

PENERAPAN WEBSITE UMKM UNTUK MEDIA MARKETING USAHA RUMAHAN DENDENG BAROKAH JAYA

Pajar Arifin
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
If19.pajararifin@mhs.ubpkarawang.ac.id

Abstrak

Usaha Mikro Kecil Menengah atau biasa disebut dengan UMKM merupakan salah satu kegiatan usaha yang dapat dilakukan oleh semua masyarakat, UMKM juga merupakan jenis usaha yang dapat mengatasi perekonomian masyarakat Indonesia. Selain itu UMKM juga dapat mengatasi pengangguran karena dapat menyerap tenaga kerja di Indonesia. Berdasarkan data pokok desa tahun 2021, desa ini mempunyai 200 usaha mikro kecil menengah dan yang menerima bantuan usaha sebanyak 49 UMKM. Akan tetapi banyak faktor yang menghambat perkembangan UMKM di Desa Gempolkarya itu sendiri, salah satu nya yaitu kurangnya pemahaman masyarakat tentang Digitalisasi dan Teknologi. Maka dari itu di lakukan lah pembinaan dan penyuluhan pemanfaatan teknologi informasi pada UMKM dan masyarakat sekitar salah satu nya yaitu pemanfaatan *website* untuk *digital marketing*. Pembuatan *website* menggunakan metode empat tahapan pengembangan metode air terjun (*Waterfall*) yaitu. *Requirement, System Design, Coding & implementation dan Integration & testing*, menggunakan tools Bootstraps studio. Dengan data yang di ambil dari UMKM *website* di buat sederhana mungkin supaya pelaku UMKM mengerti dan dapat menggunakannya.

Kata kunci: UMKM, *website*, *metode waterfall*, *digital marketing*

Pendahuluan

Usaha mikro kecil menengah (UMKM) merupakan salah satu peran penting dalam perekonomian masyarakat Indonesia, bidang usaha ini banyak dijalankan oleh para pengusaha kecil dan menengah yang berasal dari industri keluarga atau rumahan, karena mudah dikelola dan tidak membutuhkan biaya yang sangat besar dalam proses pendiriannya. Selain itu UMKM juga dapat mengatasi dari pengangguran karena dapat menyerap tenaga kerja di Indonesia, saat ini UMKM yang ada di Indonesia dapat dengan mudah kita temui pada tiap sudut daerah, salah satunya UMKM Desa Gempolkarya. Desa Gempolkarya merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Tirtajaya. Kabupaten Karawang. Secara geografis letak wilayah Desa Gempolkarya terletak di titik LS -6.062514 dan BT 107.265117 dengan batas-batas wilayah yakni batas utara Desa Sumurlaban, batas timur Desa Srijaya, batas selatan Desa Kampungawah, dan batas sebelah barat Desa Pisangsambo.

Desa Gempolkarya memiliki luas wilayah sekitar 400,30 Ha yang terbagi menjadi dua jenis pertanahan, yang pertama untuk tanah sawah/perkebunan seluas 360,17 Ha, yang kedua yaitu perumahan/pemukiman seluas 40,19 Ha. Berdasarkan data pokok desa atau keluarahan

tahun 2021, desa ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 4703 jiwa, yang terdiri dari 2387 jiwa laki-laki dan 2316 Jiwa perempuan dengan kepadatan 1.175,75 Jiwa/km. Desa Gempolkarya terletak ditengah masyarakat yang unggul di sektor pertanian dan perkebunan. Maka dari itu, tidak sedikit dari masyarakat Desa Gempolkarya berprofesi sebagai petani dan peternak, ada juga sebagian masyarakat yang berprofesi sebagai wiraswasta seperti membuka warung atau toko sembako, sisanya berprofesi lain dan rata-rata mendirikan usaha (UMKM), berdasarkan data pokok desa tahun 2021, desa ini mempunyai 200 usaha mikro kecil menengah dan yang menerima bantuan usaha sebanyak 49 UMKM.

Melihat data potensi Desa yang begitu besar serta UMKM yang begitu banyak Desa Gempolkarya bisa menjadi Desa yang maju dan unggul. Akan tetapi banyak faktor yang menghambat perkembangan UMKM di Desa Gempolkarya itu sendiri, salah satu nya yaitu kurangnya pemahaman masyarakat tentang Digitalisasi dan Teknologi. Pembinaan terhadap UMKM dan Sosialisasi tentang *Digital Marketing* merupakan solusi untuk meningkatkan daya saing UMKM di era industri 4.0. Salah satu contoh penerapan teknologi untuk meningkatkan daya saing UMKM yaitu *Website*, selain berfungsi sebagai media *marketing digital* juga bisa meningkatkan kredibilitas UMKM. Maka dari itu penulis mengambil program kerja individu “**Pembuatan Website Umkm Untuk Media Marketing Usaha Rumahan Dendeng Barokah Jaya**” yang bekerjasama dengan salah satu UMKM setempat dalam kegiatan KKN 2022.

Metode

Pengembangan *website* yang di lakukan menggunakan empat tahapan pengembangan metode air terjun (*Waterfall*) yaitu. *Requirement, System Design, Coding & implementation dan Integration & testing*.

1. Waktu dan tempat kajian

Kajian dilakukakn di Desa Gempolkarya Kecamatan Tirtajaya dari tanggal 1 juli 2022 sampai dengan selesai . Perincian penelitian ditunjukkan pada Tabel berikut.

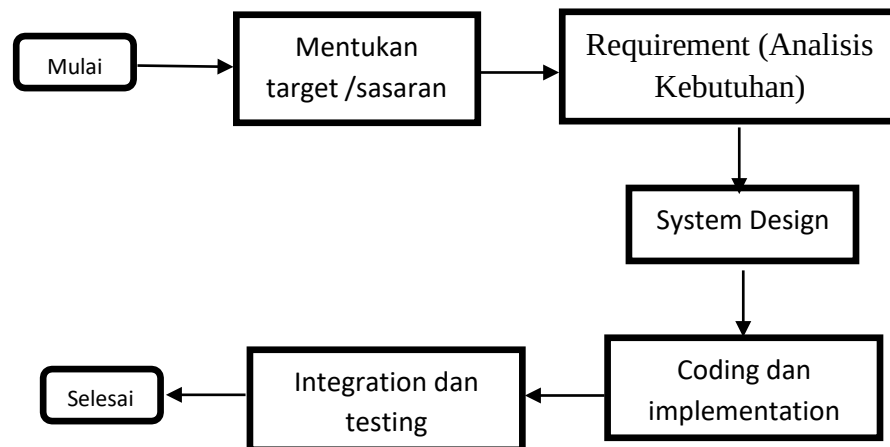
No	Keterangan	Juli			
		Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3	Minggu 4
1.	Menentukan target / Sasaran				
2.	Requirement (Analisis Kebutuhan)				
3.	System Design (Desain Sistem)				
4.	Coding & Implementation				
5.	Integration & Testing				

2. Target / Sasaran

Target merupakan usaha rumahan Dendeng ikan yang di miliki oleh Pak Rainih 53 tahun.

3. Prosedur Kajian

Kajian ini di awali dengan menentukan target atau sasaran, kemudian melakukan *Requirment* (Analisis Kebutuhan), *System Design* , *Coding*, dan *Testing*.



Gambar Flowchart Prosedur

4. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Analisa dilakukan dengan observasi di lakukan dengan wawancara langsung ke pihak UMKM Dendeng Ikan untuk mengetahui proses pembuatan, *packing* sampai ke proses pemasaran. Data yang di dapat dari hasil observasi kemudian di jadikan sebagai data yang di pakai untuk portfolio dan *catalog product* di *website* UMKM yang akan di buat.



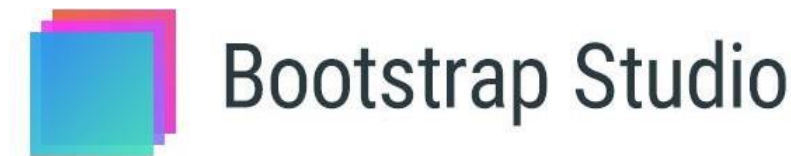
Gambar Dendeng Ikan

5. System Design (Desain Sistem)

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. *Design Web* akan di buat *friendly* dan sederhana mungkin mengingat pelaku UMKM sendiri baru mengenal teknologi.

6. Coding dan implementation

Dalam membuat program menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Markup Language (HTML)*, *Hypertext Preprocessor (PHP)* , CSS dan Bootstrap. Tools yang di gunakan dalam pembuatan *website* UMKM ini yaitu Bootsrap studio. Bootstrap studio itu sendiri yaitu sebuah tools atau aplikasi yang dapat kita gunakan untuk mendesain web yang responsif.



Gambar Bootsrap studio.

7. Integration & Testing

Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut kemudian diperbaiki. Tahapan ini bisa dikatakan tahap akhir dalam pembuatan sebuah sistem.

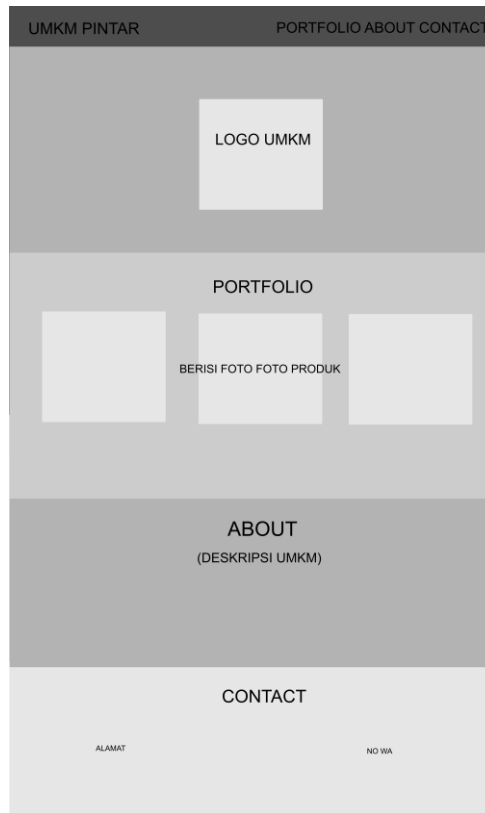
Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Requirement (Analisis Kebutuhan)

Sesuai dengan hasil observasi yang di lakukan di UMKM dendeng barokah jaya yaitu kurang menarik nya *packaging*, kurang pemahaman nya tentang teknologi, fasilitas yang kurang mendukung dan kurang luasnya target pasar menjadi faktor UMKM sulit berkembang.

2. System Design (Desain Sistem)

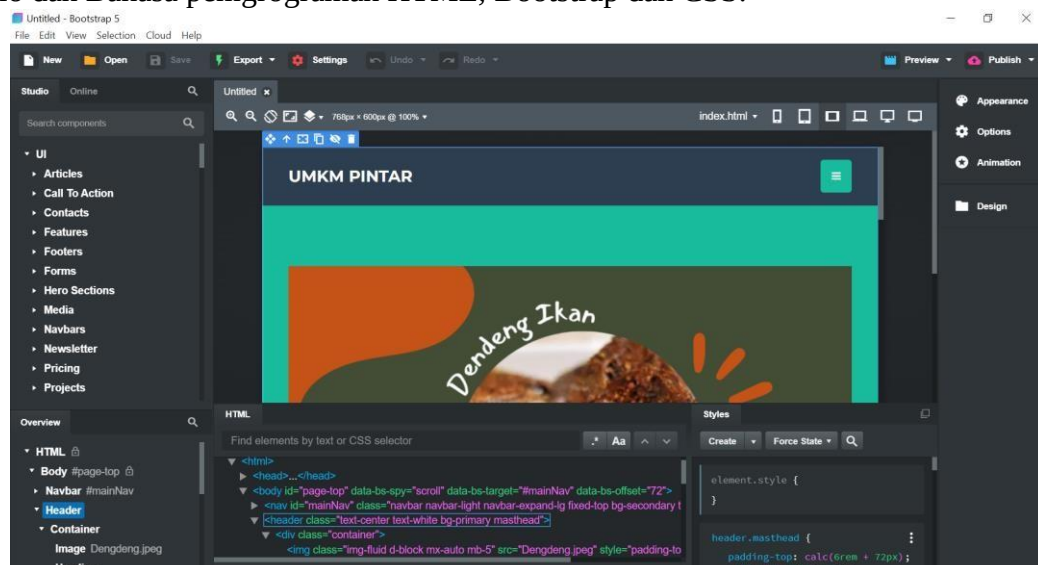
Desain web di buat simple dan *friendly* mengingat faktor – faktor di atas, supaya pelaku UMKM yang mengelola web bisa menggunakan nya dengan mudah.



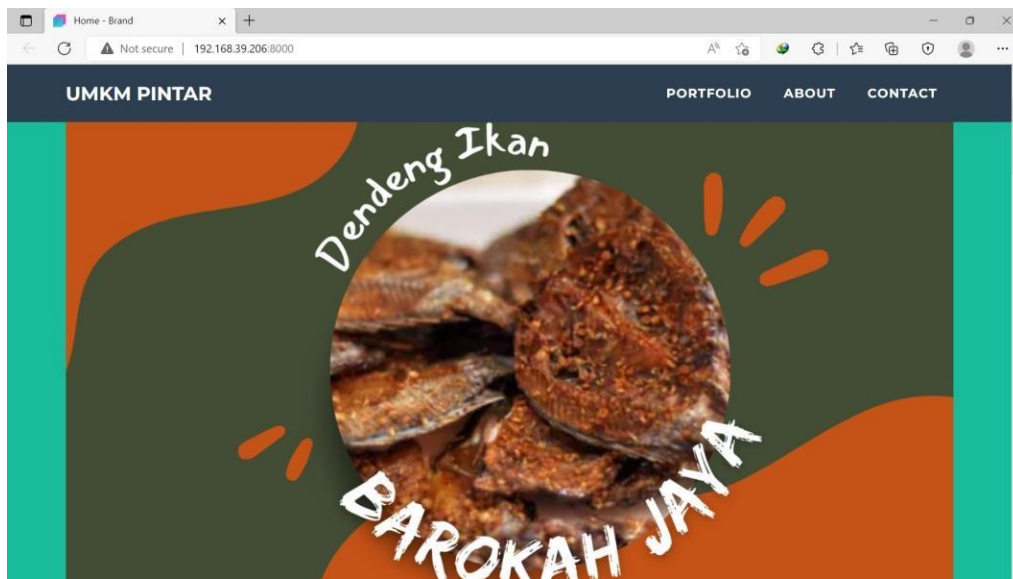
Gambar Mock up System

3. Coding dan Implementation

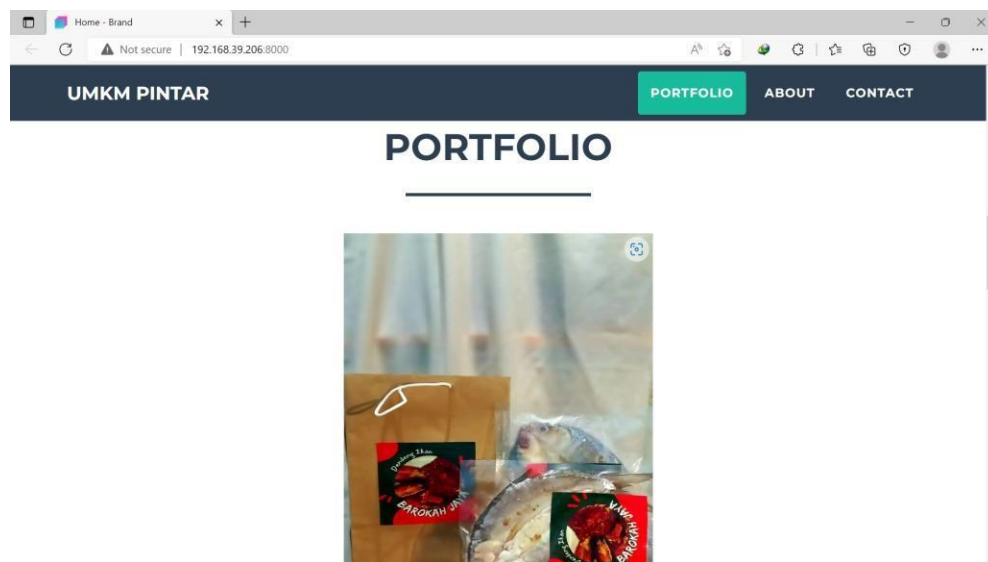
Pada tahapan ini akan dilakukan implementasi berdasarkan sistem yang telah dirancang sebelumnya. Implementasi ini dilakukan menggunakan tools Bootstrap studio dan Bahasa pemrograman HTML, Bootstrap dan CSS.



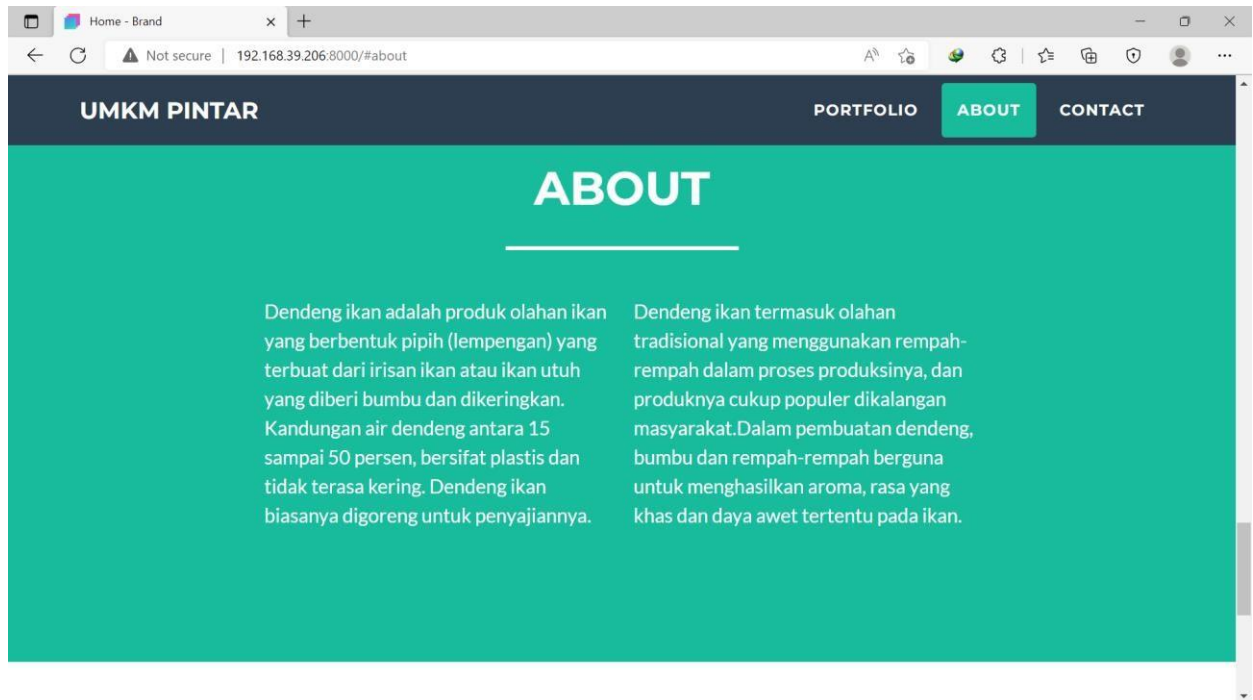
Gambar Tools Bootstrap studio
Berikut adalah tampilan *User Interface* (UI) pada Web :



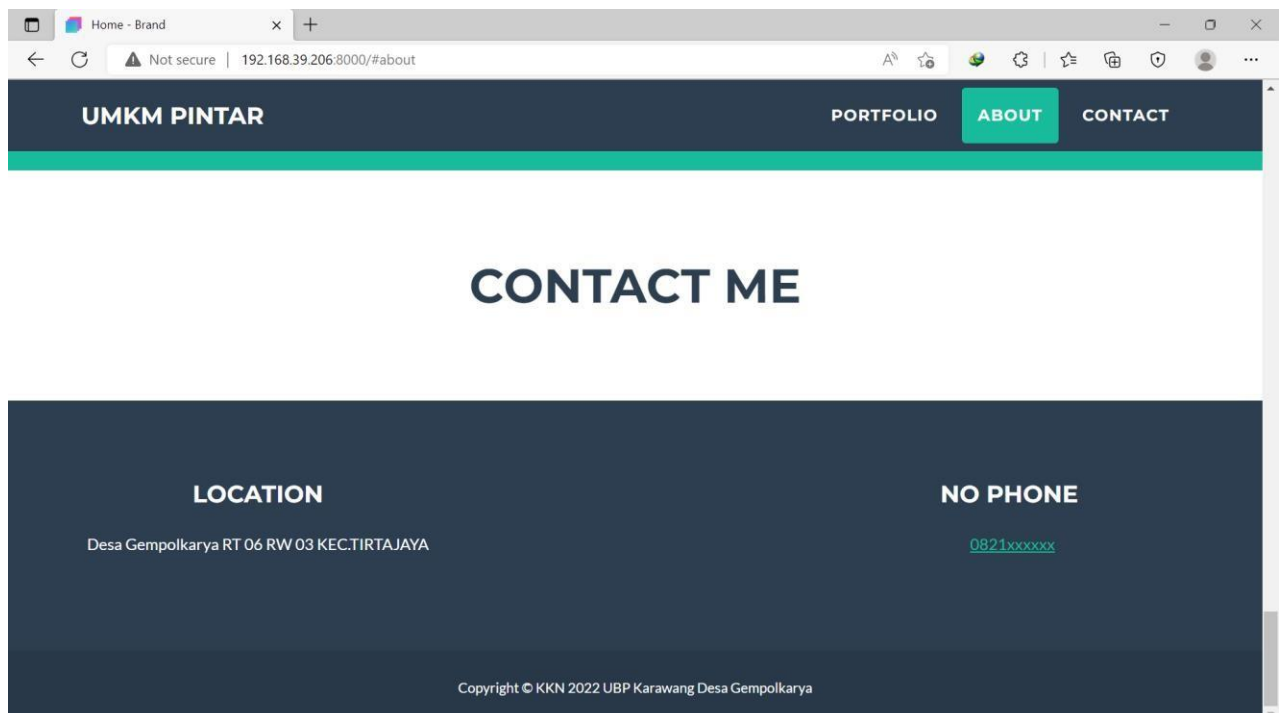
Gambar Menu Home Web UMKM



Gambar Menu Portfolio UMKM



Gambar Menu About UMKM

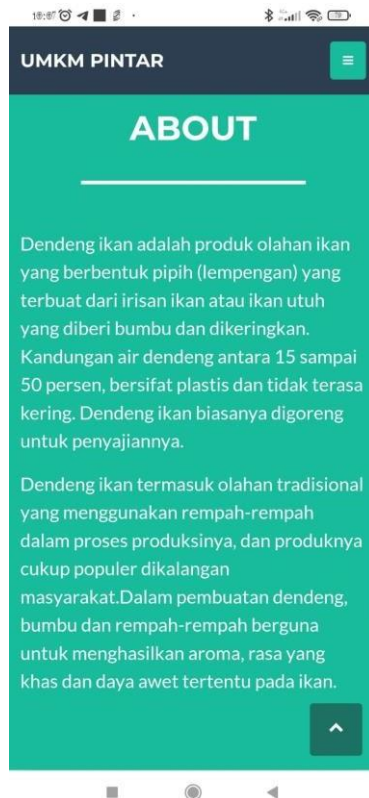


Gambar Menu Contact person UMKM

tampilan *User Interface* (UI) pada *Mobile* :



Gambar Menu Home dan Portfolio UMKM di *Mobile*



Gambar Menu *About* dan *Contact* UMKM di *Mobile*

4. Integration & Testing

Pada tahapan *testing*, dilakukan pengetesan pada berbagai modul yang terdapat pada Web UMKM untuk memastikan semua bagian modul telah teruji. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan. Dari hasil pengujian semua tombol dapat berfungsi dengan baik dan hasil sesuai dengan yang diharapkan.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan

1. Berdasarkan Kajian diatas Pemanfaatan technology dalam mendukung UMKM sangat penting terutama dalam hal marketing dan pemasaran.
2. Masih banyak masyarakat yang masih kurang paham dalam memanfaatkan technology informasi dalam kegiatan sehari – hari khususnya dalam kegiatan UMKM.

Saran

1. Masyarakat harus sering aktif ikut seminar dan pelatihan tentang pemanfaatan technology.
2. Pihak Desa seharusnya mengadakan pelatihan pelatihan terhadap UMKM sekitar.

Daftar Pustaka

- Agus Rahmat Herbowo. (2012). “Web Responsive Design Untuk Situs Berita Menggunakan Framework Codeigniter”. Uneversitas Gunadarma. Jakarta Timur
- Bahtiar, A.R. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah Sera Solusinya. Vol.13(10).
- Diposaptono, S. 2011. Sebuah Kumpulan Pemikiran Mitigasi Bencana dan Adaptasi Perubahan Iklim.Kementerian Kelautan dan Perikanan Direktorat Jenderal Kelautan, Pesisir dan pulau-pulau Kecil. Jakarta : Direktorat Pesisir dan Lautan.
- Sembiring, Kiniulin Br. 2010. “Metode SDLC untuk pengembangan system informasi WEB”. Fakultas Ilmu Komputer Sistem Informasi, Universitas Sriwijaya.
- Shalahuddin, R. “Model Waterfall” Majalah Ilmiah UNIKOM. 2016.
- Supriyanto, Aji, 2000. Pengantar Teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek.
- Ubay, S. 2015. Prodeskel Profil Desa atau Kelurahan dan Manfaatnya.
- Dedi Purwana ES, Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit, 2017
- Susanti, Pemanfaatan E-Commerce Untuk Mendukung UMKM Dalam Pemasaran , 2017
- Lestari, Analisis Usability Web (Studi Kasus Website UMKM Binaan BPPKU Kadin Kota Bandung), 2014.