

Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis *Website* dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM di Kota palopo

Stevani Boyo¹, Dasril², Mukramin³

^{1,2,3}Universitas Andi Djemma Palopo

Jalan Puang Haji Daud No.4 Kota Palopo

faniboyo103@gmail.com

Abstract

This research aims to design and develop a website-based company profile as a promotional medium. The research method used in this study is the waterfall method. Data collection techniques include literature review, interviews, and observation. The design and construction of the website-based company profile for improving SME accessibility in Palopo City is designed using UML modeling language. The system is built using PHP programming language, Codeigniter Framework for data processing, HTML for website design, and MySQL database for data storage. The website-based company profile for improving SME accessibility in Palopo City is tested using Black Box testing, resulting in a well-functioning information system. Usability testing indicates that the system is suitable for use.

Keywords: MSME, marketing, website, company profile.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun *company profile* berbasis *website* sebagai media promosi. Metode penelitian ini menggunakan metode waterfall. Teknik pengumpulan data menggunakan Pustaka, wawancara, dan observasi. rancang bangun *company profile* berbasis *website* dalam upaya peningkatan aksesibilitas umkm di kota palopo dirancang dengan menggunakan Bahasa pemodelan UML. Sistem dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, Framework Codeigniter sebagai pengolah data, html sebagai desain tampilan website dan databse MySQL sebagai media penyimpanan data. Rancang bangun *company profile* berbasis *website* dalam upaya peningkatan aksesibilitas umkm di kota palopo berbasis web diuji menggunakan pengujian Black Box sehingga diperoleh sistem informasi yang berjalan dengan baik. Sedangkan hasil pengujian usability adalah sistem ini layak digunakan.

Kata kunci : UMKM, website, company profile

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan banyak kemudahan bagi masyarakat dalam berbagai aspek kehidupan. kemajuan teknologi telah mengubah gaya hidup manusia baik dalam melakukan pekerjaan maupun cara bersosialisasi sehingga manusia terus menerus dituntut untuk bisa beradaptasi dengan kecanggihan teknologi salah satunya dengan memperoleh maupun mengelola informasi menjadi lebih efisien. dalam bidang bisnis, manfaat teknologi sangatlah besar pengaruhnya terhadap

Received Desember 20, 2023; Accepted Januari 08, 2024; Published Januari 31, 2024

keberlangsungan bisnis sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuka peluang baru bagi masyarakat yang ingin memulai bisnis kuliner, *fashion* maupun agribisnis. Teknologi mampu memberikan penawaran bagi para pelaku UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) untuk bisa lebih mengembangkan usahanya.

Saat ini di Kota Palopo Banyak UMKM yang mengalami berbagai permasalahan seperti penurunan penjualan, permodalan, distribusi terhambat, kesulitan bahan baku, produksi menurun dan terjadinya banyak pemutusan hubungan kerja untuk pekerja dan buru yang kemudian menjadi ancaman bagi perekonomian nasional. UMKM sebagai penggerak ekonomi domestik dan penyerap tenaga kerja tengah menghadapi penurunan produktivitas yang berakibat pada penurunan profit secara signifikan. Bahkan berdasarkan survei *Asian Development Bank* (ADB) terkait dampak pandemi terhadap UMKM di Indonesia, 88% usaha mikro kehabisan kas atau tabungan, dan lebih dari 60% usaha mikro kecil ini sudah mengurangi tenaga kerjanya (Hanim dkk. 2022).

Saat ini masih banyak pelaku UMKM yang ada di Kota Palopo yang kurang memahami teknologi sehingga menghambat dalam mengembangkan usahanya. Sebagian besar pelaku UMKM yang ada di Kota Palopo dipasarkan dalam lingkup yang terbatas dan juga menyebarkan informasi hanya melalui masyarakat ke masyarakat lainnya. Padahal kemajuan teknologi dan juga banyaknya masyarakat yang menggunakan teknologi bisa di jadikan peluang untuk masuk pangsa pasar yang lebih luas salah satunya dengan membuat *company profile* agar lebih memudahkan pelaku UMKM untuk memperkenalkan produk UMKM pada jenis usaha *fashion*, agribisnis dan kuliner.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk membuat tugas akhir dengan judul “Perancangan *Company profile* Berbasis Website Dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM Se-Kota Palopo”. Dengan pemanfaatan teknologi ini bisa memudahkan para pelaku UMKM agar usaha yang dikembangkan dapat diakses oleh masyarakat secara umum sehingga bisa masuk ke pangsa pasar yang lebih luas.

KAJIAN TEORITIS

1. Rancang Bangun

Menurut Indrajani (Triyanto 2020) Perancangan sistem atau yang biasa disebut rancang bangun merupakan serangkaian proses menerjemahkan hasil analisis sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman, tujuannya adalah untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen yang ada diimplementasikan. Sedangkan pengertian dari bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru, menggantikan, atau memperbaiki sistem yang telah ada, baik keseluruhan maupun sebagian.

Menurut E. Lestariningsih (Purwati dkk., 2020) Rancang bangun adalah aktivitas mentransformasikan hasil analisis sistem ke dalam bentuk perangkat lunak kemudian membangun sistem tersebut atau memperbaiki serta mengembangkan sistem yang sudah ada sebelumnya.

Berdasarkan pendapat di atas penulis menarik kesimpulan bahwa rancang bangun merupakan proses mengimplementasikan hasil analisis ke dalam sebuah bentuk perangkat lunak.

2. *Company Profile*

Dalam usaha bisnis yang di kembangkan oleh perorangan maupun badan usaha sangat membutuhkan *company profile* untuk memperkenalkan profil kepada khalayak yang lebih luas sehingga dapat digunakan sebagai alat *marketing* yang efektif untuk mempromosikan suatu badan usaha, meningkatkan kepercayaan publik, dan menarik minat para calon pelanggan maupun karyawan.

3. *Website*

Menurut Nugroho (Robinson, 2016) menjelaskan bahwa *Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman – halaman yang berasal dari *file-file* berisi bahasa *pemrograman* yang saling berhubungan digunakan untuk menampilkan informasi, gambar bergerak dan tidak bergerak, suara dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis.

Menurut Kadir (2014), sistem informasi yang dalam internet yang paling terkenal adalah *World Wide Web* (www) atau biasa dikenal dengan istilah *Web*.

Menurut Rohi Abdulloh (2015), *Website* atau disingkat *Web*, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menarik kesimpulan, *Website* merupakan media yang digunakan dalam menampilkan informasi berupa teks, gambar, video, dan dokumen lainnya melalui situs resmi yang dapat dicari melalui internet

4. Database

Database secara umum dapat diartikan sebuah tempat penyimpanan data sebagai pengganti dari sistem konvensional yang berupa dokumen *file*. *Database* didefinisikan kumpulan data yang dihubungkan secara bersama-sama, dan gambaran dari data yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi dari suatu organisasi (Sucipto 2017).

Menurut Lavarinodan Yustanti (2016), *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan didalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut

5. PLUT KUMKM (Pusat Layanan Usaha Terpadu Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah)

PLUT-KUMKM (Pusat Layanan Usaha Terpadu Koperasi dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) merupakan lembaga yang menyediakan jasa-jasa non-finansial secara menyeluruh dan terintegrasi bagi koperasi dan usaha mikro, kecil, dan menengah dalam upaya meningkatkan kinerja produksi, kinerja pemasaran, akses pembiayaan, pengembangan sumber daya manusia (SDM) melalui peningkatan kapasitas kewirausahaan, teknis dan manajerial, serta kinerja kelembagaan dalam rangka meningkatkan daya saing KUMKM yang berada di Kota Palopo.

6. Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) definisi UMKM berdasarkan kuantitas tenaga kerja, yaitu usaha kecil merupakan usaha yang memiliki jumlah tenaga kerja 5 orang sampai dengan 19 orang, sedangkan usaha menengah merupakan usaha yang memiliki jumlah tenaga kerja 20 orang sampai dengan 99 orang. (Ilmi and Metandi 2020).

Menurut Menurut UUD 1945 kemudian dikuatkan melalui TAP MPR NO.XVI/MPR-RI/1998 tentang Politik Ekonomi dalam rangka Demokrasi Ekonomi, Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah perlu diberdayakan sebagai bagian integral ekonomi rakyat yang mempunyai kedudukan, peran, dan potensi strategis untuk mewujudkan struktur perekonomian nasional yang makin seimbang, berkembang, dan berkeadilan.

7. Unified Modelling language (UML)

Menurut Windu Gata, Grace (2013), *Unified Modelling Language* adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan sistem.

Menurut Rosa Dan Shalahuddin (Saputro, 2021) *Unified Modelling Language* (UML) merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

Dari pengertian diatas penulis dapat simpulkan bahwa *Unified Modelling Language* (UML) merupakan alat analisis perancangan dan kebutuhan dari sebuah sistem yang menggunakan bahasa visual dalam pemodelannya

8. *CodeIgniter*

Menurut Basuki (Anggraini dkk. 2020), *framework codeigniter* adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat *developer* dalam pengembangan aplikasi *Web* berbasis PHP.

Menurut Rahman & Ratna (2018), *CodeIgniter* adalah merupakan sebuah aplikasi terbuka atau *open source* yang berfondasi dari *framework* PHP dengan model MVC atau juga biasa disebut *Model View Controller* yang digunakan untuk membangun suatu *Website* dinamik dengan menggunakan kode PHP.

Menurut sidik (I Ketut dkk. 2016), dengan menggunakan *framework*, kita tidak perlu membuat program dari awal, tetapi kita sudah diberikan *library* fungsi-fungsi yang sudah diorganisasikan untuk dapat membuat suatu program dengan cepat.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Codeigniter* merupakan sebuah kerangka kerja program pengembangan *Web* berbasis PHP untuk membuat sebuah program dengan cepat

9. Pengujian *Black-Box*

Menurut Shadiq et al (2021), Metode *Black-box Testing* adalah metode merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, *tester* dapat mendefinisikan kumpulan kondisi *input* dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program. Proses *Black-box Testing* dengan cara mencoba program yang telah dibuat dengan mencoba memasukkan data pada setiap formnya. Pengujian ini diperlukan untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan yang dibutuhkan oleh perusahaan.

Menurut Shaleh dkk. (2021), Metode *black box* merupakan sebuah metode yang biasa digunakan untuk menguji sebuah program dengan tidak harus memperhatikan setiap rincian dari program yang akan diuji

Menurut Parluka (Indah Marthasari dkk. 2022) *Black box testing* merupakan teknik pengujian yang paling banyak digunakan karena hanya menguji sistem berdasar fungsionalitasnya saja.

Berdasarkan uraian dapat disimpulkan bahwa metode *black-box testing* adalah teknik pengujian yang digunakan hanya untuk mengetahui program tersebut berjalan sesuai dengan kebutuhan perusahaan dan tidak mengetahui struktur internal yang ada di dalamnya

10. *Usability*

Menurut Yumarlin MZ (2016), *Usability testing* adalah teknik yang digunakan untuk mengevaluasi produk dengan mengujinya langsung pada pengguna, *usability testing* merupakan suatu atribut untuk menilai seberapa mudah *interface Website* digunakan.

Menurut Jakob Nielsen (Hadi dkk. 2018), *usability* sebagai atribut penilaian seberapa mudah aplikasi dapat digunakan. Perancangan antarmuka yang baik akan berdampak pada kemudahan dalam berinteraksi.

Menurut Utami dkk. (2020) , *usability* diartikan sebagai proses optimasi interaksi antara pengguna dengan sistem yang dapat dilakukan dengan interaktif, sehingga pengguna mendapatkan informasi yang tepat atau menyelesaikan suatu aktivitas pada aplikasi tersebut dengan lebih baik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *usability* proses pengujian yang dilakukan antara pengguna dengan sistem untuk menilai seberapa mudah sistem tersebut digunakan

METODE PENELITIAN

1. Tempat dan Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian akan dilakukan di Dinas Koperasi, UMKM, Perindustrian Dan Perdagangan Pemerintah Daerah Kota Palopo yang berlokasi di jl. Andi djemma, kec. Wara, Kota Palopo, Provinsi Sulawesi Selatan pada bulan Agustus – Oktober 2023

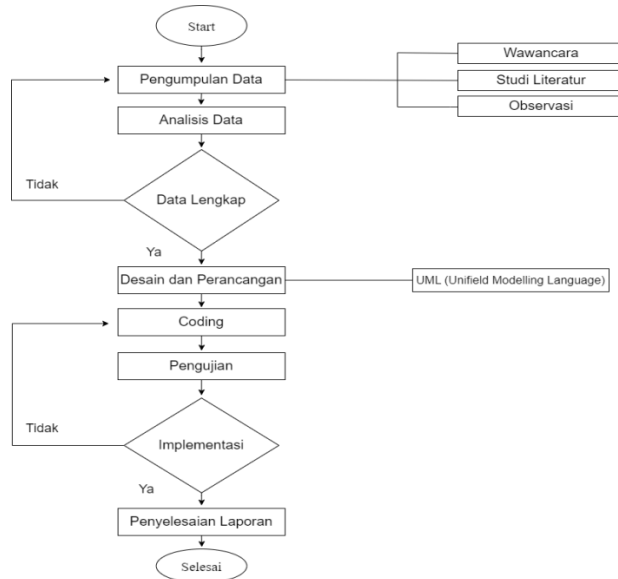
2. Jenis dan Sumber Data

Dalam rangka keberhasilan penelitian ini, menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Adapun sumber data sebagai berikut :

- a. Data primer berupa data yang didapatkan langsung dari sumbernya, misalnya informasi tentang pelaku UMKM yang ada di PLUT Kota Palopo.
- b. Data sekunder adalah data yang berasal dari buku, jurnal dan sumber-sumber lainnya

3. Diagram Alir Penelitian



4. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang di gunakan dalam pengembangan sistem ini adalah model *waterfall* (airterjun). Model *waterfall* merupakan model pengembangan sistem yang menyarankan sebuah pendekatan yang sistematis melalui tahap-tahapan yang ada pada siklus pengembangan sistem untuk membangun sebuah perangkat lunak

5. Analisis Sistem

Tahapan analisis sistem ini dilakukan dengan melakukan analisa terhadap sistem yang berjalan, kemudian diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada sistem berjalan berdasarkan data-data terkumpul dari metode pengumpulan data dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi untuk pembuatan sistem ini sehingga menghasilkan usulan Perancangan *Company Profile* Berbasis *Website* Dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM di Kota Palopo.

6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan metode atau cara yang digunakan oleh peneliti Untuk mendapatkan data informasi, maka metode yang digunakan dalam proses

pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Studi Literatur atau Studi Perpustakaan yaitu melakukan pengumpulan data yang dilakukan dengan memperoleh informasi yang dapat diperoleh dari buku, jurnal atau karya ilmiah yang berkaitan dengan penelitian.
- b. Observasi yaitu melakukan pengumpulan data dengan cara mengambil sampel data pada tempat penelitian.
- c. Wawancara yaitu mengumpulkan data dengan cara berbicara kepada pelaku bidang usaha UMKM yang ada pada lokasi penelitian.

Kuesioner yaitu suatu daftar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab atau dikerjakan oleh responden dari pelaku usaha UMKM.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini serta didapatkan dari hasil observasi, wawancara, dan studi literatur maka proses yang dilakukan terlebih dahulu adalah :

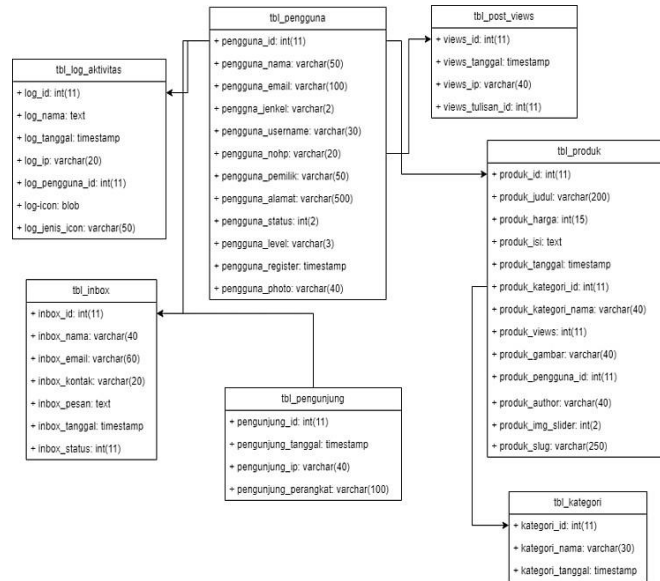
- a. Reduksi data yaitu merangkum data yang didapatkan sehingga menghasilkan data yang penting saja.
- b. Penyajian data, dilakukan untuk Menyusun data yang telah dianggap penting untuk kemudian disajikan dalam bentuk tabel maupun grafik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Tahap Perancangan Database

Rancangan *database* pada *web* rancang *web company profile* berbasis *website* dalam Upaya peningkatan aksesibilitas UMKM di Kota Palopo. Adapun *database* yang digunakan adalah MySQL dan dikelola melalui PHPMyAdmin, yang terdapat beberapa tabel. Dalam sebuah *database* terdapat relasi antara tabel seperti pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahap Perancangan Database

Adapun beberapa tabel yang digunakan dalam *database* dengan penjelasan sebagai berikut :

1. Tabel akses : Tabel log aktivitas berisi macam akses yang dapat dimiliki oleh admin.
2. Tabel pengguna : Tabel pengguna berisi data admin yang Telah terdaftar dalam sistem
3. Tabel kategori : Tabel kategori berisi tentang kategori barang yang Hanya dapat dikelola oleh admin.
4. Tabel produk : Tabel produk berisi tentang data produk yang hanya dapat dikelola oleh admin.
5. Tabel pengunjung : Tabel pengunjung merupakan tabel yang berisi daftar data pengunjung yang telah masuk ke dalam *website* UMKM.
6. Tabel views : Tabel views adalah tabel yang berisi data pengunjung yang melihat produk

Tabel *inbox* : Tabel *inbox* adalah tabel yang berisi tentang data pesan yang dikirim pengunjung kepada admin

2. Tahap Perancangan Antarmuka

1. Desain *interface home*

Desain *interface* menu *home* halaman UMKM dilihat pada Gambar 2



Gambar 2. Desain interface home

Desain *interface* menu *home* adalah proses merancang tampilan visual dan tata letak elemen yang ada di halaman utama. Desain ini diperuntukkan agar memberikan pengunjung informasi dan arah yang jelas saat pertama kali mengunjungi halaman *website* UMKM.

2. Desain Interface produk

Desain *interface* menu produk halaman UMKM dapat dilihat pada Gambar 3

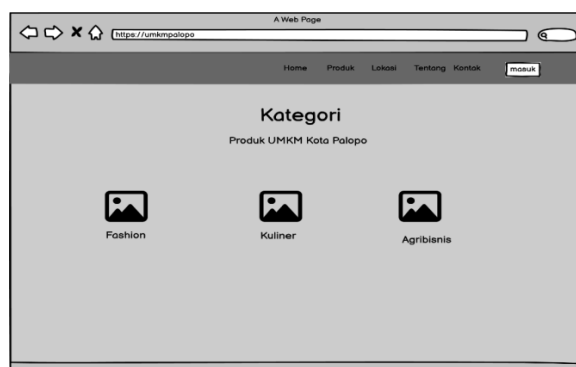


Gambar 3. Desain Interface produk

Desain *interface* menu produk adalah proses merancang tampilan visual yang berkaitan dengan daftar dan katalog produk yang ditawarkan oleh situs UMKM.

3. Desain Interface kategori produk

Desain *interface* kategori produk halaman UMKM dapat dilihat pada Gambar 4

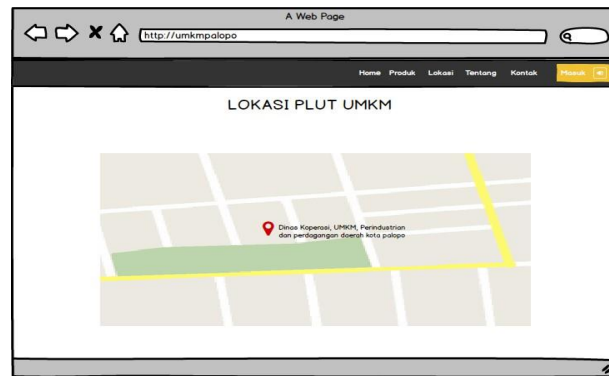


Gambar 4. Desain *Interface* kategori produk

Desain *interface* kategori adalah proses merancang tampilan visual yang terkait dengan daftar kategori yang digunakan untuk mengorganisir dan pengelompokan berbagai jenis produk sesuai kategori UMKM.

4. Desain *Interface* lokasi

Desain *interface* menu lokasi halaman UMKM dapat dilihat pada Gambar 5



Gambar 5. Desain *Interface* lokasi

Desain *interface* menu lokasi adalah proses merancang tampilan visual yang terkait dengan cara menampilkan informasi atau Alamat fisik lokasi PLUT.

5. Desain *Interface* tentang

Desain *interface* menu tentang halaman UMKM dapat dilihat pada Gambar 6



Gambar 6. Desain *Interface* tentang

Desain *interface* menu tentang adalah proses merancang tampilan visual yang terkait dengan menampilkan informasi mengenai PLUT.

6. Desain *Interface* kontak

Desain *interface* menu kontak halaman UMKM dapat dilihat pada Gambar 7



Gambar 7. Desain *Interface* kontak

Desain *interface* kontak adalah proses merancang tampilan visual yang terkait dengan *form* pengisian. Desain ini diperuntukkan untuk pengunjung yang ingin mengirim pesan kepada admin PLUT

3. Pengembangan Sistem

1. Tampilan *home* Pengunjung

Tampilan *home* pada halaman web UMKM dapat dilihat pada Gambar 8



Gambar 8. Tampilan *home* Pengunjung

Tampilan menu *Home* adalah tampilan awal yang ditampilkan sistem saat pengunjung mengakses halaman *Website* UMKM.

2. Tampilan produk Pengunjung

Tampilan produk pada halaman web UMKM dapat dilihat pada Gambar 9

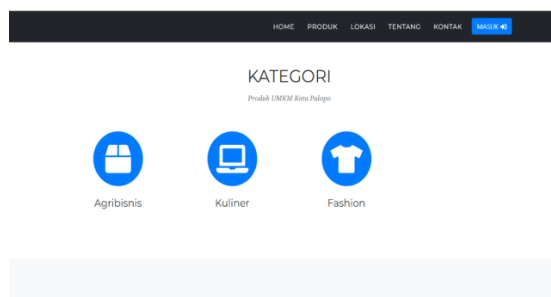


Gambar 9. Tampilan produk Pengunjung

Tampilan produk adalah tampilan semua produk UMKM yang ditampilkan sistem saat pengunjung masuk ke dalam menu produk

3. Tampilan kategori Pengunjung

Tampilan kategori pada halaman web UMKM dapat dilihat pada Gambar 10

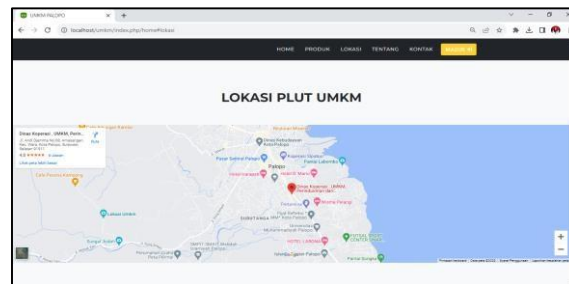


Gambar 10. Tampilan kategori Pengunjung

Tampilan kategori adalah tampilan yang berisi pilihan kategori produk yang ingin ditampilkan sehingga pengunjung bisa melihat produk berdasarkan kategori.

4. Tampilan lokasi Pengunjung

Tampilan lokasi pada halaman web UMKM dapat dilihat pada Gambar 11



Gambar 11. Tampilan lokasi Pengunjung

Tampilan lokasi adalah tampilan lokasi PLUT yang ditampilkan sistem saat pengunjung masuk ke dalam menu lokasi.

5. Tampilan tentang Pengunjung

Tampilan tentang pada halaman web UMKM dapat dilihat pada Gambar 12



Gambar 12. Tampilan tentang Pengunjung

Tampilan tentang adalah tampilan informasi singkat mengenai PLUT yang ditampilkan sistem saat pengunjung masuk ke dalam menu tentang.

6. Tampilan kontak Pengunjung

Tampilan kontak pada halaman web UMKM dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan kontak Pengunjung

Tampilan kontak adalah tampilan *form* yang digunakan pengunjung untuk mengirim informasi kepada PLUT

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

berdasarkan rumusan masalah pada skripsi ini yang berjudul Rancang Bangun *Company Profile* Berbasis Website Dalam Upaya Peningkatan Aksesibilitas UMKM Di Kota Palopo maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. untuk merancang dan membangun aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, UML dan metode *waterfall* yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis kebutuhan, desain, penulisan kode program, pengujian dan implementasi.
2. Tahapan proses membangun aplikasi *company profile* UMKM berbasis *website* dimulai dengan menganalisa kebutuhan dengan cara mengumpulkan data (observasi, studi literatur, dan wawancara) yang akan digunakan dalam sistem, Kemudian membuat desain sistem UML (*usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*). Selanjutnya membuat perancangan antarmuka menggunakan aplikasi *balsamiq mockup*, kemudian berlanjut pembuatan *coding* di tahap pengembangan sistem. Selanjutnya tahap pengujian sistem dengan menggunakan metode *black-box* dan pengujian langsung pada pengguna dengan menggunakan metode *usability testing*. Tahap terakhir dalam pembuatan sistem dengan membuat laporan mengenai hasil penelitian.
3. aplikasi Website ini terdiri dari menu pengunjung, menu admin PLUT dan menu admin UMKM.
4. Aplikasi ini berjalan sebagaimana mestinya, hasil ini dibuktikan dengan hasil kuesioner dari 50 responden dan mendapatkan skor 90% dengan kategori sangat layak.

Saran

Berdasarkan dari kesimpulan dan temuan dari penulis yang telah dilakukan maka

penulis memberikan saran agar sistem dapat dikembangkan, antara lain :

- a. Aplikasi ini masih memerlukan sistem transaksi penjualan, pembelian dan pemesanan.

- b. Saran untuk pengembangan aplikasi agar lokasi penelitian bisa mencakup se-Kota Palopo.

Aplikasi memerlukan pengembangan sehingga semua jenis usaha UMKM bisa dimuat dalam aplikasi ini.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraini, Yeni, Donaya Pasha, Damayanti Damayanti, and Aan Setiawan. 2020. "Sistem Informasi Penjualan Sepeda Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter." *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi* 1 (2): 64–
- Hadi, Kevin Ryan, Hanifah Muslimah Az-zahra, and Lutfi Fanani. 2018. "Analisis Dan Perbaikan Usability Aplikasi Mobile KAI Access Dengan Metode Usability Testing Dan Use Questionnaire." *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer* 2 (9): 2742–50.
- Hanim, Lathifah, Eko Soponyono, and Maryanto Maryanto. 2022. "Pengembangan UMKM Digital Di Masa Pandemi Covid-19." *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* 2 (1): 30–39. <https://doi.org/10.24967/psn.v2i1.1452>.
- Ilmi, Marinda Nurul, and Farindika Metandi. 2020. "Perancangan Sistem Informasi Produksi Dan Penjualan Pada Umkm Bakpia (Studi Kasus Aa Bakery)." *Just TI (Jurnal Sains Terapan Teknologi Informasi)* 12 (1): 17.
- Marthasari Indah, Gita, Ani Tri Wahyuningsih, Muhammad Rizky Aviansyah, Muhammad Alfian Ramadhani, Zildan Rahmatullah. 2022. "Pengujian Website Infotech Menggunakan Teknik Black-Box Decision Table." *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* 7 (1): 115–19.
- Liem, Robson, Erandaru, and Ryan Pratama Sutanto. 2019. "Perancangan Buku Company Profile Sebagai Media Promosi Vegas Conceptual Show." *Jurnal DKV Adiwarna* 2 (7): 1–11.
- Purwati, Yuli, Gustin Setyaningsih, and Adam Prayogo Kuncoro. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Pengaduan Pelanggan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Di Indotechno Purwokerto" 6 (November): 166–74.
- Rahman, Fathur, and Silvia Ratna. 2018. "Perancangan E-Learning Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter." *Technologia: Jurnal Ilmiah* 9 (2): 95. Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2008," no. 1.
- Rahmini Yuli, Suci. 2008. "Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah." *UU No. 20 Tahun 2008*, no. 1: 1–31.
- Robinson, Jane J. 1982. "Diagram: A Grammar for Dialogues." *Communications of the ACM* 25 (1): 27–47.

- Sarkawi, Dahlia. 2018. "Perancangan Aplikasi Penjualan Dengan Metode Waterfall" 11 (1): 9–24.
- Shaleh, Ibnu Adha, Juma Pra Yogi, Perdi Pirdaus, Riky Syawal, and Aries Saifudin. 2021. "Pengujian Black Box Pada Sistem Informasi Penjualan Buku Berbasis Web Dengan Teknik Equivalent Partitions." *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Aplikasi* 4 (1):
- Shadiq, Jafar, Ahmad Safei, and Rayhan Wahyudin Ratu Loly. 2021. "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing." *Information Management For Educators And Professionals : Journal of Information Management* 5 (2): 97.
- Sucipto, Sucipto. 2017. "Perancangan Active Database System Pada Sistem Informasi Pelayanan Harga Pasar." *Intensif* 1 (1): 35.
- Suharsana, IGP Wirarama Wedashwara Wirawan, Ni Luh Ayu Kartika Yuniastari S. 2016. "Implementasi Model View Controller Dengan Framework Codeigniter Pada E-Commerce Penjualan Kerajinan Bali." *Jurnal Sistem Dan Informatika* 11 (1): 19–28.
- Susanti, Elisa. 2020. "Pelatihan Digital Marketing Dalam Upaya Pengembangan Usaha Berbasis Teknologi Pada Umkm Di Desa Sayang Kecamatan Jatinangor." *Sawala : Jurnal Pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa Dan Masyarakat* 1 (2): 36.
- Triyanto, Rohmat. 2020. "Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Berbasis Website (Studi Kasus : Toko Waroeng Bola)" 2 (1): 1–9.
- Utami, Nengah Widya, I Ketut Resika Arthana, and I Gede Mahendra Darmawiguna. 2020. "Evaluasi Usability Pada E-Learning Universitas Pendidikan Ganesha Dengan Metode Usability Testing." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)* 9 (1): 107.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun. 2008. "Undang-Undang
- Yumarlin MZ. 2016. "Evaluasi Penggunaan Website Universitas Janabadra Dengan Menggunakan Metode Usability Testing." *Informasi Interaktif* 1 (1): 34–43.