

**SOSIALISASI PENGEMBANGAN PROTOTYPE
COMPANY PROFILE BERBASIS WEBSITE UMKM
PENGUSAHA GERABAH DAN KERAMIK PAGERJURANG
MELIKAN BAYAT – WEDI KLATEN**

Maria Atik Sunarti Ekowati

Universitas Kristen Teknologi Solo

Kristyana Dananti

Universitas Kristen Teknologi Solo

Sri Wening

Universitas Kristen Teknologi Solo

Email: maria.atik@uks.ac.id; maria.atik@gmail.com

Korespondensi penulis: maria.atik@gmail.com

Abstract. *The rapid development of Information Technology encourages Pagerjurang- Melikan MSME residents to always develop creations and have creativity in achieving maximum results in all fields. The need for easy, fast and timely information has become a way of life for humans, in the current 4.0 to 5.0 era. The rapid business competition forced the owners of the Pagerjurang - Melikan pottery craftsmen to find the right media to sell their products and innovate to develop more attractive and highly marketable types and forms of products. Purpose of Outreach Socialization Development of Website-Based Prototype Company Profile Umkm Pottery and Ceramic Entrepreneurs Pagerjurang Melikan Bayat – Wedi Klaten. Website is an internet application that can be accessed by almost all people today. The purpose of implementing PkM activities is to design and develop a website-based prototype company profile for Umkm Pottery and Ceramic Entrepreneurs Pagerjurang Melikan Bayat – Wedi Klaten. Because the sales made by MSMEs are still traditional, although there are some who have used the WA group and Facebook, but have never used a website application. The company profile prototype development method is waterfall, namely through several stages starting from planning and data collection, system design with Data Flow Diagrams (DFD), Entity Relationship Diagrams (ERD), programming in PHPMySQL and XAMPP languages. Results of the Company Profile Website for UMKM Pottery Pager Jurang - Melikan Pay -Wedi Klaten, Outcome of implementing the Website which is expected to help provide solutions to problems encountered during the process carried out by UMKM manually.*

Keywords: *Systems, Entrepreneur, Prototype, Website, Company profile.*

Abstrak. Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin pesat mendorong warga UMKM Pagerjurang- Melikan untuk senantiasa mengembangkan kreasi dan memiliki kreatifitas dalam mencapai hasil yang maksimal di segala bidang. Kebutuhan akan informasi yang mudah, cepat dan tepat waktu sudah menjadi gaya hidup manusia, di era 4.0 menuju 5.0 saat ini. Persaingan bisnis yang pesat memaksa pemilik UMKM Pengrajin Gerabah Pagerjurang - Melikan berusaha mendapatkan media yang tepat dalam menjual produk dan berinovasi mengembangkan macam dan bentuk produk yang lebih menarik dan berdaya jual tinggi. Tujuan Sosialisasi Sosialisasi Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website Umkm Pengusaha Gerabah Dan Keramik Pagerjurang Melikan Bayat – Wedi Klaten. Website merupakan aplikasi internet yang dapat diakses oleh hampir semua kalangan masyarakat saat ini. Tujuan pelaksanaan kegiatan PkM adalah Merancang dan Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website Umkm Pengusaha Gerabah Dan Keramik Pagerjurang Melikan Bayat – Wedi Klaten. Karena penjualan yang dilakukan UMKM hingga kini masih secara tradisional meskipun ada beberapa yang sudah menggunakan WA group dan Facebook, namun belum pernah menggunakan aplikasi website. Metode pengembangan prototype company profile adalah waterfall yaitu melalui beberapa tahapan mulai dari perencanaan dan pengumpulan data, perancangan sistem dengan Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), pembuatan program dengan bahasa PHPMySQL dan XAMPP. Hasil Company Profile Website UMKM Gerabah Pager Jurang - Melikan Bayar -Wedi Klaten, Luaran implementasikan Website yang diharapkan dapat membantu memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi selama proses dilakukan UMKM secara manual..

Keywords: *Systems, Entrepreneur, Prototype, Website, Company profile.*

Received, 2023; Revised 2023;, 2023

*Corresponding author, maria.atik@gmail.com

LATAR BELAKANG

Era globalisasi *information teknologi* (IT), millenia 4.0 menuju 5.0 dan pasca pandemi Covid 19 saat ini, hampir semua bidang usaha masih menggunakan teknologi berbasis IT dan internet. Pemakaian jaringan internet dalam segala bidang bahkan dalam kegiatan belajar mengajar dari PAUD hingga Mahasiswa di tingkat Akademi, Sekolah Tinggi, dan Universitas. Bahkan perkantoran baik swasta maupun negeri menggunakan internet sebagai media komunikasi dan kerja, dengan istilah *work from home* (WFH). Faktor efisien, menghemat waktu, biaya, dan tenaga membuat banyak perusahaan juga menggunakan teknologi internet untuk memasarkan produknya.

Para pelaku usaha UMKM pengrajin Gerabah Dan Keramik Pagerjuran Melikan Bayat – Wedi Klaten sampai saat ini penjualan masih dilakukan secara manual, sehingga memerlukan suatu sistem untuk mengatasi permasalahan yang ada. UMKM memerlukan suatu sistem penjualan untuk memberikan kemudahan dalam perhitungan pembayaran transaksi dan pengolahan data penjualan yang cepat dan akurat yang akhirnya bertujuan untuk akan dapat meningkatkan pelayanan terhadap pelanggan yang lebih baik.

METODE PENELITIAN

1.1. Analisis Dan Perancangan Penelitian

Metode penelitian yang dipakai adalah metode waterfall dan prototype dengan tahapan pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

1. Identifikasi masalah, perumusan masalah dan tujuan penelitian. Sebagai langkah awal dalam melakukan penelitian dilakukan identifikasi masalah, perumusan masalah dan tujuan penelitian.
2. Survey di tempat penelitian Penelitian dilanjutkan dengan melakukan survey tentang rata-rata waktu, jumlah dan jenis barang terjual yang terjadi di lokasi penelitian dengan menggunakan data primer.
3. Studi literatur Studi literatur digunakan untuk mempelajari teori dasar pengetahuan yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.
4. Pengumpulan data
 - a. Data primer didapat dengan pengamatan langsung terhadap tempat penelitian.
 - b. Melakukan wawancara terhadap pihak-pihak yang terkait untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan penelitian.

c. Mencatat data sekunder (jumlah dan jenis barang, tenaga kerja) yang terdapat di toko.

5. Perancangan dan Pengujian Program

Setelah data yang diperlukan terkumpul selanjutnya, dilakukan perancangan dan pengujian kesesuaian antara database dengan tampilan program yang dirancang. Perancangan yang akan dilakukan yaitu program sistem informasi penjualan. Secara umum, langkah-langkah yang digunakan dalam perancangan dan pengujian adalah sebagai berikut:

- a. Analisis permasalahan yang terdapat pada sistem awal penjualan.
- b. Membuat prosedur proses penjualan yang baru berdasarkan hasil analisa untuk keperluan perancangan dan pengujian program.
- c. Membuat data flow diagram (DFD) proses penjualan berdasarkan prosedur yang baru.
- d. Merancang database dan data-data yang digunakan dalam program menggunakan Microsoft Access.
- e. Merancang tampilan program menggunakan Visual Basic .
- f. Pengujian kesesuaian antara database dengan tampilan pada rancangan program yang dibuat.
- g. Implementasi Pengujian program dilakukan pada komputer pribadi.
- h. Penerapan dan Pemeliharaan Sistem

1.2. Use Case Diagram

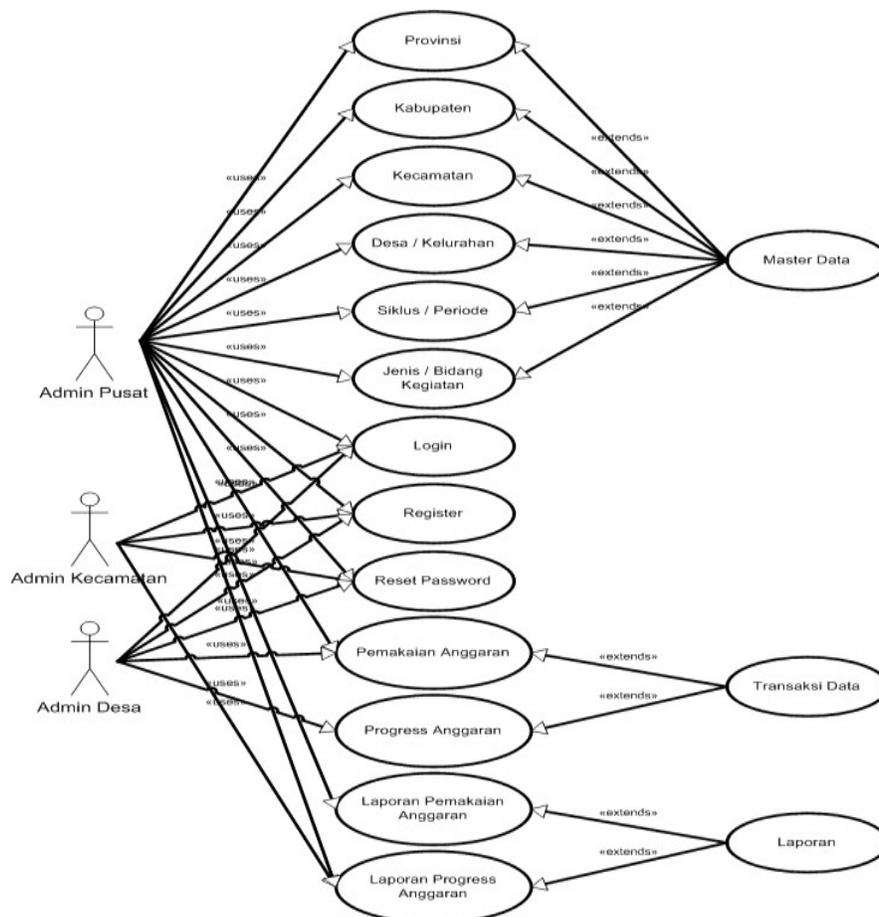
Pada tahap ini peneliti melakukan penggambaran sistem yang akan dibentuk berupa blue print aplikasi beserta perangkat lunak dan perangkat keras yang dibutuhkan. Perancangan pada penelitian ini yaitu dengan melakukan desain kode proses, desain basis data dan desain tampilan program. Dengan menggunakan Use Case Diagram, peneliti melakukan penggambaran interaksi pelaku sistem (*actor*) dan penggunaan modul yang berhubungan dengan *actor* . Langkah-langkah dalam penggambaran Use Case Diagram ini adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi pelaku (*actor*)

Pelaku sistem (*actor*) yang berperan dalam perancangan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Pelaku sistem (*actor*) yang berperan dalam perancangan aplikasi

No.	Aktor	Keterangan
1.	Admin Pusat	Pelaku yang bertanggung jawab mengelola sistem secara keseluruhan
2.	Admin Kecamatan	Pelaku yang bertanggung jawab melakukan evaluasi dan pemakaian anggaran di tingkat Desa/Kelurahan
3.	Admin Desa / Kelurahan	Pelaku yang bertanggung jawab melakukan input data pemakaian anggaran untuk Desa/Kelurahan.



Gambar 1. Use Case Diagram Yg Diusulkan

b. Identifikasi penggunaan modul (case)

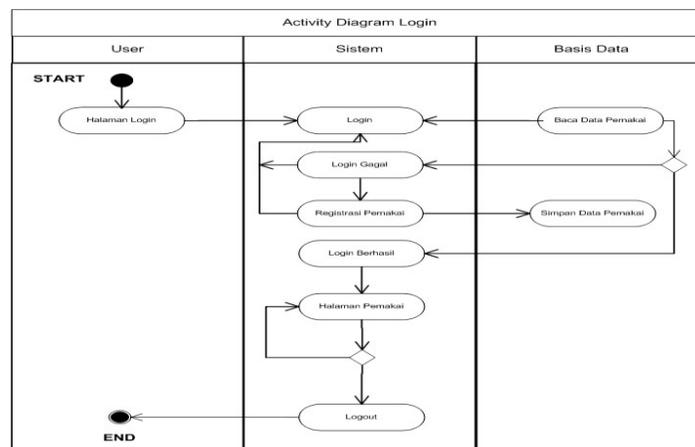
Pelaku sistem, modul (case) yang dipakai dalam perancangan aplikasi ini dapat dilihat pada table 2.

Tabel 2. Pelaku sistem, modul (case) yang dipakai dalam perancangan aplikasi

No.	Modul	Case	Actor
1.	Login	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan Login ke dalam sistem yang dibuat.	Admin Pusat, Admin Kecamatan, Admin Desa/Kelurahan
2.	Master Data Provinsi	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi master data Provinsi seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Provinsi.	Admin Pusat
3.	Master Data Kabupaten	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi master data Kabupaten seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Kabupaten.	Admin Pusat
4.	Master Data Kecamatan	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi master data Kecamatan seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Kecamatan.	Admin Pusat
5.	Master Data Desa / Kelurahan	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi master data Desa / Kelurahan seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Kelurahan.	Admin Pusat
6.	Master Siklus / Periode	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi master data Siklus / Periode seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Siklus / Periode.	Admin Pusat
7.	Master Jenis / Bidang Kegiatan	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi master data Jenis / Bidang Kegiatan seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Jenis / Bidang Kegiatan.	Admin Pusat
8.	Transaksi Data Input Pemakaian Anggaran Daerah	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi transaksi data Input Pemakaian Anggaran Daerah seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Pemakaian Anggaran Daerah.	Admin Kecamatan/Admin Desa/Kelurahan
9.	Transaksi Data Input Progress Pemakaian Anggaran	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan manipulasi transaksi data Input Pemakaian Anggaran seperti melihat, menambah, mengedit dan menghapus data Pemakaian Anggaran.	Admin Pusat
10.	Laporan Pemakaian Anggaran	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan pelaporan pemakaian anggaran.	Admin Pusat
11.	Laporan Progress Pemakaian Anggaran	Use Case ini menggambarkan proses untuk melakukan pelaporan Progress pemakaian anggaran.	Admin Pusat

proses yang dilakukan. Diagram ini lebih menjelaskan pada kapan suatu aliran aktifitas dimulai, keputusan yang mungkin terjadi pada prosedur/proses dan bagaimana suatu aktifitas diakhiri. Diagram Aktifitas yang dapat digambarkan dari perancangan use case dapat dilihat pada gambar 2.

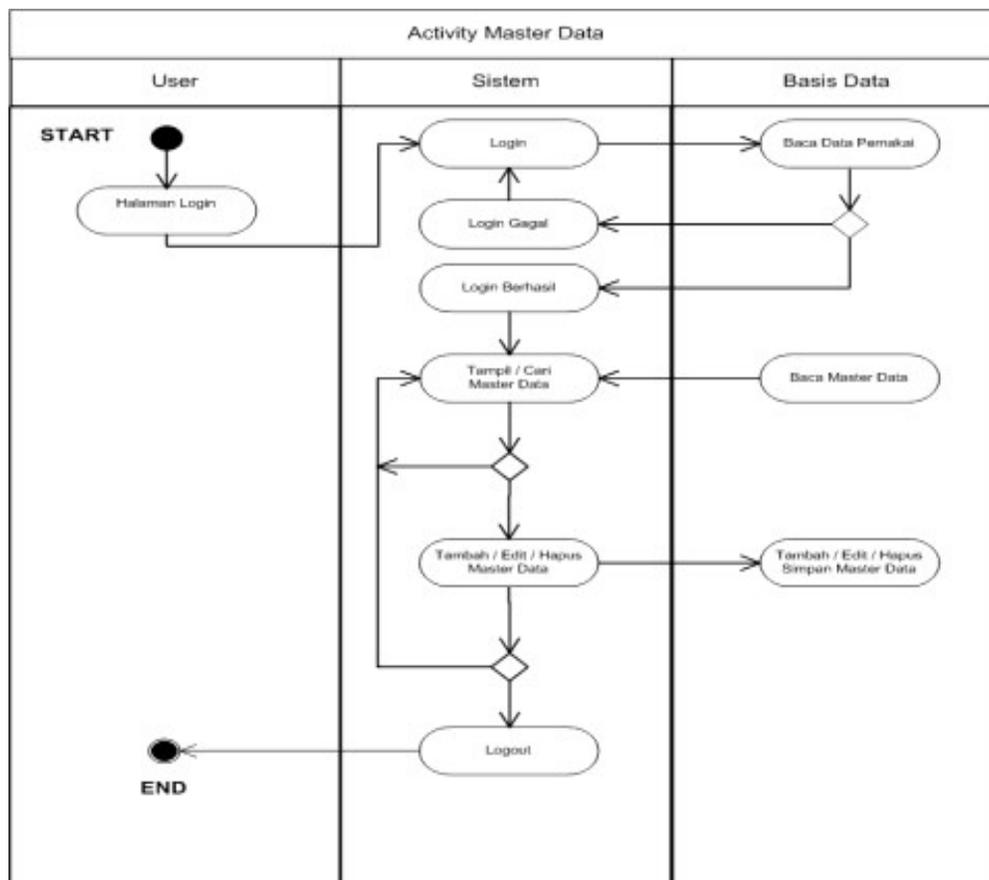
A). Activity Diagram Login



Gambar 2 Activity Diagram Login

Diagram Aktifitas (Activity Diagram) di atas dimulai dari sisi pemakai (user) . Pertama kali pemakai memasuki halaman utama dan diarahkan ke sistem untuk melakukan proses Login. Pada waktu melakukan Login, sistem akan membandingkan data yang dimasukkan dengan user dan password yang dimasukkan. Apabila proses perbandingan gagal, pemakai akan diarahkan kembali untuk melakukan Login sampai sukses. Apabila proses Login berhasil, pemakai akan diarahkan ke sistem secara umum untuk melakukan manipulasi data seperti melihat, mengedit, menghapus dan menyimpan data ke dalam basis, gambar 2.

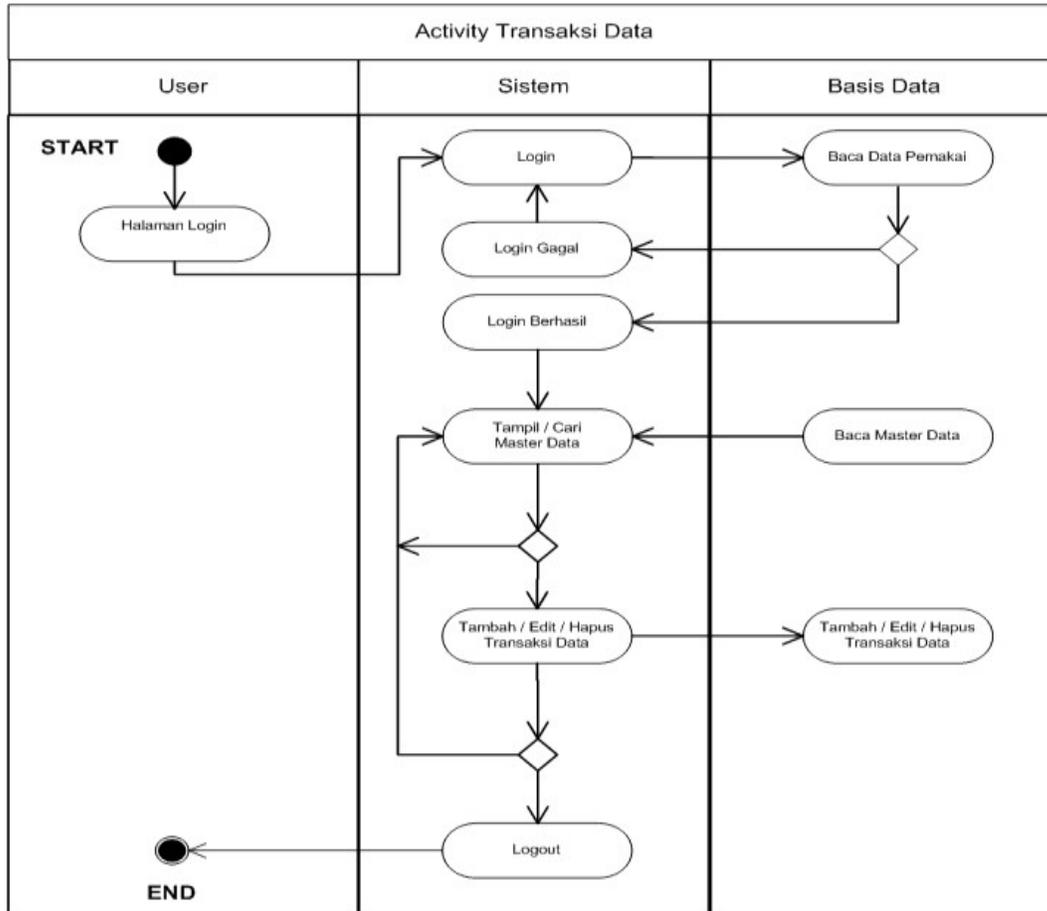
B.) Activity Diagram Master Data



Gambar 3. Activity Diagram Master Data

Diagram Aktifitas (Activity Diagram) di atas dimulai dari sisi pemakai (user). Pertama kali pemakai memasuki halaman utama dan diarahkan ke sistem untuk melakukan proses Login. Pada waktu melakukan Login, sistem akan membandingkan data yang dimasukkan dengan user dan password yang dimasukkan. Apabila proses perbandingan gagal, pemakai akan diarahkan kembali untuk melakukan Login sampai sukses. Apabila proses Login berhasil, pemakai akan diarahkan ke sistem secara umum untuk melakukan manipulasi data seperti melihat, mengedit, menghapus dan menyimpan master data ke dalam basis data, gambar 3.

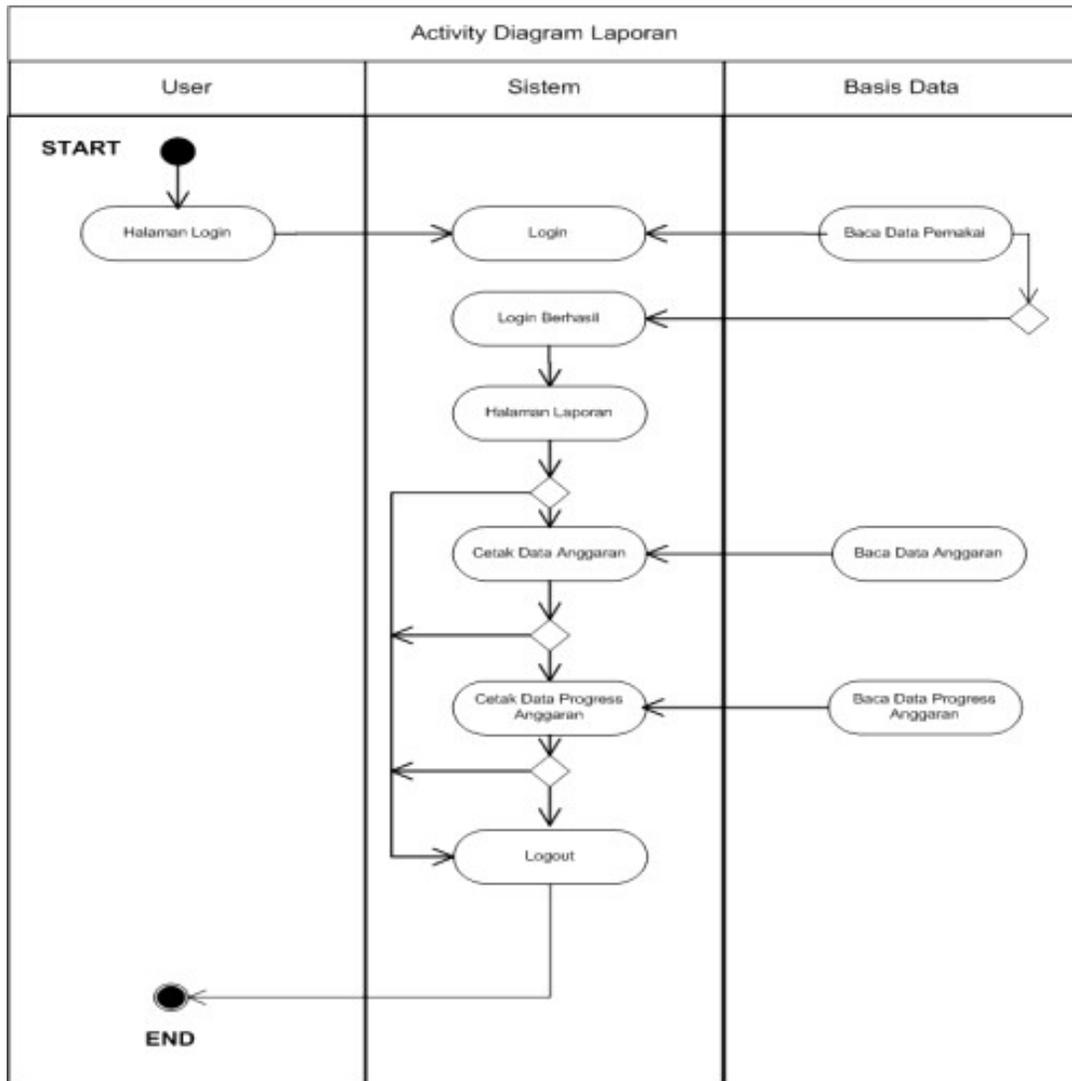
C.) Activity Diagram Transaksi Data



Gambar 4. Actifity Diagram Transaksi Data

Diagram Aktifitas (Activity Diagram) di atas dimulai dari sisi pemakai (user) . Pertama kali pemakai memasuki halaman utama dan diarahkan ke sistem untuk melakukan proses Login. Pada waktu melakukan Login, sistem akan membandingkan data yang dimasukkan dengan user dan password yang dimasukkan. Apabila proses pembandingan gagal, pemakai akan diarahkan kembali untuk melalukan Login sampai sukses. Apabila proses Login berhasil, pemakai akan diarahkan ke sistem secara umum untuk melakukan manipulasi data seperti melihat, mengedit, menghapus dan menyimpan transaksi data ke dalam basis data dengan melihat master data yang tersedia, gambar 4.

D.) Activity Diagram Laporan



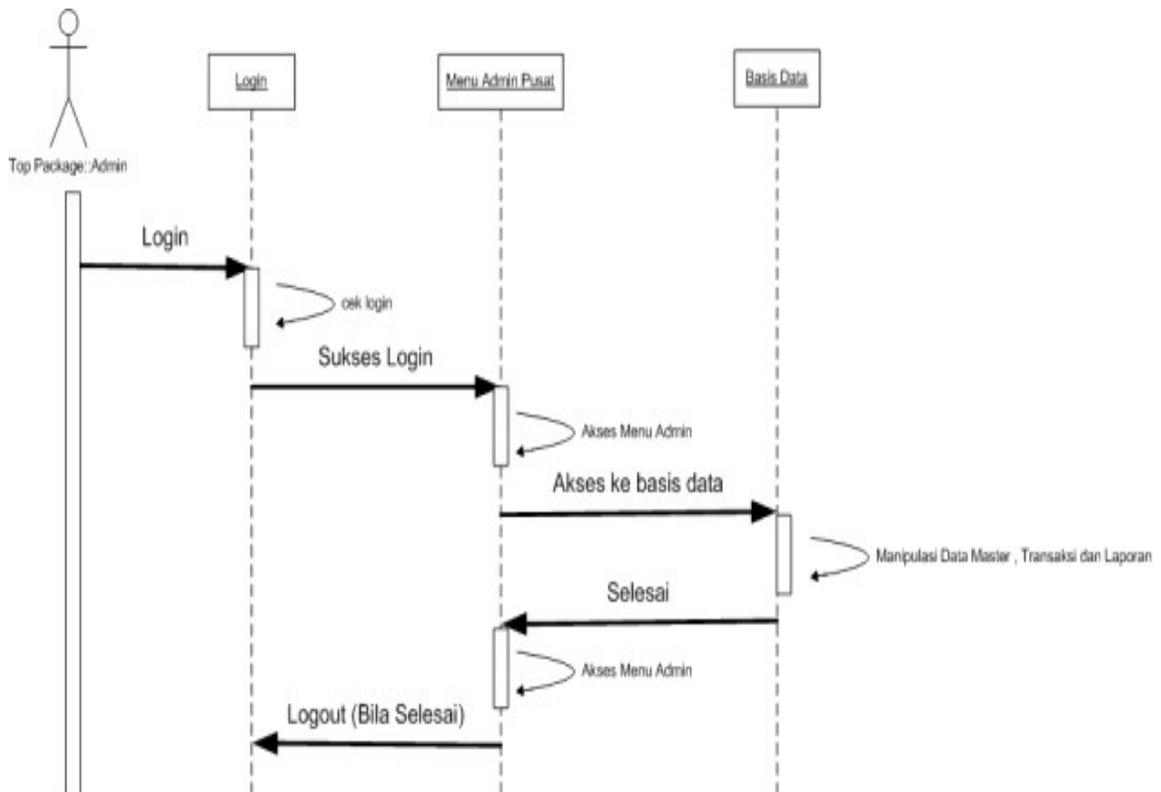
Gambar 5. Actifity Diagram Laporan

Diagram Aktifitas (Activity Diagram) di atas dimulai dari sisi pemakai (user) . Pertama kali pemakai memasuki halaman utama dan diarahkan ke sistem untuk melakukan proses Login. Pada waktu melakukan Login, sistem akan membandingkan data yang dimasukkan dengan user dan password yang dimasukkan. Apabila proses perbandingan gagal, pemakai akan diarahkan kembali untuk melakukan Login sampai sukses. Apabila proses Login berhasil, pemakai akan diarahkan ke sistem secara umum untuk proses pelaporan. Laporan diambil dari basis data berupa data Anggaran dan Progress Anggaran, Gambar 5.

1.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram atau Diagram Uruta Proses menggambarkan urutan proses yang dilakukan dari para pelaku sistem (aktor) termasuk komunikasi yang mungkin terjadi selama proses tersebut berlangsung. Diagram ini lebih menjelaskan pada urutan proses beserta komunikasi yang mungkin terjadi di dalamnya. Diagram Urutan Proses yang dapat digambarkan dari perancangan use case adalah sebagai berikut:

A). Diagram Urutan Proses Admin Pusat



Gambar 6. Sequence Diagram Admin Pusat Diagram Urutan Proses

Sequence Diagram Admin Pusat Diagram Urutan Proses (Sequence Diagram) di atas dimulai dari sisi pemakai (user). Pertama kali pemakai Admin Pusat melakukan proses Login. Setelah sukses melewati proses Login, Admin Pusat dapat mengakses semua menu Master Data Admin Pusat seperti: Master Data Pemakai, Provinsi, Kabupaten, Kecamatan, Desa, Siklus dan Jenis/Bidang Kegiatan. Bila Menu Master data ini telah dilewati, Admin Pusat dapat mengakses Transaksi Data seperti Input Data Anggaran dan Input Data Progress Anggaran. Langkah terakhir bila kedua proses ini telah dilewati, Admin Pusat gambar 6 dan pada gambar 7. Tentang Perancangan Basis Data.

Halaman Login



Gambar 8. User Interface Login UMKM Grabah

Halaman Beranda



Gambar 9. User Interface halaman beranda UMKM Grabah

Implementasi dan Unit Testing

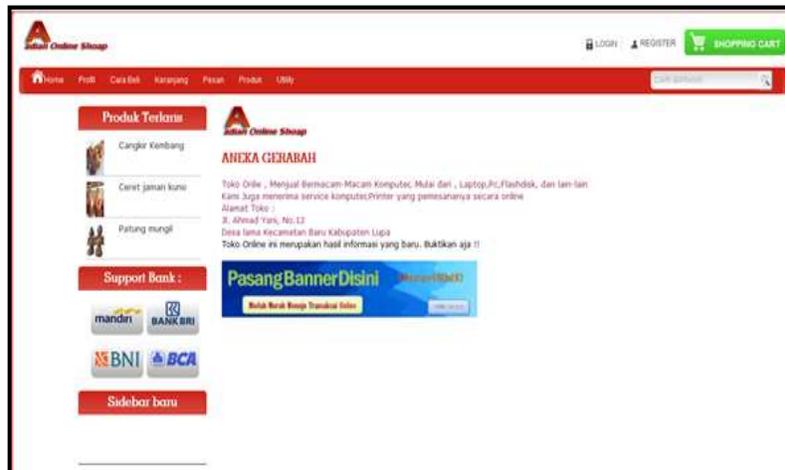
Pada tahap ini merupakan tahap implementasi dan pengujian dari aplikasi yang sudah dirancang. Implementasi merupakan penerapan dari user interface yang telah dibuat ke

JUDUL JURNAL : Sosialisasi Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website Umkm Pengusaha Gerabah Dan Keramik Pagerjurang Melikan Bayat – Wedi Klaten

dalam program nyata dan unit testing merupakan pengujian input, proses dan output dari program maupun sub program setelah dijalankan. Pada implementasi ini menggunakan bahasa pemrograman web, XAMPP, PHPMySQL. Gambaran Implementasi dilihat pada gambar 9-14.



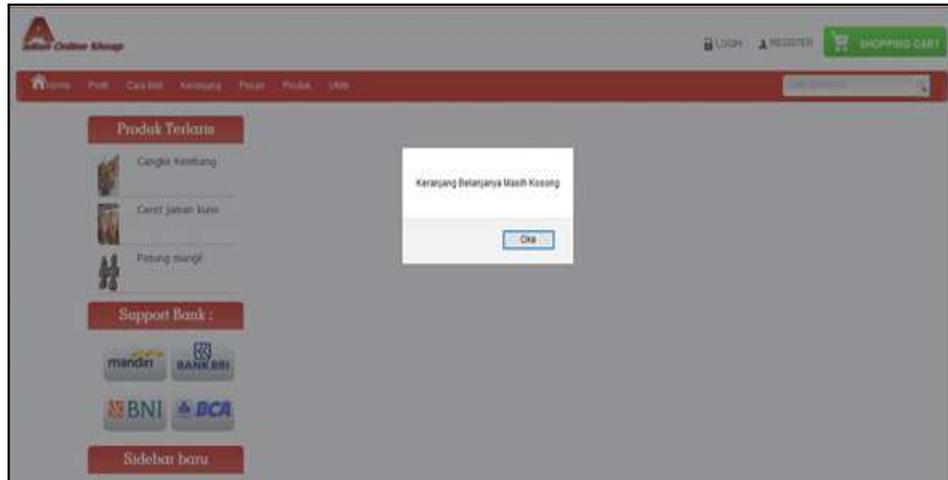
Gambar 9. User Interface gallery dan stok UMKM Grabah



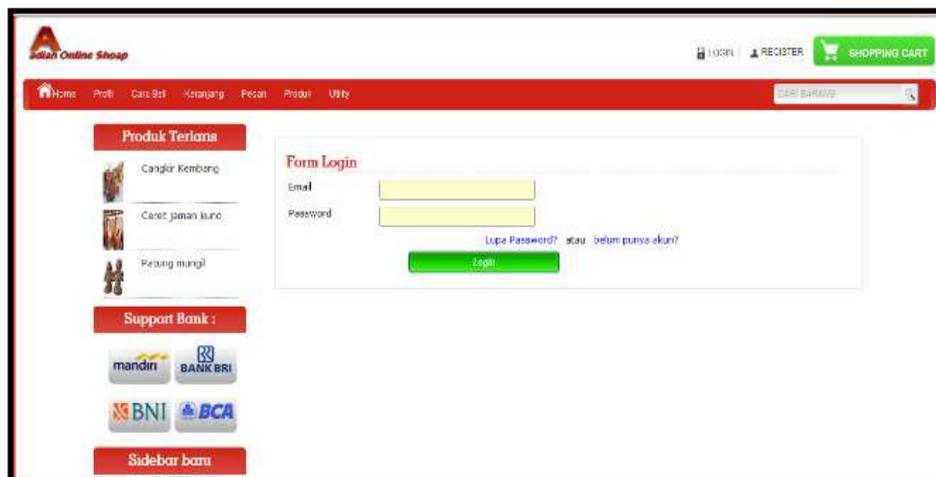
Gambar 10. User Interface Halaman Pelanggan UMKM Grabah



Gambar 11. User Interface Halaman cara pelanggan berbelanja UMKM Grabah



Gambar 12. User Interface Klik Keranjang Belanja UMKM Grabah



Gambar 13. User Interface Klik Input Pemesanan Barang pada UMKM Grabah



Gambar 14. User Interface Klik Halaman Admin Web UMKM Grabah

Hasil Pembahasan

Website Company Profile Sistem Penjualan UMKM Gerabah Pagerjurang-Melikan

Sistem yang sedang berjalan pada UMKM Gerabah Pagerjurang-Melikan dari sisi proses transaksi penjualan yang, masih dilakukan manual. Adapun sistem proses penjualan gerabah yaitu sebagai berikut:

1. Datangnya calon pembeli ke gallery UMKM yang mencari atau meminta gerabah yang diinginkannya.
2. Pegawai gallery UMKM membantu mencarikan gerabah yang diminta oleh calon pembeli jika sudah menemukan gerabah/ barang yang diminta dan terjadi negoisasi harga, jika harga sepakat antara pegawai dan pembeli maka langsung gerabah/ barang itu terjual.
3. Pembayaran dapat dilakukan pada pegawai atau ke kasir sesuai dengan kesepakatan harga antara pegawai dan pembeli.
4. Apabila konsumen meminta nota penjualan maka nota penjualan tersebut akan dibuat oleh kasir/sekretaris. Penjualan ini dapat secara grosir maupun enceran. Untuk konsumen yang membeli dalam jumlah banyak (grosir) maka akan mendapat diskon khusus.

Pada sistem proses penjualan gerabah/ barang yang sedang berjalan terdapat beberapa masalah yang terjadi yaitu:

1. Proses penjualan tanpa melakukan pencatatan bahwa gerabah/barang tersebut telah terjual, sehingga laporan persediaan gerabah/barang hanya terbatas pada ingatan penjaga gallery UMKM, karena hal ini juga maka sering gerabah/barang yang seharusnya belum habis disangka habis sehingga melakukan pemesanan kembali, maka yang terjadi malah penumpukan barang.
2. Proses pembuatan nota penjualan terhadap pembeli yang membeli dalam jumlah banyak dilakukan secara manual yaitu pencatatan pada nota-nota dan perhitungan dengan kalkulator yang membutuhkan waktu yang cukup lama dan resiko terjadi kesalahan perhitungan yang dapat membuat toko mengalami kerugian.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis yang telah dilakukan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada Sosialisasi Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website Umkm Pengusaha Gerabah Dan Keramik Pagerjurang Melikan Bayat–Wedi Klaten direncanakan penyajian laporan pembelian dan penjualan dibuat semudah mungkin serta menghasilkan informasi yang lebih cepat dan akurat sehingga memudahkan pemilik gallery UMKM dalam mengontrol persediaan (inventory) barang serta membantu dalam mengambil keputusan dalam pembelian barang dan kebijakan dalam pemberian diskon oleh pemilik toko.
2. Pada Sosialisasi Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website Umkm Pengusaha Gerabah Dan Keramik Pagerjurang Melikan Bayat–Wedi Klaten, yang dilakukan sekaligus memperkenalkan sebagai alat bantu dalam transaksi penjualan, terjadi perbedaan waktu sejak pembeli masuk area penjualan sampai dengan keluar dari area penjualan terjadi efisiensi/pengurangan waktu sekian 63.68 % dari waktu rata-rata keseluruhan 10 jenis barang secara manual dimana waktu yang dibutuhkan 22.27 menit dengan menggunakan program menjadi 8.09 menit dan mengurangi tingkat kesalahan karena perhitungan telah dilakukan secara otomatis oleh sistem.

Saran

Usai meninjau hasil analisis dan kesimpulan yang diambil maka penulis menyampaikan beberapa saran yaitu :

1. Untuk penghematan waktu dan biaya operasional bentuk usaha dagang sebaiknya pemilik gallery UMKM menggunakan hasil program Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website dalam melakukan transaksi penjualannya.
2. Supaya penggunaan Perancangan Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website dapat lebih efektif dan alat bantu dapat lebih optimal, alangkah baiknya pemilik gallery UMKM melakukan pelatihan terhadap karyawan dalam hal pengoperasian komputer.

3. Dalam Perancangan Pengembangan Prototype Company Profile Berbasis Website masih perlu dikembangkan lagi penggunaan alat bantu menggunakan barcode reader untuk pengkodean barang.
4. Bagi pengembangan penelitian selanjutnya, pembuatan nomor faktur berbeda-beda yang disesuaikan dengan jenis-jenis barang pada saat melakukan pembelian barang dan pada laporan inventory barang agar dapat memberi pemberitahuan bahwa barang tersebut sudah mencapai batas dan harus segera melakukan pembelian barang.
5. Bagi pengembang system selanjutnya hendaknya membahas tentang keamanan sistem pada program untuk otoritas orang tertentu terutama pada transaksi penjualan untuk mencegah terjadinya kecurangan yang dapat merugikan toko dan konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

1. Indrajani. 200. Analisis Dan Perancangan Sistem Penjualan Berbasis Web Pada Pt. Sarang Imitasi.
2. Elvia. 2008. Sistem Informasi Penjualan Sepeda Motor Berbasis Web Pada PT. Adira Dinamika Multi Finance.
3. Jatmiko. 2010. Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Dalam Layanan Penjualan Berbasis Web Pada Mall Puri Indah.
4. O'Brien dan Marakas. 2008. Object Oriented Analysis and Design. Marko Publishing. APS, Denmark, .p24.
5. McLeod. 201. Management Information System. Seventh Edition. Prentice Hall. New Jersey.
6. Mcleod, Raymond. 2012. Sistem Informasi Manajemen. Edisi ke-tujuh : jilid 1. PT. Prenhallindo, Jakarta.
7. Niswonger, C.Rollin; E.Fess, Philip; S.Warre, Carl. 2010. Prinsip-prinsip Akuntansi. Jilid-1. Edisi ke- 19. Erlangga, Jakarta.
8. Kristanto, Andri. 2013. Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya. Yogyakarta: Gava Media.



UCAPAN TERIMA KASIH

1. Pengelola jurnal PkM
2. UMKM Gerabah, dan LPPM UKTS yang telah menyediakan Dana dan terlaksannya kegiatan PkM