

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN KULINER DELITUA  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREAM*  
*PROGRAMMING***

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Meraih Gelar Sarjana Komputer  
Pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Komputer  
Universitas Harapan Medan**



**RHABIATUN NISA  
182370036**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS HARAPAN MEDAN  
MEDAN  
2022**

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN KULINER DELITUA  
BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE *EXTREAM*  
*PROGRAMMING***

**RHABIATUN NISA  
182370036**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Meraih Gelar Sarjana Komputer  
Pada Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Komputer  
Universitas Harapan Medan**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS TEKNIK DAN KOMPUTER  
UNIVERSITAS HARAPAN MEDAN  
JULI,2022**

## **PERNYATAAN PEMBIMBING**

Saya/Kami dengan ini menyatakan bahwa saya/kami telah memeriksa Skripsi Mahasiswa ini dan menurut pendapat saya/kami, Skripsi Mahasiswa ini telah mencukupi untuk ruang lingkup dan kualitas untuk dianugerahkan gelar Sarjana Komputer dalam bidang Sistem Informasi.

Medan, Juli 2022

Pembimbing 1

Pembimbing 2

(Ahmad Zakir, S.T., M.Kom)

(Marina Elsera, S.T., M.Kom)

## PERNYATAAN MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rhabiatun Nisa  
NPM : 182370036  
Nama Orang Tua : M. Iriansyah  
Fakultas : Fakultas Teknik dan Komputer  
Program Studi : Sistem Informasi  
Jenjang Studi : Strata-1

Menyatakan bahwa :

1. Skripsi ini merupakan gagasan, rumusan dan ide saya sendiri, tanpa bantuan dari pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
2. Skripsi ini belum pernah diajukan untuk mendapat gelar sarjana, baik di Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan maupun di Perguruan Tinggi lain.
3. Dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan mencantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebut nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Demikianlah pernyataan ini saya perbuat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terbukti pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diberikan melalui karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi ini.

Medan, Juli 2022

Yang Menyatakan

*Materai*

*10000*

Rhabiatun Nisa

182370036

## **PERSETUJUAN**

JUDUL : Sistem Informasi Pemasaran Kuliner Delitua  
Berbasis Web Menggunakan Metode Extream  
Programming  
KATEGORI : Skripsi  
NAMA : Rhabiatun Nisa  
NOMOR POKOK MAHASISWA : 182370036  
PROGRAM STUDI : Sistem Informasi  
FAKULTAS : Teknik Dan Komputer  
TAHUN TAMAT : 2022

**DISETUJUI OLEH**  
Komisi Pembimbing

Pembimbing 1

Pembimbing 2

(Ahmad Zakir, S.T., M.Kom)

(Marina Elsera, S.T., M.Kom)

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Sistem Informasi

(Edy Rahman Syahputra, S.T., M.Kom)

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial salah satunya perkembangan UMKM yang semakin pesat di berbagai daerah di Indonesia. Perkembangan UMKM pada wilayah Deli Tua saat ini terkesan lambat. Hal ini disebabkan karena ketertinggalan dalam mengadopsi teknologi informasi di dalam usahanya. Sistem yang digunakan oleh UMKM masih memanfaatkan sistem yang tradisional, sementara saat ini zaman sudah semakin canggih disertai dengan keberadaan teknologi yang modern Perkembangan UMKM pada wilayah Deli Tua saat ini terkesan lambat. Hal ini disebabkan karena ketertinggalan dalam mengadopsi teknologi informasi di dalam usahanya. Sistem yang digunakan oleh UMKM masih memanfaatkan sistem yang tradisional sehingga perlu membuat sistem informasi berbasis web dalam melakukan promosi UMKM Deli Tua. Penelitian ini akan membuat sistem berbasis *website* dalam mewadai pelaku umkm Deli Tua untuk dapat berkembang, penelitian ini memanfaatkan metode *Extream Programming* yang mempunyai tahapan tahapan pengembangan *website*, penelitian ini menghasilkan sistem penjualan produk UMKM Deli Tua dan Menjadikan aplikasi ini sebagai suatu alternatif media penyedia layanan informasi guna mempermudah pelanggan mendapatkan informasi dan membeli produk-produk unggulan yang ditawarkan. Tujuan dari penelitian ini Menghasilkan sistem berbasis *website* yang dapat membantu UMKM Deli Tua membangun media promosi baru yang dapat memperluas jangkauan promosi bisnisnya melalui internet dan Mempercepat pertumbuhan umkm didaerah deliserdang dengan mewadai media promosi berbasis *website*.

Katakunci: pemasaran, *website*, metode, teknologi, UMKM

## ABSTRACT

*The very rapid development of technology in the current era of globalization has provided many benefits in progress in various social aspects, one of which is the development of MSMEs which is increasingly rapidly in various regions in Indonesia. The development of MSMEs in the Deli Tua region currently seems slow. This is due to lagging behind in adopting information technology in their business. The system used by MSMEs still utilizes the traditional system, while at this time the era has become more sophisticated accompanied by the presence of modern technology. The development of MSMEs in the Deli Tua area currently seems slow. This is due to lagging behind in adopting information technology in their business. The system used by MSMEs still utilizes the traditional system, so it is necessary to create a web-based information system in promoting MSMEs. This research will create a website-based system to accommodate Deli Tua MSME actors to be able to develop, this research utilizes the extreme programming method which has stages of website development, this research produces a Deli Tua MSME product sales system and makes this application as an alternative media information service provider to facilitate customers get information and buy superior products offered. The purpose of this research is to produce a website-based system that can help Deli Tua MSMEs build new promotional media that can expand the reach of their business promotions through the internet and accelerate the growth of MSMEs in the Deliserdang area by providing website-based promotional media.*

*Keywords: marketing, website, technology, metode, MSMEs*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Kuasa atas limpahan berkat, rahmat, serta kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini yang berjudul ” Sistem Informasi Pemasaran Kuliner Delitua Berbasis Web Menggunakan Metode Extream Programming”. Skripsi ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan.

Dalam kurun waktu pengerjaan Skripsi ini penulis menyadari bahwa sangat banyak pihak yang berjasa turut membantu penulis dalam penyelesaian Skripsi ini. Dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Drs. Sriadhi., S.T., M.Pd., M.Kom., Ph.D selaku Rektor Universitas Harapan Medan.
2. Bapak Abdul Jabbar Lubis,. S.T., M.Kom selaku Dekan Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan.
3. Bapak Edy Rahman Syahputra, S.T., M.Kom selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Komputer Universitas Harapan Medan.
4. Bapak Ahmad Zakir., S.T., M.Kom. Selaku pembimbing I yang telah meluangkan waktu membimbing penulis selama mengerjakan Skripsi.
5. Ibu Marina Elsera., S.T., M.Kom Selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu membimbing penulis selama mengerjakan Skripsi.
6. Kedua orang tua saya sendiri yang selalu memberikan dukungan moril maupun materil dan tentunya doa yang tiada henti kepada saya.
7. Keluarga besar yang selalu mendoakan serta memberi dukungan dan bantuan.
8. Kepada Rezky Sahputra, Sidiq dan Indra Sani yang sudah banyak membantu dan mensupport penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman seperjuangan mahasiswa Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Komputer, Universitas Harapan Medan angkatan 2018 yang telah memberikan bantuan dan perhatiannya.
10. Semua pihak yang terlibat baik langsung maupun tidak langsung dalam pengerjaan Skripsi ini yang tidak penulis sebutkan satu persatu diucapkan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih belum sempurna. Oleh karena itu untuk menyempurnakan Skripsi ini, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata penulis berharap semoga Skripsi ini dapat bermanfaat.

Medan, Juli 2022  
Penulis

Rhabetun Nisa  
182370036

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN PEMBIMBING</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN MAHASISWA</b>	<b>iv</b>
<b>PERSETUJUAN</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	<b>4</b>
2.1 UMKM	4
2.2 Sistem Informasi	4
2.3 Pemasaran	5
2.4 Pemasaran Digital	6
2.5 Strategi Pemasaran	8
2.6 Database	8
2.7 Mysql	9
2.8 <i>Unified Modelling language (UML)</i>	11
2.9 <i>Extream Programming</i>	16
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b>	<b>19</b>
3.1 Bahan dan Alat Penelitian	19
3.1.1 Perangkat Keras	19
3.1.2 Perangkat Lunak	19
3.2 Prosedur Penelitian	19
3.2.1 Rancangan Penelitian	20
3.2.2 Metode Pengumpulan Data	21
3.2.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak	22
3.3 Analisis Masalah	23
3.4 Analisis kerja sistem yang akan dikembangkan	23
3.5 Perancangan Sistem	24
3.6 Perancangan <i>Database</i>	29
3.7 Perancangan Antar Muka	31
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN</b>	<b>37</b>
4.1 Hasil	37
4.2 Pembahasan	44
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>46</b>

5.1	Kesimpulan	46
5.2	Saran	46
DAFTAR PUSTAKA		46

## DAFTAR TABEL

	Halaman
<b>Tabel 2.1</b> Simbol Simbol <i>Use case Diagram</i>	12
<b>Tabel 2.2</b> Simbol Simbol <i>Activity Diagram</i>	13
<b>Tabel 2.3</b> Simbol Simbol <i>Sequence Diagram</i>	15
<b>Tabel 3.1</b> Tabel User	30
<b>Tabel 3.2</b> Tabel Produk	30
<b>Tabel 3.3</b> Tabel Informasi	31
<b>Tabel 3.4</b> Tabel Pemesanan	31

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
<b>Gambar 2.1</b> Contoh <i>Usecase Diagram</i>	13
<b>Gambar 2.2</b> Contoh Penggunaan <i>Activity Diagram</i>	14
<b>Gambar 2.3</b> Penggunaan <i>Sequence Diagram</i>	16
<b>Gambar 2.4</b> <i>Extream Programming</i>	17
<b>Gambar 3.1</b> Kerangka Penelitian	20
<b>Gambar 3.2</b> Metode Pengembangan Perangkat Lunak	23
<b>Gambar 3.3</b> <i>Usecase Diagram</i>	24
<b>Gambar 3.4</b> <i>Activity Diagram Login</i> Sistem	25
<b>Gambar 3.5</b> <i>Activity Diagram Input</i> Produk	26
<b>Gambar 3.6</b> <i>Activity Diagram</i> Melihat Produk	27
<b>Gambar 3.7</b> <i>Sequence Diagram</i> Login	27
<b>Gambar 3.8</b> <i>Sequence Diagram</i> Menu Utama	28
<b>Gambar 3.9</b> <i>Class Diagram</i>	29
<b>Gambar 3.10</b> Rancangan <i>Login</i>	32
<b>Gambar 3.11</b> Rancangan registrasi	33
<b>Gambar 3.12</b> Rancangan menu utama	34
<b>Gambar 3.13</b> Rancangan menu produk	34
<b>Gambar 3.14</b> Rancangan menu kategori	35
<b>Gambar 3.15</b> Rancangan menu tentang	36
<b>Gambar 3.16</b> Rancangan menu kontak	36
<b>Gambar 4.1</b> Tampilan Home	37
<b>Gambar 4.2</b> Tampilan <i>Login</i>	38
<b>Gambar 4.3</b> Tampilan Menu Utama	38
<b>Gambar 4.4</b> Tampilan Menu Produk	39
<b>Gambar 4.5</b> Tampilan Menu Produk pada User	39
<b>Gambar 4.6</b> Tampilan Menu Kategori	40
<b>Gambar 4.7</b> Tampilan Menu Kategori pada User	40
<b>Gambar 4.8</b> Tampilan Menu Pesanan	41
<b>Gambar 4.9</b> Tampilan Pemesanan UMKM	41
<b>Gambar 4.10</b> Tampilan Daftar Pengguna	42
<b>Gambar 4.11</b> Tampilan Tambah Produk	42
<b>Gambar 4.12</b> Tampilan Menu Tentang	43
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan menu kontak	43
<b>Gambar 4.13</b> Tampilan pemesanan UMKM	44

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini telah memberikan banyak manfaat dalam kemajuan diberbagai aspek sosial salah satunya perkembangan UMKM yang semakin pesat di berbagai daerah di Indonesia. Tidak bisa dipungkiri, keberadaan UMKM mampu memberikan banyak kesempatan kepada para pengangguran untuk dapat berkarya dan menghasilkan sesuatu yang akhirnya dapat memenuhi kebutuhan hidup mereka (Widyastuti et al., 2018), tingginya motivasi masyarakat didaerah untuk memiliki usaha sendiri merupakan hal yang patut dibanggakan, masyarakat semakin menyadari bahwa betapa minimnya pekerjaan formal yang disediakan bagi mereka sehingga menuntut adanya kemauan untuk menciptakan lapangan pekerjaan sendiri dan akhirnya mampu membuka lowongan pekerjaan (Werastuti & Wahyuni, 2016)(Prabowo & Wiguna, 2021).

Perkembangan UMKM pada wilayah Deli Tua saat ini terkesan lambat. Hal ini disebabkan karena ketertinggalan dalam mengadopsi teknologi informasi di dalam usahanya. Sistem yang digunakan oleh UMKM masih memanfaatkan sistem yang tradisional, sementara saat ini zaman sudah semakin canggih disertai dengan keberadaan teknologi yang modern (Asmawati et al., 2017). Maka tentu sangat minim peluang untuk mampu bersaing di dunia usaha jika sistem ini tetap dipertahankan. Oleh karena itu, dengan meningkatkan kemampuan UMKM di bidang Teknologi, diharapkan dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang dihadapi oleh UMKM. Menyikapi hal di atas, salah satu penyelesaian UMKM di daerah adalah bahwa UMKM perlu difasilitasi dalam liberalisasi perdagangan dan investasi untuk segera beradaptasi terhadap kecenderungan globalisasi serta perlu difasilitasi dengan optimalisasi sistem informasi dan aplikasi. sehingga pengembangan dan implementasi Sistem Informasi pemasaran UMKM Deli Tua berbasis Web dapat di akses oleh siapapun yang membutuhkan informasi mengenai UMKM daerah deli tua dan sekitarnya, dengan lebih cepat, dibandingkan harus mencari daftar UMKM yang ada di instansi Pemerintah. Penelitian ini akan menerapkan metode pembangunan perangkat lunak yaitu *Extream Programming* yang memiliki tahapan seperti

perencanaan, Analisa, desain, testing dan implementasi (Azdy & Rini, 2018), *Extreme Programming* merupakan salah satu metodologi dalam pengembangan rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan salah satu dari beberapa *agile software development methodologies* yang berfokus pada *coding* sebagai aktivitas utama disemua tahap pada siklus pengembangan yang lebih *responsive* terhadap kebutuhan dibandingkan dengan metode *waterfall* sambil membangun suatu *software* dengan kualitas yang lebih baik (Khoir et al., 2020)

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Sagirani & Diradinata, 2018) yang berjudul Perancangan sistem informasi bagi usaha mikro kecil dan menengah dalam meningkatkan layanan pada pelanggan menyimpulkan bahwa Sistem informasi ini dapat melakukan otomasi pada proses penjualan dengan menyimpan seluruh data pelanggan beserta data transaksi yang dilakukan oleh pelanggan, sehingga dapat menghasilkan informasi yang tepat bagi pengelola UMKM. Berdasarkan latar belakang diatas maka skripsi ini akan melakukan implementasi sistem yang dapat membantu pihak UMKM dalam melakukan pemasaran. Maka dari itu penulis akan mengimplementasikan penelitian ini dengan judul ”Sistem Informasi Pemasaran Kuliner Deli Tua Berbasis Web Menggunakan Metode *Extream Programming*”

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah maka rumusan masalahnya adalah membuat sistem informasi berbasis website dalam melakukan promosi UMKM Deli Tua

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah

1. Penelitian hanya membahas promosi UMKM Deli Tua
2. Hanya menggunakan data UMKM Deli Tua
3. Produk yang dipasarkan merupakan produk UMKM masyarakat Deli Tua
4. Sistem pembayaran menggunakan sistem transfer rekening
5. Tidak ada fitur chat dan hanya dapat menghubungi nomor telepon
6. Sistem *website* ini hanya berupa *marketplace*

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Membuat sistem informasi berbasis *website* promosi UMKM untuk memudahkan para penjual UMKM mempromosikan produknya di sekitaran wilayah Deli Tua dengan menggunakan metode *extream programming*
2. Menjadikan *website* ini sebagai media alternatif untuk memudahkan pelanggan mendapatkan informasi dan membeli produk-produk unggulan yang ditawarkan.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu UMKM Deli Tua dalam memberikan layanan bisnis seperti proses transaksi jual beli pada konsumen dan penjual dengan berupa sistem penjualan produk UMKM Deli Tua
2. Membantu UMKM Deli Tua membangun media promosi baru yang dapat memperluas jangkauan promosi bisnisnya melalui internet.
3. Bagi calon pembeli sistem ini dapat memberikan kemudahan dalam mencari produk produk umkm Deli Tua
4. Dengan metode *extream programming* akan lebih cepat proses perancangan sebuah sistem yang membutuhkan waktu pengerjaan dengan waktu pengerjaan 60 sampai 90 hari.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 UMKM**

Di Indonesia, definisi UMKM diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2008 tentang UMKM.1 Pasal 1 dari UU tersebut, dinyatakan bahwa Usaha mikro adalah usaha produktif milik orang perorangan dan/atau badan usaha perorangan yang memiliki kriteria usaha mikro sebagaimana diatur dalam UU tersebut.2 Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan anak cabang yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian, baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha menengah atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil sebagaimana dimaksud dalam UU tersebut(Ardiyasa & Wibawa, 2018). Sedangkan usaha mikro adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung, dari usaha mikro, usaha kecil atau usaha besar yang memenuhi kriteria usaha mikro sebagaimana dimaksud dalam UU tersebut.

Dalam Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah membagi UMKM menjadi beberapa kriteria, yaitu: 1) Kriteria Usaha Mikro adalah sebagai berikut:

1. Memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha
2. Memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

#### **2.2 Sistem Informasi**

Sistem informasi adalah suatu sistem dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan informasi yang diperlukan untuk pengambilan keputusan

(Christian et al., 2018). Perkembangan sistem informasi telah menyebabkan terjadinya perubahan yang cukup signifikan dalam pola pengambilan keputusan yang dilakukan oleh manajemen baik pada tingkat operasional. Perkembangan ini juga telah menyebabkan perubahan-perubahan peran dari para manajer dalam pengambilan keputusan, mereka dituntut untuk selalu dapat memperoleh informasi yang paling akurat dan terkini. Meningkatnya penggunaan teknologi informasi, khususnya internet, telah membawa setiap orang dapat melaksanakan berbagai aktivitas dengan lebih akurat, berkualitas, dan tepat waktu. Setiap organisasi dapat memanfaatkan internet dan jaringan teknologi informasi untuk menjalankan berbagai aktivitasnya secara elektronik (Fitri & Arsyad, 2017).

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi tersebut kapan saja diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengambil, mengubah, mengolah dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. Definisi sistem informasi dalam bukunya Abdul Kadir yang berjudul Pengenalan Sistem Informasi, yaitu: “sistem informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan”. Penjelasan di atas menerangkan bahwa sistem informasi dapat mempermudah perusahaan dalam mencapai sasaran yang telah ditargetkan dengan mengkoordinasikan manusia dan komputer sebagai sumber daya untuk mengubah masukan menjadi pengeluaran yang diinginkan. Sistem informasi juga dapat memudahkan pekerjaan disuatu perusahaan-perusahaan (Fitri, 2017).

### **2.3 Pemasaran**

Pemasaran mencakup kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan tindakan menciptakan guna atau manfaat karena tempat, waktu dan kepemilikan. Pemasaran menggerakkan barang dari satu tempat ke tempat lainnya, menyimpan kemudian membuat perubahan dalam kepemilikan, melalui tindakan membeli dan menjual barang-barang tersebut. Pemasaran merupakan aktifitas komersial yang berhubungan dengan arus barang dan jasa antara produsen dan konsumen (Indrayani et al., 2020). Pemasaran adalah salah satu kegiatan pokok yang perlu dilakukan oleh perusahaan baik itu perusahaan barang atau

jasa dalam upaya untuk mempertahankan kelangsungan hidup usahanya (Faris & Wisaksono, 2021).

Pemasaran berarti kegiatan individu yang diarahkan untuk memenuhi keinginan dan kebutuhan melalui barter.” Pemasaran berarti menentukan dan memenuhi kebutuhan manusia dan sosial dengan maksud memuaskan kebutuhan dan keinginan manusia, sehingga dapat dikatakan bahwa keberhasilan pemasaran merupakan kunci kesuksesan dari sebuah perusahaan. Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pemasaran merupakan suatu sistem keseluruhan dari kegiatan bisnis yang digunakan untuk merencanakan, menentukan harga, mendistribusikan dan mempromosikan suatu barang atau jasa yang bertujuan untuk memuaskan kebutuhan pembeli. Konsep pemasaran diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pemasaran guna menentukan dan memenuhi kebutuhan pasar sasaran (Hasugian,2018).

Pemasaran harus dibedakan dengan penjualan, Pemasaran merupakan orientasi manajemen yang beranggapan bahwa tugas utama perusahaan adalah memaksimalkan kepuasan konsumen (*consumer satisfaction*)sedangkan penjualan hanya merupakan bagian dari kegiatan pemasaran yang lebih berorientasi kepada peningkatan volume penjualan yang maksimal., “Tugas pemasaran bukanlah mencari pelanggan yang tepat untuk produk Anda, melainkan menemukan produk yang tepat untuk pelanggan Anda.” Dalam manajemen pemasaran, terdapat empat hal pokok yang dapat menjamin keberhasilan perusahaan dalam memasarkan produknya, keempat hal pokok tersebut disebut bauran pemasaran (*marketing mix*) (Bachtiar, 2019).

## **2.4 Pemasaran Digital**

Pemasaran digital merupakan kegiatan dibidang pemasaran yang memanfaatkan platform yang ada di internet dalam menjangkau para target konsumen, selain itu *digital marketing* diartikan sebagai pemasaran produk atau jasa melalui internet atau disebut dengan pemasaran-i, *web marketing*, *online marketing*, *e-marketing*, atau *e-commerce* (Ardiyasa & Wibawa, 2018). Kegiatan pemasaran digital dimanfaatkan oleh pelaku bisnis sehingga penerapan media internet dipasaran meningkat. Adapun dua manfaat pemasaran digital

1. Biayanya relatif murah adalah pemasaran menggunakan *digital marketing* jauh lebih murah dan mudah menjangkau calon konsumen begitu luas dibandingkan periklanan konvensional. Sifat *digital marketing* memungkinkan konsumen memeriksa dan membandingkan produk satu dengan yang lainnya lebih nyaman.
2. Muatan informasi yang besar adalah penggunaan *digital marketing* menyediakan sejumlah informasi yang besar dan begitu luas dibandingkan dengan media konvensional seperti media cetak, radio dan televisi. *Digital marketing* juga mampu menyimpan data secara akurat yang dibutuhkan oleh perusahaan (Wijoyo et al., 2020)

Penggunaan *digital marketing* merupakan cara untuk mempermudah dalam memahami persoalan tujuan komunikasi yang bisa dicapai perusahaan melalui penggunaan internet sebagai berikut:

1. Penyebaran informasi, salah satu tujuan penting penggunaan situs web ialah menyediakan informasi secara lengkap dan mendalam mengenai produk suatu perusahaan. Perusahaan yang menggunakan *digital marketing* mempunyai peluang banyak untuk mendapatkan konsumen. Bisa dikatakan bahwa dengan penggunaan media internet dalam pemasaran merupakan hal yang paling tepat untuk menyampaikan informasi secara lengkap kepada masyarakat luas.
2. Menciptakan kesadaran, *digital marketing* terkadang lebih bermanfaat dalam menciptakan kesadaran terhadap perusahaan bahkan terhadap barang dan jasa yang dihasilkan. Bagi perusahaan dengan biaya promosi terbatas, *digital marketing* menawarkan kesempatan untuk menciptakan kesadaran yang lebih efektif dibanding media tradisional.
3. Tujuan riset, perusahaan memanfaatkan *digital marketing* tidak hanya dalam urusan pemasaran saja, namun digunakan untuk melakukan riset pasar dan mengumpulkan informasi mengenai perusahaan pesaing serta target konsumen.
4. Menciptakan persepsi, perusahaan mengimplementasikan *digital marketing* yang dirancang berguna untuk menciptakan persepsi atau image baik perusahaan terhadap khalayak.

5. Percobaan produk, perusahaan menggunakan digital marketing untuk menawarkan produk yang dimiliki kepada pengunjung dalam upaya mendorong konsumen supaya bersedia mencoba produk perusahaan.
6. Meningkatkan pelayanan, peran *digital marketing* mampu memberikan informasi serta menjawab berbagai keluhan dan pertanyaan pelanggannya. Kemampuan *digital marketing* juga bisa memperbaiki pelayanan dan membangun hubungan baik antara perusahaan dan konsumennya.
7. Meningkatkan distribusi, *digital marketing* mempunyai berbagai cara dalam melakukan pemasaran, mempromosikan dan menampilkan produk. Salah satunya melalui *website* yang dimaksudkan untuk melakukan kerjasama dengan nama afiliasi. Afiliasi merupakan hubungan kerjasama diantara sejumlah situs.

## 2.5 Strategi Pemasaran

Dalam dunia industri, strategi dapat diartikan sebagai sebuah rencana dasar dari suatu tindakan organisasi untuk mencapai tujuannya. “Strategi pemasaran merupakan rencana yang menjabarkan ekspektasi perusahaan akan dampak dari berbagai aktivitas atau program pemasaran terhadap permintaan produk atau lini produknya di pasar sasaran tertentu (Mulyana, 2019).” Strategi pemasaran adalah alat fundamental yang dirancang atau direncanakan untuk mencapai tujuan suatu perusahaan dengan melakukan pengembangan keunggulan bersaing yang berkesinambungan lewat pasar yang dimasuki dan program yang digunakan untuk melayani pasar sasarnya (Utami & Khasanah, 2019). Berdasarkan definisi diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa strategi pemasaran merupakan suatu rencana yang digunakan oleh perusahaan untuk memasarkan produk yang dihasilkan sampai kepada tangan konsumen. Strategi pemasaran di setiap perusahaan merupakan perencanaan secara keseluruhan untuk mencapai tujuan perusahaan. Dengan kata lain, setiap perusahaan memiliki cara sendiri dalam melakukan proses marketing, sesuai dengan karakteristik dan kesanggupan masing-masing perusahaan.

## 2.6 Database

Secara umum *database* dapat didefinisikan sebagai kumpulan data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya secara sistematis. *Database* bermula dari ilmu komputer, akan tetapi seiring berkembangnya ilmu pengetahuan, makna *database* kemudian meluas. Dengan adanya *database* banyak sekali hal yang dapat diperoleh, antara

lain ketepatan, kecepatan, dan kemudahan dalam pengambilan informasi, selain itu juga dapat menghemat tempat penyimpanan (Desember & Andrasto, 2017). Sistem *database* merupakan sistem yang bertugas manajemen record menggunakan komputer dan untuk menyimpan maupun mengambil kembali informasi yang diperlukan oleh pemakai. Selain itu sistem *database* juga bisa diartikan sebagai gabungan antara dua unsur, yaitu *database* dan sistem manajemen *database*. Berikut adalah komponen dalam sistem *database*

1. Perangkat keras.
2. Sistem operasi.
3. *Database*.
4. Sistem manajemen *database*.
5. *User*.
6. Perangkat lunak

*Database* Relasional bekerja dengan menghubungkan data pada file-file yang berbeda dengan menggunakan sebuah kunci atau elemen data yang umum. Cara kerja *database* relasional dideskripsikan sebagai elemen-elemen data disimpan dalam tabel lain yang membentuk baris dan kolom. Dalam model *database* ini data diatur secara logis, yakni berdasarkan isi. Masing-masing *record* dalam tabel diidentifikasi oleh sebuah *field* kunci primer yang berisi sebuah nilai unik. Karena itulah data dalam *database* relasional dapat muncul dengan cara yang berbeda dari cara *database* disimpan secara fisik pada komputer. Pengguna tidak boleh mengetahui lokasi fisik sebuah *record* untuk mendapatkan kembali datanya (Warman & Ramdaniansyah, 2018).

## 2.7 Mysql

MySQL adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen *database* SQL atau DBMS yang *multithread*, *Multiuser*, dengan sekitar 6 juta instalasi di seluruh dunia. MySQL AB membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis dibawah lisensi GNU *General Public License* (GPL), tetapi mereka juga menjual dibawah lisensi komersial untuk kasus-kasus dimana penggunaannya tidak cocok dengan penggunaan GPL (Mluyati, 2019). MySQL merupakan salah satu jenis *data base server* yang sangat terkenal. MySQL juga termasuk dalam jenis RDBMS, itulah sebabnya istilah seperti tabel,

baris, dan kolom digunakan dalam MySQL. Tidak seperti *Apache* yang merupakan perangkat lunak yang dikembangkan oleh komunitas umum, dan hak cipta untuk kode sumber dimiliki oleh penulisnya masing-masing, MySQL dimiliki dan disponsori oleh sebuah perusahaan komersial Swedia MySQL AB, dimana memegang hak cipta hampir atas semua kode sumbernya. MySQL memiliki beberapa keistimewaan, antara lain :

1. Portabilitas MySQL dapat berjalan stabil pada berbagai sistem operasi seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac OS X *Server*, Solaris, Amiga, dan masih banyak lagi.
2. Perangkat lunak yang *open source* MySQL didistribusikan sebagai perangkat lunak *open source*, dibawah lisensi GPL sehingga dapat digunakan secara gratis.
3. *Multiuser MySQL* dapat digunakan oleh beberapa pengguna dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah atau konflik.
4. *Performance tuning* MySQL memiliki kecepatan yang menakjubkan dalam menangani *query* sederhana, dengan kata lain dapat memproses lebih banyak SQL persatuan waktu.
5. Ragam tipe data MySQL memiliki ragam tipe data yang sangat kaya, seperti *signed* atau *unsigned integer, float, double, char, text, date, timestamp*, dan lain-lain.
6. Perintah dan fungsi MySQL memiliki operator dan fungsi secara penuh yang mendukung perintah *Select* dan *Where* dalam perintah (*query*)
7. Keamanan  
MySQL memiliki beberapa lapisan keamanan seperti level *subnetmask*, nama *host*, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail serta sandi terenkripsi.
8. Skalabilitas dan pembatasan MySQL mampu menangani *database* dalam skala besar, dengan jumlah rekaman lebih dari 50 juta dan 60 ribu tabel serta 5 milyar baris. Selain itu batas indeks yang dapat ditampung mencapai 32 indeks pada tiap tabelnya.
9. Konektivitas MySQL dapat melakukan koneksi dengan *client* menggunakan protokol TCP/IP, Unix soket (UNIX), atau *Named Pipes* (NT).
10. Lokalisasi MySQL dapat mendeteksi pesan kesalahan pada klien dengan menggunakan lebih dari dua puluh bahasa. Meski pun demikian, bahasa Indonesia belum termasuk didalamnya.

11. Antar muka MySQL memiliki antar muka terhadap berbagai aplikasi dan bahasa pemrograman dengan menggunakan fungsi *Application Programming Interface* (API).
12. Klien dan peralatan MySQL dilengkapi dengan berbagai peralatan yang dapat digunakan untuk administrasi *database*, dan pada setiap peralatan yang ada disertakan petunjuk *online*.
13. Struktur tabel MySQL memiliki struktur tabel yang lebih fleksibel dalam menangani *ALTER TABLE*, dibandingkan *database* lainnya semacam *PostgreSQL* ataupun *Oracle*.

## 2.8 *Unified Modelling language* (UML)

*Unified Modeling Language* (UML) bertujuan untuk mendukung penggunaan terintegrasi dari enterprise dan model sistem informasi yang diekspresikan menggunakan bahasa yang berbeda. Untuk mencapai tujuan ini, UML menawarkan sebuah hub melalui mana bahasa pemodelan dapat dihubungkan, sehingga membuka jalan untuk juga menghubungkan model yang dinyatakan dalam bahasa tersebut. Makalah ini memotivasi dan menyajikan bagian paling sentral dari pendekatan UML. (Osis & Donins, 2017). Berikut ini jenis diagram *unified modelling language* yang digunakan penulis:

### 1) *Use Case Diagram*

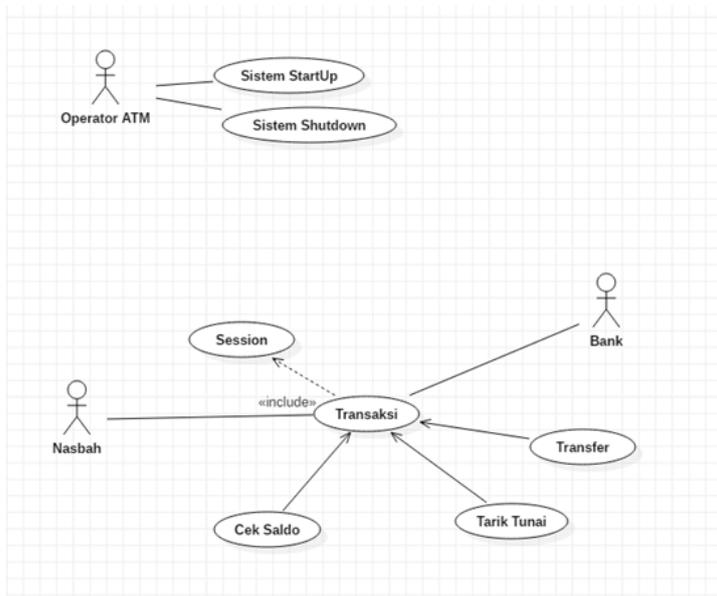
*Use case diagram* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah intraksi antar satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan di buat. Secara kasar *use case* digunakan unntuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa aja yang berhak menggunakan fungsi fungsi itu. Syarat penamaan pada *use case* nama didefenisikan sesimpel mungkin dan dapat di pahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefenisian apa yang di sebut aktor dan *use case* (Osis & Donins, 2017). Symbol usecase diagram dapat dilihat pada table 2.1

Tabel 2.1 Simbol simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Deskripsi
	<p>Fungsionalitas yang di sediakan sistem yang sebagai unnit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, Biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja <i>frase name use case</i></p>
	<p>Orang, Proses, atau sistem lain yang beriteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, Jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang,tapi aktor belum tentu merupakan orang, Biasanya dinyatakan kata berbeda diawal <i>frase nama aktor</i></p>
 <p><i>Asosiasi / Asociation</i></p>	<p>Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>user</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor</p>
 <p><i>Ekstendsi/ Ekstend</i></p>	<p>Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang di tambahkan dapat berdiri sendiri walaupun tanpa <i>use case</i> tambhan itu.relasi <i>use case</i> tambhan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang di tambahkan memerlukan <i>use case</i> untuk menjalankan fungsinya</p>

Sumber: (Osis & Donins, 2017)

Contoh Usecase diagram



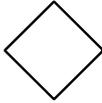
Gambar 2.1 Contoh Usecase Diagram

2) Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. yang perlu di perhatikan disini adalah bahawa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yng di lakukan aktor, Jadi aktivitas yang dapat di lakukan oleh sistem. Berikut ini adalah simbol-simbol yang ada pada diagram aktivitas

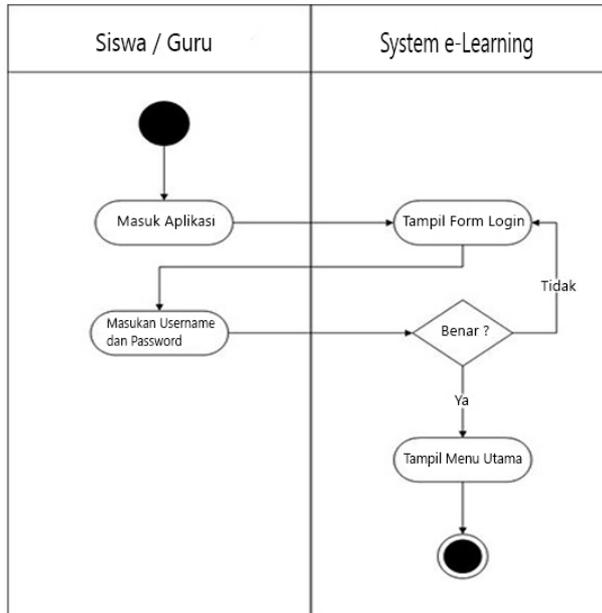
Tabel 2.2 Simbol simbol Activity Diagram

Simbol	Deskripsi
 Status awal	Status awal aktivitas sistem, Sebuah diagram aktifitas memiliki sebuah status awal
 aktivitas	Aktivitas yang di lakukan sistem, Aktivitas biasanya lebih dari satu

 Percabangan / Decision	Asosiasi Percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
 Penggabungan / join	Asosiasi penggabungan diman lebih dari satu aktivitas di gunakan menjadi satu
 Status akhir	Status akhir yang di lakukan sistem,Sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir

Sumber: (Osis & Donins, 2017)

Contoh Penggunaan Activity Diagram

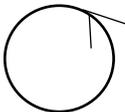
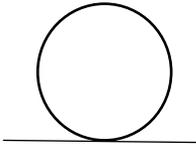
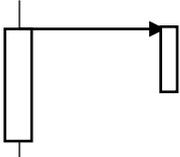


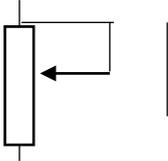
**Gambar 2.2 Contoh Penggunaan Activity Diagram**

### 3) *Sequence Diagram*

*Diagram* interaksi atau *intruction* diagram di gunakan untuk memodelkan interaksi objek di dalam sebuah *use case* (proses). Diagram interaksi memeperlihatkan interaksi yang memuat himpunan dari objek dan relasi yang terjadi antara objek tersebut. *Diagram sequence* menggambarkan kelakuan atau prilaku objek pada *use case* dengan mendiskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan di terima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram *sequence* maka harus di ketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang di instansi menjadi objek itu.

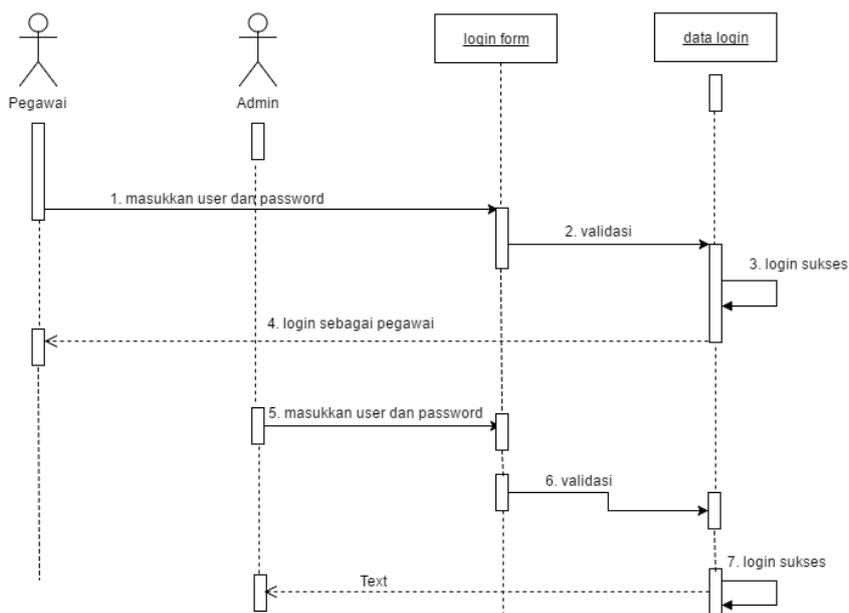
**Tabel 2.3 Simbol simbol *Sequence Diagram***

Simbol	Deskripsi
 <p>Actor</p>	Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
<i>Control</i> 	Menggambarkan "Prilaku", menkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.
<i>Entity</i> 	Menggambarkan informasi yang harus di simpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem)
<i>Object Message</i> 	Menggambarkan pesan / hubungan antar objek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi

<p><i>Message To Self</i></p> 	<p>Menggambarkan pesan / hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
<p><i>Object</i></p> 	<p>Menggambarkan abstraksi dari sebuah entitas nyata yang informasinya harus di simpan</p>

Sumber: (Osis & Donins, 2017)

Contoh Penggunaan Sequence Diagram

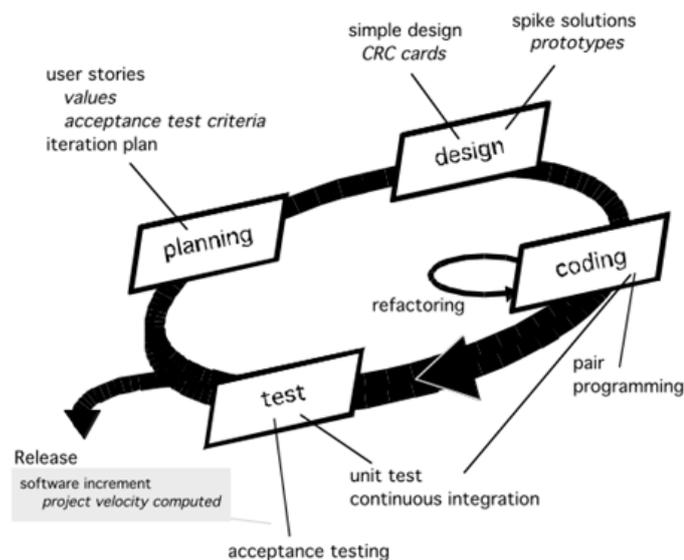


Gambar 2.3 Penggunaan Sequence Diagram

2.9 *Extream Programming*

*Extreme Programming* merupakan salah satu metodologi dalam pengembangan rekayasa perangkat lunak dan juga merupakan salah satu dari beberapa *agile software development methodologies* yang berfokus pada coding sebagai aktivitas utama disemua

tahap pada siklus pengembangan yang lebih responsive terhadap kebutuhan dibandingkan dengan metode-metode tradisional sambil membangun suatu *software* dengan kualitas yang lebih baik, selain itu *Extreme Programming* meliputi seluruh area pengembangan perangkat lunak. Model agile proses ini dikembangkan oleh Kent Beck dan Ward Cunningham pada bulan Maret 1996 (Azdy & Rini, 2018). Berikut ini gambar model dari *Extream Programming*



**Gambar 2.4** *Extream Programming*

*Extreme Programming* menggunakan pendekatan berorientasi objek sebagai paradigma pebangunan yang lebih disukai dan meliputi satu *set rules* dan *practices* yang berlaku dalam konteks dari 4 aktifitas *framework*:

1. *Planning*, aktifitas yang juga disebut sebagai the planning game dimulai dengan “mendengarkan” yaitu sebuah aktifitas mengumpulkan kebutuhan yang memungkinkan para anggota teknikal dari tim XP untuk memahami konteks bisnis untuk perangkat lunak dan untuk mendapatkan *broad feel* untuk output yang dibutuhkan dan fitur utama serta fungsionalitas. Pada tahap ini, stakeholder dan programmer bekerjasama untuk menentukan bagaimana mengelompokkan cerita ke dalam rilis berikutnya atau peningkatan perangkat lunak selanjutnya, yang akan dibangun oleh tim XP.

2. *Design*, menyediakan panduan implementasi untuk proses seperti yang sudah dituliskan. Gagasan pusat di dalam XP adalah design terjadi sebelum dan setelah *coding* dimulai.
3. *Coding*, menterjemahkan penjabaran yang sudah dilakukan pada tahap penulisan kode program.
4. *Testing*, pada tahap ini unit test yang dikreasikan harus diimplementasikan menggunakan *framework* yang memungkinkan mereka menjadi otomatis (karenanya, dapat dieksekusi dengan mudah dan berulang-ulang

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Bahan dan Alat Penelitian**

Bahan dan Alat Penelitian merupakan kebutuhan dalam proses melaksanakan penelitian sehingga membutuhkan alat-alat untuk mendukung berjalannya perancangan dan implementasi sistem, antara lain:

##### **3.1.1 Perangkat Keras**

Perangkat keras adalah sebuah komponen atau unsur peralatan yang digunakan untuk menunjang pembuatan pemasaran umkm kuliner menggunakan metode *Extream Programming* berbasis *website*. Adapun perangkat keras yang digunakan secara optimal memerlukan spesifikasi minimum komputer sebagai berikut:

1. Personal Computer (PC) / Laptop. - 32/64 bit core i5
2. 8 GB Random Access Memory (RAM)
3. 250 GB Hardisk

##### **3.1.2 Perangkat Lunak**

Perangkat lunak adalah suatu perangkat yang berfungsi sebagai pengatur aktivitas kerja komputer dan seluruh intruksi yang mengarah pada sistem komputer untuk menunjang pembuatan sistem pemasaran umkm kuliner menggunakan metode *Extream Programming* berbasis *website*. Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. *Web Browser*
2. Sistem Operasi Windows 7/10
3. XAMPP
4. Notepad++

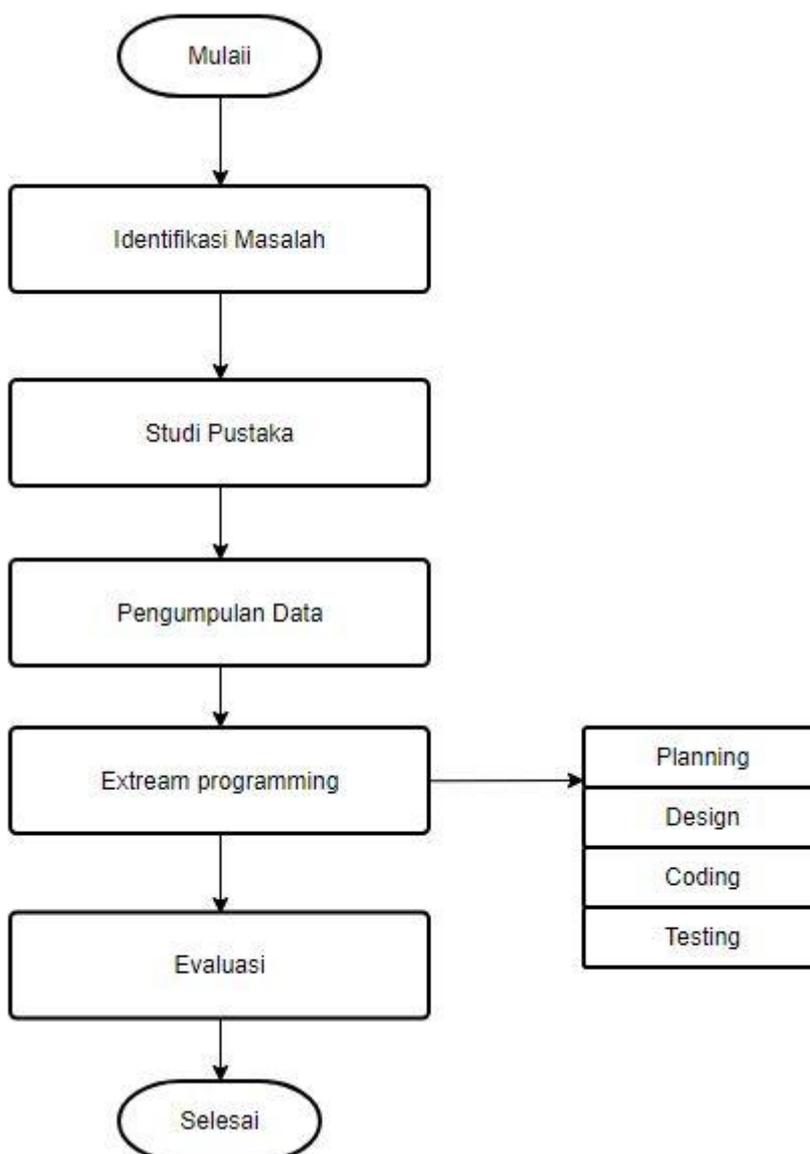
#### **3.2 Prosedur Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian dalam pembuatan sistem sistem pemasaran umkm kuliner menggunakan metode *Extream Programming* berbasis *website*., pada

penelitian ini penulis hanya membahas menu menu yang dapat menunjang sistem pemasaran umkm kuliner menggunakan metode *Extream Programming* berbasis *website*

### 3.2.1 Rancangan Penelitian

Pada rancangan penelitian sistem terdapat rancangan penelitian yang berfungsi sebagai tahapan-tahapan dalam membangun sistem sistem pemasaran umkm kuliner menggunakan metode *Extream Programming* berbasis *website*.. Berikut ini rancangan penelitian yang penulis buat



**Gambar 3.1** Kerangka Kerja Penelitian

Keterangan gambar 3.1 menjelaskan bahwa dalam kerangka kerja penelitian terdapat tahapan seperti berikut ini:

1. Identifikasi Masalah yang merupakan tahapan dalam menganalisa masalah apa yang terdapat pada penelitian ini
2. Studi pustaka merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang diarahkan kepada pencarian data dan informasi melalui dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, foto-foto, gambar, maupun dokumen elektronik yang dapat mendukung dalam proses penulisan.
3. Pengumpulan bahan merupakan tahapan dalam mengumpulkan data data UMKM Deli Tua
4. *Extream Programming* yang meliputi tahapan planning, design, coding dan testing
5. Evaluasi merupakan tahapan akhir dari semua tahapan untuk melihat apakah sistem sudah dapat digunakan

### **3.2.2 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai, penulis menggunakan metode pengumpulan data sebagai berikut:

#### **1. Wawancara**

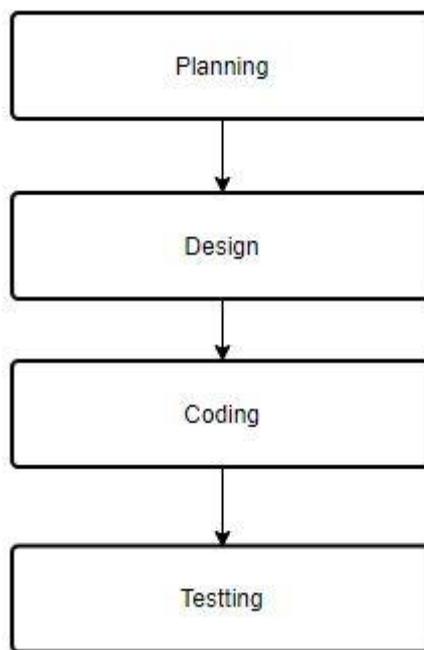
Teknik ini dilakukan dengan cara langsung mengadakan wawancara atau tanya jawab langsung kepada pelaku usaha UMKM untuk mendapatkan prosedur analisa kebutuhan penelitian. wawancara dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang timbul dalam melakukan promosi UMKM Deli Tua

#### **2. Observasi**

Pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dari hasil mengamati proses di lapangan bagaimana sistem kerja dalam melakukan promosi dan penjualan didalam UMKM.

### 3.2.3 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Extream Programming*. *Extream Programming* digunakan untuk membangun suatu sistem informasi agar dapat berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan



**Gambar 3.2** Kerangka Kerja *Extream Programming*

Keterangan:

1. Perencanaan

Tahap awal dari implementasi sistem promosi dan penjualan dalam UMKM Deli Tua yaitu planning yang menyusun apa saja yang dibutuhkan dalam melakukan implementasi sistem. Pada tahapan planning terdapat perencanaan yang meliputi permasalahan, Analisa masalah dan penyelesaian masalah yaitu cara mengembangkan umkm Deli Tua sehingga dapat menjadi media yang dapat melakukan promosi produk umkm

2. *Design*

Kegiatan perencanaan dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan UML dengan merancang *use case*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence*

*diagram*. Perancangan ini juga melakukan desain sistem atau rancangan antar muka sistem umkm Deli Tua berbasis *website*

### 3. *Coding*

Setelah melengkapi deskripsi dasar perangkat lunak dan melengkapi desain aplikasi secara keseluruhan, maka akan dilakukan pengkodean sistem dengan bahasa pemrograman PHP, dan MySQL sebagai *database*.

### 4. *Testing*

Meskipun tahap pengujian telah dilakukan pada tahap pengkodean, XP juga akan menguji sistem yang sempurna. Pada tahap coding, XP akan terus memeriksa dan memperbaiki semua masalah yang terjadi meskipun hanya masalah kecil. Setiap modul yang akan dikembangkan akan diuji terlebih dahulu dengan modul uji unit yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini pengguna menggunakan pengujian sistem dengan metode *black box testing*.

## 3.3 Analisis Masalah

Mengidentifikasi masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam tahap analisis sistem. Masalah dapat didefinisikan sebagai suatu pertanyaan yang diinginkan untuk dipecahkan. Masalah inilah yang menyebabkan sasaran dari sistem tidak dapat dicapai. Oleh karena itu langkah pertama yang harus dilakukan pada tahap ini adalah mengidentifikasi terlebih dahulu masalah yang terjadi (*identify*). Adapun permasalahan yang terjadi pada penelitian ini:

1. Belum ada promosi UMKM deliserdang
2. Belum diterapkannya sistem informasi berbasis *website*

## 3.4 Analisis kerja sistem yang akan dikembangkan

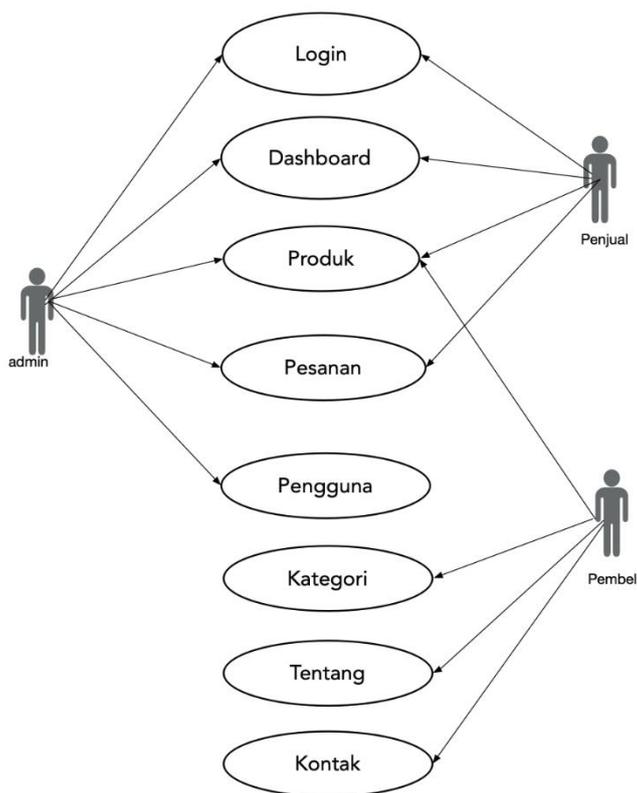
Sistem yang akan dibangun diharapkan dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang timbul dalam melakukan promosi UMKM yang akan menggunakan media berbasis *website* sehingga UMKM Deli Tua dapat diakses oleh banyak kalangan. dalam UMKM berbasis *website* hanya melakukan

### 3.5 Perancangan Sistem

Pada tahapan perancangan sistem ini akan di jelaskan proses–proses pembuatan sistem UMKM berbasis *website*. Dalam perancangan sistem terdapat diagram UML yang akan diterapkan dengan menggunakan *Use case*, *Activity diagram*, *Sequence Diagram* dan *Class Diagram*.

#### 1 Use Case Diagram

*Use case diagram* menggambarkan fungsionalitas yang di harapkan dari sebuah pembuatan sisste UMKM berbasis *website* yang mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan proses yang akan di buat, berikut ini perancangan *use case* sistem yaitu:



**Gambar 3.3 Use Case Diagram sistem**

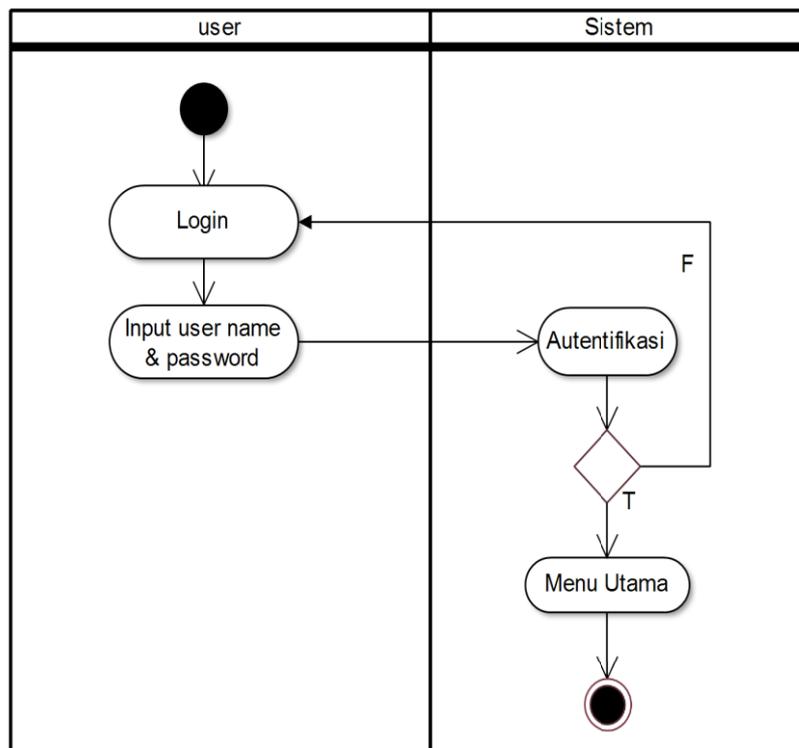
Dalam *Use Case Diagram* di atas dijelaskan bahwa dalam tampilan pengguna terdapat 3 aktor admin, penjual dan pembeli yang masing masing memiliki menu yang dapat menunjang sistem pemasaran umkm berbasis web menu menu tersebut terdiri dari

menu dashboard, produk, pemesanan, pengguna, kategori , tentang dan kontak. berikut ini penjelasan masing masing aktor

- a) Pada aktor admin berfungsi melakukan input terhadap produk umkm dan mengontrol data pemesanan, kategori dan pengguna
- b) Pada aktor penjual berfungsi melakukan input produk pada masing masing UMKM
- c) Pada aktor pembeli berfungsi untuk melihat produk UMKM dan melakukan pembelian

## 2. Activity Diagram User Login sistem

Berikut desain *activity diagram user login* user yang penulis rancang dapat dilihat pada Gambar 3.4 berikut:



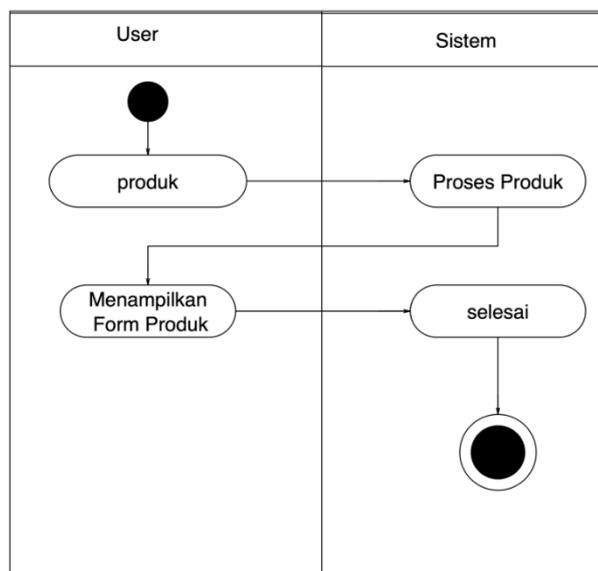
**Gambar 3.4 Activity Diagram Login sistem**

Berdasarkan gambar 3.4 *activity diagram login* user yang pertama yang harus dilakukan oleh user adalah masuk kehalaman *login* / halaman tampilan utama. Kemudian melakukan pengisian *username* dan *password* pada *form login*. Jika *username* dan *password*

yang di masukan salah, Maka sistem akan menampilkan *form login* kembali dan melakukan pengisian *username* dan *password* lagi. Dan jika benar maka sistem akan menampilkan halaman menu utama dan selanjutnya user dapat mengakses menu-menu yang disediakan sistem sesuai *level* masing- masing.

### 3. Activity tambah produk

Pada activity tambah produk merupakan proses yang dijelaskan secara detail alur dari penambahan produk seperti pada gambar 3.5 berikut ini

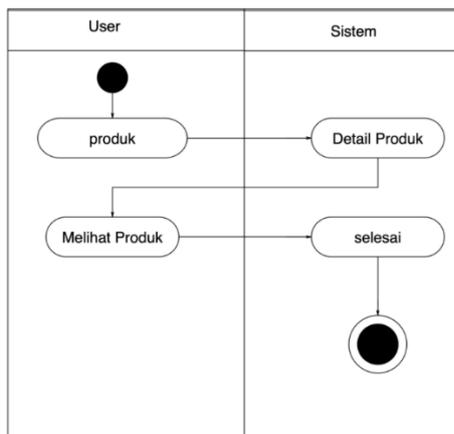


**Gambar 3.5 Activity Diagram tambah produk**

Keterangan gambar 3.5 menjelaskan tentang *activity* tambah produk yang terdapat actor dan sistem, pengguna memilih menu produk kemudian sistem akan melakukan proses dan menampilkan form produk

### 3. Activity melihat

Pada activity melihat produk merupakan proses yang dijelaskan secara detail alur dari melihat produk seperti pada gambar 3.6 berikut ini

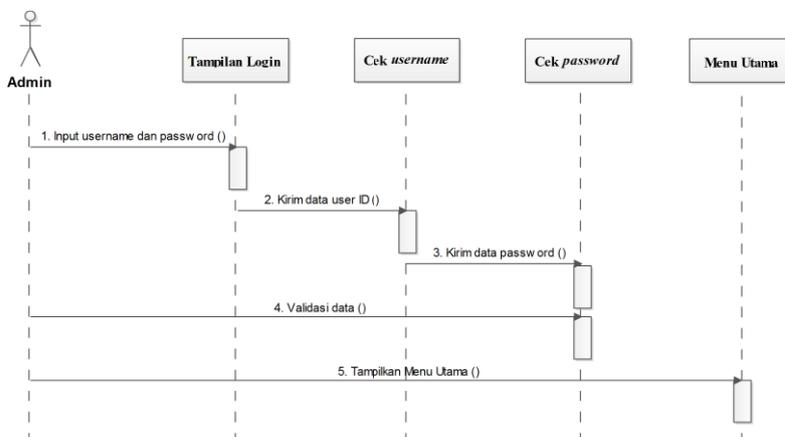


**Gambar 3.6 Activity Diagram melihat produk**

Keterangan gambar 3.6 menjelaskan tentang activity melihat produk yang terdapat actor dan sistem, pengguna memilih melihat produk kemudian sistem akan melakukan proses dan menampilkan produk

3. *Sequence Diagram Login*

*Sequence Diagram Login* menggambarkan prosedur informasi *login* yang dilakukan oleh pengguna untuk masuk kehalaman utama menu, yang mempunyai hak akses untuk menambah, mengedit, dan menghapus data pada sistem. Adanya *login* membuat sistem lebih aman, serta setiap user akan terlindungi. *Login* rata-rata menggunakan sebuah username dan juga password. Apabila username dan password sesuai (*match*), maka user akan diijinkan untuk masuk dan mengakses sistem Berikut adalah *Sequence Diagram Login* yang dirancang penulis pada Gambar 3.7:



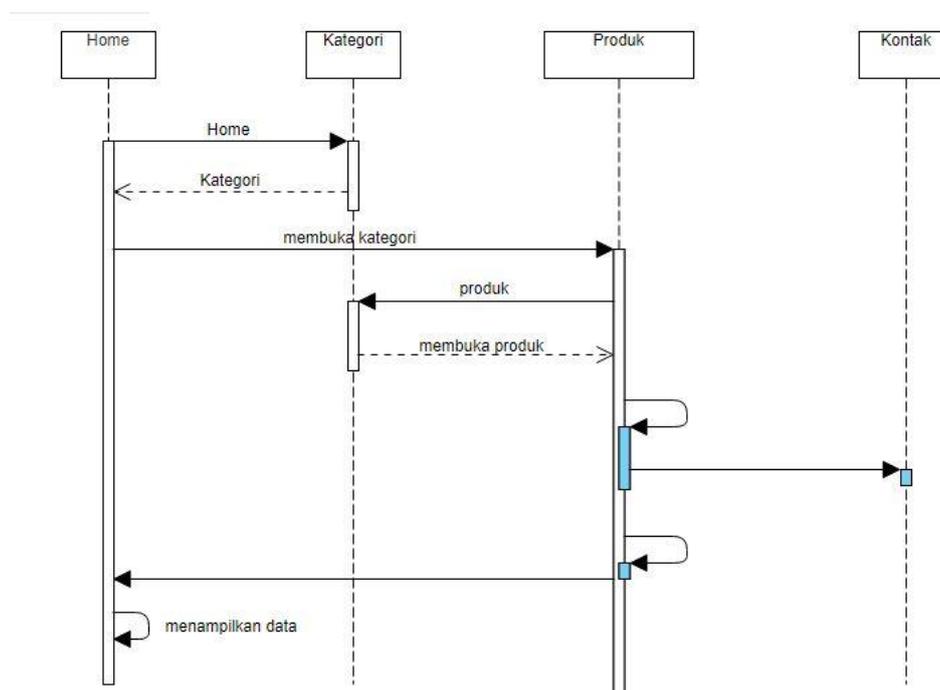
**Gambar 3.7 Sequence Diagram Login**

Dari sequence diagram *login* pada gambar 3.7 dijelaskan bahwa system memiliki dua aktor, yaitu admin dan pengguna. Dalam hal ini memiliki proses yang sama untuk *login*.

1. Admin atau pegawai memasukan username dan password kedalam system melalui form yang telah disediakan.
2. Sistem secara otomatis akan memvalidasi username dan password yang telah dimasukan.
3. Apabila benar, maka admin atau user bias masuk kedalam sistem. Kemudian apabila salah akan dikembalikan kehalaman *login*.

#### 4. *Sequence Diagram* menu utama

*Sequence Diagram* menu utama menggambarkan prosedur informasi menampilkan menu utama Berikut adalah *Sequence Diagram* menu utama yang dirancang penulis pada Gambar 3.8:



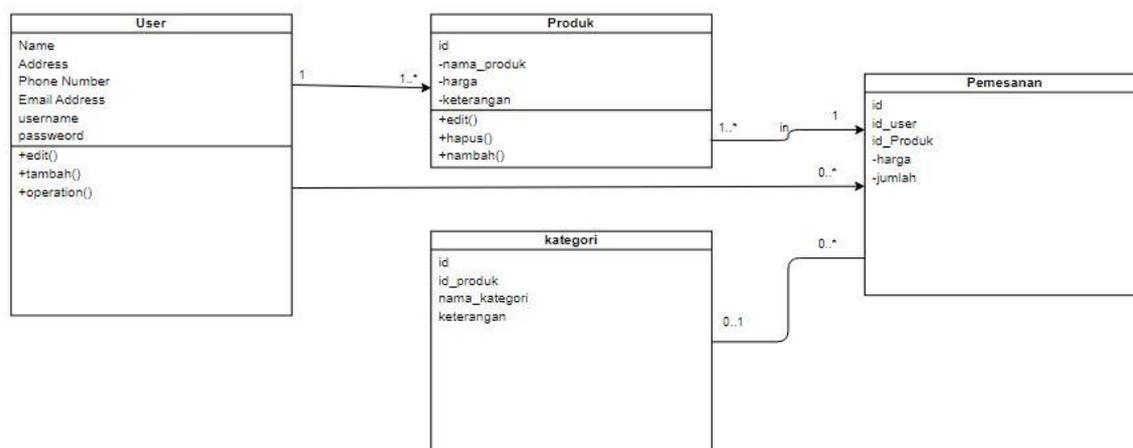
**Gambar 3.8 *Sequence Diagram Login***

Dari *sequence diagram login* pada gambar 3.8 dijelaskan bahwa sistem memiliki dua aktor, yaitu admin dan pengguna. Dalam hal ini memiliki proses yang sama untuk *login*.

1. Terdapat menu home yang ditampilkan oleh sistem
2. Terdapat menu kategori yang akan menampilkan kategori produk
3. Terdapat menu kontak yang berfungsi menampilkan informasi kontak
4. Terdapat menu produk yang berfungsi menampilkan menu produk umkm

### 5. *Class diagram*

*Class diagram* digunakan untuk menampilkan beberapa kelas yang ada dalam sistem. Adapun kelas-kelas tersebut adalah:



**Gambar 3.9** *Class diagram*

### 3.6 Perancangan *Database*

Perancangan *database* merupakan kumpulan dari tabel-tabel yang digunakan untuk menyimpan informasi, penulis membuat *database* dengan nama dbumkm dan memiliki tabel yang ada pada *database* sebanyak 4 buah tabel dan digunakan untuk menyimpan informasi yang ada pada *database*, berikut adalah *desain* tabel yang digunakan.

#### 1. *Desain database* tabel user

*Desain database* tabel user merupakan *database* yang berisi data data pengguna. Nama *database* dbumkm, Nama tabel user dan *primary key* id\_user dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 3.1** tabel user

No.	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1.	Id_user	Int	5	Id dari user
2	Username	Varchar	20	Username
3	Password	Varchar	20	Password user
4	Foto	Varchart	20	foto

## 2. Desain *database* tabel produk

Desain *database* tabel produk merupakan *database* yang berisi data data produk berdasarkan kategori. Nama *database* dbumkm. Nama tabel produk dan *primary key* id\_produk dapat dilihat pada table dibawah ini

**Tabel 3.2** Tabel produk

No.	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1.	Id_produk	Int	5	Id dari produk
2.	Nama_produk	Varchar	50	Nama produk
3	harga	Varchar	50	harga
4	Gambar	Varchar	50	gambar
5	Keterangan	Varchar	50	keterangan

## 3. Desain *database* tabel informasi

Desain *database* tabel informasi merupakan *database* yang berisi informasi informasi dari UMKM. Nama *database* dbumkm. Nama tabel informasi dan *primary key* id\_kategori dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 3.3** tabel informasi

No.	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1.	Id_informasi	Int	5	Id
2.	Nama_informasi	Varchar	50	Informasi
3.	Isi	Varchar	50	Isi

#### 4. Desain *database* pemesanan

Desain *database* tabel pemesanan merupakan *database* yang berisi data pemesanan. Nama *database* dbumkm. Nama tabel pemesanan dan *primary key* id\_pemesanan dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 3.4** tabel pemesanan

No.	<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Width</i>	Keterangan
1.	Id_	Int	5	Id
2.	Nama	Varchar	50	nama
3	Produk	Varchar	50	produk
4	harga	Varchar	50	harga
5	Jumlah	Varchar	50	jumlah

### 3.7 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka adalah bagian yang penting dalam aplikasi, karena yang pertama kali dilihat ketika aplikasi dijalankan adalah tampilan antar muka (*interface*) aplikasi. Berikut ini perancangan antar muka yang penulis rancang.

### 1. Antar Muka *Login*

Rancangan antar muka *login* merupakan tampilan yang akan muncul pertama kali ketika sistem pemasaran umkm dijalankan, berikut ini rancangan antar muka *login* yang penulis rancang pada gambar 3.10 berikut:



The image shows a login form titled "PEMASARAN UMKM DELITUA BERBASIS WEBSITE". It contains two input fields: "USERNAME" and "PASSWORD". Below the "PASSWORD" field is a button labeled "PASSWORD".

PEMASARAN UMKM DELITUA BERBASIS WEBSITE	
USERNAME	<input type="text"/>
PASSWORD	<input type="password"/>
	<input type="button" value="PASSWORD"/>

**Gambar 3.10 Rancangan *Login***

Keterangan gambar 3.10 sebagai berikut:

1. Pada rancangan *login* terdapat form username dan password
2. Pada rancangan *login* pengguna harus memasukan username dan password untuk dapat masuk kesistem UMKM deli Serdang

### 2. Antar Muka Register

Rancangan antar muka register merupakan tampilan yang akan muncul ketika pengguna ingin melakukan registrasi agar dapat terdaftar oleh sistem ketika sistem pemasaran UMKM Deli Tua dijalankan, berikut ini rancangan antar muka register yang penulis rancang pada gambar 3.11 berikut:

The image shows a registration form titled "PEMASARAN UMKM DELITUA BERBASIS WEBSITE". The form contains the following fields and a button:

- Username:
- Password:
- Konfirmasi Password:
- Nama Lengkap:
- Alamat Lengkap:
- Registrasi:

**Gambar 3.11 Rancangan registrasi**

Keterangan gambar 3.11 sebagai berikut:

1. Pada rancangan registrasi terdapat form username, password, konfirmasi password nama lengkap dan alamat
2. Pada rancangan ini pengguna wajib melakukan registrasi untuk dapat terdaftar pada sistem

### 3. Rancangan Menu Utama

Rancangan menu utama merupakan tampilan keseluruhan aplikasi yang dapat digunakan oleh user. Pada tampilan menu utama terdiri dari menu menu seperti beranda, informasi, produk UMKM dan profile, berikut ini rancangan antar muka yang penulis rancang pada gambar 3.12 berikut:



**Gambar 3.12 Rancangan menu utama**

Keterangan gambar 3.12 sebagai berikut:

1. Pada rancangan menu utama terdapat menu kategori, produk, tentang dan kontak
2. Pada menu kategori merupakan menu yang akan menampilkan kategori produk
3. Pada menu produk akan menampilkan keseluruhan produk UMKM deliserdang
4. Pada menu tentang akan menampilkan informasi tentang umkm

#### 4. Rancangan Menu produk

Rancangan menu produk merupakan tampilan keseluruhan dari menu produk, berikut ini rancangan menu produk yang penulis rancang pada gambar 3.13 berikut:



**Gambar 3.13 Rancangan menu produk**

Keterangan gambar 3.13 sebagai berikut:

1. Pada rancangan menu utama terdapat menu kategori, produk, tentang dan kontak
2. Pada menu kategori merupakan menu yang akan menampilkan kategori produk
3. Pada menu produk akan menampilkan keseluruhan produk UMKM deliserdang

#### 5. Rancangan Menu kategori

Rancangan menu kategori merupakan tampilan keseluruhan dari menu kategori, berikut ini rancangan menu kategori yang penulis rancang pada gambar 3.10 berikut:



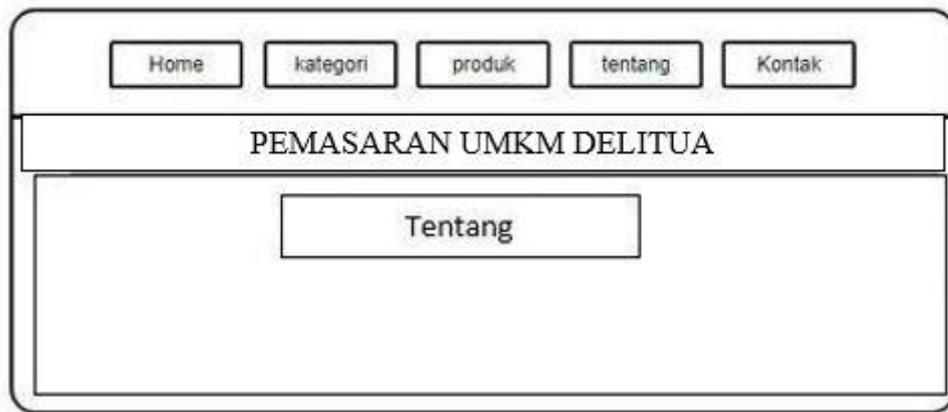
**Gambar 3.13 Rancangan menu kategori**

Keterangan gambar 3.13 sebagai berikut:

1. Pada rancangan menu utama terdapat menu kategori, produk, tentang dan kontak
2. Pada menu kategori merupakan menu yang akan menampilkan kategori produk

#### 6. Rancangan Menu tentang

Rancangan menu tentang merupakan tampilan keseluruhan informasi, berikut ini rancangan menu tentang yang penulis rancang pada gambar 3.14 berikut:



**Gambar 3.14 Rancangan menu tentang**

Keterangan gambar 3.14 sebagai berikut:

1. Pada rancangan menu utama terdapat menu kategori, produk, tentang dan kontak
2. Pada menu tentang akan menampilkan informasi dari tentang umkm Deli Tua berbasis *website*

#### 7. Rancangan Menu kontak

Rancangan menu kontak merupakan tampilan keseluruhan informasi, berikut ini rancangan menu kontak yang penulis rancang pada gambar 3.15 berikut:



**Gambar 3.15 Rancangan menu kontak**

Keterangan gambar 3.15 sebagai berikut:

1. Pada rancangan menu utama terdapat menu kategori, produk, tentang dan kontak
2. Pada menu kontak akan menampilkan form kontak seperti nama pesan

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 4.1 Hasil

Pada point ini akan menjabarkan hasil dari rancangan yang telah dilakukan. Pada tampilan sistem *user* yang berfungsi sebagai sistem yang digunakan oleh *user* untuk melihat implementasi system promosi UMKM Deli Tua berbasis web. Berikut ini adalah tampilan yang terdapat pada sistem *user*:

##### 1. Tampilan *Home*

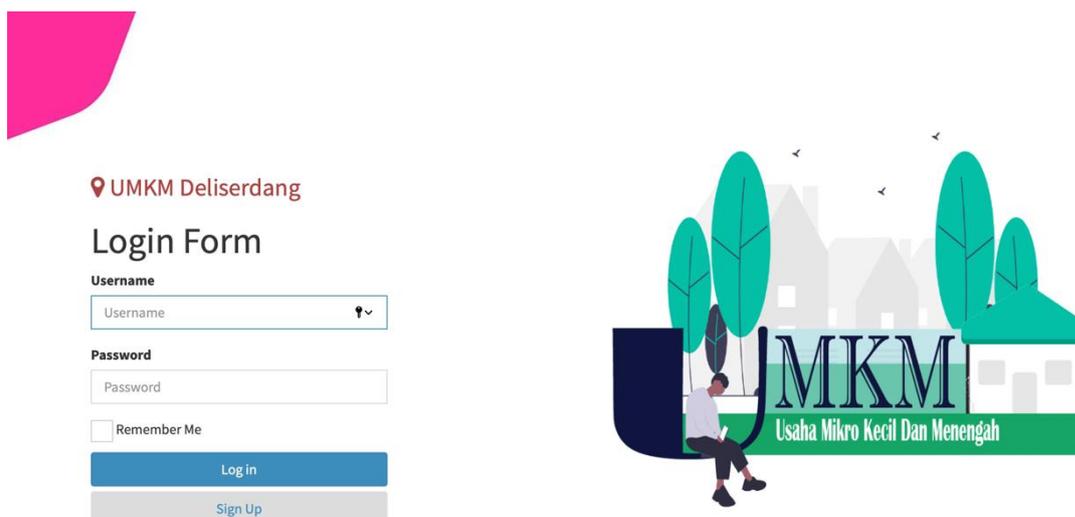
Pada tampilan ini akan ditampilkan menu menu yang terdapat pada sistem pemasaran UMKM berbasis *website*. Berikut ini tampilan menu menu yang terdapatpada tampilan pengguna



**Gambar 4.1** Tampilan Home

##### 2. Tampilan *login administrator*

Form *Login* Utama merupakan gerbang utama untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Pengguna memasukkan username dan password. Username dan password tersebut telah tersimpan dalam user dapat *login* dengan meng-*inputkan* *username* dan *password* yang sudah terdaftar. Gambar 4.2 merupakan form *Login*

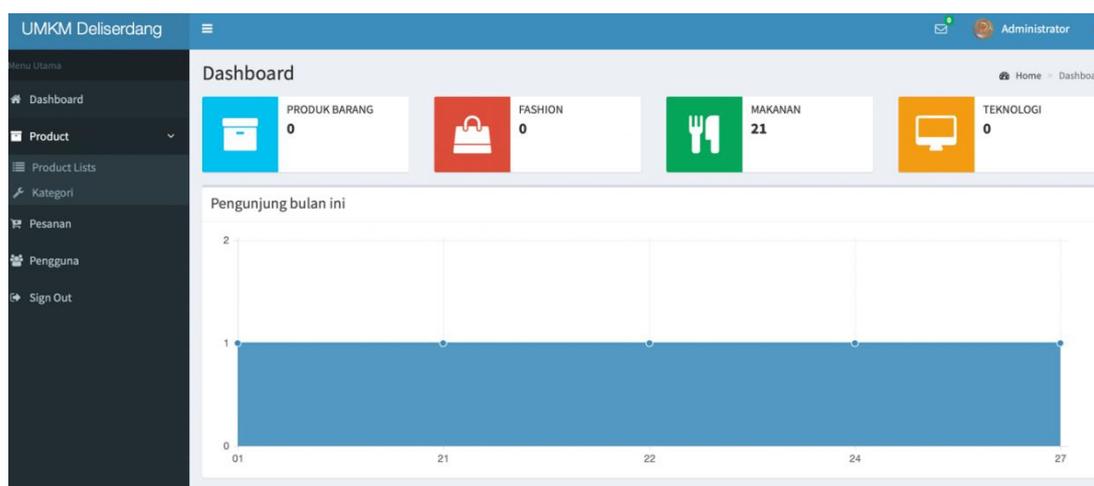


**Gambar 4.2** Tampilan *Login*

Keterangan gambar 4.2 akan menjelaskan bahwa pada proses menu *login* pengguna harus memasukan username dan password sehingga dapat dilakukan proses autentifikasi kedalam *database* sehingga apabila password tidak valid maka pengguna tidak dapat masuk

### 3. Tampilan Menu utama administrator

Pada tampilan menu utama akan menampilkan semua menu yang terdapat pada sistem implementasi system promosi UMKM Deli Tua berbasis web. berikut ini tampilan menu utama pada gambar 4.3



**Gambar 4.3** Tampilan Menu Utama

#### 4. Tampilan Menu Produk

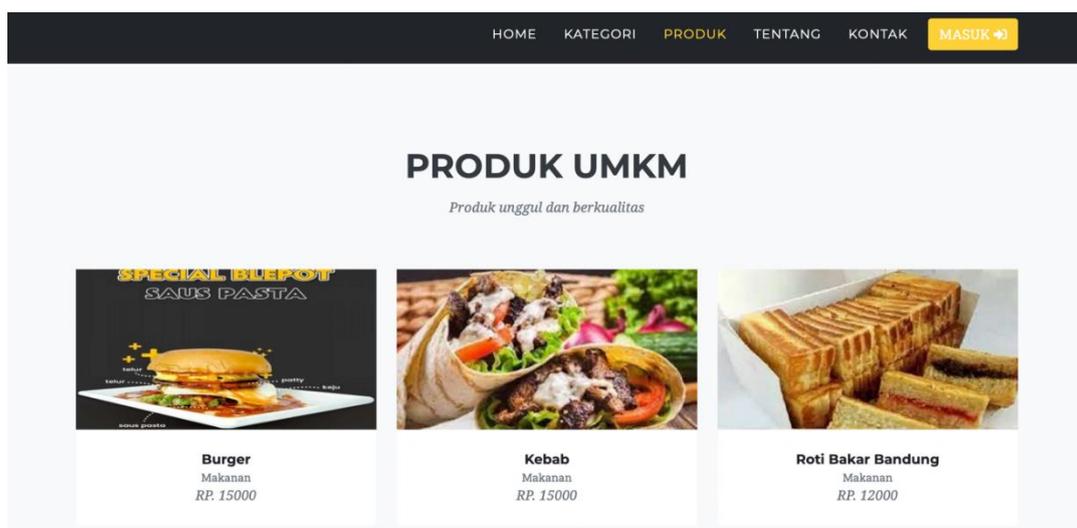
Pada tampilan ini akan menampilkan isi menu data produk yang telah diinputkan oleh pelaku UMKM deliserdang sehingga admin dapat melihat menu data produk pada sistem pemasatran umkm berbasis *website*. Berikut in isi dari menu produk pada gambar 4.4

Gambar	Nama Produk	Harga	Deskripsi	Tanggal	Nama Toko	Baca	Kategori	Aksi
	SOTO	12000	"soto ayam,perkedel,tauge,jeruk nipis"	25/06/2022	CAFFE DELTA 77	0	Makanan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
	MIE REBUS	12000	"Mie,telur yg disiram kuah keeping dan jeruk nipis"	25/06/2022	CAFFE DELTA 77	0	Makanan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
	MIE ACEH	12000	"Mie,ayam, dan acar"	25/06/2022	CAFFE DELTA 77	0	Makanan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
	NASI GORENG	10000	"Nasi,telur,bakso,timun dan acar"	25/06/2022	CAFFE DELTA 77	0	Makanan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>
	SATE MADURA	13000	"Lontong,ayam,kuah kacang dan bawang goreng"	25/06/2022	CAFFE DELTA 77	0	Makanan	<a href="#">Edit</a> <a href="#">Hapus</a>

Gambar 4.4 Tampilan Menu Produk

#### 5. Tampilan Menu Produk

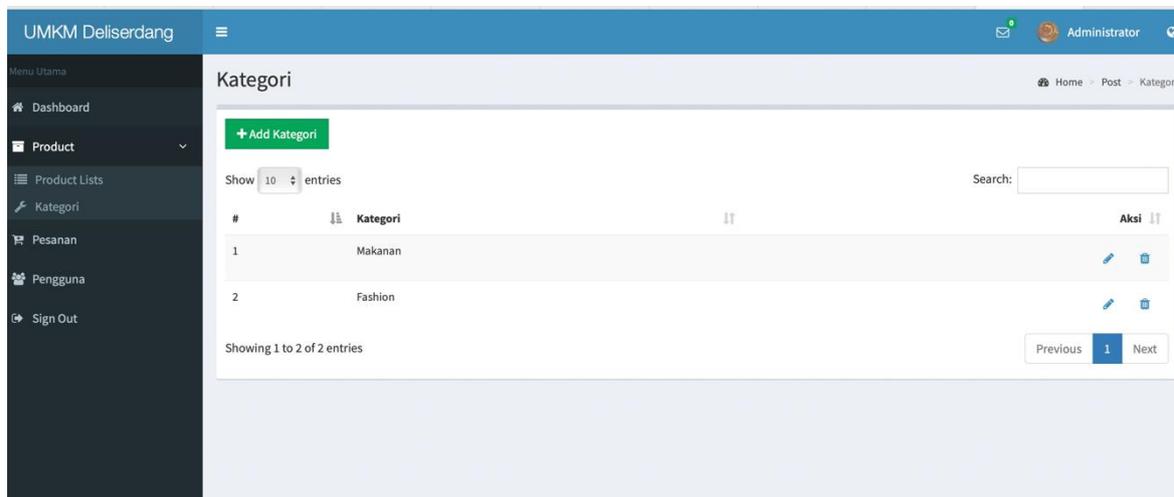
Pada tampilan menu produk akan menampilkan keeluruhan isi produk pada umkm deli serdang berbasis *website*, seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 4.5 Tampilan Menu Produk pada User

## 6. Tampilan kategori

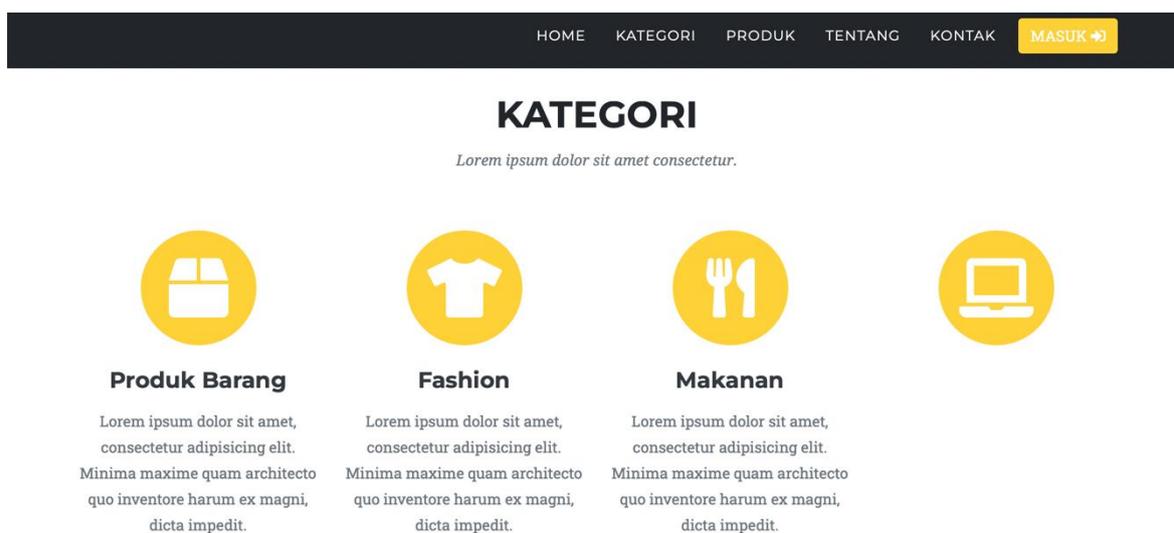
Pada tampilan ini akan menampilkan kategori pada sistem pemasaran UMKM deli serdang berbasis *website*. Berikut ini tampilan menu kategori pada gambar 4.6



**Gambar 4.6** Tampilan Menu Kategori

## 7. Tampilan Menu Kategori pada User

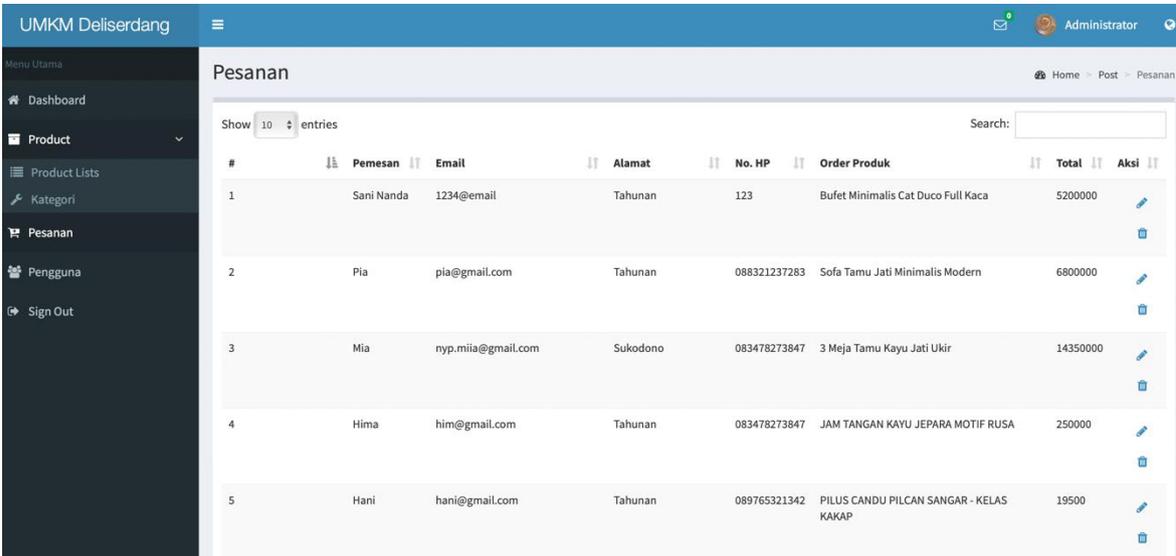
Pada menu kateogir akan menampilkan keseluruhan kategori yang terdapat pada sistem UMKM berbasis *website* seperti pada gambar berikut ini:



**Gambar 4.7** Tampilan Menu Kategori pada User

## 8. Tampilan Pesanan

Pada tampilan pesanan ini akan menampilkan keseluruhan isi pesanan yang ada pada sistem umkm deliserdang. Berikut ini isi dari menu pesanan pada gambar 4.8



#	Pemesan	Email	Alamat	No. HP	Order Produk	Total	Aksi
1	Sani Nanda	1234@email	Tahunan	123	Bufet Minimalis Cat Duco Full Kaca	5200000	 
2	Pia	pia@gmail.com	Tahunan	088321237283	Sofa Tamu Jati Minimalis Modern	6800000	 
3	Mia	nyp.mia@gmail.com	Sukodono	083478273847	3 Meja Tamu Kayu Jati Ukir	14350000	 
4	Hima	him@gmail.com	Tahunan	083478273847	JAM TANGAN KAYU JEPARA MOTIF RUSA	250000	 
5	Hani	hani@gmail.com	Tahunan	089765321342	PILUS CANDU PILCAN SANGAR - KELAS KAKAP	19500	 

**Gambar 4.8** Tampilan Menu Pesanan

## 9. Tampilan pemesanan UMKM pada User

Pada tampilan pemesanan umkm akan menampilkan form data umkm, seperti pada gambar berikut ini:



**ISI DATA DIRI**  
*Lengkapi Data Diri*

[← Kembali](#)

**Masukan Data Diri** ▼

**Nama**  
Nama Lengkap

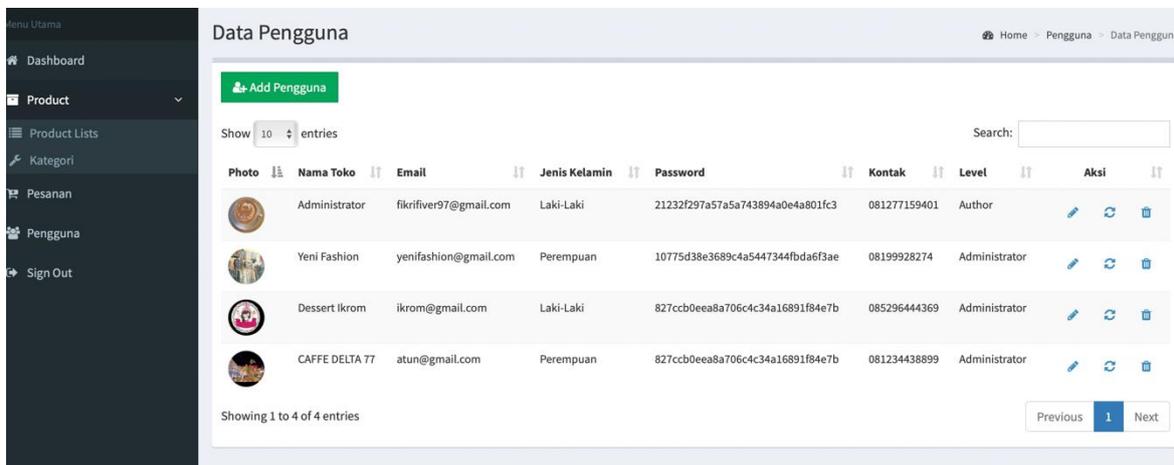
**Alamat**  
Masukan Alamat

**Email**  
Email

**Gambar 4.9** Tampilan Pemesanan UMKM

## 10. Tampilan Menu daftar pengguna

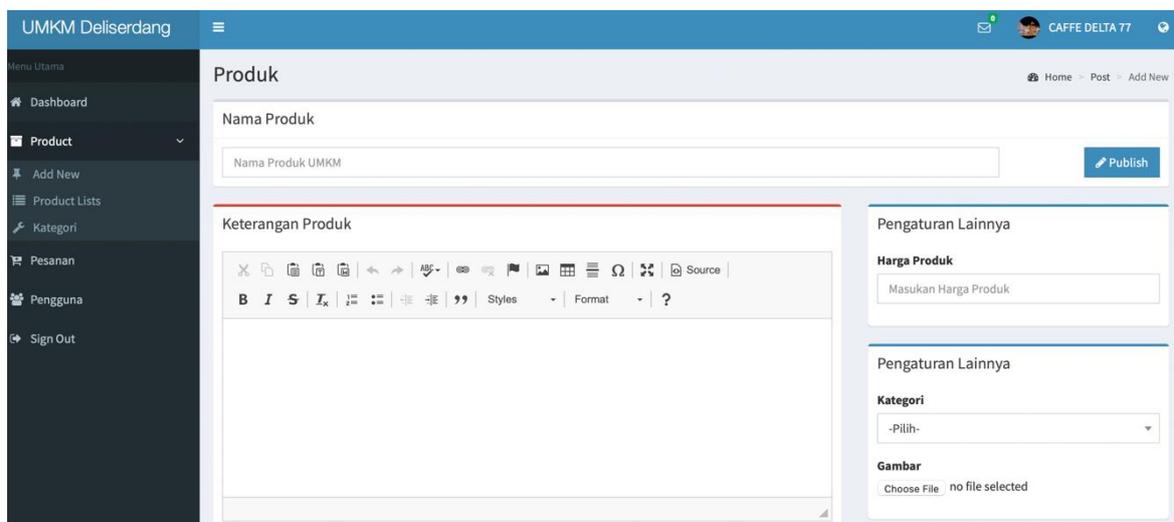
Pada tampilan ini akan ditampilkan menu daftar pengguna yang menampilkan semua data pelaku UMKM deliserdang. Berikut ini tampilan daftar pengguna pada gambar 4.10 berikut ini



**Gambar 4.10** Tampilan Daftar Pengguna

## 11. Tampilan tambah produk

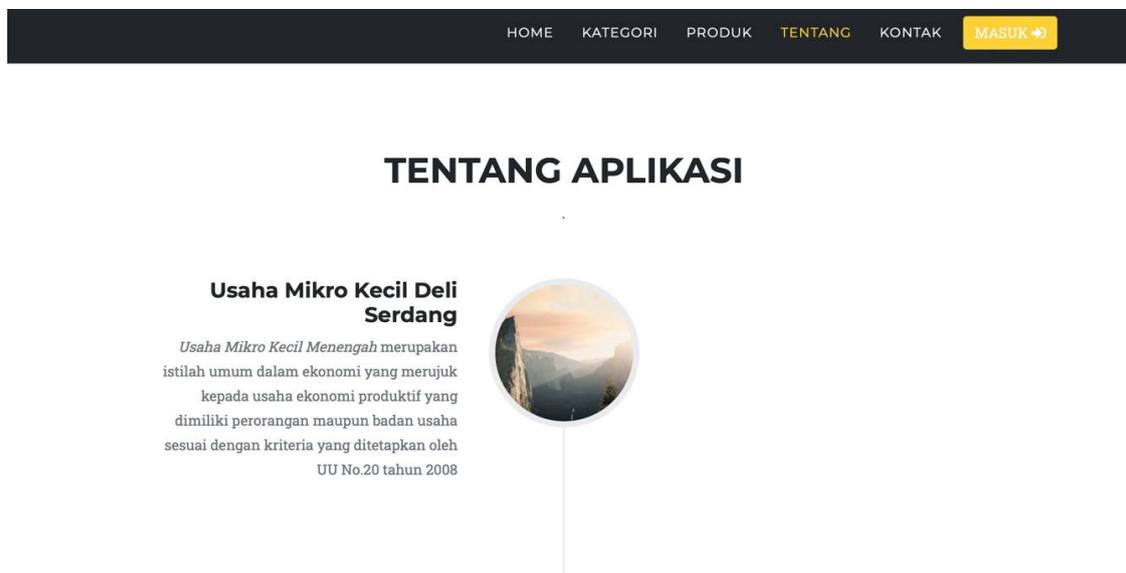
Pada data tampilan tambah produk berfungsi melakukan penambahan pada produk UMKM deliserdang yang dilakukan . Berikut ini tampilan dari tambah produk yang akan ditampilkan pada gambar 4.11



**Gambar 4.11** Tampilan Tambah Produk

## 12. Tampilan Menu tentang

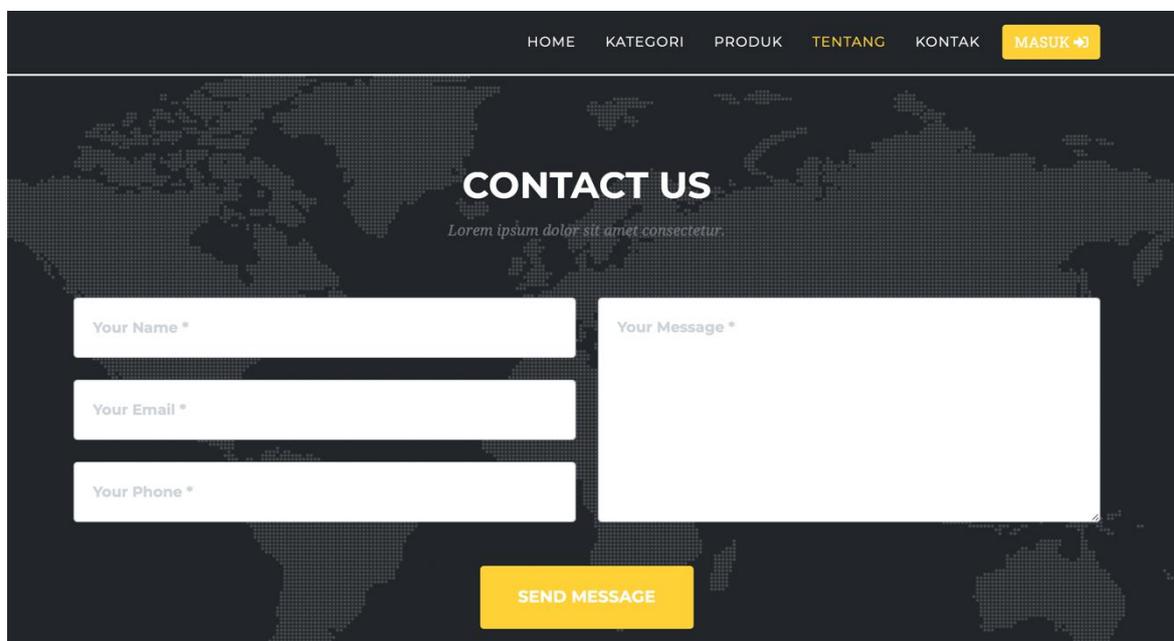
Pada tampilan menu tentang akan informasi dari umkm deliserdang berbasis *website*, seperti pada gambar berikut ini;



**Gambar 4.12** Tampilan Menu Tentang

## 13. Tampilan Menu Kontak

Pada tampilan menu kontak akan menampilkan form kontak pada sistem umkm berbasis *website*, Berikut ini tampilan menu kontak pada gambar 4.13



**Gambar 4.13** Tampilan menu kontak

#### 14. Tampilan pemesanan UMKM

Pada tampilan pemesanan umkm akan menampilkan form data umkm, seperti pada gambar berikut ini:

**ISI DATA DIRI**  
*Lengkapi Data Diri*

← Kembali

Masukan Data Diri ▾

**Nama**  
Nama Lengkap

**Alamat**  
Masukan Alamat

**Email**  
Email

**Gambar 4.13** Tampilan pemesanan UMKM

#### 4.2 Pembahasan

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan dalam menerapkan media promosi berbasis website yang digunakan oleh masyarakat delitua dalam melakukan promosi produk UMKM delitua. Sistem yang dibangun terdiri dari 3 pengguna yaitu konsumen, penjual dan administrator. dalam menggunakan website promosi UMKM delitua harus terlebih dahulu melakukan pendaftaran pada sistem dengan memasukkan data data yang sudah ada di form pendaftaran kemudian pengguna dapat melakukan login dengan memasukkan username dan password. Pengguna dapat melihat produk yang ditawarkan pada website sesuai kategori dari produk. Dalam melakukan pemesanan produk pengguna melakukan pengisian form pembelian dan penjual akan melakukan persetujuan pembelian dan melakukan pengantaran pemesanan secara langsung, pada tampilan antar muka penjual akan menampilkan menu produk, kategori dan menu pemesanan yang masing masing dapat dikelola oleh penjual. Pada halaman penjual poroduk dapat ditambahkan sesuai kebutuhan penjual dan dapat melihat data pemesanan sedangkan pada antar muka administrator akan menampilkan data data seperti menu pengguna, produk

dan kategori , tugas dari administrator sebagai pengguna yang memiliki hak akses yang lebih tinggi yang dapat melakukan kontrol terhadap data data yang ada pada website promosi UMKM.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Dalam uraian rangkaian mulai dari proses pembuatan Sistem pemasaran UMKM deli serdang berbasis website, dapat ditarik beberapa kesimpulan penting antara lain:

1. Membantu UMKM Deli Tua dalam memberikan layanan bisnis berupa sistem penjualan produk UMKM Deli Tua
2. Dengan adanya sistem informasi promosi UMKM akan dapat membantu para pelaku usaha UMKM untuk menarik para pelanggan yang berada disekitaran Deli Tua dan menjadi salah satu media promosi untuk mempromosikan toko dan juga produk yang dijual baik dalam daerah wilayah Deli Tua maupun luar daerah.
3. Hadirnya sistem informasi dalam mempromosikan UMKM akan mempengaruhi hasil pertumbuhan dari ekonomi UMKM yang ada di Deli Tua dan menjadikan sistem informasi promosi UMKM ini akan menjadi salah satu wadah media dalam melakukan promosi keluar daerah Deli Tua
4. Menerapkan metode *extream programming* sehingga sistem pemasaran UMKM berbasis website menghasilkan produk yang sudah melewati tahapan analisa, rancangan, implementasi dan testing.
5. Dalam melakukan pemesanan produk UMKM hanya dapat melakukan pembayaran via transfer antar bank yang dimiliki oleh penjual produk UMKM.

#### 5.2 Saran

Dari Penelitian yang telah penulis lakukan tentunya tidak akan terlepas dari kekurangan, oleh karena itu perlu adanya perbaikan dan pengembangan sistem lebih lanjut kedepannya, maka diperlukan dan harus diperhatikan beberapa, diantaranya:

1. Pengembangan lebih lanjut terhadap sistem UMKM deliserdang dengan sistem yang lebih *user-friendly* dengan memperhatikan aspek-aspek interaksi manusia dan komputer
2. Perlu ada fitur pengantaran secara online pada produk produk UMKM agar produk UMKM yang dibeli dapat diantar langsung kepada para konsumen yang tidak memiliki kendaraan untuk mengambil produk tersebut

3. Perlunya metode pengembangan perangkat lunak yang lain untuk memperoleh hasil sistem berbasis website yang efektif
4. Perlu penambahan fitur konfirmasi transfer secara otomatis ke dalam sistem agar dapat lebih memudahkan penjual dalam melihat pembayaran mana yang telah dikonfirmasi kevaliditasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Amrin Lubis, Murni, I., & Aisyara, D. (2019). Gis Dapat Dilihat Pada Upaya Bagaimana Menumbuhkan Minat Wisata Dengan Memberikan Informasi Lokasi Wisata Berdasarkan Lokasi Garis Bujur Dan Garis Lintang Melalui Peta Yang Ada Pada Gis. *March 10*. <https://www.tneutron.net/sipil/penggunaan-sistem-informasi-geografis-sig/>
- Ardiyasa, I. W., & Wibawa, I. P. C. (2018). Pembuatan Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Pada Umkm Kopi Ud. Arta Merta Banjar Badingkayu Desa Pengeragoan, Jembrana. *Widyabhakti Jurnal Ilmiah Populer*, 1(3), 67–71. <https://Widyabhakti.Stikom-Bali.Ac.Id/Index.Php/Widyabhakti/Article/View/108>
- Asmawati, E., Absari, D. T., Herlambang, A., & Haryono, Y. (2017). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Produksi Pada Umkm Kerupuk Sidoarjo. *Teknika*, 6(1), 1–6.
- Azdy, R. A., & Rini, A. (2018). Penerapan Extreme Programming Dalam Membangun Aplikasi Pengaduan Layanan Pelanggan (Palapa) Pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(2), 197. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201852658>
- Bachtiar, I. Y. (2019). Analisis Strategi Pemasaran Produk Pembiayaan Dan Simpanan Baitul Maal Wa Tamwil Rizwa Tulungagung Dalam Meningkatkan Jumlah Nasabah.
- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina, A. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah Dengan Menggunakan Framework Bootstrap ( Studi Kasus Smp Negeri 6 Prabumulih ). *Jurnal Sisfokom (Sistem Informasi Dan Komputer)*, 7(1), 22. <https://doi.org/10.32736/Sisfokom.V7i1.278>
- Desember, J., & Andrasto, T. (2017). Pengembangan Sistem Database Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Dosen Unnes. *Emitor - Jurnal Teknik Elektro*, 5(2).
- Faris, M., & Wisaksono, A. (2021). Pengembangan Aplikasi E-Commerce Untuk Pemasaran Biji Dan Bubuk Kopi Berbasis Web:(Studi Kasus D'votee Coffee). *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 1(1), 61–72.
- Fitri, T. A., & Arsyad, M. N. (2017). Rancangan Aplikasi Pelayanan Kesehatan Berbasis Geographic Information System (Gis) Versi Android Di Kota Pekanbaru. *Jst (Jurnal Sains Terapan)*, 3(2). <https://doi.org/10.32487/Jst.V3i2.256>
- Hasugian, P. S. (2018). Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi. *Journal Of Informatic Pelita Nusantara*, 3(1), 82–86.
- Indrayani, L., Awopi, F., & Zabir, S. (2020). Sistem Informasi Pemasaran Usaha Kecil Menengah (Ukm) Berbasis Website. *Dinamis*, 17(1. Juli), 111–116.
- Khoir, S. A., Yudhana, A., & S, S. (2020). Implementasi Gps (Global Positioning System) Pada Presensi Berbasis Android Di Bmt Insan Mandiri. *J-Sakti (Jurnal Sains Komputer Dan Informatika)*, 4(1), 9. <https://doi.org/10.30645/J-Sakti.V4i1.182>
- Mluyati, S. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Penyewaan Wedding Organizer Berbasis Web Dengan Php Dan Mysql Pada Kiki Rias. *Jurnal Teknik*, 7(2).
- Mulyana, M. (2019). *Perumusan Strategi Pemasaran*.
- Osis, J., & Donins, U. (2017A). Topological Uml Modeling. *Topuml Modeling*, August, 133–151. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-805476-5.00005-8>

- Osis, J., & Donins, U. (2017B). Topological Uml Modeling. *Topuml Modeling*, November 2018, 133–151. <https://doi.org/10.1016/B978-0-12-805476-5.00005-8>
- Prabowo, W. A., & Wiguna, C. (2021). Sistem Informasi Umkm Bengkel Berbasis Web Menggunakan Metode Scrum. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 5(1), 149–156.
- Sagirani, T., & Diradinata, M. E. (2018). Perancangan Sistem Informasi Bagi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah Dalam Meningkatkan Layanan Pada Pelanggan. *Jurnal Komunika: Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 7(1), 18–29.
- Suendri. (2018A). *Implementasi Diagram Uml (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: Uin Sumatera Utara Medan)*. 6341(November), 1–9.
- Suendri. (2018B). Implementasi Diagram Uml (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Remunerasi Dosen Dengan Database Oracle (Studi Kasus: Uin Sumatera Utara Medan). *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 3(1), 1–9.
- Utami, L. A., & Khasanah, S. N. (2019). Sistem Informasi Penjualan Kerajinan Tempurung Kelapa Berbasis Web Pada Butik. *Jurnal & Penelitian Teknik Informatika*, 2(April 2018), 98–104. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/Repo/Viewitem/10884>
- Warman, I., & Ramdaniansyah, R. (2018). Analisis Perbandingan Kinerja Query Database Management System (Dbms) Antara Mysql 5.7. 16 Dan Mariadb 10.1. *Jurnal Teknoif Itp*, 6(1), 32–41.
- Werastuti, D. N. S., & Wahyuni, D. S. (2016). Sistem Informasi Berbasis Web 2.0 Produk Unggulan Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (Umkm) Di Kabupaten Buleleng. *Semin. Nas. Ris. Inov*, 4(1), 49–58.
- Widyastuti, D. A. R., Pramudyanto, A. B., & Astuti, R. A. V. N. P. (2018). Dinamika Dalam Membangun Merek Kolektif Pada Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah. *Komunikator*, 10(2), 150–162.
- Wijoyo, H., Vensuri, H., Sunarsi, D., Prasada, D., Setyawati, L., Lutfi, A. M., & Akbar, I. R. (2020). *Digitalisasi Umkm*. Insan Cendekia Mandiri.