PEMBANGUNAN SISTEM E-IKM PADA SENTRA INDUSTRI SEPATU DI KAWASAN CIBADUYUT

Muhammad Adam Suryana

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur No. 112-116, Bandung 40132
Email : muhammadadams22@gmail.com

ABSTRACT

Sub Unit Development of Small and Medium Industries Cibaduyut is located as Technical Implementation Unit of Central Industry Development which is a business unit engaged in footwear, shoes and other industries. In conducting IKM data collection process as well as, sales and other data collection activities still use manual recording method. So the authors are interested to build an E-IKM system application in shoe centers in Cibaduyut-based website.

The research design used is descriptive. The method used is object oriented system approach with UML tool. System development method used is prototype method by using web programming language while software used is XAMPP and MYSQL as database. While testing the software using black box testing method.

The result of this research is a website-based E-IKM system that can be used by UPT in IKM data processing, IKM-generated products, IKM product sales, IKM activities, IKM consulting and various reports.

Keywords: E-IKM system based on website, IKM Cibaduyut, UPT Cibaduyut.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) merupakan alat bantu manusia terhadap proses penyampaian informasi serta proses penyampaian ide atau gagasan dari satu pihak kepada pihak lain sehingga lebih cepat, lebih luas sebarannya dan lebih lama penyimpanannya. Masih banyak pemilik Industri Kecil Menengah (IKM) yang belum memahami pentingnya TIK dalam membantu kegiatan proses bisnis, mereka cenderug tidak mengetahui dengan berbagai istilah-istilah TIK serta mereka beranggapan bahwa TIK hanya cocok untuk perusahaan berskala besar.

Sentra Industri Kecil dan Menengah (IKM) merupakan salah satu dari upaya pengembangan perwilayahan industri, Karena itu pengembangan Sentra IKM menjadi tugas Dinas Perindag Provinsi Jabar. Tugas pokoknya melaksanakan sebagian tugas pokok Dinas Perindag dibidang pengembangan dan pembinaan IKM Jabar. Dalam hal ini berarti Balai Pengembangan Perindustrian Sub Unit Pengembangan IKM Persepatuan Cibaduyut adalah salah satu Unit Pelaksana Teknis (UPT) IKM di Jawa Barat.

Hingga saat ini Unit Pelaksana Teknis (UPT) IKM Persepatuan selalu melakukan pendataan para IKM yang bermunculan di wilayah Sentra Persepatuan Cibaduyut. UPT melakukan pendataan secara langsung para IKM baru itu ke tempat produksi mereka. UPT harus mencatat semua informasi yang dibutuhkannya untuk menjadi anggota Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut. UPT membuatkan laporan tentang data IKM tersebut untuk diarsipkan.

Setelah para IKM itu tercatat sebagai anggota di UPT IKM Persepatuan Cibaduyut mereka dapat mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh UPT. Jika ingin mengikuti kegiatan tersebut maka IKM harus datang ke UPT untuk mendaftar secara langusng.

Kegiatan yang diselenggarakan UPT biasanya dalam kurun waktu 1 tahun minimal ada 2 kali kegiatan. Kegiatan yang biasanya diselenggarakan oleh UPT seperti pelatihan perawatan mesin, acara pameran sepatu dan pelatihan pembuatan produk yang berkualitas.

Sentra IKM Persepatuan Cibaduyut ini hanya memproduksi produk sesuai dengan komoditas utama mereka. Produk hasil kerajinan IKM tersebut seperti sepatu, kualitasnya mampu bersaing dengan produk luar negri. Begitu juga modelnya yang selalu mengikuti tren dunia. Bahan yang mereka gunakan selain dari kulit asli ada juga terbuat dari kulit sintetis dengan harga yang tentunya berbeda. Produk yang dihasilkan oleh Sentra IKM Persepatuan Cibaduyut ini tidak hanya sepatu saja, melainkan beberapa produk lainnya seperti sandal, tas, jaket kulit dan masih banyak lainnya.

Namun hingga saat ini produk yang dihasilkan oleh Sentra IKM Persepatuan Cibaduyut ini sebagian besar hanya dipajang di *outlet* atau toko mereka saja. Hanya sebagian kecil yang bisa memasarkan produk mereka keluar dari area Sentra IKM Persepatuan Cibaduyut. Pemasaran mereka dirasa masih kurang mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini yang berkembang cukup pesat.

Di era TIK saat ini juga konsumen harus mendatangi satu persatu *outlet* atau toko IKM untuk mencari barang sesuai apa yang mereka inginkan serta memastikan stok barang tersebut masih tersedia, bahkan konsumen harus mendatangi langsung para pengrajinnya bila ingin memesan produk secara *custom*. Konsumen mengutarakan secara langsung produk seperti apa yang mereka inginkan baik dari segi bahan, model ataupun desain lainnya.

Sebagai solusi akan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, yaitu dengan membangun sebuah aplikasi pada Sentra IKM Persepatuan Cibaduyut secara *online*. Dengan adanya perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet sebagai perangkat penunjangnya, maka mungkin akan dibangun suatu *website* yang dapat dijadikan sebagai media pendataan IKM, pengumaman kegiatan dan

pemasaran produk IKM serta media promosi untuk menawarkan produk-produk tersebut secara luas.

Demi kemajuan Sentra IKM Persepatuan Cibaduyut di masa yang akan datang ditambah dengan berkembangannya dunia teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat serta beratnya persaingan di dunia persepatuan maka ketepatan, kecepatan, dan keakuratan informasi aliran data sangat diperlukan. Sehingga, peneliti memberi judul "**Pembangunan Sistem E-IKM Pada Sentra Sepatu di Kawasan Cibaduyut**" pada penelitian ini.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka identifikasi masalah-masalah yang ada adalah sebagai berikut :

1. Belum tersedia aplikasi untuk melakukan pendataan IKM di Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut, sehingga UPT kesulitan dalam membuat laporan data IKM Persepatuan Cibaduyut.
2. Belum tersedia aplikasi untuk melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan oleh Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut, sehingga para IKM harus mendatangi UPT secara langsung untuk melakukan pendaftaran kegiatan tersebut.
3. Konsumen masih mengalami kesulitan dalam memperoleh informasi tentang IKM Persepatuan Cibaduyut serta produk yang dihasilkan karena disebabkan oleh kurangnya media promosi.
4. Belum tersedia aplikasi untuk memasarkan produk yang dihasilkan oleh IKM Persepatuan Cibaduyut, sehingga para IKM tersebut hanya bisa memasarkan produk di *outlet* atau tokonya masing-masing.

5. Belum tersedia aplikasi untuk memesan produk yang dihasilkan oleh IKM Persepatuan Cibaduyut, sehingga konsumen harus selalu mengunjungi *outlet* atau tokonya secara langsung.

1.2.2. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat melakukan pendataan IKM di Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut, sehingga mempermudah UPT dalam membuat laporan data IKM.
2. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan oleh Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut.
3. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang IKM Persepatuan Cibaduyut serta produk yang dihasilkan.
4. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat mewadahi atau memasarkan produk dari IKM Persepatuan Cibaduyut secara luas, sehingga dapat meningkatkan pendapatan para pelaku usaha di IKM Persepatuan Cibaduyut.
5. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat memesan produk dari IKM Persepatuan Cibaduyut, sehingga konsumen tidak perlu mendatangi *outlet* atau toko.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah aplikasi sistem E-IKM pada sentra sepatu di kawasan Cibaduyut berbasis *website* sehingga diharapkan dapat mempermudah Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut dalam melakukan pendataandan membuat laporan IKM tersebut, mempermudah IKM dalam melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan Unit Pelaksana Teknis, mewadahi IKM dalam

memasarkan produk mereka serta untuk mempermudah konsumen dalam mencari informasi serta membeli produk yang dihasilkan oleh IKM Persepatuan Cibaduyut.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membangun aplikasi yang dapat melakukan pendataan IKM di Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut.
2. Untuk membangun aplikasi yang dapat melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan oleh Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut.
3. Untuk membangun aplikasi yang dapat memberikan informasi tentang IKM Persepatuan Cibaduyut serta produk yang dihasilkan.
4. Untuk membangun aplikasi yang dapat memasarkan produk dari IKM Persepatuan Cibaduyut secara luas.
5. Untuk membangun aplikasi yang dapat memesan produk dari IKM Persepatuan Cibaduyut.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu

Kegunaan penelitian ini dalam bidang pengembangan ilmu adalah dapat mengimplementasikan ilmu baru dalam bidang teknologi dan informasi yang berguna dalam media pendataan dan pelaporan IKM, pendaftaran kegiatan UPT, media promosi serta untuk mewadahi atau memasarkan produk dari IKM Persepatuan Cibaduyut.

2. Bagi Peneliti

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai indikator untuk mengambangkan kemampuan dalam melakukan penelitian, meningkatkan keterampilan

dalam melakukan penelitian dan sebagai bahan evaluasi terhadap keterampilan dan kemampuan peneliti dalam melakukan penelitian.

3. Bagi Peneliti Lain

Kegunaan penelitian ini bagi peneliti lain adalah dapat menjadi salah satu sumber referensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang peneliti bahas.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1. Bagi IKM Persepatuan Cibaduyut

Kegunaan praktis penelitian ini bagi pihak IKM Persepatuan Cibaduyut adalah untuk mempermudah dalam melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan UPT, untuk memberikan informasi kepada konsumen tentang produk yang dihasilkan oleh IKM Persepatuan Cibaduyut serta sebagai media promosi secara online dalam memasarkan produk mereka secara *online.*

2. Bagi Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut

Kegunaan praktis penelitian ini bagi pihak Unit Pelaksana Teknis Persepatuan Cibaduyut adalah untuk mempermudah proses pendataan dan membuat laporan IKM serta mempermudah dalam memberikan informasi kepada IKM tentang kegiatan yang akan diselenggarakan.

3. Bagi Konsumen

Kegunaan praktis penelitian ini bagi pihak konsumen adalah untuk memudahkan konsumen dalam mencari informasi tentang produk yang dihasilkan oleh IKM Persepatuan Cibaduyut, membeli produk mereka secara *online*, mengetahui stok produk yang tersedia dan sebagai media sarana antara konsumen dengan IKM Persepatuan Cibaduyut jika mereka ingin memesan produk secara *custom*.

1.5. Batasan Masalah

Sistem yang akan dibangun oleh peneliti berbentuk *website* yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk melakukan pendataan IKM, melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan UPT serta media promosi untuk memsarkan produk IKM Persepatuan Cibaduyut. Berdasarkan gambaran tersebut, maka batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Aplikasi ini hanya melakukan pendataan IKM Persepatuan Cibaduyut yang mendaftar kedalam sistem.
2. Apilkasi ini hanya melakukan pendaftaran kegiatan yang diselenggarakan oleh Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut.
3. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi produk yang dihasilkan IKM Persepatuan Cibaduyut.
4. Aplikasi ini hanya menampilkan informasi cara memesan produk, pengiriman produk serta pembayaran produk tersebut.
5. Aplikasi ini tidak memiliki proses retur produk yang telah dikirimkan.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1. Perancangan

Langkah awal dalam membuat sebuah sistem adalah perancangan dari sistem tersebut.Perancangan adalah proses pengembangan spesifikasi baru berdasarkan rekomendasi hasil analisis sistem (Mohamad Subhan 2012).

2.2. Sistem

Sistem adalah kumpulan/group dari sub sistem/bagian/komponen apapun baik phisik ataupun non phisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu (Azhar Susanto 2013).

2.3. E-IKM

2.3.1. E-Business

E-business merupakan suatu proses bisnis yang berhubungan dengan sistem informasi. Metode e-*business* memungkinkan perusahaan berhubungan dan mengakses data internal dan eksternal dengan proses yang lebih efesien dan fleksibel, agar behubungan lebih erat dengan pemasok dan mitra usaha, dan untuk lebih memuaskan keinginan dan harapan pelanggan (Ahmadi dan Hermawan 2013).

2.3.2. IKM

Sementara itu, berdasarkan Undang-Undang Nomor 3 Tahun 2014 tentang Perindustrian ("UU Perindustrian") industri adalah seluruh bentuk kegiatan ekonomi yang mengolah bahan baku dan/atau memanfaatkan sumber daya industri sehingga menghasilkan barang yang mempunyai nilai tambah atau manfaat lebih tinggi, termasuk jasa industri (Pasal 1 angka 2 UU Perindustrian).

Oleh karena Industri Kecil dan Menengah tergolong batasan Usaha Kecil dan Menengah menurut Undang-undang No. 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah.

2.4. Sepatu

Menurut KBBI sepatu adalah lapik atau pembungkus kaki yang biasanya dibuat dari kulit (karet dan sebagainya), bagian telapak dan tumitnya tebal dan keras. Sepatu merupakan suatu jenis alas kaki (*footwear*) yang biasanya terdiri bagian-bagian kap (tutup), tali, sol, hak, dan lidah. Normalnya, ukuran sepatu mengikuti beberapa standar, dan standar tersebut berbeda di seluruh dunia. Penentuan ukuran sepatu pada umumnya menggunakan *Brannock* supaya pas dan hasil sepatu tidak terlalu kecil atau terlalu besar.

2.5. Website

Website yaitu sejumlah halaman *web* yang memiliki topik saling terkait, terkadang disertai pula dengan berkas-berkas gambar, video, atau jenis-jenis berkas lainnya (Kursuswebsitesurabaya 2012).

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di Unit Pelaksana Teknis IKM Persepatuan Cibaduyut yang berlokasi di Jl. Raya Cibaduyut No.150, Cibaduyut, Bojongloa Kidul, Kota Bandung.

3.2. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah berarti kegiatan penelitian didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis (Sugiyono 2010).

3.2.1. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif yaitu metode yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas (Sugiyono 2010).

3.2.2. Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan adalah metode pendekatan *object oriented*. Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak, sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata (Rosa dan M.Shalahuddin 2011).

3.2.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *prototype*. *Prototyping* perangkat lunak (*software prototyping*) atau siklus hidup menggunakan protoyping (*life cycle using prototyping*) adalah salah satu metode siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model bekerja (*working model*). Tujuannya adalah mengembangkan model menjadi sistem *final*. Artinya sistem akan dikembangkan lebih cepat dari pada metode tradisional dan biayanya menjadi lebih rendah.

3.2.4. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Dalam analisis dan perancangan peneliti menggambarkan bagaimana karakteristik sistem dengan menggunakan pemodelan yang disebut *Unified Modeling Language (UML). UML* adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa dan M.Shalahuddin 2013).

IV. HASIL PENELITIAN

4.1. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sistem yang sedang berjalan di UPT IKM Persepatuan Cibaduyut.

4.1.1. *Use Case Diagram*

Use case diagram memperlihatkan hubungan diantara aktor dan *use case.* Aktor merepsentasikan seorang *user* atau *subsistem* lain yang akan berinteraksi dengan sistem. Adapun *use case diagram* dari sistem yang berjalan di IKM Persepatuan Cibaduyut terdapat pada **Gambar 1.**

4.1.2. *Activity Diagram*

Activity diagram menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya seperti *use case* atau interaksi. Berikut adalah salah satu *activity diagram* yang sedang berjalan yang terdapat pada **Gambar 2.**

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahapan analisis sistem yang berjalan selesai dikerjakan. Perancangan sistem merupakan pemodelan sistem yang diusulkan dan akan digunakan pada tahap implementasi dan pengujian.

4.2.1. Use Case Diagram

Use case diagram digunakan untuk menggambar secara ringkas siapa yang menggunakan sistem dan apa saja yang bisa dilakukannya. Berikut adalah *use case* diagram sistem yang diusulkan terdapat pada **Gambar 3**.

4.2.2. Activity Diagram

Berikut adalah salah satu dari *activity diagram* yang mengacu pada setiap *use case* diusulkan terdapat pada **Gambar 4**.

4.3. Pengujian

Proses pengujian adalah proses untuk menemukan kesalahan dalam kekurangan dalam perangkat lunak yang telah dibuat sehingga bisa diketahui apakah perangkat lunak tersebut telah memenuhi kriteria sesuai dengan tujuan atau tidak. Pengujian ini bertujuan untuk menjamin kualitas dan juga untuk mengetahui kelemahan dari perangkat lunak.

4.3.1. Rencana Pengujian

Rencana pengujian dilakukan menggunakan data masukan dari konsumen, IKM dan UPT dengan menggunakan metode *Blackbox*. *Blackbox testing* (pengujian kotak hitam)

yaitu menguji perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program (Rosa dan M.Shalahuddin 2011).

4.3.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Kasus pengujian ini merupakan sebuah skenario pengujian sesuai dengan fungsionalitas yang ada pada sistem, yang kemudian akan ditemukan hasil dari pengujian. Berikut merupakan salah satu kasus dan hasil pengujian yang terdapat pada **Tabel 1**.

4.4. Implementasi

Implementasi dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan diimplementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Tujuan Implementasi adalah untuk mengkonfirmasikan modul program perancangan pada para pelaku sistem sehingga *user* dapat memberi masukan kepada pembangun sistem.

Sistem E-IKM sepatu cibaduyut dapat digunakan menggunakan perangkat komputer atau perangkat *mobile*, selama perangkat tersebut sudah terinstal *web browser* dan terhubung dengan jaringan internet. Basisdata menggunakan MySQL. Sedangkan untuk programnya dibangun menggunakan bahasa pemrograman web PHP. Berikut di bawah ini salah satu antarmuka sistem E-IKM Sepatu Cibaduyut dari implementasi halaman utama publik yang terdapat pada **Gambar 5**, implementasi halaman profil konsumen yang terdapat pada **Gambar 6**, implementasi halaman utama IKM yang terdapat pada **Gambar 7** dan implementasi halaman utama UPT yang terdapat pada **Gambar 8**.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Dengan selesainya proses analisis dan perancangan pembangunan sistem E-IKM Persepatuan Cibaduyut ini, maka penulis dapat menarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Diharapkan dengan selesainya perancangan sistem ini dapat membantu proses pendataan IKM, pemasaran serta penjualan produk IKM, penyelenggaraan kegiatan UPT, konsultasi antara IKM dengan UPT dan proses pembuatan laporan-laporan.
2. Dengan adanya sistem ini yang cukup kompleks dapat membuat pelayanan UPT Persepatuan Cibaduyut kepada IKM menjadi lebih baik, lebih cepat dan efisien.
3. Sistem ini dapat menjadi media informasi kepada konsumen tentang pemasaran produk IKM dan membuat konsumen lebih mudah dalam melakukan pemesanan produk IKM tersebut.

5.2. Saran

Perancangan sistem E-IKM Persepatuan Cibaduyut ini tentunya masih jauh dari sempurna dikarenakan tidak semua permasalahan dapat diselesaikan oleh sistem ini sehingga dibutuhkan pengembangan lebih lanjut oleh pengguna sistem ini.

Penulis mengajukan beberapa saran untuk pengguna dan pengembang aplikasi ini, adapun saran-sarannya sebagai berikut:

1. Diharapkan aplikasi ini di dilengkapi dengan fitur retur barang yang dapat membantu konsumen dalam melakukan proses penukaran barang ketika salah dalam proses pengiriman.
2. Diharapkan aplikasi ini di lengkapi dengan proses pencairan dana yang lebih kompleks lagi sehingga membuat nyaman IKM dalam melakukan proses penjualannya.
3. Diharapkan aplikasi ini dilengkapi dengan fitur forum yang bertujuan agar interaksi antara IKM, konsumen dan UPT menjadi lebih baik lagi sehigga dapat menambah wawasan tentang produk-produk yang dihasilkan IKM dapat selaras dengan produk-produk yang diinginkan oleh konsumen.
4. Diharapkan pada sistem ini dapat menyertakan laporan yang lebih lengkap dan mudah dimengerti disertai dengan rekomendasi yang berguna dalam pengambilan keputusan.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi , Hermawan, 2013. E-Business & E-Commerse. Andi. Denpasar.

Anonim. 2012. Website [Online]. kursuswebsitesurabaya.wordpress.com. diakses pada tanggal 8 Mei 2017, pukul 16.50 WIB. Bandung.

Anonim. 2017. Kamus Besar Bahasa Indonesia [Online]. kbbi.web.id. diakses pada tanggal 8 Mei 2017, pukul 16.40 WIB. Bandung.

Azhar Susanto. 2013. Sistem Informasi Akuntansi. Lingga Jaya. Bandung.

Republik Indonesia. 2008. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro, kecil dan menengah. Lembaran Negara RI Tahun 2008, No. 93. Sekretariat Negara. Jakarta.

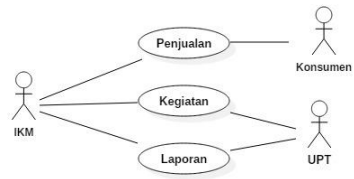
Rosa dan Shalahuddin, M. 2011. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Modula. Bandung

Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur. Dan Berorientasi Objek. Informatika. Bandung.

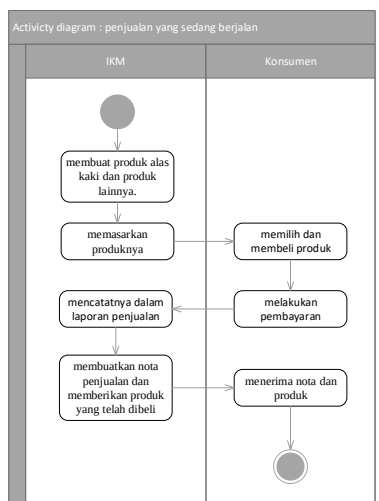
Subhan, Mohamad. 2102. Analisa Perancangan Sistem. Lentera Ilmu Cendekia. Jakarta.

Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta. Bandung.

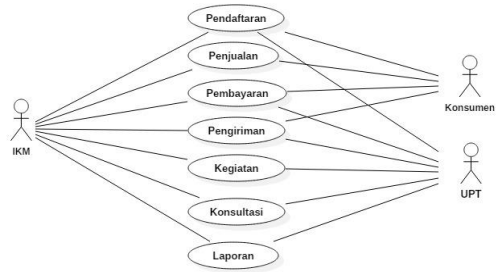
LAMPIRAN



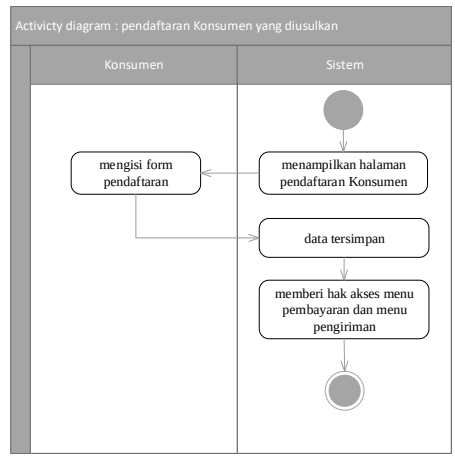
Gambar 1 *Use Case Diagram* yang sedang berjalan



Gambar 2 *Activity Diagram* Penjualan yang sedang berjalan



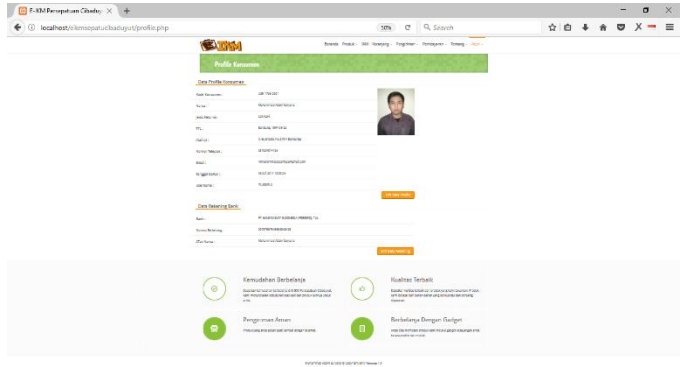
Gambar 3 *Use Case Diagram* yang diusulkan



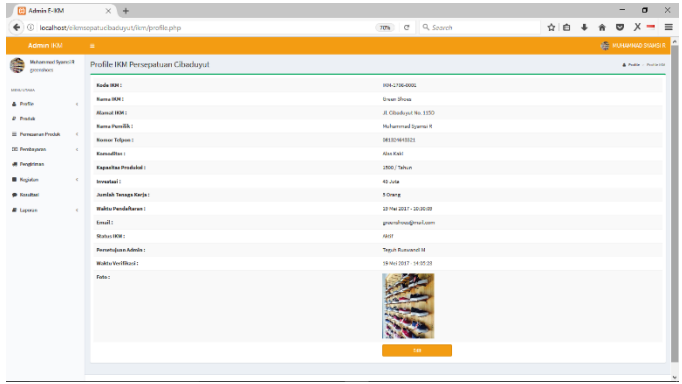
Gambar 4 *Activity Diagram* Pendaftaran Konsumen yang diusulkan



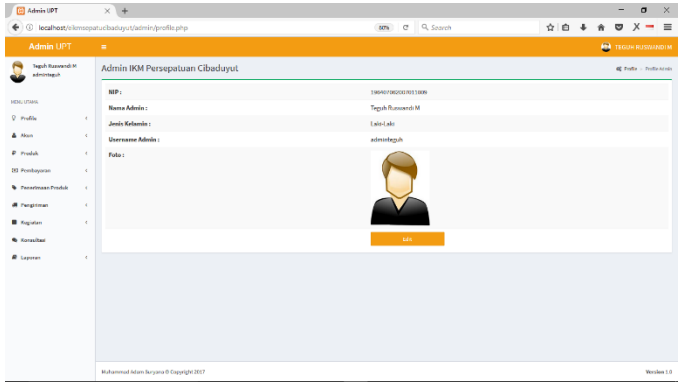
Gambar 5 Halaman Utama Publik



Gambar 6 Halaman Profil Konsumen



Gambar 7 Halaman Utama IKM



Gambar 8 Halaman Utama UPT

Tabel 1 Pengujian Login

Kasus dan Uji Data Benar				
Skenario Pengujian	Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Memasukan username dan password secara benar.	Username = “m_adam_s” Password = a1234	Tampil pesan anda berhasil login	Tampil pesan anda berhasil login	[x]Diterima [ ] Ditolak
Kasus dan Uji Data Salah				
Skenario Pengujian	Data Masukan	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Mengisi username dan password dengan data user yang tidak terdaftar	Username = “m_adam_s” Password = 99999	Ketika Button login ditekan muncul pesan username atau password salah	Tampil pesan username atau password salah	[x]Diterima [ ] Ditolak