

# RANCANG BANGUN WEBSITE PASAR DAN UMKM SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PROMOSI USAHA DI PEKALONGAN

Yasir Alfian

A11.2009.04843

TEHNIK INFORMATIKA-S1  
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO SEMARANG

**Abstrak :** Kota Pekalongan yang dikenal sebagai Sentra Industri Batik, menyediakan daya tarik wisata belanja dengan tersebarnya grosir-grosir, pasar-pasar tradisional dan showroom batik unggulan di sepanjang jalan utama Kota Pekalongan. Guna lebih meningkatkan penjualan pada pasar tradisional, terutama produk-produk UMKM di Pekalongan khususnya produk batik, maka diperlukan sebuah media informasi dan promosi guna meningkatkan minat masyarakat, khususnya masyarakat dari luar Pekalongan untuk berbelanja di pasar tradisional. Sistem yang akan Penulis rancang di sini merupakan sebuah website, website ini diharapkan dapat menjadi sebuah media promosi produk-produk yang dimiliki oleh UMKM batik tanpa mengeluarkan biaya yang besar. Jadi seluruh perusahaan kecil dan menengah tidak perlu mencari dana besar untuk melakukan promosi.

***Abstraction:** Pekalongan is known as a center of Batik industry, providing the shopping tourist attraction with the spread of wholesales, traditional markets and batik flagship showroom in Pekalongan Town along the main road. In order to further enhance sales on traditional markets, especially the products of UMKM in Pekalongan batik products in particular, then needed a media information and promotion in order to enhance the interest of the community, particularly people from outside of the Pekalongan to shopping at traditional markets. The system to be designed as a Writer here is a website, the website is expected to become a media promotion products batik by UMKM without pay are great. So the entire small and medium companies do not need large funds to conduct the promotion.*

Kata Kunci : UMKM, Pasar, Website, Promosi, informasi

## I. Pendahuluan

Pasar merupakan salah satu dari berbagai sistem, institusi, prosedur, hubungan sosial dan infrastruktur dimana usaha menjual barang, jasa dan tenaga kerja untuk orang-orang dengan imbalan uang<sup>[1]</sup>. Barang dan jasa yang dijual menggunakan

alat pembayaran yang sah seperti uang. Kegiatan ini merupakan bagian dari perekonomian, dimana terjadi jual beli antara penjual dan pembeli. Dengan semakin berkembangnya dunia globalisasi yang semakin meningkat, akan semakin mempermudah transaksi bisnis dan memperluas pangsa pasar. Perkembangan

dalam dunia bisnis ini menjadi salah satu faktor semakin banyaknya usaha-usaha baru dirintis dalam dunia pasar. Pasar bervariasi dalam ukuran, jangkauan, skala geografis, lokasi jenis dan berbagai komunitas manusia, serta jenis barang dan jasa yang diperdagangkan.

UMKM ( Usaha Mikro Kecil dan Menengah ) mempunyai peran yang strategis dalam pembangunan ekonomi nasional, oleh karena selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan. Dalam krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia 1998, dimana banyak usaha berskala besar yang mengalami stagnasi bahkan berhenti aktifitasnya, sektor UMKM terbukti lebih tangguh dalam menghadapi krisis tersebut.

Keberadaan grosir, pasar tradisional dan show room batik yang strategis sangat membantu pengusaha batik Kota Pekalongan untuk memasarkan produknya. Disamping itu, keberadaan grosir, pasar tradisional dan show room batik sangat memudahkan pembeli atau importir batik dari daerah lain untuk mencari produk batik yang mereka inginkan. Akan tetapi, dengan kurangnya akses informasi yang mudah

didapat, akan menyulitkan pembeli atau importir dari daerah lain untuk mendapatkan informasi atas penjualan produk batik di daerah Pekalongan. Sehingga, pembeli dari daerah luar Pekalongan masih kurang, pembeli masih di dominasi oleh masyarakat lokal saja. Masyarakat dari luar Pekalongan hanya mengetahui beberapa grosir batik yang ada di Pekalongan, salah satunya di Grosir Batik Setono yang berada di jalur pantura. Padahal keberadaan penjual batik di Pekalongan sangat banyak.

Guna lebih meningkatkan penjualan pada pasar tradisional, terutama produk-produk UMKM di Pekalongan khususnya produk batik, maka diperlukan sebuah media informasi dan promosi guna meningkatkan minat masyarakat, khususnya masyarakat dari luar Pekalongan untuk berbelanja di pasar tradisional. Dengan memanfaatkan teknologi yang sekarang sudah berkembang sangat pesat, apalagi dengan meningkatnya pemakaian Internet dari seluruh dunia yang mencapai angka 1.407.724.920 pengguna (<http://www.internetworldstats.com>, Maret 2008), Pemerintah kota Pekalongan dapat melakukan promosi pasar-pasar tradisional tanpa memerlukan ruang pameran yang luas.

Dari promosi tersebut diharapkan meningkatnya minat masyarakat untuk berbelanja di pasar tradisional sehingga penjualan produk hasil UMKM khususnya batik bisa meningkat.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut maka penulis memilih judul “RANCANG BANGUN WEBSITE PASAR DAN UMKM SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN PROMOSI USAHA DI PEKALONGAN”. Adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah kota Pekalongan dalam pengelolaan pasar tradisional dan produk UMKM .

## **II. Landasan Teori**

### **2.1 Rekayasa Perangkat Lunak**

Rekayasa Perangkat Lunak ( RPL ) merupakan pengembangan dan penggunaan prinsip pengembangan suara untuk memperoleh perangkat lunak secara ekonomis yang reliabel dan bekerja secara efisien pada mesin nyata. [Fritz Bauer[NAU69]]<sup>[14]</sup>.

### **2.2 Sistem Informasi**

Suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya, atau sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi yang

mendukung operasi manajemen dalam suatu organisasi. Sistem ini memanfaatkan perangkat keras dan perangkat lunak komputer, prosedur manual, model manajemen dan basis data.

### **2.3 Website**

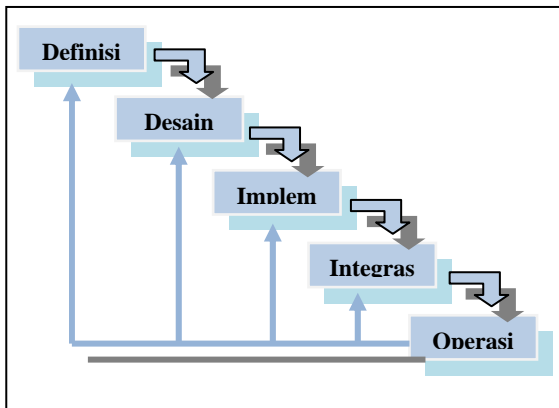
Secara terminologi, website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di Internet<sup>[6]</sup>. Sebuah halaman web adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

## **III. Metode Penelitian**

### **3.1 Metode Pengembangan Sistem**

Di dalam pengembangan suatu sistem, diperlukan metode yang digunakan sebagai acuan untuk mengetahui bagaimana dan apa yang harus dikerjakan. Ada beberapa metode pengembangan sistem yang biasa digunakan untuk

mengembangkan perangkat lunak oleh pengembang sistem, namun Penulis mencoba untuk membangun aplikasi yang berbasis web untuk mempromosikan pasar – pasar tradisional dan umkm kota Pekalongan pada tugas akhir ini dengan metode Waterfall<sup>[3]</sup>.



**Gambar 3.1 Tahap – tahapan Proses Waterfall Model**

### 3.2 Alasan Menggunakan Model Waterfall

Kelebihan dari sistem ini adalah selain karena pengaplikasian menggunakan model ini mudah, kelebihan dari model ini adalah ketika semua kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh, eksplisit, dan benar di awal proyek, maka Software Engineering ( SE ) dapat berjalan dengan baik dan tanpa masalah. Meskipun seringkali kebutuhan sistem tidak dapat didefinisikan se-eksplisit yang diinginkan, tetapi paling tidak problem pada kebutuhan

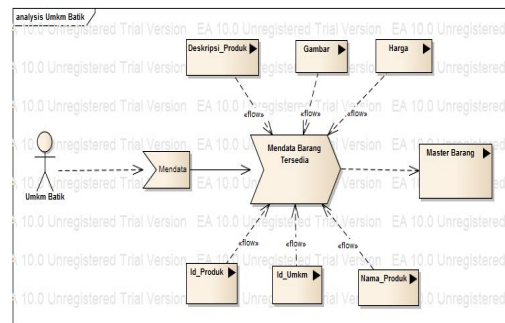
sistem di awal proyek lebih ekonomis dalam hal uang ( lebih murah ), usaha, dan waktu yang terbuang lebih sedikit jika dibandingkan problem yang muncul pada tahap – tahap selanjutnya

## IV. Hasil Dan Implementasi

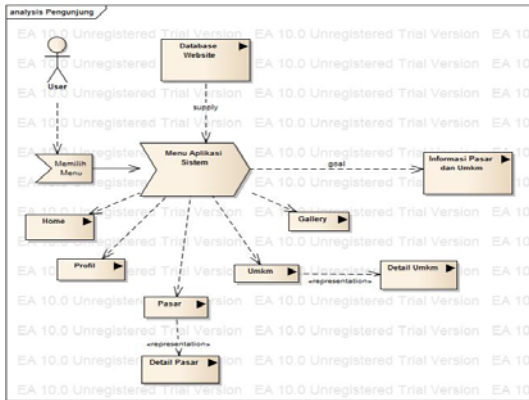
### 4.1 Diskripsi Sistem

Sistem yang akan Penulis rancang di sini merupakan sebuah website, website ini diharapkan dapat menjadi sebuah media promosi produk-produk yang dimiliki oleh UMKM batik tanpa mengeluarkan biaya yang besar. Jadi seluruh perusahaan kecil dan menengah tidak perlu mencari dana besar untuk melakukan promosi.

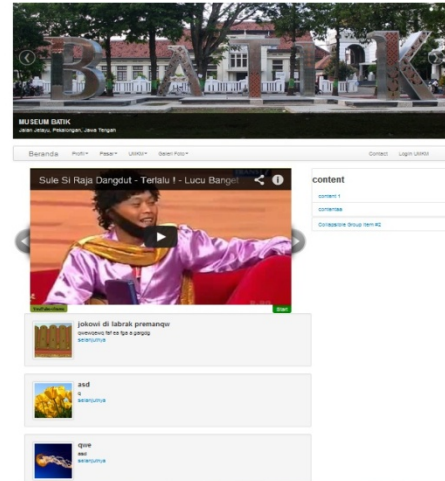
### 4.2 Model Proses Bisnis



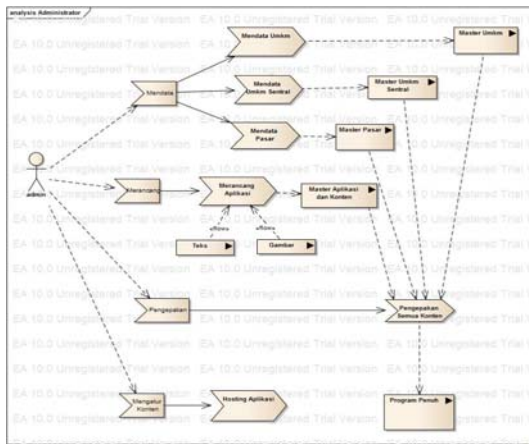
**Gambar 4.1 : Proses Bisnis Umkm Batik**



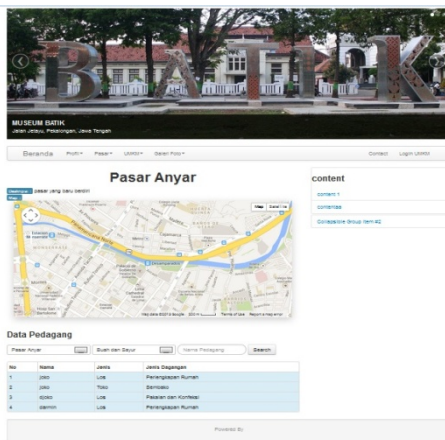
**Gambar 4.2 : Proses Bisnis Pengunjung**



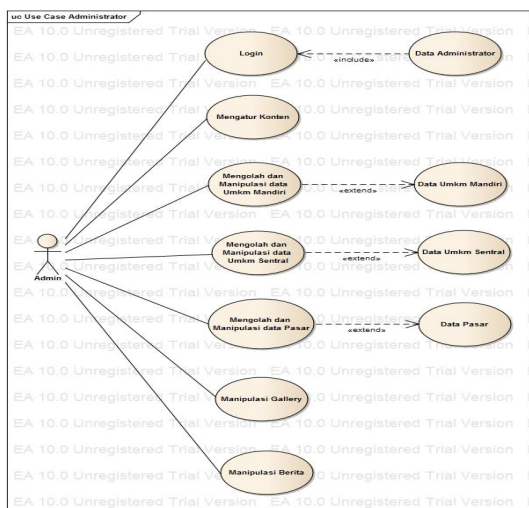
**Gambar 4.5 : Halaman Utama Website**



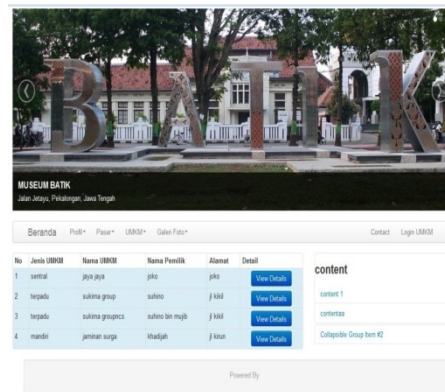
**Gambar 4.3 : Proses Bisnis Administrator**



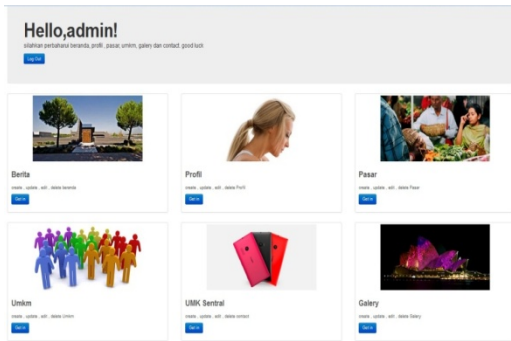
**Gambar 4.6 : Halaman Pasar**



**Gambar 4.4 : Diagram Use Case Administrator**



**Gambar 4.7 : Halaman Umkm Mandiri**



**Gambar 4.8 : Halaman Admin Website**

## V. Kesimpulan Dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dari perancangan website pasar dan UMKM yang digunakan untuk suatu sarana promosi pemasaran usaha batik di Kota Pekalongan, maka penulis mengambil kesimpulan :

1. Dengan adanya situs website pasar dan UMKM ini, UMKM batik dapat mempromosikan produk-produknya dengan cara yang murah dan mudah serta tidak membutuhkan ruang pameran yang memakan banyak tempat sehingga UMKM batik yang berada di daerah yang terpencil juga dapat memamerkan produk-produknya.
2. UMKM Batik dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi informasi untuk menunjang kegiatan promosi usahanya.

### 5.2 Saran

Setelah menyelesaikan tugas akhir ini, ada beberapa kekurangan pada produk proyek akhir yang tidak dapat diselesaikan pada tugas akhir ini karena keterbatasan waktu dan sumber daya. Beberapa kekurangan tersebut dirangkum pada saran-saran di bawah ini.

1. Belum adanya fasilitas yang menangani keamanan situs ini, menjadikan rawan situs ini dihack oleh orang yang tidak bertanggung jawab.
2. Penataan ulang sistem ini secara *interface* yang lebih baik akan menjadikan sistem ini menjadi lebih interaktif dan menarik.
3. Belum adanya fasilitas multibahasa yang dapat menangani pembeli yang berasal dari luar negeri, karena situs yang berada pada jaringan Internet akan dapat dikunjungi oleh semua orang di seluruh dunia.
4. UMKM kemungkinan ada yang sudah memiliki situs sendiri dengan penggunaan pemanfaatan Internet sebagai media untuk mempromosikan produk mereka. Situs ini difokuskan untuk mereka yang belum memiliki situs sehingga diperlukan sosialisasi

tentang manfaat situs jejaring ini kepada UMKM tersebut sebagai cara menghimpun anggota dari situs jejaring ini.

5. Belum adanya fasilitas e-commerce dalam situs ini untuk mempermudah melakukan pembelian, sehingga orang – orang yang tidak mungkin datang langsung dapat tetap membeli batik.

## VI. Daftar Pustaka

- [1] Wikipedia. ( 2013 ). Pasar

<http://id.wikipedia.org/wiki/Pasar>

(diakses tanggal 25 Maret 2013)

- [2] Harkespan, Imanuel. ( 2010 ). *Situs Jejaring Perusahaan Sebagai Media Pengembangan Pemasaran Usaha Mikro Kecil dan Menengah Mebel Ukir Di Kabupaten Jepara*. Semarang: UDINUS

- [3] Gunawan,Waliadi. ( 2009 ). *Waterfall Model*.

<http://waliadigunawan.blogspot.com/2009/12/waterfall-model.html>

( diakses tanggal 27 maret 2013)

- [4] Abbas,ardi. ( 2006 ). *Kerja Sama Pengelolaan Pasar Nagari yang Saling Menguntungkan (Win-Win*

*Solution) di Kabupaten Padang Pariaman*.

Artikel Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas

- [5] Anonymous. *Pengertian Internet*.

<http://www.sejarah-internet.com/pengertian-internet/>

( diakses tanggal 20 Oktober 2012 )

- [6] Nugroho,Bunafit. ( 2009 ) *.Membuat Website Sendiri dengan PHP-MySQL*. jakarta:Mediakita

- [7] Wiswakarma,Komang. ( 2011). *Teknik Cepat Menguasai CSS3*. Yogyakarta : Lokomedia

- [8] Kadir,Abdul. ( 2003 ). *Dasar Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Yogyakarta:Andi

- [9] Kadir, Abdul. ( 2009 ). *Membuat Aplikasi Web dengan PHP + Database Mysql*. Yogyakarta: Andi

- [10] Sukarno, Muhamad. ( 2006 ). *Membuat Website Dinamis Interaktif dengan PHP-MySQL*. Jakarta : Eska Media

- [11] Protokol Transfer Berkas  
[https://id.wikipedia.org/wiki/Protokol Transfer Berkas](https://id.wikipedia.org/wiki/Protokol_Transfer_Berkas)

( Diakses bulan Juni 2013 )

- [12] sistem informasi pengelolaan inventaris barang pada rumah sakit umum blora, aziz iswahyudi, 2010  
<http://mrofiuddin.blogspot.com/2011/11/pengertian-class-diagram.html>, pengertian clas diagram, ( diakses bulan Juni 2013 )
- [13] Prof. Dr. Sugiyono. ( 2010 ).  
*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. : Alfabeta
- [14] Roger S. Pressman, Ph.D. ( 2012 )  
*Rekayasa Perangkat Lunak*.  
Yogyakarta: Andi