

## PEMANFAATAN TEKNOLOGI INTERNET UNTUK PEMESANAN KERIPIK SINGKONG PADA USAHA KECIL MENENGAH (UKM) DI DESA SUNGAI LANGKA

Suhada dan Yulmaini

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Informatics & Business Institute Darmajaya  
Jl. 2.A. Pagar Alam No. 93, Bandar Lampung - Indonesia 35142  
Telp. (0721) 787214 Fax. (0721) 700261  
e-mail : [ulif12@gmail.com](mailto:ulif12@gmail.com)

### ABSTRACT

*Small and Medium Enterprises (SMEs) Cassava Chips Rare located in Sungai Dusun Pesawaran District 9. These SMEs engaged in culinary is processing the snacks cassava chips with the five flavors include flavor of corn roasted, cheese flavor, taste Balado, original taste and flavor barbque. Booking of cassava chips in SMEs is only done through communication of mouth to mouth, so reservations are still in a small scope. This matter is a constraint from this SMEs because only in the area around Pesawaran District alone. The method which is performed in this activity is data collection of activities using the method of observation and interviews. Web application system development method is using the System Development Life Cycle (SDLC) in the Waterfall model. The results of this activity are a Web application that can expand market reach and effectively in booking the products, so not only in the district of Pesawaran alone but can also outside the district Pesawaran.*

**Keywords:** *SMEs, technology, reservations, rare river*

### ABSTRAK

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Keripik Singkong terletak di Desa Sungai Langka Kabupaten Pesawaran tepatnya di Dusun 9. UKM ini bergerak dibidang kuliner yaitu mengolah makanan ringan keripik singkong dengan 5 aneka rasa diantaranya adalah rasa jagung bakar, rasa keju, rasa balado, rasa original, dan rasa barbque. Pemesanan keripik singkong yang ada di UKM ini hanya dilakukan melalui komunikasi dari mulut ke mulut, sehingga pemesanan masih dalam lingkup kecil. Hal ini menjadi kendala dari UKM ini karena hanya di daerah sekitar Kabupaten Pesawaran saja. Metode yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini adalah pengumpulan data kegiatan dengan menggunakan metode Observasi dan wawancara. Metode pengembangan sistem aplikasi web menggunakan System Development Life Cycle (SDLC) dalam model Waterfall. Hasil dari kegiatan pengabdian ini adalah aplikasi Web yang dapat memperluas jangkauan pasar dan efektif dalam pemesanan produk, sehingga tidak hanya di wilayah Kabupaten Pesawaran saja tetapi dapat juga di luar wilayah Kabupaten Pesawaran.

**Kata Kunci :** UKM, teknologi, pemesanan, sungai langka

## I. PENDAHULUAN

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan suatu bentuk usaha kecil masyarakat yang pendiriannya berdasarkan inisiatif seseorang yang sangat berperan dalam mengurangi tingkat pengangguran yang ada di Indonesia. UKM dapat menyerap banyak tenaga kerja Indonesia yang masih menganggur dan berkontribusi besar pada pendapatan daerah provinsi Lampung maupun pendapatan negara.

UKM adalah UKM saat ini masih menjadi pusat perhatian pemerintah karena pada umumnya manajemen sangat lemah, permodalan sangat kurang, Sumber Daya Manusia (SDM), belum memanfaatkan teknologi. Salah satu kendala yang sangat penting adalah pemanfaatan teknologi internet untuk memproses pemesanan produk yang dihasilkan oleh UKM.

Salah satu UKM yang ada di Propinsi Lampung adalah UKM Keripik Singkong. UKM Keripik Singkong terletak di Desa Sungai Langka Kabupaten Pesawaran tepatnya di Dusun 9. UKM ini bergerak dibidang kuliner yaitu mengolah makanan ringan keripik singkong dengan 5 aneka rasa diantaranya adalah rasa jagung bakar, rasa keju, rasa balado, rasa original, dan rasa barbque.

UKM Kripik Singkong di desa ini proses pemesanan keripik singkong belum

memanfaatkan teknologi internet. Proses pemesanannya hanya dilakukan melalui komunikasi dari mulut ke mulut, sehingga pemesanan masih dalam lingkup kecil, karena hanya di daerah sekitar Kabupaten Pesawaran saja

Berdasarkan latar belakang tersebut, tim pengabdian pada masyarakat bersama dengan kelompok mahasiswa melakukan kegiatan pengabdian ke UKM Keripik Singkong di Desa Sungai langaka. UKM ini membutuhkan suatu media yang dapat mempermudah akses bagi konsumen untuk melakukan pemesanan produk. Salah satunya yaitu *Web* merupakan salah satu media elektronik yang dianggap efektif dalam suatu penjualan produk dimana dapat menjadi salah satu sarana pemesanan, tidak hanya untuk yang berada di wilayah Kabupaten Pesawaran saja tetapi dapat juga di luar wilayah Kabupaten Pesawaran itu sendiri. Pemesanan yang berbasis *web* ini dapat memperluas jangkauan pasar.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah pemanfaatan teknologi internet sebagai sarana pemesanan keripik singkong dengan membuat Aplikasi sistem Pemesanan produk keripik singkong menggunakan Web. Aplikasi ini dapat mempermudah proses pemesanan pada UKM Keripik Singkong Langka.

## II. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMECAHAN MASALAH

### 2.1 Tinjauan Pustaka

#### 2.1.1 Pemesanan

Pemesanan adalah keinginan akan produk spesifik yang didukung oleh kemampuan dan kesediaan untuk membelinya (Suyanto, 2007).

#### 2.1.2 Internet

*Interconnection Networking* (Internet) merupakan jaringan komputer independen yang dihubungkan antara satu dengan yang lainnya. Secara etimologis, internet berasal dari bahasa Inggris yakni *Inter* yang berarti antar dan *Net* yang berarti jaringan sehingga *internet* dapat diartikan hubungan antar jaringan (MADCOMS, 2008).

#### 2.1.3 Aplikasi Web

Aplikasi berbasis *web* adalah jenis aplikasi yang diakses melalui *browser*, misalnya Internet Explorer dan Mozilla Firefox (Kadir & Triwahyuni, 2005)

#### 2.1.4 World Wide Web

World Wide Web (WWW) merupakan sumber daya internet yang sangat populer dan dapat digunakan untuk memperoleh informasi atau bahkan melakukan transaksi pembelian barang (Kadir & Triwahyuni, 2005)

#### 2.1.5 Browser Web

Browser web adalah software yang digunakan untuk menampilkan informasi dari server *web*. Hingga saat ini, sudah ada berbagai macam *browser* yang beredar di pasar seperti *Netscape Navigator*, *Microsoft internet Explorer (IE)*, *Opera*, *Mozilla Firefox*, *Mosaic*, *Safari*, dan lain sebagainya. *Browser-browser* tersebut menawarkan fitur berbeda-beda sekaligus memiliki kelemahan yang bervariasi (Sutedjo, Dharma, & Budi, 2007),

#### 2.1.6 Search Engine

Search Engine adalah sebuah program yang mencari dokumen dengan kata kunci tertentu dan memberikan hasil berupa sekumpulan dokumen dimana kata kunci ditemukan. Cara kerja search engine dengan mengirimkan laba-laba untuk mendapatkan sebanyak mungkin dokumen. Kemudian, program lain disebut *indexer* membaca dokumennya dan membentuk sebuah indeks berdasarkan kata yang terkandung di dalam dokumen (Sutedjo, Dharma, & Budi, 2007)

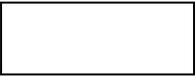
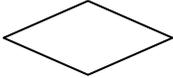
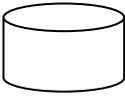
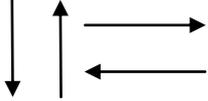
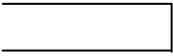
#### 2.1.7 Alat dan Teknik Pengembangan Sistem

##### a. Diagram Alir Dokumen

merupakan bagan yang menjelaskan secara rinci langkah-langkah dari proses dokumen (Jogianto, 2005).

Diagram Alir Dokumen dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1. Diagram Alir Dokumen**

Simbol	Keterangan
Dokumen 	Menunjukkan dokumen input / output baik untuk proses manual mekanik / komputer.
Proses Manual 	Menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara manual.
Kartu Plong 	Menunjukkan input atau output menggunakan kartu plong (Punched card).
Proses 	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan proses dari program komputer
Pengurutan Offline 	Menunjukkan proses pengurutan data di luar proses komputer
Hard Disk 	Menunjukkan input / output yang menggunakan hard disk
Keyboard 	Menunjukkan input yang menggunakan keyboard
Garis Alir 	Digunakan untuk menunjukkan arus dari proses
Penjelasan 	Menunjukkan penjelasan dari suatu proses
Penghubung 	Digunakan untuk menunjukkan sambungan dari bagan alir yang terputus di halaman yang sama / di halaman yang lain
Display 	Menunjukkan output yang ditampilkan di monitor
Diskette 	Menunjukkan input atau output menggunakan diskette
Pita Magnetik 	Menunjukkan input atau output menggunakan pita magnetik

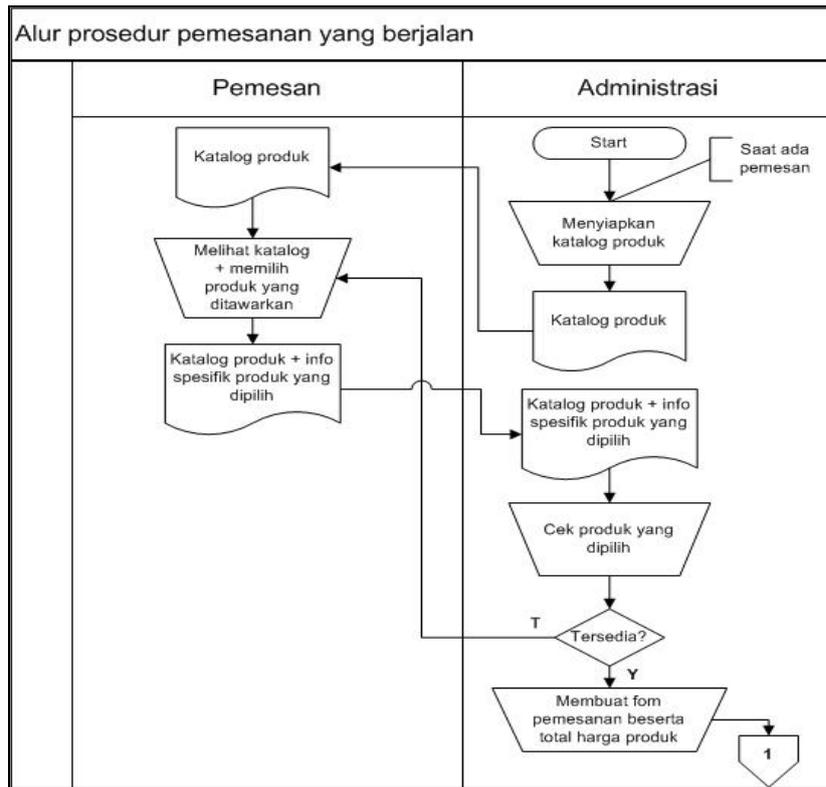
### 2.1.8 Database

Database adalah kumpulan file-file yang saling beralasi, relasi tersebut biasa ditunjukkan dengan kunci tiap file yang ada (Sutanta, 2004)

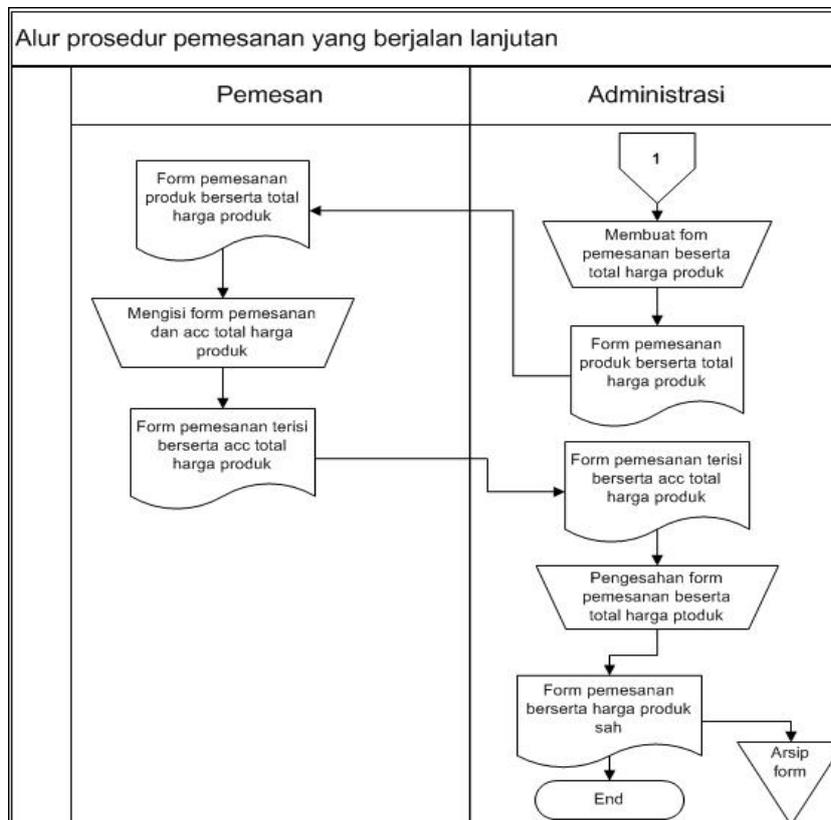
## 2.2 Kerangka Pemecahan Masalah

### 2.2.1 Penjelasan Prosedur Pemesanan yang Berjalan

- a. Pada saat ada Pemesan yang akan memesan produk keripik singkong, maka bagian Administrasi akan memberikan katalog yang berisi tentang rincian sfesipik tentang produk beserta harganya.
- b. Setelah pemesan mendapatkan katalog produk, lalu pemesan memilih produk keripik singkong, lalu memberikanya kembali kepada bagian Administrasi.
- c. Setelah bagian Administrasi mendapatkan katalog yang sudah dipilih oleh konsumen, maka bagian Administrasi mengecek ketersediaan produk. Bila tidak ada maka konsumen dipersilahkan untuk memilih kembali produk di katalog yang ada, bila produk tersedia maka bagian Administrasi membuat form pemesanan beserta total harga, setelah itu bagian Administrasi menyerahkan form pemesanan berserta harga untuk diisi dan di sepakati total harganya.
- d. Setelah Pemesan menerima form pemesanan berserta harga, lalu pemesan mengisi form dan menyepakati total harga produk, setelah form terisi selanjutnya Pemesan memberikanya kepada bagian Administrasi.
- e. Setelah bagian Administrasi menerima form terisi, lalu bagian Administrasi akan mengesahkan form pemesanan yang sudah disetujui oleh pemesan, setelah form pemesanan sah selanjutnya form pemesanan diarsipkan untuk data arsip UKM. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 1. dan Gambar 2.



Gambar 1. Alur Prosedur Pemesanan UKM Keripik Singkong Langka



Gambar 2. Alur Prosedur Pemesanan UKM Keripik Singkong Langka lanjutan

### 2.2.2 Masalah pada prosedur yang berjalan

Setelah dilakukannya analisis pada proses Pemesanan keripik singkong terdapat kelemahan pada sistem tersebut, kelemahan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Pemesanan masih terbatas hanya pada Kabupaten Pesawaran saja, karena Pemesan harus datang langsung untuk memesan keripik singkong.
- b. Terhambatnya kegiatan promosi produk.

### 2.2.3 Solusi/Usulan Pemecahan Masalah

Perancangan aplikasi pemesanan keripik singkong yang diusulkan tidak mengubah proses-proses yang telah berjalan. Proses pemesanan juga tetap berjalan seperti yang telah ada, namun calon pemesan diberikan pilihan, dapat datang langsung ke UKM Keripik Singkong Langka atau memesan dengan membuka alamat website yang tersedia. Pemesanan melalui website dapat dilakukan dengan cara mengunjungi alamat web yaitu <http://keripiklangka.blogspot.com>.

Kemudian memilih menu pemesanan, lalu web akan menampilkan jendela pemesanan. Setelah jendela muncul makan pemesan dipersilahkan memilih produk yang tersedia dan mengisi alamat dan data

diri, langkah selanjutnya pemesan mengklik submit untuk memesan. Setelah pemesan memesan produk di website maka pihak UKM akan memproses pemesanan tersebut.

## III. METODE PENGABDIAN DAN PEMBERDAYAAN MASYARAKAT

### 3.1 Metode Pengumpulan Data

Secara umum dalam rangka pengumpulan data kegiatan yang penulis lakukan pada saat pelaksanaan Praktik Kerja Pengabdian Masyarakat adalah dengan menggunakan metode - metode berikut :

#### 1. Metode Observasi

Dalam metode observasi ini penulis diberikan kesempatan untuk melakukan pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung ke Keripik Singkong Langka milik ibu Santi. Pada metode ini dapat melihat dan belajar bagai mana cara penyiapan bahan baku sampai pembuatan keripik singkong hingga hasil akhir.

#### 2. Wawancara

Dalam metode wawancara ini penulis langsung menemui sumber informasi dan mengajukan beberapa pertanyaan

terkait tentang bagaimana proses pengolahannya, hingga kendala yang terjadi pada proses pemasaran dan pemesanannya.

### 3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah System Development Life Cycle (SDLC) dalam model *Waterfall*. Implementasi dari tahapan-tahapan pada model *waterfall* ini sebagai berikut.

#### 1. Perencanaan

Pada tahap ini mengumpulkan semua kebutuhan elemen sistem dan mengalokasikan pada sistem yang ada dan berkaitan dengan penentuan kebutuhan pengguna. Perencanaan yang harus dipersiapkan meliputi

- a. Tujuan dari website yang akan dicapai adalah sistem informasi yang berbasis website di UKM Keripik Singkong Langka untuk meningkatkan layanan pemesanan produk kepada konsumen.
- b. Website ini berfungsi sebagai media pemesanan alternatif yang menyediakan informasi pemesanan produk yang dapat dilakukan secara online.

#### 2. Analisis

Penelitian yang dilakukan di UKM Keripik Singkong Langka dengan

mempelajari sistem pemesanan produk di UKM Singkong Langka. Analisis ini berfungsi untuk mengetahui kekurangannya, dan hasil analisis ini sebagai dasar pengembangan sistem yang diharapkan bermamfaat untuk kemajuan organisasi untuk masa selanjutnya.

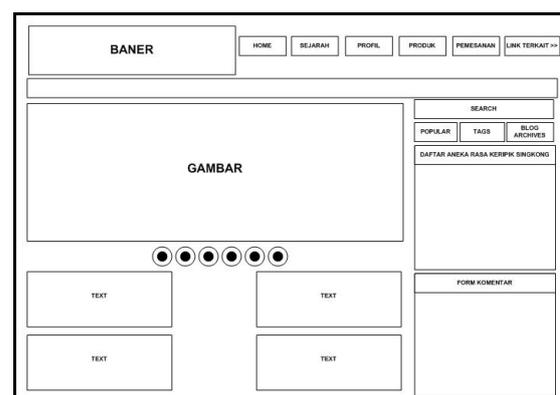
#### 3. Perancangan

- a. Rancangan *Output* yang diusulkan.

Rancangan *output* / keluaran dari aplikasi yang akan dibangun pada Keripik Singkong Langka:

- a. Halaman Utama /Home

Pada halaman ini pemesan dapat melihat berbagai informasi mengenai produk. Halaman ini juga dapat menjadi menu utama bagi pemesan untuk memilih fitur-fitur lainnya. Rancangan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 3.

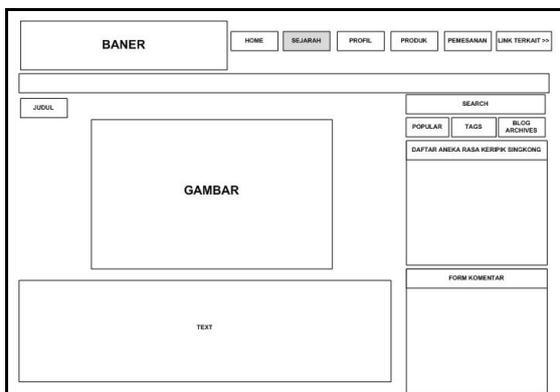


**Gambar 3. Tampilan Halaman Utama/Home**

- b. Halaman Sejarah

Pada halaman ini pemesan dapat melihat sejarah dari Keripik Singkong

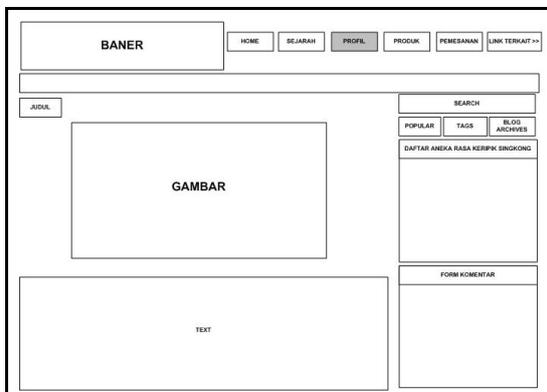
Langka. Rancangan halaman *sejarah* dapat dilihat pada gambar 4.



**Gambar 4. Tampilan Halaman Sejarah**

c. Halaman Profil

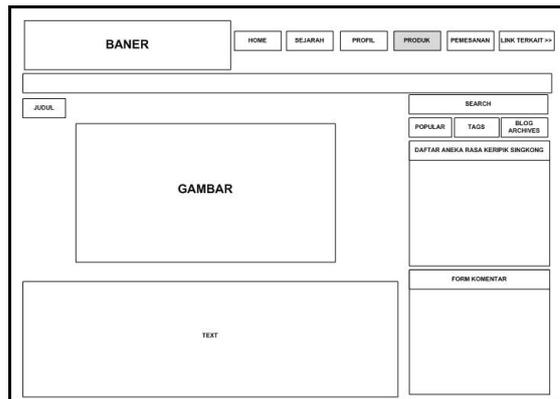
Pada halaman ini pemesan dapat melihat profil dari Keripik Singkong Langka. Rancangan halaman *profil* dapat dilihat pada Gambar 5.



**Gambar 5. Tampilan Halaman Profil**

d. Halaman Produk

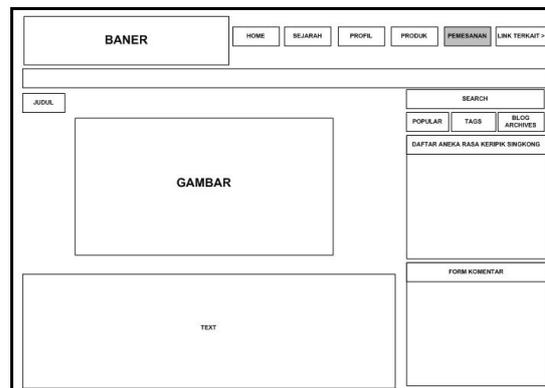
Halaman Produk akan menampilkan jenis produk yang tersedia beserta harga dari produk secara detail. Rancangan halaman Produk dapat dilihat pada Gambar 6.



**Gambar 6. Tampilan Halaman Produk**

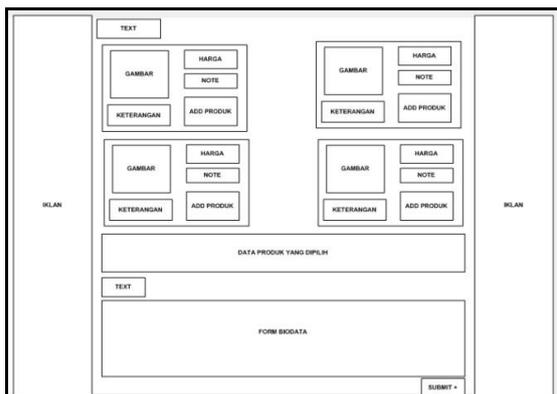
e. Halaman Pemesanan

Pada halaman ini pemesan dapat melakukan pemesanan melalui via form. Rancangan halaman Pemesanan dapat dilihat pada gambar 7.



**Gambar 7. Halaman Pemesanan**

Setelah pemesan mengklik menu pemesanan maka pemesan akan dibawa ketampilan yang ditunjukkan pada Gambar 8., dihalaman pemesanan ini pemesan harus memilih produk dan mengisi data diri



**Gambar 8. Halaman Pemesanan lanjutan**

**b. Kamus Data**

- Nama Database : DB\_Pemesanan
- Nama Tabel : Produk
- Nama Field Kunci : Id\_Keripik
- Nama Field Kunci Tamu : -
- Panjang Field : 46
- Media Penyimpanan : HardDisk

**Tabel 3. Struktur Database Tabel Produk**

Field	Data Type	Length	Keterangan
Id_Keripik	Char	6	Id Keripik
Nama_Keripik	Varchar	30	Nama Keripik
Quality	Varchar	6	Quality Produk
Harga	Money	8	Harga Produk

- Nama Tabel : Pemesanan
- Nama Field Kunci : No Pemesanan
- Nama Field Kunci Tamu : -
- Panjang Field : 175
- Media Penyimpanan : HardDisk

**Tabel 4. Struktur Database Tabel Pemesanan**

Field	Data Type	Length	Keterangan
No_Pemesanan	Char	6	No Pemesanan
Tanggal_Pemesanan	Varchar	8	Tanggal Pemesanan
Nama	Varchar	35	Nama Pemesanan
Alamat	Varchar	50	Alamat
NoHp	Char	12	No Hp Konsumen
Id_Keripik	Char	6	Id Keripik

**Tabel 5. Struktur Database Tabel Pemesanan Lanjutan**

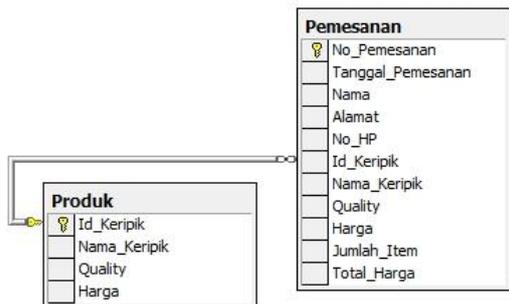
Nama_Keripik	Varchar	30	Nama Keripik
Quality	Varchar	6	Quality Produk
Harga	Money	8	Harga Produk

**Tabel 6. Struktur Database Tabel Pemesanan Lanjutan**

Field	Data Type	Length	Keterangan
Jumlah_Item	Char	6	Jumlah Item
Total_Harga	Money	8	Total Harga

**3.5 Relasi Antar Tabel**

Pada Gambar 9. adalah relasi tabel database yang terdapat pada aplikasi pemesanan keripik singkong pada UKM Keripik Singkong Langka.



Gambar 9. Relasi tabel database aplikasi pemesanan keripik singkong.

### 3.6 Laporan Penjualan

Halaman ini berisikan tentang produk yang telah dipesan, pada Laporan Penjualan ini pula produk yang dipesan langsung dapat ter *back up* dengan sendirinya, dapat dilihat pada Gambar 10.

No	Produk Kami	Nama Pemesan	Alamat	Nomor Telepon	Tanggal

Gambar 10. Laporan Penjualan

## IV. HASIL KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Sub bab ini akan menjelaskan cara menjalankan sistem aplikasi pemesanan pada Keripik Singkong Langka, Berikut penjelasan tentang fungsi dan kegunaan dari tombol – tombol perintah yang ada pada setiap form.

#### a. Halaman Utama/*Home*

Halaman utama merupakan tampilan awal pada sebuah web yang

didalamnya berisi informasi tentang Keripik Singkong Lagka yang dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. Halaman Utama

#### b. Halaman Utama/Sejarah

Halaman ini berisi mengenai sejarah UKM Keripik Singkong Langka, dapat dilihat pada Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Sejarah

#### c. Halaman Profil

Halaman Profil merupakan bagian dari halaman utama yang berisi tentang informasi mengenai Profil dari Keripik Singkong Langka yang dapat dilihat pada Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Profil

d. Halaman Produk

Halaman Produk berisi mengenai informasi produk, harga yang dapat dilihat pada Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Produk

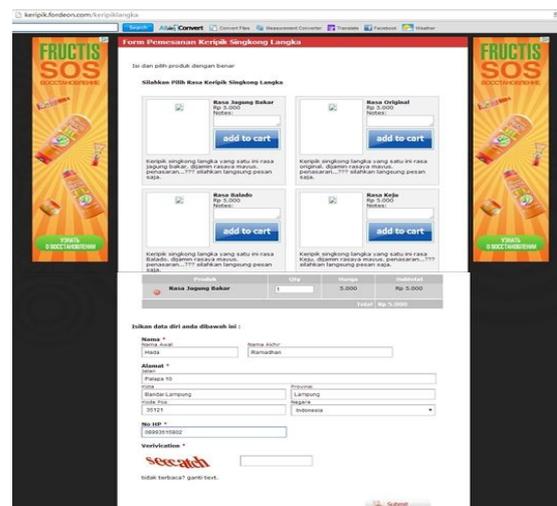
e. Halaman Pemesanan

Halaman Pemesanan berisi mengenai cara melakukan pemesanan yang dapat dilakukan dengan mengisi form yang telah disediakan, dapat dilihat pada gambar 15.



Gambar 15. Halaman Menu Pemesanan

Setelah memesan mengklik menu pemesanan maka pemesan akan dibawa ketampilan yang ditunjukkan pada Gambar 16., dihalaman pemesanan ini pemesan harus memilih produk dan mengisi data diri.



Gambar 16. Halaman Pemesanan

4.2 Pembahasan

Rancangan sistem aplikasi program ini memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut :

- a. Sistem aplikasi pemesanan ini mudah dioperasikan oleh bagian administrasi tanpa memiliki latar belakang

pendidikan khusus dibidang komputer.

- b. Tampilan program yang sederhana sehingga mempermudah user dalam melakukan pemesanan produk sehingga mampu menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam penginputan data.

Perbandingan sistem lama dan sistem baru pada Keripik Singkong Langka ini adalah :

- a. Pada sistem lama untuk melakukan pemesanan produk, calon pemesan harus datang ke Keripik Singkong Langka untuk dapat melakukan pemesanan. Namun sekarang calon pemesan dapat memesan melalui web yang telah tersedia dimana saja.
- b. Jangkauan penjualan masih terbatas hanya berada di wilayah Kabupaten Pesawaran saja khususnya di Desa Sungai Langka namun dengan adanya web jangkauan Pemesanan mampu terjangkau dari luar Kabupaten Pesawaran.

## **V. KESIMPULAN**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan pada bab 1, maka dapat diambil kesimpulan bahwa proses pemesanan UKM Sungai Langka masih dilakukan dengan cara konsumen mendatangi UKM Singkong Langka, hal ini menyebabkan

wilayah pemesanan keripik singkong menjadi terbatas. Dengan adanya rancangan sistem aplikasi yang telah diusulkan diharapkan dapat membantu proses pemesanan keripik singkong. Pada rancangan aplikasi yang telah diusulkan terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan antara lain :

### **1. Kelebihan Sistem**

- a. Sistem aplikasi pemesanan ini mudah di operasikan oleh bagian administrasi tanpa memiliki latar belakang pendidikan khusus dibidang komputer.
- b. Tampilan program yang sederhana sehingga mempermudah user dalam melakukan pemesanan produk sehingga mampu menghindari kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam penginputan data.

### **2. Kelemahan Sistem**

Rancangan aplikasi yang diusulkan hanya meliputi proses pemesanan keripik singkong.

## **VI. SARAN**

UKM Sungai Langka dapat memanfaatkan komputer secara optimal sekaligus rancangan aplikasi yang telah diusulkan agar dapat diterapkan pada proses pemesanan keripik singkong agar

konsumen bisa lebih mudah memesan keripik singkong.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Jogianto, H.M. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset, 2005.
- [2] Kadir, Abdul and Triwahyuni, Terra CD. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta : Andi, 2005.
- [3] MADCOMS. 2008. *Panduan Penggunaan Internet untuk Pemula*. Yogyakarta : Andi, 2008.
- [4] Sutanta, Edi. 2004. *Sistem Basis Data Enterprise Eleventh Edition*. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2004.
- [5] Sutedjo, Dharma, Oetomo and Budi. 2007. *Pengantar Teknologi Internet, Konsep dan Aplikasi*. Yogyakarta : Andi, 2007.