, p. 98, 2023, doi: 10.38101/jtbg.v3i2.10645.
- [3] I. Ibad and I. Kurniawan, "Perancangan Sistem 'Njajan' Berbasis Web Untuk Promosi Dan Pemasaran Kuliner Tradisional Di Wilayah Jepara," *J. Esensi Infokom J. Esensi Sist. Inf. dan Sist. Komput.*, vol. 7, no. 2, pp. 1–7, 2023, doi: 10.55886/infokom.v7i2.610.
- [4] U. Utami, K. Yasdomi, K. Sabri, N. Safitri, and M. Rifqi, "Rancangan Sistem Informasi Promosi Produk UMKM Desa Rambah Tengah Hulu Berbasis Web," *Remik*, vol. 7, no. 1, pp. 713–723, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12168.
- [5] T. Nurhaliza and H. Mulyono, "Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Pada CV. Indoestri Supply,"

- J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 8, no. 1, pp. 128–139, 2023.
- [6] Y. Mariyanus Nenobais and M. Ardiansyah, “Penerapan Customer Relationship Management (CRM) Untuk Meningkatkan Order Berbasis Web Pada Lavender Laundry,” *J. Ilmu Komput. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 413–420, 2024, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/logic>
- [7] M. Rahman and M. Dasuki, “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Rukun Islam Dan Kumpulan Do’a Berbasis Android,” *JUSTIFY J. Sist. Inf. Ibrahimy*, vol. 1, no. 1, pp. 1–7, 2022, doi: 10.35316/justify.v1i1.1958.
- [8] R. J. Zendrato, Triase, and M. Alda, “Implementasi SIG Pada Promosi Dan Identifikasi Kawasan Berpotensi Pengembangan Agrowisata Wilayah Karo Menggunakan Metode Regresi Geografis Berbasis Web,” vol. 7, no. 2, pp. 504–514, 2024.
- [9] M. Faittullah Akbar, “Penerapan Metode Waterfall pada Sistem Informasi Penjualan Dan Persediaan Pada Warung Makan Hejo Karawang,” *Indones. J. Comput. Sci.*, vol. 2, no. 1, pp. 29–34, 2023, doi: 10.31294/ijcs.v2i1.1902.
- [10] R. Sutianingtyas, G. Wijaya, and M. Rahman, “Sistem Informasi Pengolahan Data Pertanian Berbasis Web Di Desa Karang Duren,” *JUSTIFY J. Sist. Inf. Ibrahimy*, vol. 2, no. 1, pp. 89–96, 2023, doi: 10.35316/justify.v2i1.3419.
- [11] T. P. Arin, M. Rahman, and S. Hidayatullah, *Perancangan Aplikasi Pembelajaran Mathematic Game Menggunakan Metode Finite State Machine dan Construct 2*, vol. 4, no. 2, 2023. doi: 10.37859/coscitech.v4i2.5109.
- [12] M. Joss and Mira, “Implementasi Aplikasi Penjualan Sembako Berbasis Website Menggunakan Metode Waterfall,” *INSTINK*, vol. 3, no. 1, pp. 11–21, 2024.
- [13] S. H. Putra and Y. E. Sari, “Perancangan Sistem Delivery Fastfood Berbasis Web Dengan Metode GIS (Geographic Information System),” *REMIK (Riset dan E-Jurnal Manaj. Inform. Komputer)*, vol. 3, no. 2, p. 52, 2019, doi: 10.33395/remik.v3i2.10113.
- [14] L. M. W. Satyaninggrat, P. D. N. Hamijaya, and K. Rahmah, “Analisis Pemodelan Data Flow Diagram pada Sistem Basis Data Wisata Kuliner di Kota Balikpapan,” *MALCOM Indones. J. Mach. Learn. Comput. Sci.*, vol. 3, no. 2, pp. 236–246, 2023, doi: 10.57152/malcom.v3i2.920.