

**Jurnal Politeknik Caltex Riau**Terbit Online pada laman <https://jurnal.pcr.ac.id/index.php/jkt/>

| e- ISSN : 2460-5255 (Online) | p- ISSN : 2443-4159 (Print) |

Pengembangan dan Penerapan Sistem Informasi Marketplace UMKM

Yohana Dewi Lulu Widyasari¹, Abiyyu Taufiq Ramadhan²¹Politeknik Caltex Riau, Sistem Informasi, email: yohana@pcr.ac.id²Politeknik Caltex Riau, Sistem Informasi, email: abiyyutr@alumni.pcr.ac.id

[1] Abstrak

Masyarakat Indonesia dalam meningkatkan perekonomiannya membentuk suatu usaha atau badan usaha atas inisiatif sendiri. Dibanyak daerah UMKM menggunakan sumber daya alam yang berpotensi. UMKM merupakan sarana untuk menciptakan lapangan kerja baru dan bisa menjadi alternatif dalam mengurangi banyaknya pengangguran. Saat ini, masalah utama pelaku UMKM adalah adanya hambatan dalam melakukan penjualan produk secara luas sehingga berdampak pada kurangnya efektif dan efisiensi proses penjualan yang dilakukan. Permasalahan lainnya yaitu masih kurangnya informasi ke masyarakat mengenai UMKM dan produk UMKM yang dijual saat ini. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka dibangunlah sebuah sistem informasi Marketplace UMKM yang dapat menjadi media memperjualbelikan produk UMKM secara online. Setiap UMKM yang telah mendaftar pada marketplace dapat mengelola UMKMnya masing-masing. Pemilik marketplace dapat memiliki sistem yang dapat mendata UMKM. Sistem ini dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Hypertext Processor (PHP) dan database MqSQL. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode prototyping dalam 3 kali iterasi. Hasil dari iterasi prototyping telah diimplementasikan dengan baik dalam pembangunan sistem. Hasil black box testing menyatakan bahwa sistem ini telah berjalan dengan benar. Hasil UAT 95% untuk menilai sistem ini memiliki fungsionalitas yang berjalan dengan baik dan pengguna sudah dapat menerima sistem tersebut.

Kata kunci: UMKM, Marketplace, Pasar Digital, Sistem Informasi Pasar

[2] Abstract

The Indonesian people in improving their economy form a business or business entity on their own initiative. In many areas, MSMEs use natural resources that have the potential. MSMEs are a means to create new jobs and can be an alternative in reducing the number of unemployed. Currently, the main problem for MSME actors is the existence of obstacles in selling their products widely so that it has an impact on the lack of effectiveness and efficiency of the sales process carried out. Another problem is the lack of information to the public about MSMEs and MSME products that are currently being sold. Based on the problems, an MSME Marketplace information system was built which can be a medium for buying and selling MSME products online. every MSME that has registered on the marketplace can manage their own MSMEs. Marketplace owners can have a system that can record MSMEs. This system was

created using the Hypertext Processor (PHP) programming language and MqSQL database. System development is done using the prototyping method in 3 iterations. The results of the prototyping iteration have been implemented well in the system development. The results of black box testing stated that this system was running properly. UAT results in 95% to assess this system has functionality that runs well, and whether users have been able to accept the system.

Keywords: MSME, Marketplace, Digital Market, Information System of Market

1. Pendahuluan

Masyarakat Indonesia dalam meningkatkan perekonomiannya membentuk suatu usaha atau badan usaha atas inisiatif sendiri. Dibanyak daerah UMKM menggunakan sumber daya alam yang berpotensi. UMKM merupakan sarana untuk menciptakan lapangan kerja baru dan bisa menjadi alternatif dalam mengurangi banyaknya pengangguran. Pada saat ini UMKM di Indonesia mengalami peningkatan yang sangat pesat. Saat ini jumlah UMKM di Indonesia sekitar 56 juta pelaku UMKM dan jumlah UMKM yang sudah terhubung dengan marketplace online baru sekitar 13% pelaku UMKM di Indonesia. [1].

Salah satu kota yang UMKM berkembang dengan pesat saat ini adalah Kota Pekanbaru. Data dari Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Riau, saat ini jumlah UMKM di kota Pekanbaru sebanyak 68.850 pelaku UMKM. Dari sejumlah UMKM yang tersebar di Kabupaten/kota se-riau, Kota Pekanbaru memiliki jumlah UMKM terbanyak di Provinsi Riau.

Seiring dengan berkembangnya UMKM, pelaku UMKM di Kota Pekanbaru mengalami hambatan dalam memperjualbelikan produknya secara luas sehingga berdampak pada kurangnya efektif dan efisiensi dalam proses penjualan produk serta masih kurangnya media pendukung proses ini. Permasalahan selanjutnya masih kurangnya informasi mengenai UMKM dan produk UMKM yang dijual ke masyarakat saat ini.

Berdasarkan permasalahan yang ada, solusi dari permasalahan ini yaitu dengan membuat suatu sistem berupa sistem informasi *marketplace* UMKM berbasis website menggunakan bahasa pemrograman *Hypertext Processor (PHP)* dan database MySQL. Dengan dibangunnya sistem ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk memperjualbelikan produk UMKM secara online, dimana setiap UMKM yang telah terdaftar dalam sistem dapat mengelola UMKMnya masing-masing sehingga masyarakat dapat mengetahui informasi UMKM dan produk yang dijual UMKM. selain itu, sistem ini juga dapat digunakan untuk mendata UMKM yang telah mendaftar pada *marketplace* oleh admin. Sistem ini akan dibangun dengan menggunakan metode *prototyping*. Metode *prototyping* ini memungkinkan pengguna untuk berkontribusi dalam pembuatan sistem, sehingga hasil dari sistem yang dibangun dapat dengan dapat diselaraskan dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian pertama dilakukan oleh Arif Nurcholik dkk dengan judul Sistem Informasi UMKM Dinas Koperasi dan Perdagangan Kota Magelang Berbasis Web (Studi kasus: DISKOPERINDAG Kota Magelang). Di dalam sistem ini, terdapat informasi, lokasi UMKM yang berada pada kota Magelang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode waterfall [2]. Penelitian kedua dilakukan oleh Gita Amalia Pratiwi dkk yang berjudul Perancangan Sistem Informasi UMKM pada Dinas Koperasi UMKM Kabupaten Bogor berbasis web dengan PHP. Penelitian ini menggunakan metode waterfall. Sistem ini dapat melakukan pendataan UMKM oleh dinas terkait dan sarana pemasaran dan promosi seperti marketplace [3].

Penelitian ketiga dilakukan oleh Nisfu Mahdayani Dkk dengan judul Sistem Informasi UMKM Kota Bontang berbasis Web. Pada sistem ini terdapat fitur untuk melakukan pendaftaran dan pendataan UMKM di kota Bontang. Sistem ini dirancang untuk dapat

melakukan pemasaran produk UMKM serta untuk membantu pihak dinas untuk melakukan pendataan UMKM di Kota Bontang [4]. Penelitian keempat dilakukan oleh Tengku Khairul Ahsyar dkk dengan judul E-Marketplace Pengembangan Promosi UMKM pada Dinas Koperasi dan UMKM Kota Pekanbaru [5]. Sistem ini dapat memasarkan produk UMKM secara luas.

2.2 Dasar Teori

1. UMKM (Usaha Mikro, Kecil dan Menengah)

UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) adalah suatu usaha atau badan usaha atas inisiatif sendiri dan saat ini UMKM mulai diminati oleh konsumen Indonesia karena harga produk yang dapat dijangkau oleh konsumen. Usaha Mikro adalah kegiatan ekonomi masyarakat yang berskala kecil dan bersifat konvensional yang mana usaha tersebut tidak terdaftar, belum tersusun, dan tidak memiliki aturan. Penjualan pada usaha mikro pertahun sekitar 100 juta dan merupakan milik Warga Negara Indonesia [6].

2. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah media untuk menyajikan informasi dan memiliki manfaat bagi penggunaannya. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi kepada perusahaan yang membantu organisasi melaksanakan proses pengambilan keputusannya [7].

Dalam suatu organisasi, faktor yang mempengaruhi keberhasilannya adalah sistem informasi. Dikarenakan seiring berkembangnya sistem informasi dan teknologi informasi sehingga organisasi memerlukan perancangan yang baik [8].

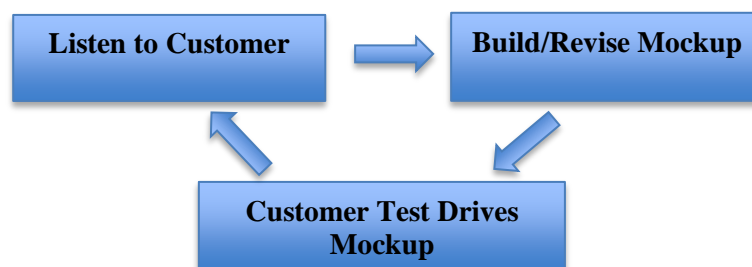
3. Marketplace

Marketplace merupakan media untuk melakukan aktivitas dan transaksi bisnis online antara pembeli dan penjual. Pembeli mencari toko dan produk sesuai dengan yang diinginkan. Ada dua marketplace yaitu marketplace jenis horizontal dan marketplace jenis vertikal. Marketplace horizontal menjual produk ke konsumen secara umum sedangkan marketplace vertikal menjual produk secara khusus [9].

3. Metode Penelitian

Metode perancangan sistem yang digunakan adalah metode prototyping. Metode ini menciptakan desain yang bertindak sebagai penghubung antara pengembang dan pengguna. Metode ini berfokus pada kebutuhan penggunaan. Tahap proses ini dimulai dengan mengumpulkan persyaratan operasional untuk sistem [10].

Proses-proses pada metode prototyping sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Prototyping

3.1 *Listen to Customer*

Tahapan ini dilakukan dalam format wawancara dan survei terhadap Pelaku UMKM dan pelanggan sehingga didapatkan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Adapun kebutuhan sistem berdasarkan kebutuhan customer dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Kebutuhan Fungsional Sistem

No	Kebutuhan Fungsional	Keterangan
1	Pelanggan dapat melihat beranda <i>marketplace</i>	Sistem menampilkan halaman <i>marketplace</i>
2	Pelanggan dapat mendaftar sebagai pelanggan	Sistem menampilkan form pendaftaran pelanggan
3	Pelanggan dapat melakukan <i>login</i> sebagai pelanggan	Sistem menampilkan form <i>login</i> pelanggan
4	Pelanggan dapat melihat daftar produk yang dijual	Sistem menampilkan produk yang dijual
5	Pelanggan dapat melihat UMKM yang telah mendaftar	Sistem menampilkan daftar UMKM yang telah mendaftar
6	Pelanggan dapat memperhatikan detail produk yang dicari	Sistem menampilkan detail produk yang dipilih
7	Pelanggan dapat memperhatikan produk berdasarkan kategori dan sub-kategori produk	Sistem menampilkan produk berdasarkan kategori produk
8	Pelanggan dapat mencari produk di kolom pencarian produk	Sistem menampilkan produk yang dicari
9	Pelanggan dapat memasukkan produk ke keranjang belanja	Sistem menampilkan keranjang belanja
10	Pelanggan dapat memilih metode pembayaran yang tersedia	Sistem menampilkan metode pembayaran yang tersedia
11	Pelanggan dapat melacak pemesanan	Sistem menampilkan pesanan yang dilacak
12	Pelanggan dapat melihat data pesanan produknya	Sistem menampilkan data pesanan pelanggan produknya
13	Pelanggan dapat melakukan konfirmasi pembayaran, dan menekan button pesanan diterima	Sistem menampilkan form konfirmasi pembayaran dan pesanan diterima.
14	Pelanggan dapat membatalkan pesanan	Sistem berhasil membatalkan pesanan
15	Pelanggan dapat mengedit profil pelanggan	Sistem menampilkan form edit profil pelanggan
16	Pelaku UMKM dapat mendaftar sebagai penjual di halaman <i>marketplace</i>	Sistem menampilkan form daftar sebagai penjual

17	Pelaku UMKM dapat mengelola data no rekening	Sistem menampilkan data no rekening
18	Pelaku UMKM dapat mengelola data keterangan toko	Sistem menampilkan data keterangan toko
19	Pelaku UMKM dapat mengelola data produk	Sistem menampilkan data produk
20	Pelaku UMKM dapat mengelola data kategori dan sub-kategori produk	Sistem menampilkan data kategori-sub produk
21	Pelaku UMKM dapat melakukan <i>setting</i> COD/Transfer	Sistem menampilkan data <i>setting</i> COD/transfer
22	Pelaku UMKM dapat mengelola transaksi penjualan	Sistem menampilkan transaksi penjualan
23	Pelaku UMKM dapat melihat data pembayaran	Sistem menampilkan data pembayaran
24	Pelaku UMKM dapat melihat data pesanan diterima	Sistem menampilkan data pesanan diterima
25	Pelaku UMKM dapat melihat laporan penjualan	Sistem menampilkan laporan penjualan
26	Pelaku UMKM dapat mengedit profil	Sistem menampilkan form edit profil
27	Admin dapat melihat Beranda admin	Sistem menampilkan Beranda admin

3.2 Build and Revise Mockup

Tahapan ini merupakan tahapan perancangan tampilan dan antar muka yang disusun sesuai dengan keinginan pelanggan. Rancangan juga dapat mengganti kebutuhan yang telah disusun agar sesuai dengan kebutuhan oleh pelanggan. Perancangan sistem dalam diuraikan dalam bentuk *Use Case Diagram* dan *Entity Relationship Diagram*.

1. Use Case Diagram

Pada pengembangan aplikasi ini terdapat 3 pengguna utama yaitu pelanggan, pelaku UMKM, dan Admin seperti pada Tabel 2. Perancangan *use case diagram* pada perancangan sistem UMKM ini disajikan pada Gambar 2.

2. Entity Relationship Diagram (ERD)

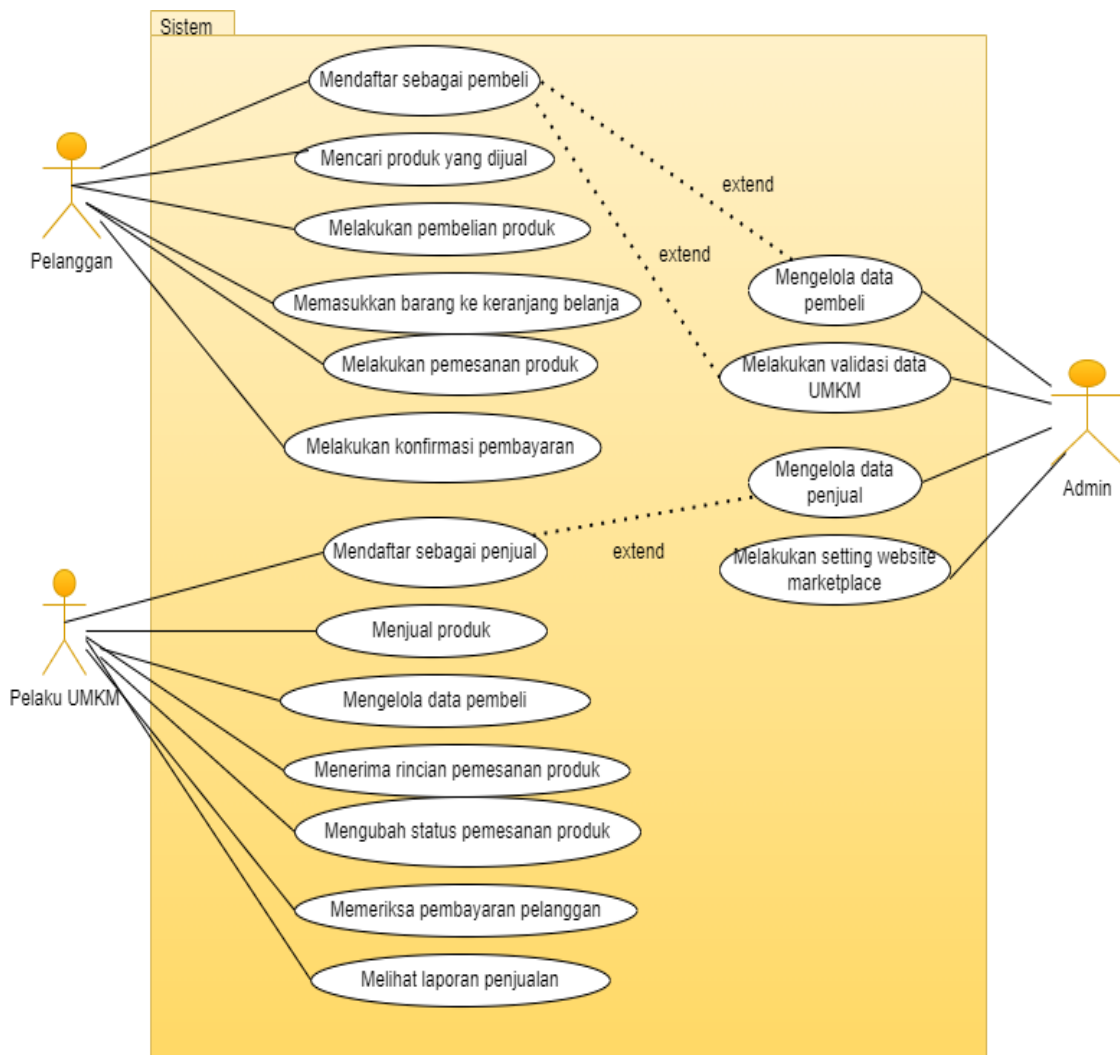
ERD menggambarkan struktur database seperti tabel, kolom, atribut, dan relasi antar database [11]. ERD pengembangan sistem informasi *marketplace* yang disusun diuraikan pada Gambar 3.

Tabel 2. Identifikasi Aktor

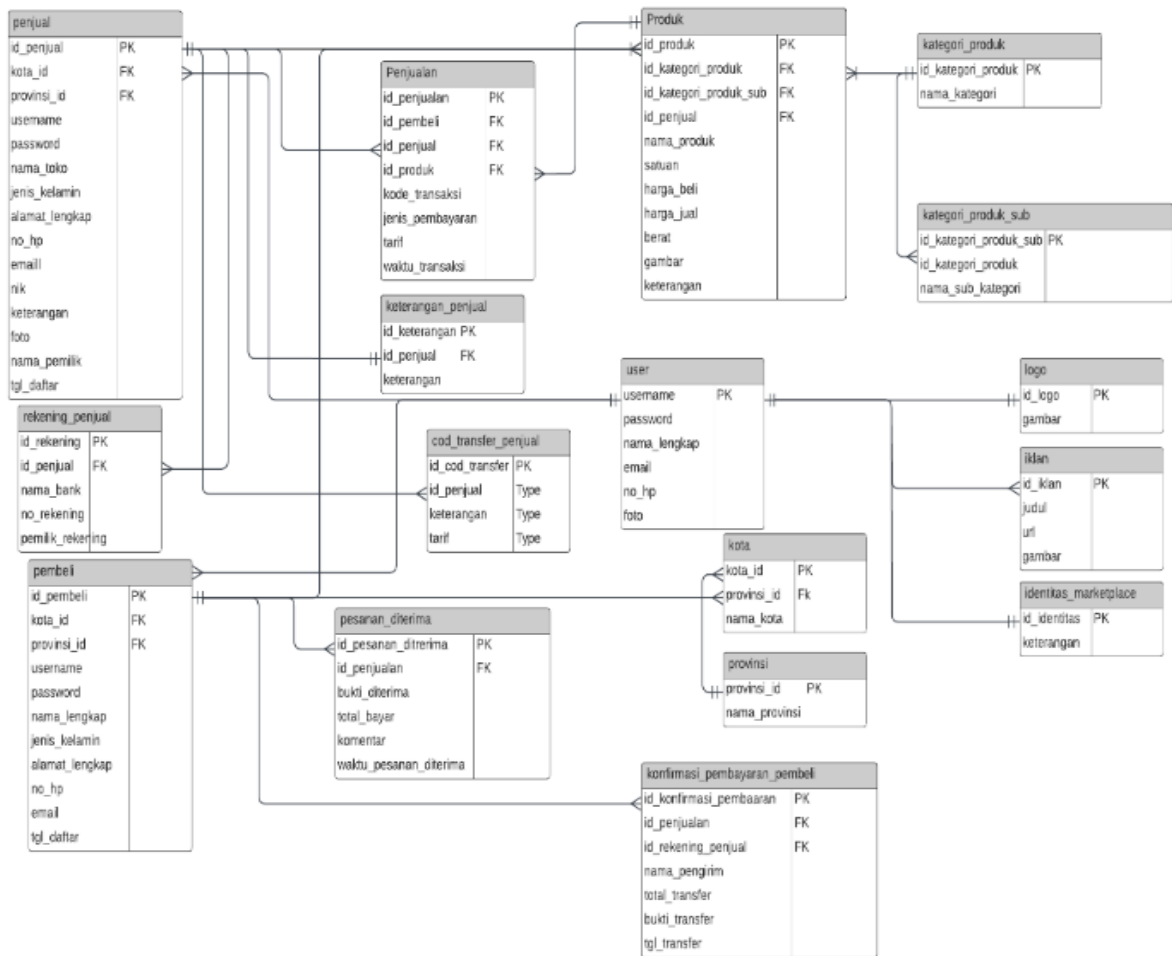
No	Nama Aktor	Keterangan
1	Pelanggan	Aktor ini mempunyai wewenang untuk mendaftar sebagai pembeli, dapat melihat informasi UMKM dan produk UMKM yang dijual, membeli produk, melakukan pembayaran dan konfirmasi pembayaran produk dengan opsi pembayaran yang tersedia seperti

COD (*Cash on Delivey*), Transfer antar bank.

- | | | |
|---|-------------|--|
| 2 | Pelaku UMKM | Aktor ini mempunyai wewenang untuk mendaftar sebagai penjual, melakukan penjualan produk, menerima rincian pemesanan produk, mengecek pembayaran pelanggan, mengubah status pemesanan dan melihat laporan penjualan. |
| 3 | Admin | Aktor ini mempunyai wewenang untuk mengelola data UMKM yang mendaftar dan data pembeli. Serta melakukan setting website marketplace dan memvalidasi data UMKM yang mendaftar |
-



Gambar 2. Use Case Diagram



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3.3 Customer Test Drives Mockup

Pada tahapan pengujian terhadap mockup yang telah disusun dilakukan dengan cara penggunaan oleh user. Dalam membangun sistem ini dilakukan dalam 3 iterasi. Setiap iterasi dilakukan untuk penyesuaian dengan kebutuhan customer sebagai user sistem yang telah didesain.

Pada iterasi 1 dilakukan wawancara kepada pelaku UMKM dan Pelanggan. Setelah dilakukan wawancara didapatkan kebutuhan sistem yang akan dibangun dan prototype sistem yang akan dibutuhkan. Adapun evaluasi Iterasi 1 dilakukan analisis kebutuhan sistem dan membangun *prototype* sistem. Pada iterasi 1 ini terdapat tambahan yaitu daftar toko ditampilkan pada halaman *marketplace*, menambahkan button batalkan pesanan, penambahan fitur laporan penjualan pada halaman pelaku UMKM.

Pada iterasi 2 merupakan hasil evaluasi pada iterasi 1. Pada iterasi 2 ini dilakukan penambahan fitur yaitu menambahkan daftar toko di halaman *marketplace*, menambahkan button batalkan pesanan, menambahkan fitur laporan penjualan pada halaman pelaku UMKM dan menambahkan fitur laporan penjualan setiap UMKM. Adapun evaluasi iterasi kedua sistem sudah jadi sesuai dengan tambahan pada iterasi 1. Namun pada iterasi kedua terdapat juga tambahan dari pengguna yaitu tampilan beranda admin diubah menjadi lebih menarik.

Pada iterasi 3 merupakan hasil evaluasi pada iterasi 2. Pada iterasi 3 ini mengubah tampilan beranda admin menjadi lebih menarik. penambahan fitur yaitu menambahkan daftar toko di halaman *marketplace*, menambahkan button batalkan pesanan. Adapun evaluasi pada

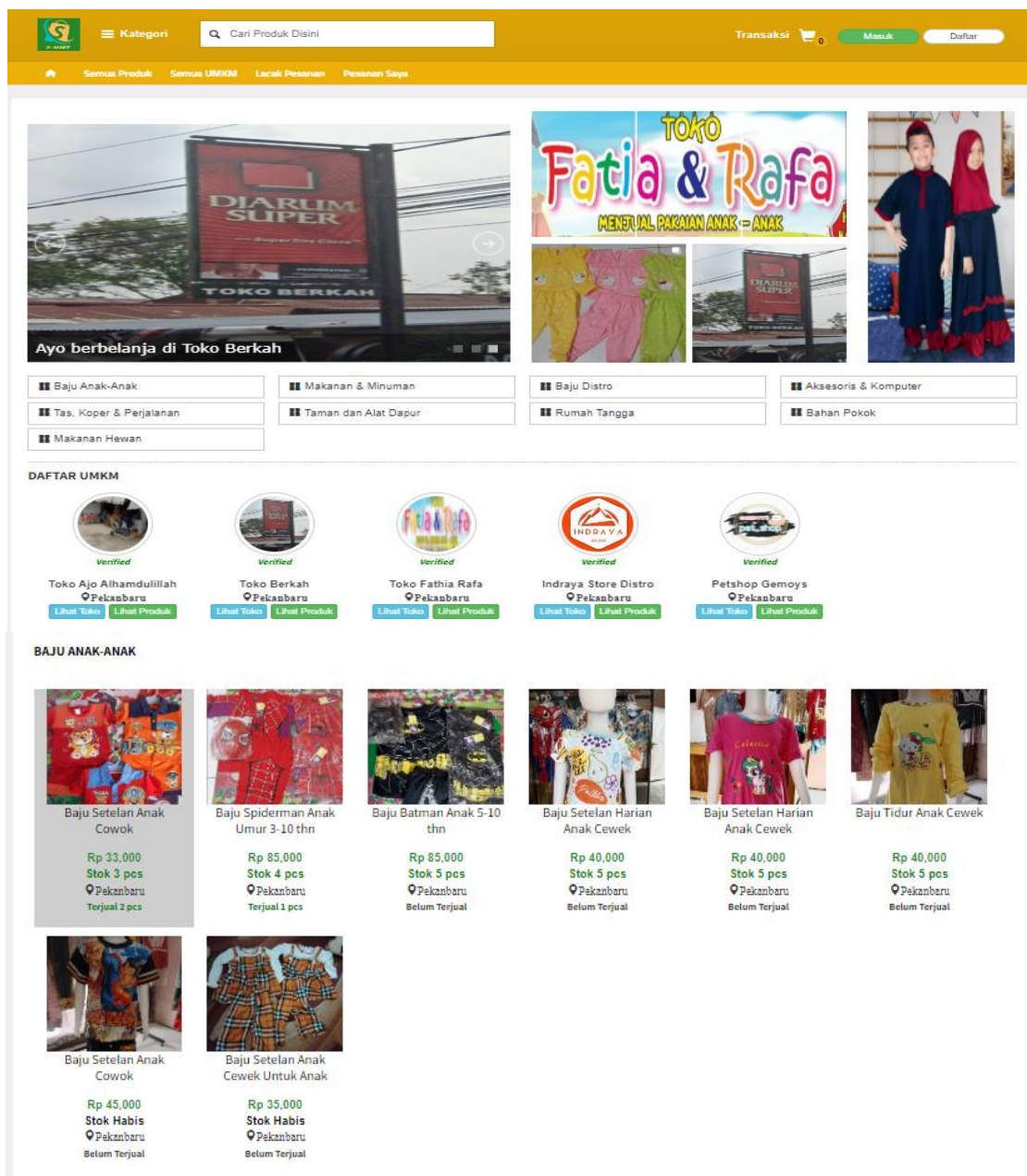
iterasi ketiga tidak terdapat lagi tambahan karena sudah memenuhi kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini merupakan iterasi terakhir karena sudah memenuhi kebutuhan pengguna.

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini menggambarkan proses dalam menambahkan data, mengubah data dan menghapus data [12]. Dibawah ini merupakan tampilan sistem yang telah dibangun:

1. Halaman Home Marketplace

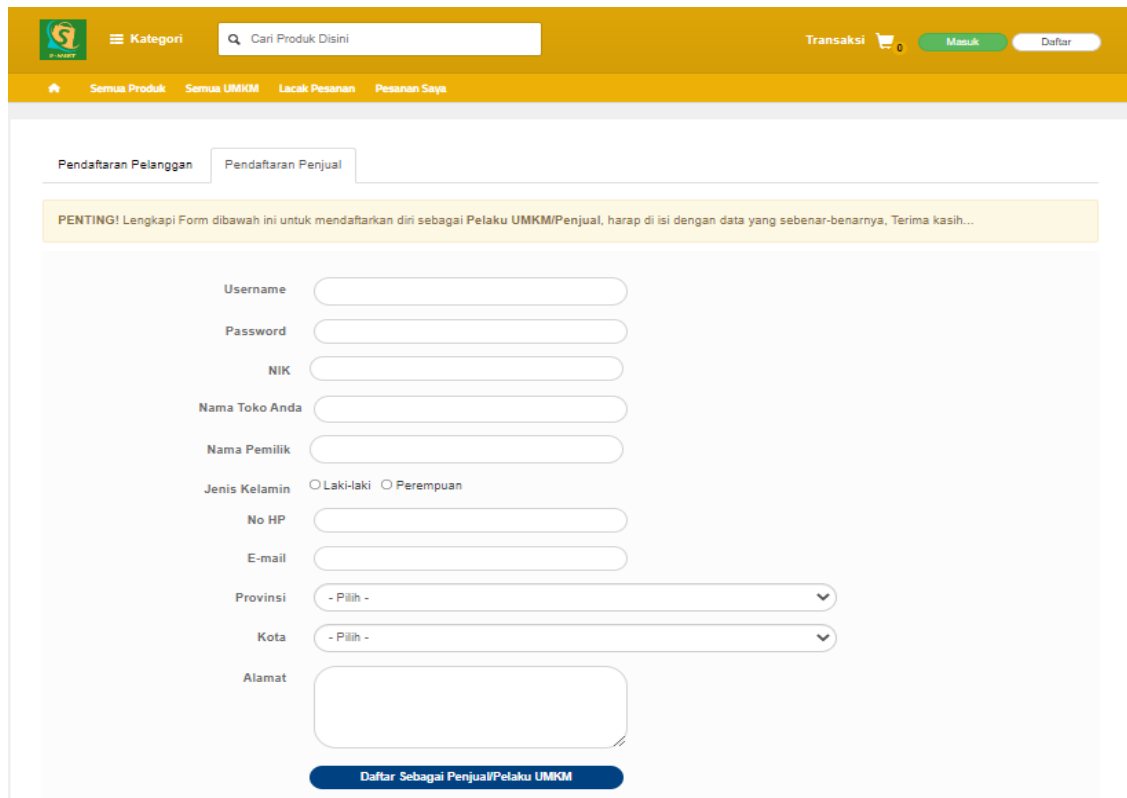


Gambar 4. Halaman Home Marketplace

Gambar 4 yaitu halaman awal *marketplace* dimana pada halaman ini pelanggan/pelaku UMKM dapat melakukan pendaftaran sebagai pelanggan atau sebagai pelaku UMKM.

Kemudian di halaman ini pelanggan dapat memperhatikan produk yang dijual dan mencari produk berdasarkan kategori produk serta melihat UMKM yang telah mendaftar.

2. Halaman Form Pendaftaran Pelaku UMKM



The image shows a web application interface for registering as an UMKM (Small and Medium Enterprise) seller. The top navigation bar is orange and contains a logo, a menu icon, a search bar with the text "Cari Produk Disini", and buttons for "Transaksi", "Masuk", and "Daftar". Below the navigation bar is a secondary orange bar with links: "Semua Produk", "Semua UMKM", "Lacak Pesanan", and "Pesanan Saya". The main content area has two tabs: "Pendaftaran Pelanggan" and "Pendaftaran Penjual", with the latter being selected. A yellow warning box states: "PENTING! Lengkapi Form dibawah ini untuk mendaftarkan diri sebagai Pelaku UMKM/Penjual, harap di isi dengan data yang sebenar-benarnya, Terima kasih...". The registration form includes the following fields: Username, Password, NIK, Nama Toko Anda, Nama Pemilik, Jenis Kelamin (with radio buttons for Laki-laki and Perempuan), No HP, E-mail, Provinsi (dropdown menu), Kota (dropdown menu), and Alamat (text area). A blue button at the bottom of the form reads "Daftar Sebagai Penjual/Pelaku UMKM".

Gambar 5. Form Pendaftaran Pelaku UMKM

Form pendaftaran pelaku UMKM/penjual seperti disajikan pada Gambar 5. Halaman ini merupakan halaman bagi pelaku UMKM dapat melakukan pendaftaran sebagai penjual.

3. Halaman Beranda Pelaku UMKM

Pelaku UMKM

Toko Fathia Rafa

MENU PELAKU UMKM

- Dashboard
- Master
- Transaksi
- Laporan
- Edit Profile
- Logout

Dashboard Control panel

Selamat datang Pelaku UMKM

Silahkan mengelola Semua data melalui menu yang sudah kita sediakan dibelah kiri anda, berikut data profile anda :

NIK 141093013
 Nama UMKM/Toko Toko Fathia Rafa
 Nama Pemilik Ahmad Hamzah
 Jenis Kelamin Laki-laki
 Alamat Jalan Pemuda No.25 Kel. Tampuan Kec. Payung Sekaki Kota Pekanbaru
 No HP 085271239446
 Alamat Email tokofathiarafa@gmail.com

Edit Profile

Lihat Toko Anda

10 Transaksi Penjualan Terbaru

No	No Pesanan	Nama Pelanggan	Jenis Pembayaran	Waktu Transaksi	Status	Total + Biaya
1	TRX-20220427162404	Abiyyu Taufiq Ramadhan	TRANSFER ANTAR BANK	2022-04-27 16:24:04	Sedang diproses	Rp 86,000
2	TRX-20220413141620	Abiyyu Taufiq Ramadhan	TRANSFER ANTAR BANK	2022-04-13 14:16:20	Sudah dibayar dan pesanan diterima	Rp 86,000
3	TRX-20220413135150	Abiyyu Taufiq Ramadhan	TRANSFER ANTAR BANK	2022-04-13 13:51:50	Sudah dibayar dan pesanan diterima	Rp 67,000

Lihat Semua

Copyright ©2022 UMKMpedia-PKU. All rights reserved.

localhost:8080/pa_marketplace/reseller/index.php

Gambar 6. Beranda Pelaku UMKM

Gambar 6 merupakan halaman beranda pelaku UMKM. pada halaman ini pelaku UMKM dapat melihat data profil UMKM dan 10 transaksi penjualan.

4. Halaman Beranda Admin

ADMINISTRATOR

ADMIN Online

MENU ADMIN

- Dashboard
- Master
- Setting
- Laporan
- Logout

Dashboard Control panel

PELAKU UMKM YANG MENDAFTAR
5 Pelaku UMKM

PELANGGAN YANG MENDAFTAR
5 Pelanggan

Grafik Jumlah Pelaku UMKM

Silahkan klik menu pilihan untuk mengelola konten website atau pilih ikon-ikon pada Control Panel di bawah ini :

Pelaku UMKM Pelanggan Identitas Website Menu Website Logo Website Pengguna

Copyright ©2022 U-MART. All rights reserved.

Gambar 7. Beranda Admin

Gambar 7 merupakan halaman beranda Admin. pada halaman ini Admin dapat melihat grafik pelaku UMKM yang mendaftar serta melihat berapa pelanggan yang mendaftar.

4.2 Hasil Pengujian dan Analisis

4.2.1 Hasil Pengujian dan Analisis Pengujian *Black Box*

Pengujian *Black Box* dilakukan untuk menguji dan menilai apakah fitur-fitur pada sistem sesuai atau tidak dengan tujuan dan rancangannya. Pengujian ini untuk menunjukkan dan mengevaluasi apakah semua fungsi yang dikembangkan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian bertujuan untuk dapat menentukan apakah fungsi, masukan, dan keluaran dari sistem sesuai dengan hasil yang dirancang dan dibutuhkan [13]. Pengujian *Black Box* dilakukan setelah sistem sudah sesuai dengan kebutuhan admin, pelanggan dan pelaku UMKM. Hasil pengujian *Black Box* pada tiga pengguna akhir menunjukkan bahwa hasil setiap kelas uji, skenario uji, dan hasil yang diharapkan telah memberikan kesimpulan bahwa:

1. Fitur yang ada di sistem ini berjalan dengan baik dari segi fungsionalitas, tidak terdapat *error*.
2. Sistem telah diterima dan berjalan sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna.

4.2.2 Hasil Pengujian dan Analisis *User Acceptance Testing*

User Acceptance Testing (UAT) pada penelitian ini hanya dilakukan setelah sistem dibangun yaitu pada tanggal 19-22 Juni 2022 diujikan kepada admin, 5 pelaku UMKM dan 30 pelanggan. Pada pengujian terhadap pelanggan diketahui bahwa dari 30 responden total persentase yang dihasilkan adalah 89 % termasuk dalam kategori sangat baik. Dari persentase tersebut menunjukkan tampilan dari beranda *marketplace*, detail produk, semua UMKM, keranjang belanja, pendaftaran pelanggan dan penjual, pesanan saya dan profil pelanggan sudah dapat ditampilkan dengan baik. Hasil ini juga menunjukkan bahwa produk sudah dapat dimasukkan ke keranjang belanja dan pelanggan sudah dapat melakukan pembelian produk. Hasil persentase 11% lainnya menunjukkan bahwa terdapat saran dari pelanggan yaitu penambahan metode pembayaran *e-money* dan tampilan *marketplace* dikembangkan lebih menarik lagi. Analisis secara keseluruhan bahwa sistem sudah bisa membantu pelaku UMKM untuk memperjualbelikan produk secara luas.

Pada pengujian terhadap Admin diketahui bahwa total persentase yang dihasilkan adalah 98% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari persentase tersebut menunjukkan bahwa tampilan pada beranda admin sudah dapat menampilkan grafik pelaku UMKM yang mendaftar dengan jelas dan mudah dipahami. Hasil persentase 2% lainnya menunjukkan bahwa menu *setting* website *marketplace* dikembangkan lebih jelas dan menarik lagi. Analisis secara keseluruhan bahwa sistem sudah dapat mendaftarkan UMKM yang telah melakukan pendaftaran pada *marketplace* dan sudah dapat melakukan pengaturan terhadap website *marketplace*.

Pada pengujian terhadap pelaku UMKM diketahui bahwa dari 5 responden total persentase yang dihasilkan adalah 98% termasuk dalam kategori sangat baik. Dari persentase tersebut menunjukkan tampilan beranda UMKM, data produk, data penjualan, data pembayaran, data pesanan diterima, laporan penjualan dan profil UMKM sudah dapat dipahami dan jelas. Hasil ini juga menunjukkan pelaku UMKM sudah dapat melihat bukti pembayaran dan barang diterima dengan jelas dan dapat melakukan pendaftaran sebagai penjual dengan jelas. Hasil persentase 2% lainnya menunjukkan bahwa dalam mengubah status pemesanan produk dari pelanggan dapat dikembangkan lebih jelas dan dimengerti. Analisis secara keseluruhan bahwa sistem sudah dapat membantu pelanggan untuk mengetahui informasi UMKM dan produk yang dijual UMKM serta dapat melakukan pembelian produk UMKM.

5. Kesimpulan dan Saran

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil analisis sistem yang telah dibangun sebagai berikut:

1. Sistem ini menjadi media bagi masyarakat untuk mengetahui informasi UMKM dan produk yang dijual oleh UMKM.

2. Sistem ini dapat melakukan transaksi penjualan produk UMKM.
3. Hasil *Black Box Testing* melihat bahwa seluruh fitur dan menu pada sistem ini telah sesuai dan sudah berjalan dengan benar.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan sistem ini sebagai berikut:

1. Tampilan pada sistem *Marketplace* disajikan dalam versi *mobile* dan aplikasi *mobile*.
2. Pada pengembangan selanjutnya, diharapkan sistem terintegrasi dengan berbagai metode pembayaran dan *e-money*.

Daftar Pustaka

- [1] "Kementerian Koperasi dan Usaha Kecil Menengah," 2020.
- [2] A. Nurcholik, K. I. S and G. Susilo, "Sistem Informasi UMKM DISKOPERINDAG Kota Magelang," *Jurnal TRANSFORMASI*, vol. 13, no. 1, pp. 1-9, 2017.
- [3] G. A. Pratiwi and Y. T. Arifin, "Perancangan Sistem Informasi UMKM Pada Dinas Koperasi Usaha Kecil dan Menengah Kabupaten Bogor," in *Prosiding SIMNASIPTEK*, 2017.
- [4] N. Mahdayani, Haeruddin and U. Hairah, "Sistem Informasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) Kota Bontang Berbasis Website," in *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2017.
- [5] T. K. Ahsyar, Syaifullah and Ardiansyah, "E-Marketplace Media Pengembangan Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Dinas Koperasi UMKM Kota Pekanbaru," *Jurnal Ilmiah Rekayasa dan Manajemen Sistem Informasi*, vol. 6, no. 1, pp. 43-54, 2020.
- [6] I. Setiawan, Saepudin and F. M. A. Nirwan, "Rancang Bangun Aplikasi Marketplace Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web (Sub Modul : Pembelian)," *Jurnal Teknik Informatika*, pp. 37-43, 2018.
- [7] B. Hartono, *Sistem Informasi Management Berbasis Komputer*, Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [8] Y. Utami, A. Nugroho and A. F. Wijaya, "Perencanaan Strategis Sistem Informasi dan teknologi Informasi pada Dinas Perindustrian dan Tenaga Kerja Kota Salatiga," *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, pp. 277-286, 2018.
- [9] K. P. Angga, D. N. Rudy and S. P. Helen, "Rancang Bangun Aplikasi Marketplace penyedia jasa les private di kota Pontianak berbasis web," *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, pp. 1-5, 2017.
- [10] R. O. Oktari and Y. Fitrisia, "Rancang Bangun Sistem Informasi Rental Mobil Bebas Web (Studi Kasus: Zelta Rent Car)," *Jurnal Komputer Terapan Politeknik Caltex Riau*, vol. 8, no. 1, pp. 12-23, 2022.
- [11] K. S. Budiyanto, I. P. Windasari, Y. E. Windarto and D. Ulfiana, "Sistem Informasi Geografis berbasis Web untuk Penentuan Prioritas Pembangunan Embung," *Jurnal*

Komputer Terapan Politeknik Caltex Riau, vol. 6, no. 2, pp. 169-181, 2020.

- [12] A. Rozaq, N. Shintia, Y. Harmini and N. Saraswati, "Sistem Informasi Pemeriksaan Pasien Klinik," *Jurnal ELTIKOM*, vol. 1, no. 1, pp. 39-46, 2017.
- [13] E. Hutabri, R. A. Darman and R. Efendi, "Perancangan Sistem Informasi Pembayaran Uang Komite Sekolah Berbasis Web," *Jurnal Komputer Terapan Politeknik Caltex Riau*, vol. 7, no. 1, pp. 1-13, 2021.