

Aplikasi Berbasis Web Untuk UMKM Di Kabupaten Bantul (Modul Admin)

1st Alfain Azzaria Bustami

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

tomial@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Siska Komala Sari

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

siskaks@telkomuniversity.ac.id

3rd Elis Hernawati

Fakultas Ilmu Terapan

Universitas Telkom

Bandung, Indonesia

elishernawati@telkomuniversity.ac.id

Abstrak— Aplikasi Berbasis Web untuk UMKM di Kabupaten Bantul (Modul Admin UMKM) merupakan aplikasi yang memuat informasi UMKM daerah yang ada di Kabupaten Bantul. Penyebaran informasi mengenai UMKM daerah di Kabupaten Bantul masih kurang pada sebagian masyarakat. Aplikasi ini dibangun untuk membantu pemilik UMKM dalam mempromosikan serta menyediakan informasi yang lengkap dan informatif mengenai UMKM daerah Kabupaten Bantul bagi masyarakat umum sehingga dapat lebih menarik perhatian dari masyarakat. Penggunaan aplikasi ini menggunakan metode Waterfall dan menggunakan bahasa pemrograman PHP Framework Laravel dan database MySQL. Hasil dari aplikasi ini dapat membantu pemilik UMKM dalam mempromosikan serta penyediaan informasi UMKM bagi masyarakat.

Kata kunci— UMKM, Masyarakat, Aplikasi, Laravel, PHP, HTML, MySQL, Waterfall

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada masa pandemi Covid-19 ini sektor UMKM di Indonesia terkena dampaknya. Hal ini disebabkan adanya pandemi ini pendapatan UMKM di Indonesia sangat menurun. Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah (Kemenkop UKM) melaporkan bahwa ada 3,79 juta usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) yang memanfaatkan pemasaran secara online [1]. Jumlah tersebut hanya berkisar 8 persen dari total UMKM yang ada di Indonesia. Jumlah UMKM yang ada di Indonesia berkisar 59,2 juta sedangkan Kabupaten Bantul terdapat sekitar 86.376 UMKM.

Dalam melakukan pemasaran produk dari UMKM Kabupaten Bantul masih dilakukan secara manual yaitu dengan cara memasarkan produk tersebut dari orang ke orang. Pemilik UMKM Kabupaten Bantul sedikit kesulitan saat memasarkan dan melakukan promosi secara meluas, sehingga masih belum banyak yang tahu mengenai produk yang dihasilkan oleh UMKM di Kabupaten Bantul. Dalam penyajian produk UMKM Kabupaten Bantul ini diperlukan sebuah wadah pemasaran secara tepat.

Maka dari itu perlu dibangun sebuah aplikasi berbasis website yang menarik orang untuk membeli produk UMKM Kabupaten Bantul, dengan adanya aplikasi ini diharapkan bisa meningkatkan penjualan. Selain itu, dapat memperluas pemasaran ke seluruh Indonesia. Dengan adanya aplikasi berbasis website ini dapat mempermudah pelanggan dalam melakukan transaksi, mengetahui promosi yang sedang berlangsung, dan juga pelanggan dapat mengetahui informasi mengenai produk-produk yang ada di UMKM Kabupaten Bantul secara mudah. Dalam pengoperasian

aplikasi berbasis website ini diperlukan seorang admin yang dapat mengakses dan melakukan pengelolaan akun user, melakukan promosi produk, pengaturan kategori produk dalam menambah dan mengubah kategori, dan juga dapat melihat laporan penjualan di setiap pemilik UMKM Kabupaten Bantul. Admin dapat memperbaharui data yang ada pada aplikasi berbasis website sesuai dengan data terbaru.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari proyek ini, yaitu:

1. Bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan promosi?
2. Bagaimana admin dapat mengetahui laporan penjualan produk UMKM?
3. Bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan akun user?
4. Bagaimana admin dapat melakukan pengelolaan kategori?

C. Tujuan

Adapun tujuan dari proyek ini adalah untuk mengembangkan aplikasi yang memiliki fitur dibawah ini, yaitu:

1. Untuk memfasilitasi dalam pengunggahan dan pengelolaan promosi.
2. Untuk memfasilitasi laporan penjualan produk UMKM.
3. Untuk memfasilitasi cara pengelolaan akun user.
4. Untuk memfasilitasi cara pengelolaan kategori.

D. Metode Pengerjaan

Dalam pencapaian tujuan digunakan metodologi terstruktur. Sedangkan untuk model pengembangan yang digunakan yaitu model pengembangan waterfall. Waterfall model merupakan proses perangkat lunak yang mengambil kegiatan proses dasar spesifikasi, pengembangan, validasi, dan evolusi, serta merepresentasikannya sebagai fase-fase proses yang berbeda seperti analisis dan definisi persyaratan, perancangan perangkat lunak, implementasi, pengujian unit, integrasi sistem, pengujian sistem, operasi dan pemeliharaan [2].

II. KAJIAN TEORI

A. UMKM

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) memiliki definisi yang berbeda pada setiap literatur menurut beberapa instansi atau lembaga bahkan undang-undang. Sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2008 bab 1 pasal 1 tentang

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), didefinisikan sebagai berikut:

1. Usaha Mikro ialah usaha produktif yang dimiliki orang perorangan dan/atau sebuah badan usaha perorangan yang telah memenuhi kriteria Usaha Mikro sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang ini.
2. Usaha Kecil ialah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, dilakukan oleh orang perorangan atau sebuah badan usaha yang tidak memiliki anak perusahaan dan tidak termasuk cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar yang memenuhi kriteria Usaha Kecil sebagaimana yang telah diatur dalam Undang-Undang ini.
3. Usaha Menengah ialah usaha ekonomi produktif yang dilakukan dari suatu badan usaha dengan jumlah kekayaan bersih atau dari hasil penjualan tahunan yang lebih besar dari Usaha Menengah, yang terdiri dari usaha nasional milik negara atau swasta, usaha patungan, dan usaha asing yang melakukan kegiatan ekonomi di Indonesia [3].

B. WEB

World Wide Web atau WWW atau yang sering disebut dengan WEB merupakan layanan yang terhubung dengan internet. Web dapat menyediakan informasi bagi penggunaanya yang telah terhubung ke internet. Website tersedia dalam bentuk halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi, suara, atau gabungan dari seluruh informasi [4].

III. METODE

Dalam pengembangan aplikasi ini kami menggunakan metode *waterfall* dengan tahapan – tahapan sebagai berikut:

A. Analisa Kebutuhan

Proses Analisa kebutuhan merupakan kegiatan analisa terhadap kebutuhan sistem yang akan dibuat. Pengumpulan data pada tahapan ini dilakukan dengan observasi langsung ke Pemilik UMKM serta masyarakat di Kabupaten Bantul untuk dapat mengetahui informasi mengenai UMKM daerah di Kabupaten Bantul serta melakukan literature review pada aplikasi sejenis.

B. Desain

Pada tahapan ini dilakukan proses yang terfokus pada desain perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, implementasi desain antar muka, dan prosedur pengkodean untuk memberikan gambaran mengenai aplikasi yang akan dibuat.

C. Pengkodean dan Pengujian

Proses pengkodean aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan menggunakan database MySQL. Pengujian dari aplikasi web ini menggunakan metode pengujian Black Box dan User Acceptance Test.

D. Implementasi

Pada tahapan implementasi aplikasi yang sudah dibuat akan diimplementasikan dan di uji coba langsung.

E. Pemeliharaan

Proyek akhir ini tidak sampai tahap pemeliharaan.

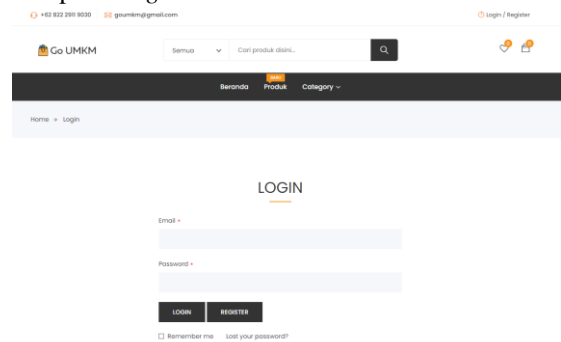
Adapun waktu pengerjaan seperti tabel dibawah ini:

Tahapan	Nov 2021	Des 2021	Jan 2022	Feb 2022	Mar 2022	April 2022
Requirements Definitions						
System and Software Design						
Implementation and Unit Testing						
Integration and System Testing						
Dokumenasi dan Penyusunan PA						

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

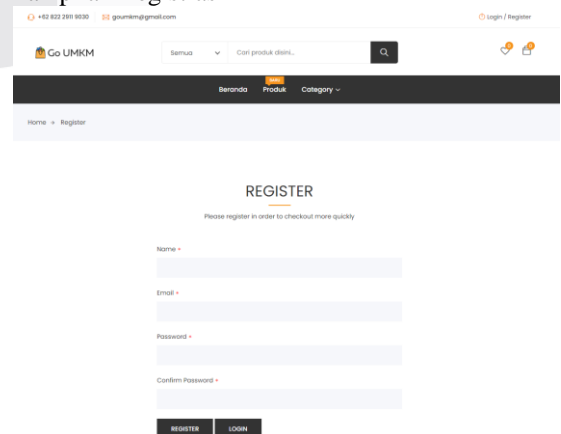
Berikut merupakan tampilan dari aplikasi yang kami bangun:

A. Tampilan Login



Pada gambar diatas (Gambar 1) user dapat melakukan login sesuai dengan data aplikasi apabila telah terdaftar dalam aplikasi Go UMKM.

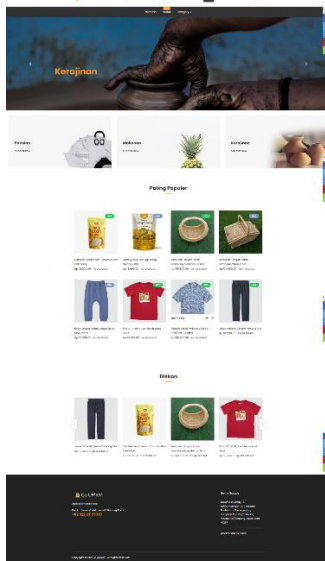
B. Tampilan Registrasi



Pada gambar diatas (Gambar 2) user belum memiliki akun

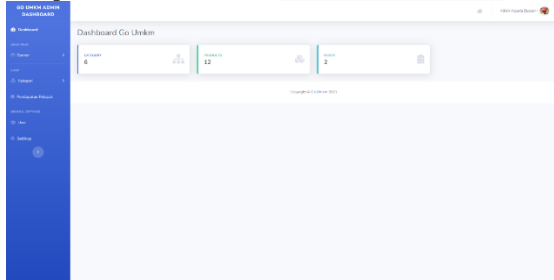
aplikasi Go UMKM maka akan mengisi form registrasi terlebih dahulu.

C. Tampilan Home



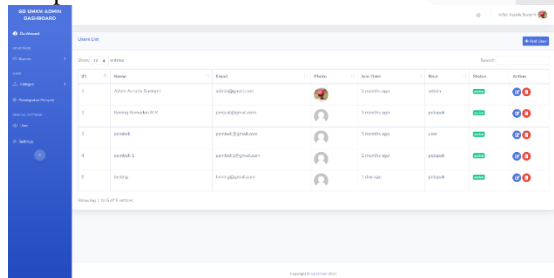
Pada gambar diatas (Gambar 3) menu *home* dapat diakses tanpa melakukan *login*, akan tetapi tampilan serta fitur yang dapat diakses akan terbatas. Apabila telah berhasil login akan masuk ke halaman home secara bebas sesuai dengan *role login*.

D. Tampilan Dashboard Admin



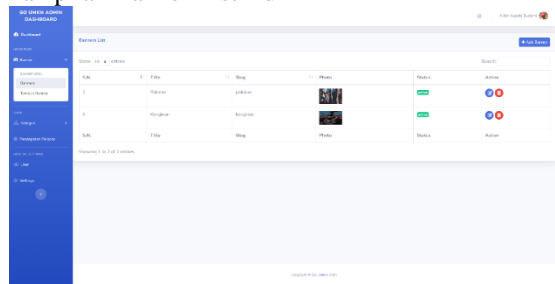
Pada gambar diatas (Gambar 4) terdapat beberapa informasi yang meliputi kategori, produk, order, data yang di post, dan juga grafik pembelian. Dimana di setiap informasi berkaitan dengan data inputan yang di lakukan oleh pemilik umkm dan masyarakat.

E. Tampilan User List Admin



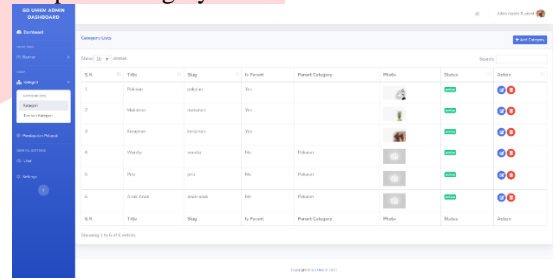
Pada gambar diatas (Gambar 5) terdapat beberapa informasi mengenai akun yang terdaftar, informasi itu berupa nama, email, foto, tanggal join, role (admin, pemilik umkm, dan masyarakat), status, action. Pada bagian action dimana admin bisa merubah dan juga menonaktifkan data-data.

F. Tampilan Banner List Admin



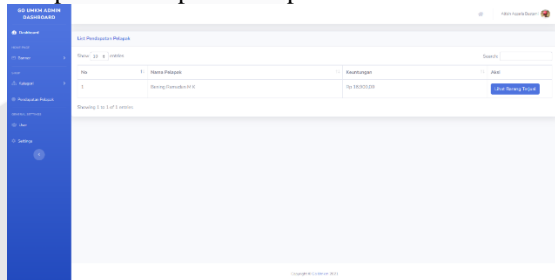
Pada gambar diatas (Gambar 6) terdapat beberapa informasi mengenai postingan informasi yang berkaitan dengan UMKM. Data yang disimpan berupa judul, slug (berisi informasi yang akan disampaikan), foto, dan juga action. Pada bagian action dimana admin bisa merubah dan juga menonaktifkan data-data.

G. Tampilan Category List Admin



Pada gambar diatas (Gambar 7) admin bisa menambahkan kategori ataupun menonaktifkan kategori yang berisi pengelompokan produk. Data yang ada pada kategori list ini berupa nama kategori, slug(nama produk yang masuk pada kategori), foto, status, dan juga action. Pada bagian action dimana admin bisa merubah dan juga menonaktifkan data-data.

H. Tampilan Pendapatan Pelapak



Pada gambar diatas (Gambar 8) admin bisa melihat pendapatan pelapak yang berisi jumlah pendapatan dari penjualan. Data yang ada pada pendapatan pelapak ini berupa nama pelapak, keuntungan dan aksi. Pada tombol aksi dimana admin bisa melihat penjualan pelapak lebih detail.

I. Tampilan Detail Pendapatan Pelapak



Pada gambar diatas (Gambar 9) admin bisa melihat detail pendapatan pelapak yang berisi jumlah pendapatan dari penjualan. Data yang ada pada pendapatan pelapak ini berupa nama barang, harga, photo, quantity dan total.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah serta tujuan yang ingin dicapai, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini dapat:

- A. Mengetahui cara pengelolaan promosi.
- B. Mengetahui peningkatan data pemasaran UMKM.
- C. Mengetahui cara pengelolaan akun user.
- D. Mengetahui cara pengelolaan kategori.

Tercapainya tujuan-tujuan tersebut dibuktikan dengan adanya fitur-fitur pendukung yaitu banners, pendapatan pelapak, kategori serta fitur transaksi sehingga dapat melakukan pengelolaan didalam aplikasi Go UMKM.

REFERENSI

- [1] “Kementerian Komunikasi dan Informatika.” https://www.kominfo.go.id/content/detail/11526/kemenkop-ukm-379-juta-umkm-sudah-go-online/0/sorotan_media (accessed Aug. 09, 2022).
- [2] “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENDATAAN PENDUDUK BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL PADA DESA BOGOREJO KECAMATAN GEDONGTATAAN APRILIA ARISANTI Jurusan Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Pringsewu Lampung.”
- [3] “UU No. 20 Tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah [JDIH BPK RI].” <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/39653/uu-no-20-tahun-2008> (accessed Aug. 09, 2022).
- [4] “pengertian WEB.” <http://raghibnuruddin217.blogspot.com/> (accessed Aug. 09, 2022).