

SISTEM INFORMASI UKM BERBASIS WEBSITE PADA DESA SUMBER JAYA

William Jonathan dan Sri Lestari

^{1,2} Fakultas Ilmu Komputer, Informatics & Business Institute Darmajaya
Jl. Z.A. Pagar Alam No. 93, Bandar Lampung - Indonesia 35142
Telp. (0721) 787214 Fax. (0721) 700261
e-mail : ¹ william_260793@yahoo.com dan ² t4ry09@yahoo.com

ABSTRACT

IBI Darmajaya as institutions engaged in the field of education it should perform community service activities as a form of discordant to the public anyway. One location for community service activities is Sumber Jaya. In the village of Sumber Jaya livelihoods of the majority are farmers, but there are some efforts made public in the form of small and medium enterprises (SMEs) such as SMEs chips, Mushroom, Springbed, Tempe and others. These SMEs will need to be preserved and developed to become the economic strength of the local community, so there needs to be a touch of technology to publicize its existence as a medium for the promotion of SMEs. On that ground, he built a web-based information media so expect every existing SMEs in Sumber Jaya can be widely known.

Keywords: website, SME

ABSTRAK

IBI Darmajaya sebagai lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan sudah semestinya melakukan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bentuk sumbang sih kepada masyarakat. Salah satu lokasi untuk kegiatan pengabdian masyarakat adalah Desa Sumber Jaya. Di desa Sumber Jaya mata pencaharian penduduk mayoritas adalah petani, namun ada beberapa usaha yang dilakukan masyarakat yaitu berupa usaha kecil menengah (UKM) seperti UKM Keripik, Budidaya Jamur, Springbed, Tempe dan lain-lain. UKM-UKM tersebut perlu terus dilestarikan dan dikembangkan agar menjadi kekuatan ekonomi masyarakat setempat, sehingga perlu adanya sentuhan teknologi untuk mempublikasikan keberadaannya sebagai media promosi UKM-UKM tersebut. Atas dasar hal tersebut maka dibangunlah sebuah media informasi berbasis website sehingga diharapkan setiap UKM yang ada di Desa Sumber Jaya dapat dikenal secara luas.

Kata Kunci : website, UKM

I. PENDAHULUAN

IBI Darmajaya sebagai lembaga yang bergerak dalam bidang pendidikan sudah semestinya melakukan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bentuk sumbang sih kepada masyarakat. Salah satu lokasi untuk kegiatan pengabdian

masyarakat adalah Desa Sumber Jaya memiliki beberapa wilayah dusun yaitu Dusun I A, Dusun I B, Dusun II A, Dusun II B, Dusun III, dan Dusun IV.

Jumlah penduduk Desa Sumber Jaya adalah 4.049 jiwa mayoritas dengan suku Jawa dan beragama Islam dengan bermata

pencarian sebagai petani, sebagian penduduk bermata pencaharian sebagai buruh/swasta, pegawai negeri, pengrajin, pedagang, peternak, montir, dan industri kecil rumahan.

Beberapa penduduk desa Sumber Jaya memiliki beberapa UKM (Usaha Kecil Menengah) seperti usaha Tempe, usaha Budi Daya Jamur, usaha Keripik dan usaha *Springbed*. Besarnya minat pasar untuk produk yang dihasilkan UKM adalah salah satu peluang bisnis yang menguntungkan. Namun kurangnya dukungan dan perhatian dari pemerintah setempat, dan tidak adanya kegiatan promosi yang dilakukan oleh pelaku usaha menyebabkan beberapa UKM di Desa Sumber Jaya kurang berkembang. Dimana usaha tersebut dijadikan sebagai mata pencaharian atau penghasilan sehari-hari untuk memenuhi kebutuhan dan lapangan pekerjaan bagi warga sekitar.

Tujuan UKM (Usaha Kecil Menengah) salah satunya adalah mencari distributor dan konsumen sebanyak-banyaknya demi mendapatkan keuntungan yang sesuai harapan dan dapat memenuhi kebutuhan hidup. Berdasarkan dari uraian diatas, maka diperlukan suatu media untuk bisa mempromosikan berbagai UKM yang ada di desa Sumber Jaya sehingga perlu dibangun **“SISTEM INFOMRASI**

USAHA KECIL MENENGAH (UKM) BERBASIS WEB”.

Tujuan dari Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat ini antara lain :

1. Merancang dan membangun sebuah system informasi yang mampu memberikan informasi tentang UKM di Desa Sumber Jaya secara cepat dan tepat waktu
2. Mempermudah masyarakat mendapatkan informasi tentang UKM yang ada di Desa Sumber Jaya.

Manfaat

Bagi UKM atau masyarakat :

- a. Menumbuhkan jiwa kewirausahaan masyarakat Desa Sumber Jaya.
- b. Untuk meningkatkan pemasaran UKM melalui *web* agar jumlah pembeli atau pemesanan produk meningkat.

Bagi mahasiswa :

- a. Sebagai wujud pengabdian kepada masyarakat.
- b. Mampu mengimplementasikan ilmu-ilmu yang telah diperoleh selama menempuh perkuliahan di IBI Darmajaya.
- c. Mampu merancang sebuah system informasi sebagai solusi atas permasalahan pemasaran yang ada.

II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

2.1 Sistem

Suatu sistem sangatlah dibutuhkan dalam suatu perusahaan atau instansi pemerintahan, karena sistem sangatlah menunjang terhadap kinerja perusahaan atau instansi pemerintah, baik yang berskala kecil maupun besar. Supaya dapat berjalan dengan baik diperlukan kerjasama diantara unsur-unsur yang terkait dalam sistem tersebut.

Ada berbagai pendapat yang mendefinisikan pengertian sistem, seperti dibawah ini :

1. Sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran yang tertentu. (Jogiyanto,2005.1).

2. Istilah sistem secara umum dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau elemen yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan. Sistem mempunyai karakteristik atau sifat-sifat tertentu, yaitu : Komponen Sistem,

Batasan Sistem, Lingkungan Luar Sistem, Penghubung Sistem, Masukan Sistem, Keluaran Sistem, Pengolahan Sistem dan Sasaran Sistem. (Edhy Sutanta, 2009: 4)

2.2 Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya. Sumber dari informasi adalah data. Data merupakan bentuk jamak dari bentuk tunggal datum atau data *item*. Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata. (Jogiyanto,2005:11).

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang berguna dan menjadi berarti bagi penerimanya. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi ketidakpastian di dalam proses pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaatnya lebih efektif dibandingkan dengan biaya untuk mendapatkan informasi tersebut. Kualitas informasi sangat dipengaruhi atau ditentukan oleh beberapa hal yaitu: Relevan (*Relevancy*), Akurat (*Accurancy*), Tepat waktu (*Time liness*), Ekonomis (*Economy*), Efisien (*Efficiency*), Ketersediaan (*Availability*), Dapat dipercaya (*Reliability*), Konsisten (Edhy Sutanta, 2009:8)

2.3 Sistem Informasi

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (Jogiyanto, 2005:18) adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.4 Internet

Internet (kependekan dari *interconnection-networking*) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia. Rangkaian internet yang terbesar dinamakan internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaidah ini dinamakan *internetworking* ("antarjaringan").

2.5 Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide*

Web (WWW) di dalam internet. Sebuah halaman *web* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari *server website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser*. *Website* atau situs dapat juga diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data *teks*, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.6 Blog

Blog merupakan singkatan dari *web log* adalah bentuk aplikasi *web* yang menyerupai tulisan-tulisan (yang dimuat sebagai *posting*) pada sebuah halaman *web* umum. Tulisan-tulisan ini seringkali dimuat dalam urut terbalik (isi terbaru dahulu baru kemudian diikuti isi yang lebih lama), meskipun tidak selamanya demikian. Situs *web* seperti ini biasanya dapat diakses oleh semua pengguna internet sesuai dengan topik dan tujuan dari si pengguna blog tersebut.

2.7 Usaha Kecil Menengah (UKM)

UKM adalah jenis usaha yang paling banyak jumlahnya di Indonesia, tetapi sampai saat ini batasan mengenai usaha kecil di Indonesia masih beragam. Menurut keputusan Presiden RI no. 99 tahun 1998 pengertian usaha kecil menengah adalah: “Kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu di lindungi untuk mencegah dari persaingan yang tidak sehat. Pengertian kecil didalam usaha kecil bersifat relatif, sehingga perlu ada batasannya, yang dapat menimbulkan definisi-definisi usaha kecil dari beberapa segi.

Menurut (M.Tohar,1999:2) definisi usaha kecil dari berbagai segi tersebut adalah sebagai berikut :

a. Berdasarkan Total Asset

Berdasarkan total asset, pengusaha kecil adalah pengusaha yang memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp 200.000.000,00 (dua ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat membuka usaha.

b. Berdasarkan Total Penjualan Bersih Per Tahun

Berdasarkan hal ini pengusaha kecil adalah pengusaha yang memiliki hasil

total penjualan bersih per tahun paling banyak Rp 1.000.000.000 (satu miliar rupiah).

c. Berdasarkan Status Kepemilikan. Dari segi ini, didefinisikan bahwa pengusaha kecil adalah usaha berbentuk perseorangan, bisa berbadan hukum atau tidak berbadan hukum yang didalamnya termasuk koperasi.

Klasifikasi UKM

Dalam persepektif perkembangan, UKM diklasifikasikan menjadi 4 (empat) kelompok yaitu:

1. *Livelihood Activities* : merupakan UKM yang digunakan sebagai kesempatan kerja untuk mencari nafkah, yang lebih umum di kenal sebagai sektor informal.
2. *Micro Enterprise*: merupakan UKM yang memiliki sifat pengrajin tetapi sebelum memiliki sifat kewirausahawan.
3. *Small Dynamic*: merupakan UKM yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan mampu menerima pekerjaan subkontrak ekspor.
4. *Fast Moving Enterprise*: merupakan UKM yang telah memiliki jiwa kewirausahaan dan akan melakukan transformasi menjadi usaha yang lebih besar.

2.8 Flowchart Program (Bagan Alir Program)

Flowchart adalah suatu bagian yang menggambarkan arus logika dan data yang akan diproses kedalam suatu program mulai dari awal sampai akhir (Jogianto, 1999).

Terdapat beberapa jenis bagan alir yang biasa digunakan, yaitu sebagai berikut:

A. Flowchart Sistem

Merupakan bagan yang menunjukkan alur kerja atau apa yang sedang dikerjakan di dalam sistem secara keseluruhan dan menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Dengan kata lain, *Flowchart* ini merupakan dekripsi secara grafik dari urutan prosedur-prosedur yang terkombinasi yang membentuk suatu sistem.

B. Flowchart Dokumen

Merupakan bagan alir yang menunjukkan arus dari laporan dan formulis termasuk tembusan-tembusannya. Bagan alir dokumen ini menggunakan simbol-simbol yang sama dengan yang digunakan di dalam bagan alir sistem.

C. Flowchart Skematik

Merupakan bagan alir yang mirip dengan bagan alir sistem, yaitu untuk

menggambarkan prosedur di dalam sistem. Perbedaannya adalah, bagan alir skematik selain menggunakan simbol-simbol bagan alir sistem, juga menggunakan gambar-gambar komputer dan peralatan lainnya yang digunakan. Maksud penggunaan gambar-gambar ini adalah untuk mempermudah komunikasi kepada orang yang kurang paham dengan simbol-simbol bagan alir.

D. Flowchart Program

Merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses program. Bagan alir program dibuat dari derivikasi bagan alir sistem. Bagan alir program dapat terdiri dari dua macan, yaitu bagan alir logika program (*program logic Flowchart*) dan bagan alir program komputer terinci (*detailed computer program Flowchart*). Bagan alir logika program digunakan untuk menggambarkan tiap-tiap langkah di dalam program komputer secara logika. Bagan alir logika program ini dipersiapkan oleh analis sistem.

E. Flowchart Proses

Merupakan teknik penggambaran rekayasa industrial yang memecah dan menganalisis langkah-langkah selanjutnya dalam suatu prosedur atau sistem. *Flowchart* Proses

digunakan oleh perekayasa industrial dalam mempelajari dan mengembangkan proses-proses *manufacturing*. Dalam analisis sistem, *Flowchart* ini digunakan secara efektif untuk menelusuri alur suatu laporan atau *form*.

Kerangka Penyelesaian Masalah

Usaha Kecil Menengah (UKM) yang terdapat di Desa Sumber Jaya antara lain adalah UKM tempe, UKM budidaya jamur, UKM keripik, UKM springbed. Masing-masing dari UKM ini memiliki potensi masing-masing yang bisa meningkatkan pendapatan tiap pemilik UKM. Permasalahan yang muncul adalah minimnya informasi yang diperoleh masyarakat Desa Sumber Jaya maupun masyarakat di luar Desa Sumber Jaya. Dengan adanya kegiatan PKPM ini, diharapkan adanya hasil berupa sistem informasi tentang UKM yang dapat berguna untuk membagikan informasi seputar UKM bagi masyarakat di Desa Sumber Jaya maupun luar Desa Sumber Jaya.

Berdasarkan hal tersebut maka dapat dilakukan perencanaan atau solusi yang akan membantu masyarakat untuk memasarkan hasil budidaya mereka, yaitu dengan perancangan *website* sebagai sistem informasi UKM di Desa Sumber Jaya. *Website* UKM ini akan menampilkan

informasi potensi UKM yang dapat dilihat secara detil oleh masyarakat luas, sehingga dapat menarik peminat lebih. Serta dapat meningkatkan jalinan hubungan kerjasama dalam hal pemasaran maupun penanam modal. Hal ini secara tidak langsung tentu akan berdampak pada perkembangan dan kemajuan UKM Desa Sumber Jaya karena dengan adanya *website* UKM sebagai sistem informasi akan membuat UKM Desa Sumber Jaya lebih dikenal oleh masyarakat luas.

Realisasi Pemecahan Masalah

Untuk menyelesaikan masalah-masalah di atas dapat diterapkan Metode *Waterfall* oleh Pressman antara lain :

1. Communication

Pada tahap ini, proses yang dilakukan adalah melakukan pengumpulan data tentang UKM-UKM yang berada di Desa Sumber Jaya. Data yang dikumpulkan antara lain jumlah UKM yang ada, jenis produk yang dihasilkan masing-masing UKM, dan data berupa foto-foto yang akan ditampilkan untuk memperjelas informasi yang diberikan.

2. Planning

Proses ini merupakan lanjutan dari proses *Communication* (analisis kebutuhan). Pada proses *planning* (perencanaan) akan diperoleh dokumen berisikan data-data kebutuhan pemilik UKM yang ingin

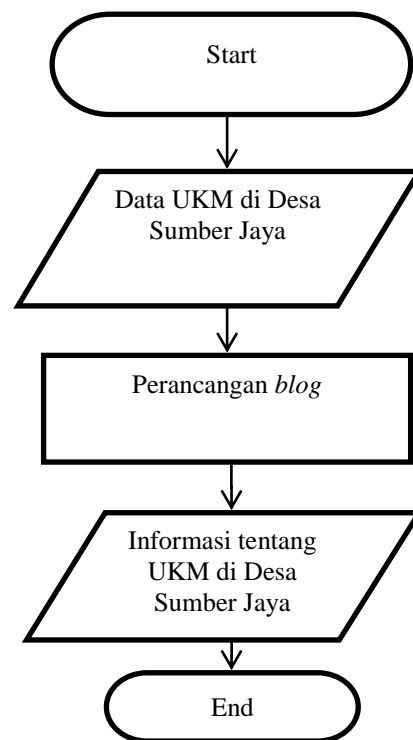
ditampilkan pada sistem informasi. Tahapan ini juga menghitung estimasi waktu dan peralatan apa saja yang diperlukan untuk membuat sebuah sistem informasi yang sesuai dengan keinginan pemilik UKM. Perencanaan ini kemudian akan digunakan sebagai acuan pembuatan sistem informasi dalam hal perancangan model sistem informasi sampai perealisasi halaman sistem informasi. Hasil akhir dari tahapan ini merupakan *user requirement* (kebutuhan pengguna)

3. Modelling

Tahap ini merupakan tahap penerjemahan kebutuhan pemilik UKM kedalam perancangan terhadap Desain halaman sistem informasi yang akan direalisasikan pada blog. Perancangan Desain mencakup beberapa hal seperti pemilihan warna, latar belakang, foto-foto produk, cara pembuatan produk, dan halaman-halaman yang akan ditampilkan pada blog. Tahap ini juga mencakup perancangan arsitektur halaman sistem informasi representasi tampilan tatap muka antara penyedia sistem informasi dan pengguna sistem informasi, dan detail (algoritma) secara prosedural.

Berikut adalah algoritma dalam bentuk diagram alir (flowchart) yang digunakan pada sistem informasi UKM ini dari proses pembuatan sampai bisa diakses

oleh pengunjung dapat dilihat pada gambar 1



Gambar 1 Flowchart sistem informasi UKM berbasis web

Keterangan dari *flowchart* di atas adalah :

1. Start adalah awal memulai proses pembuatan sistem informasi. Pada tahap ini data-data tentang UKM telah dikumpulkan untuk kemudian diinputkan ke tahap selanjutnya.
2. Pada tahap ini dilakukan penginputan data-data yang berhubungan dengan UKM ke dalam sistem blog. Data-data yang telah dikumpulkan kemudian diolah menjadi informasi yang ditampilkan pada blog.
3. Tahap selanjutnya adalah proses Desain terhadap sistem informasi berbasis blog. Proses Desain yang dilakukan seperti

pemilihan warna, Desain *template* blog, menu blog, sub-menu blog, dan hal-hal yang berkaitan dengan tampilan blog.

4. Hasil outputnya berupa tampilan sistem informasi tentang UKM-UKM yang berada di Desa Sumber Jaya.

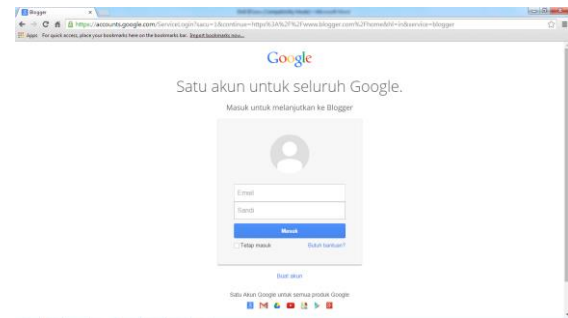
Dari rancangan *flowchart* tersebut maka akan diperoleh *software requirement* yang akan digunakan untuk implementasi dari rancangan sistem informasi yang dilakukan pada tahap sebelumnya.

4. Construction

Tahap ini merupakan tahap implementasi sistem informasi yang dibuat berdasarkan *software requirement* yang diperoleh pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan pembuatan kode-kode, tampilan dan data-data yang akan dimasukkan pada sistem informasi tersebut. Desain yang diperoleh akan diterjemahkan dan dijadikan sebuah sistem informasi UKM yang sesuai dengan keinginan pemilik UKM tersebut.

Berikut adalah tahapan-tahapan *construction* dari sistem informasi UKM .

1. Akses <http://www.blogger.com>, maka kita akan di suguhkan halaman seperti pada gambar 2



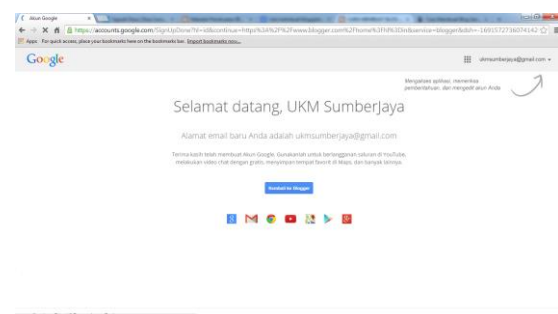
Gambar 2. Tampilan login blog

2. Setelah itu daftar akun untuk blog yang akan di gunakan. Tampilan bisa di lihat pada gambar 3.



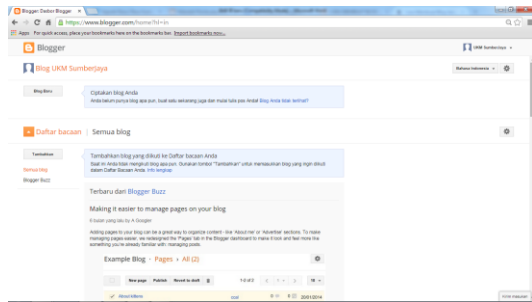
Gambar 3. Tampilan daftar akun

3. Setelah akun terdaftar kita tinggal klik kembali ke blogger. Tampilan bisa di lihat pada gambar 4



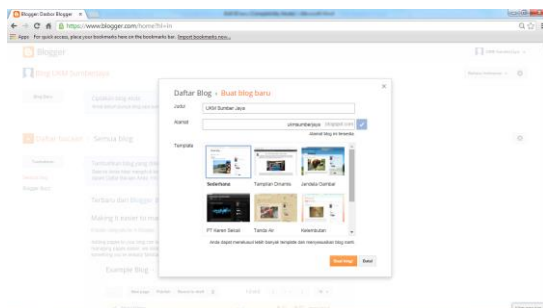
Gambar 4 Pembuatan akun selesai

4. Selanjutnya klik tombol *New Blog* atau *Blog Baru* yang ada di sebelah pojok kanan atas. Tampilan bisa di lihat pada gambar 5



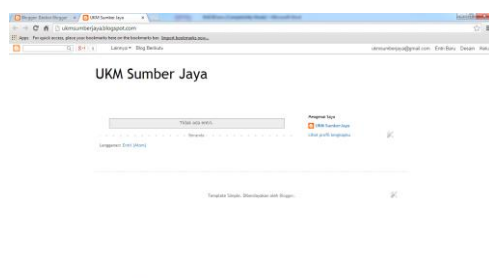
Gambar 5. Membuat blog baru

5. Akan muncul tampilan seperti di bawah yang di gunakan untuk membuat judul dan alamat blog dan pemilihan *template* blog. Tampilan bisa di lihat pada gambar 6.



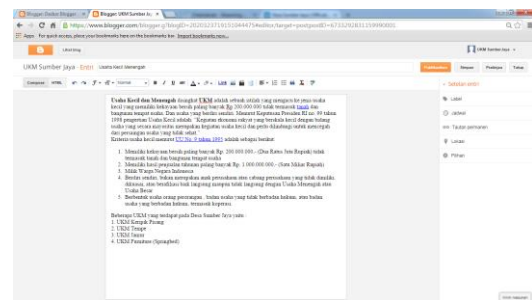
Gambar 6. Pembuatan judul, alamat, dan template blog

6. Tampilan blog yang sudah jadi tanpa isi. Tampilan bisa di lihat pada gambar 7.



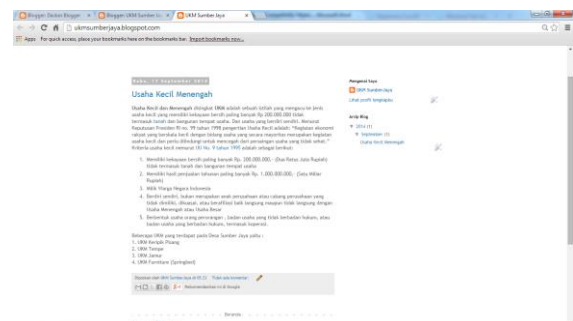
Gambar 7. Tampilan dasar blog

7. Menambahkan pengertian UKM pada blog. Tampilan bisa di lihat pada gambar 8.



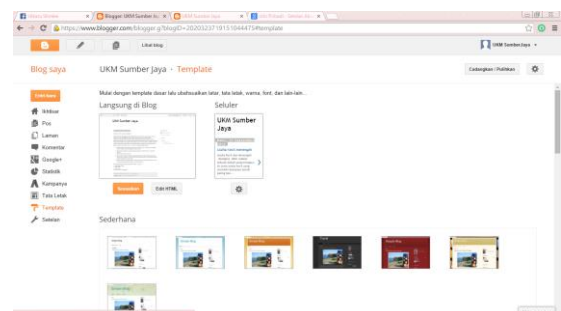
Gambar 8. Pengisian isi blog

8. Hasil jadi dari pengertian UKM yang ada di blog. Tampilan bisa di lihat pada gambar 9.



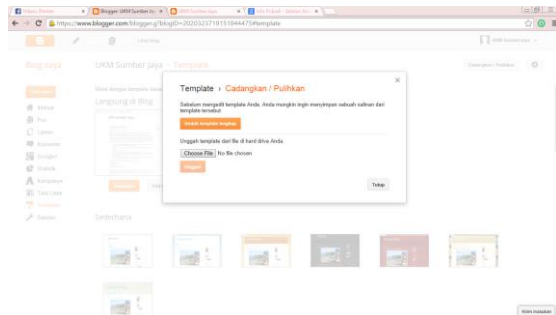
Gambar 9. Hasil di blog

9. Selanjutnya edit *template*. Tampilan bisa di lihat pada gambar 10.



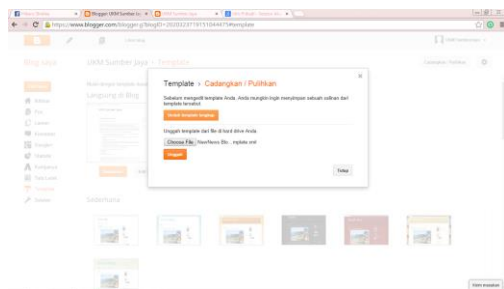
Gambar 10. Tampilan edit *template*

10. Unggah *template* blog yang kita inginkan. Tampilan bisa di lihat pada gambar 11.



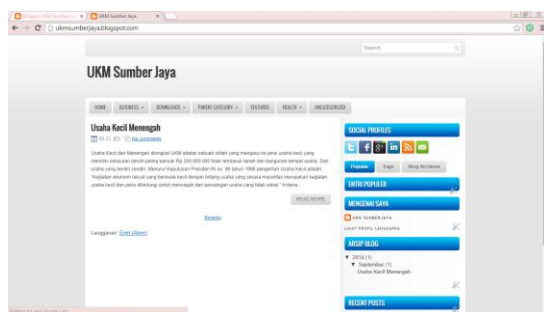
Gambar 11. Unggah *template* blog

11. Tampilan setelah kita memilih *template*. Tampilan bisa di lihat pada gambar 12.



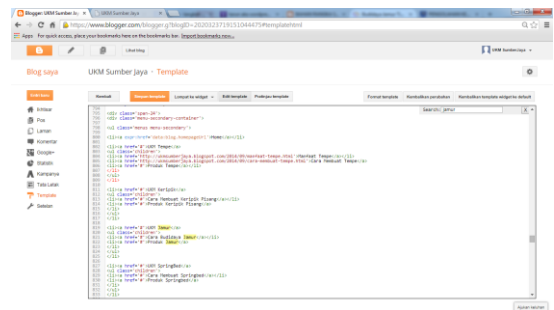
Gambar 12. Tampilan setelah memilih *file*

12. Hasil dari *template* yang telah kita pilih. Tampilan bisa di lihat pada gambar 13



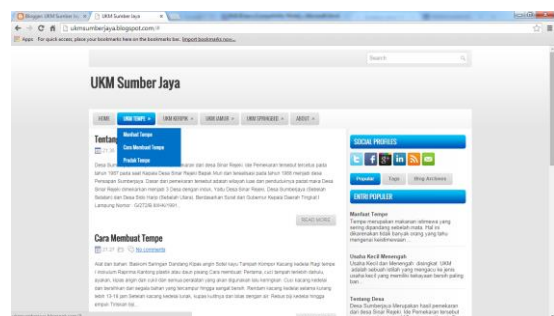
Gambar 13. Hasil akhir blog dengan *template*

13. Selanjutnya kita tambahkan *script menu*. Tampilan bisa di lihat pada gambar 14



Gambar 14. Pengeditan *script menu* UKM

14. Hasil blog yang telah di tambahkan *script menu*. Tampilan bisa di lihat pada gambar 15.



Gambar 15. Hasil editan *script menu*

Sasaran Objek

Sasaran objek dari kegiatan ini ditujukan untuk pemilik UKM di Desa Sumber Jaya sebagai sarana peningkatan pemasaran dan mengenalkan kembali tentang UKM di Desa Sumber Jaya secara lebih luas lagi terutama di luar Desa Sumber Jaya.

III. METODE PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

3.1 Metode Yang Digunakan

Metode yang digunakan selama kegiatan ini adalah dengan melakukan observasi langsung dengan mengikuti kegiatan UKM di Desa Sumber Jaya, dan mengumpulkan data-data terkait dengan UKM yang diperoleh dari wawancara dengan pemilik UKM yang ada di Desa Sumber Jaya. Kemudian dilanjutkan dengan perancangan sistem informasi, mengimplementasikan sistem informasi, melakukan analisa dan pembinaan kepada pemilik tentang menggunakan sistem informasi yang ada.

Software yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah *Google Chrome* sebagai *browser* untuk mengakses halaman *web* blog.

IV. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Deskripsi Tentang Situasi dan Kondisi UKM

Setelah melakukan pengabdian masyarakat di Desa Sumber Jaya, terdapat 4 UKM yaitu UKM tempe, UKM jamur,

UKM keripik, dan UKM springbed. Masalah yang dihadapi oleh UKM Desa ini adalah kurangnya pemberian informasi tentang UKM ini ke masyarakat terutama di luar Desa Sumber Jaya. Sehingga perlu diimplementasikan penggunaan sistem informasi tentang UKM yang ada di Desa Sumber Jaya untuk meningkatkan pemberian informasi dan mengenalkan tentang UKM yang ada di Sumber Jaya.

Deskripsi Ekonomi, Geografi, Demografi, Psikografi Sosial, dan Budaya

Desa Sumber Jaya Merupakan hasil pemekaran dari Desa Sinar Rejeki. Ide Pemekaran tersebut teretus pada tahun 1987 pada saat Kepala Desa Sinar Rejeki Bapak Muri dan terealisasi pada tahun 1988 menjadi Desa Persiapan Sumber Jaya. Dasar dari pemekaran tersebut adalah wilayah luas dan penduduknya padat maka Desa Sinar Rejeki dimekarkan menjadi 3 Desa dengan induk, Yaitu Desa Sinar Rejeki, Desa Sumber jaya (Sebelah Selatan) dan Desa Sido Harjo (Sebelah Utara).

Berdasarkan Surat dari Gubernur Kepala Daerah Tingkat I Lampung Nomor : G/272/B.III/HK/1991 tanggal : 12 Juli 1991 tentang : Pengukuhan 93 Desa Persiapan menjadi Desa Definitif di Kabupaten Dati II Lampung Selatan, maka

Desa Sumber Jaya menjadi Desa definitif bagian dari kecamatan Tanjung Bintang kabupaten Lampung Selatan.

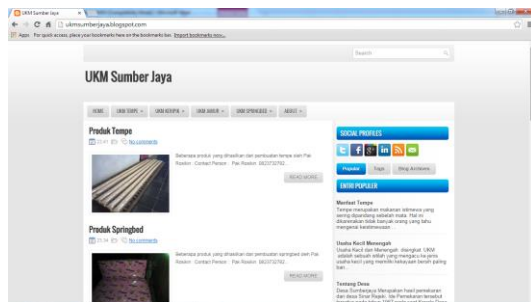
Hasil Tampilan Sistem Informasi

Adapun implementasi dari sistem informasi berbasis web blog ini dapat dilihat pada situs

<http://ukmsumberjaya.blogspot.com/>

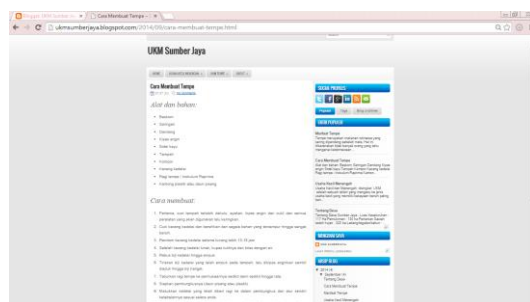
dengan tampilan hasil keluaran sebagai berikut :

1. Tampilan awal dari *website* dapat dilihat pada gambar 16.



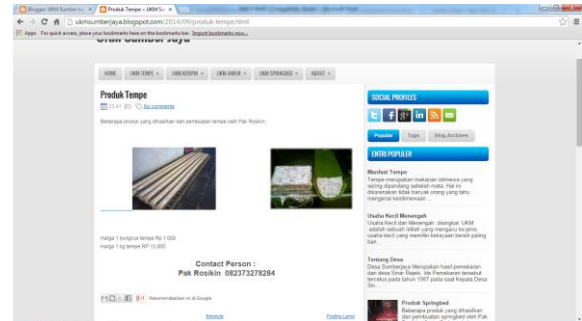
Gambar 16. Tampilan home

2. Tampilan cara membuat tempe yang ada di *website* dapat dilihat pada gambar 17.



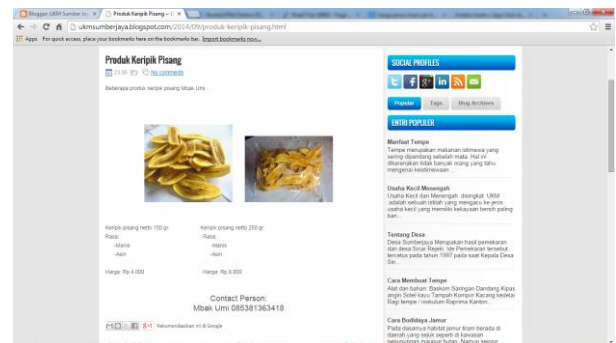
Gambar 17. Tampilan cara membuat tempe

3. Tampilan produk, harga, dan nomor pemilik usaha tempe dapat dilihat pada gambar 18.



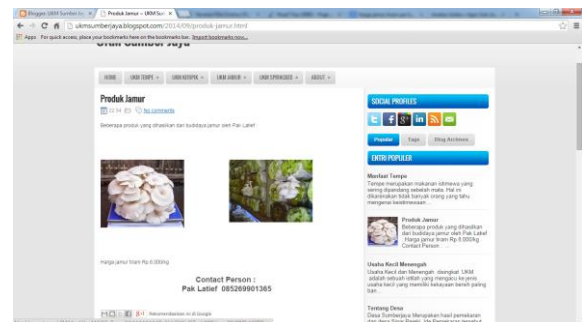
Gambar 18. Tampilan produk tempe

4. Tampilan produk, harga, dan nomor pemilik usaha keripik dapat dilihat pada gambar 19.



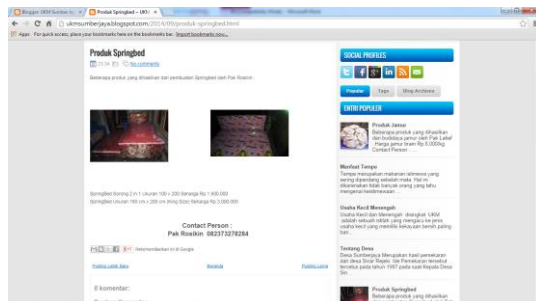
Gambar 19. Tampilan produk keripik pisang

5. Tampilan produk, harga, dan nomor pemilik usaha budidaya jamur dapat dilihat pada gambar 20.



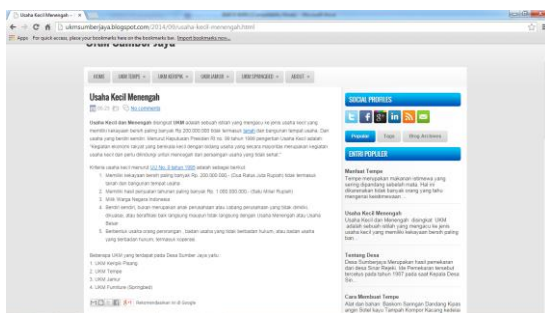
Gambar 20. Tampilan produk jamur

6. Tampilan produk, harga, dan nomor pemilik usaha *springbed* dapat dilihat pada gambar 21.



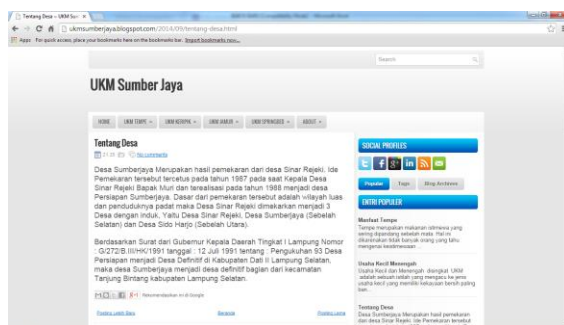
Gambar 21. Tampilan produk *springbed*

7. Tampilan tentang UKM dapat dilihat pada gambar 22.



Gambar 22. Tampilan tentang UKM

8. Tampilan tentang desa dapat dilihat pada gambar 23.



Gambar 23. Tampilan tentang Desa

4.2 Pembahasan

Menu Pada Sistem Informasi

Penjelasan dari *menu* dan *submenu* pada sistem informasi :

- Tampilan awal pada <http://ukmsumberjaya.blogspot.com/> merupakan tampilan awal/home. Halaman tersebut menampilkan postingan terbaru di dalam *web*.
- Menu UKM tempe berisi tentang, manfaat tempe, cara pembuatan tempe, dan produk dari usaha tempe milik Pak Rosikin.
- Menu UKM keripik berisi tentang cara pembuatan keripik dan produk dari usaha keripik milik Mbak Umi.
- Menu UKM jamur berisi tentang cara budidaya jamur dan produk dari usaha jamur milik Pak Latief.
- Menu UKM *springbed* berisi tentang produk dari *springbed* yang di miliki oleh Pak Rosikin.
- Menu *about* berisi tentang keterangan UKM dan sejarah Desa Sumber Jaya.

Kelebihan dan Kekurangan Sistem Informasi UKM

Banyak kelebihan yang dapat diperoleh dari sistem informasi UKM Desa Sumber Jaya antara lain :

1. Mampu memberikan informasi tentang UKM yang ada di Desa Sumber Jaya secara rinci, terutama UKM Tempe.
2. Mampu mengenalkan tentang UKM Desa Sumber Jaya kepada masyarakat

luas terutama pengguna layanan *internet*.

3. Mampu meningkatkan pemasaran produk-produk yang dijual oleh UKM Desa Sumber Jaya.

Namun terdapat juga kekurangan pada sistem informasi ini yaitu :

1. Tidak tersedianya layanan transaksi untuk pembeli yang mengunjungi *blog* UKM Desa Sumber Jaya.
2. Tidak tersedianya fitur pesan yang dapat disampaikan langsung ke pemilik UKM Desa Sumber Jaya.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem informasi UKM berbasis *web* dapat di manfaatkan oleh pengguna atau pihak-pihak yang hendak menjalin hubungan kerjasama dengan UKM yang ada di Desa Sumber Jaya.
2. Dapat meningkatkan potensi UKM sehingga dapat meningkatkan perekonomian yang ada di Desa Sumber Jaya.

VI. SARAN

Untuk meningkatkan fungsi sistem informasi yang lebih optimal, penulis memberikan saran yaitu:

1. Pemilik usaha harus memperbarui informasi yang berhubungan dengan usahanya, dalam bentuk foto-foto produk, maupun penawaran-penawaran khusus kepada pelanggan.
2. Pemilik usaha juga harus memperbarui rancangan blog supaya terlihat menarik di mata pengunjung dan dapat melakukan transaksi pembelian produk.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Jogiyanto HM, 2005. *Analisis & Desain Sistem*. Andi Offset : Yogyakarta.
 - a. *Keputusan Presiden Tentang Usaha Kecil Menengah*, Kepres No. 99 Tahun 1998.
- [2] Ladjamuddin B, Al-Bahra. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. GRAHA ILMU : Yogyakarta.
- [3] Sutanta, Edhy. 2009. *Sistem informasi manajemen*. GRAHA ILMU : Yogyakarta.
- [4] Tohar . M,1999. *Membuka Usaha Kecil*. Kanisius. Bumi Putera : Jakarta.
- [5] <http://tegararian.blogspot.com/2013/03/pengertian-website.html>

(diakses tanggal 15 September 2014).

[6] <http://id.wikipedia.org/wiki/Blog>
(diakses tanggal 15 September 2014).

[7] <http://id.wikipedia.org/wiki/Interne>
[t](http://id.wikipedia.org/wiki/Interne) (diakses tanggal 15 September 2014).