

**RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE WATERFALL
(Studi Kasus : UMKM dan BUMDes Kecamatan Srandakan, Bantul)**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mencapai Gelar Sarjana S-1
Program Studi Informatika (S.Kom.)



Disusun Oleh :

**Ridwan Pramudya Wardani
16650089**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 540971 Fax. (0274) 519739 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-2377/Un.02/DST/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS WEB
MENGUNAKAN METODE WATERFALL (Studi Kasus : UMKM dan BUMDes
Kecamatan Srandakan, Bantul)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : RIDWAN PRAMUDYA WARDANI
Nomor Induk Mahasiswa : 16650089
Telah diujikan pada : Jumat, 18 Agustus 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
SIGNED

Valid ID: 64dee274d0237



Penguji I

Agus Mulyanto, S.Si., M.Kom., ASEAN Eng.
SIGNED

Valid ID: 64e8ab7ce416



Penguji II

Kartiansmara Lilih Purnaumbara, M.Sc
SIGNED

Valid ID: 64e8a7708de20



Yogyakarta, 18 Agustus 2023

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

Prof. Dr. Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64e8c4d177e62

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



FM-UINSK-BM-05-03/R0

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi

Lamp :

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

di Yogyakarta

Assalamualaikum wr. wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Ridwan Pramudya Wardani

NIM : 16650089

Judul Skripsi : RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS
WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL

(Studi Kasus : UMKM dan BUMDes Kecamatan Srandakan, Bantul)

sudah dapat diajukan kembali kepada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Program Studi Teknik Informatika

Dengan ini kami berharap agar skripsi/tugas akhir Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqsyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum wr. wb.

Yogyakarta, 21 Juli 2023

Pembimbing

Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.

NIP. 19710209 200501 1 003

NOTA DINAS KONSUL PENGUJI



Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga



FM-UINSK-BM-05-02/R0

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nama mahasiswa : Ridwan Pramudya Wardani
NIM : 16650089
Pembimbing : Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
Judul : RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (Studi Kasus : UMKM dan BUMDes Kecamatan Srandakan, Bantul)
Fakultas : Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Program Studi : Informatika

No.	Tanggal	Konsultasi ke :	Materi Bimbingan	Tanda tangan Pembimbing
1	21/07/2023	I	ACC seminar proposal	
2	27/07/2023	II	Latihan seminar proposal	
3	11/08/2023	III	Pengumpulan Draft Skripsi	
4	15/08/2023	IV	Revisi I Draft Skripsi	

Yogyakarta, 15 Agustus
2023

Pembimbing

Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom.
NIP. 197102092005011003

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini “**RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE WATERFALL (Studi Kasus : UMKM dan BUMDes Kecamatan Srandakan, Bantul)**” tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 25 Agustus 2023



Ridwan Pramudya Wardani
16650089

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Alhamdulillah rabbil'alamiin, segala puji syukur kehadiran Allah SWT dengan segala limpahan rahmat, hidayah, kesempatan serta kemudahan dalam menjalankan amanah yang menjadi tanggungjawab penyusun, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini yang berjudul "RANCANG BANGUN APLIKASI *MARKETPLACE* BERBASIS WEB DENGAN METODE WATERFALL (Studi Kasus : UMKM dan BUMDes Kecamatan Srandakan, Bantul)" dapat diselesaikan penulis dengan baik dan tepat waktu.

Selama pelaksanaan kegiatan pembuatan laporan ini, penulis banyak memperoleh bantuan baik berupa materi maupun non-materi, sehingga konsep yang telah direncanakan dapat terealisasi dengan baik serta dapat diselesaikan tepat pada waktunya. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. ALLAH SWT, yang selalu ada di setiap langkahku dalam memberikan kesempatan, kekuatan, dan kemampuan untuk menyelesaikan kegiatan Skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Keluarga, Ibu Dawiyem bapak Handoko dan kakak Retima yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan perhatian sampai laporan ini selesai.
3. Bapak Ir. Sumarsono, S.T., M.Kom., selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang berharga sepanjang penulisan skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Didik Rohmad Wahyudi, S.T., MT., selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Teknik Informatika Angkatan 2016.
5. Ibu Ir. Maria Ulfah Siregar, S. Kom., MIT., Ph. D., selaku Ketua Program Studi Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, serta seluruh dosen dan karyawan

Program Studi Informatika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah memberi ilmu dan bantuan selama masa perkuliahan.

6. Yulinar yang telah menjadi suport system kepada penulis dan menjadi pengingat dan penyemangat setiap hari untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Sahabat Panda Gandroeng dan sahabat Atmosfer yang telah memberi dukungan dan perhatian yang luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman angkatan 2016 dan seperjuangan yang menjadi penyemangat.
9. Untuk diri sendiri, Terimakasih telah membuang ego dan memilih kembali bangkit serta menyelesaikan apa yang sudah di mulai sejak 2016. Tidak peduli rintangan dan ujian yang telah maupun belum di lalui tetaplah semangat dan terus bangkit, Terimakasih banyak sudah bertahan.
10. Serta semua pihak yang memberikan dukungan yang namanya tidak dapat dituliskan satu persatu.

Semoga amal kebaikan, bantuan, bimbingan dan pengajaran tersebut, akan memperoleh rahmat dan karunia dari Allah SWT. Tidak lupa penulis memohon maaf apabila selama pembuatan laporan tugas akhir terdapat kekhilafan dan kesalahan. Penulis menyadari sepenuhnya akan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun penulis terima dengan senang hati. Semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amin.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Penulis

Ridwan Pramudya Wardani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah rabbil 'alamin, segala puji syukur hanya bagi Allah SWT. Terima kasih kepada semua pihak yang telah banyak membantu penulis sampai saat ini. Oleh karena itu penulis ingin mempersembahkan hasil tulisan ini kepada semua pihak yang telah banyak membantu, mendukung, dan menginspirasi penulis.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Orang tuaku tercinta, Bapak Bambang Susilo Handoko dan Ibu Dawiyem yang senantiasa memberikan nasehat dan motivasi serta tak pernah lelah mendoakan penulis.
2. Satu-satunya kakakku tersayang, Retima Jalu Tunggal yang selalu memberikan motivasi dan semangat kepada penulis.
3. Bapak Sumarsono yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam menyusun skripsi ini.
4. Yulinar Pradita yang telah menjadi suport system kepada penulis dan menjadi pengingat dan penyemangat setiap hari untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
5. Sahabat Panda Gandroeng dan sahabat Atmosfer yang telah memberi dukungan dan perhatian yang luar biasa kepada penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini
6. Semua pihak yang telah membantu dan mensupport penulis, yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Semoga Allah membalas amal kebaikan dan ibadah kalian semua.

HALAMAN MOTO

Be The Strongest



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR	iii
NOTA DINAS KONSUL PENGUJI	iv
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	v
KATA PENGANTAR	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
HALAMAN MOTO	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
INTISARI	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian	3
1.4 Manfaat Penelitian	3
1.5 Batasan Penelitian.....	4
1.6 Metodologi Penelitian.....	5
1.7 Sistematika Penulisan	5

BAB II	8
LANDASAN TEORI DAN TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 LANDASAN TEORI.....	8
2.1.1 UMKM dan BUMDes.....	8
2.1.2 Konsep Aplikasi Marketplace	10
2.1.3 Metode Waterfall dalam Pengembangan Perangkat Lunak.....	11
2.1.4 Unified Modeling Language (UML).....	14
2.2 TINJAUAN PUSTAKA	16
BAB III.....	20
METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Metode Pengumpulan Data.....	20
3.2 Kebutuhan Pengembangan Aplikasi	20
3.3 Pengembangan Aplikasi.....	21
3.3.1 Tahap Analisis Kebutuhan	22
3.3.2 Tahap Desain.....	22
3.3.3 Tahap Implementasi	23
3.3.4 Tahap Pengujian.....	23
3.3.5 Tahap Pemeliharaan	23
BAB IV	25
ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM.....	25
4.1 Analisis Kebutuhan Sistem	25
4.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	25
4.1.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional	29
4.1.3 Kebutuhan Perangkat Keras.....	29
4.1.4 Kebutuhan Perangkat Lunak.....	30

4.2 Perancangan Sistem	30
4.2.1 Diagram Use Case.....	30
4.2.2 Activity Diagram.....	31
4.2.3 Class Diagram	40
4.3 Perancangan Basis Data.....	41
4.3.1 Entity Relationship Diagram (ERD).....	42
4.4 Perancangan Antarmuka Aplikasi.....	43
4.4.1 UI Web Panel	43
BAB V.....	48
IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....	48
5.1 Implementasi Sistem.....	48
5.1.1 Implementasi Basis Data.....	48
5.1.2 Implementasi Antarmuka Sistem.....	49
5.2 Pengujian Sistem (Testing).....	52
5.2.1 Pengujian <i>Black Box</i>	52
5.2.2 Pengujian <i>White Box</i>	54
BAB VI.....	57
HASIL DAN PEMBAHASAN	57
6.1 Hasil Pengujian Sistem.....	57
6.1.1 Hasil Pengujian <i>Black Box</i>	57
6.1.2 Hasil Pengujian <i>White Box</i>	59
BAB VII.....	71
PENUTUP.....	71
7.1 Kesimpulan	71
7.2 Saran	71

DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN 1.....	75
LAMPIRAN 2.....	86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Tahapan Metode Waterfall.....	12
Gambar 2.2 Komponen Class Diagram	16
Gambar 4.1 Diagram Use Case.....	31
Gambar 4.2 Activity Log In Web Panel.....	32
Gambar 4.3 Activity Menambahkan Produk	33
Gambar 4.4 Activity Menambahkan Data Baru.....	34
Gambar 4.5 Activity Verifikasi Data Pemesanan Produk.....	35
Gambar 4.6 Activity Cara Membeli Produk UMKM	36
Gambar 4.7 Activity Mengubah Informasi Produk.....	37
Gambar 4.8 Activity Cara Mengubah Data Profile User	38
Gambar 4.9 Activity Cara Mengelola Data Member	39
Gambar 4.10 Activity Cara Mengelola Data Pemesanan.....	40
Gambar 4.11 Class Diagram Web Marketplace.....	41
Gambar 4. 12 Entity Relationship Diagram.....	43
Gambar 4.13 GUI Login Panel	44
Gambar 4.14 GUI Halaman Dashboard	45
Gambar 4.15 GUI Halaman Form Pengisian	46
Gambar 4. 16 GUI Home Page	47
Gambar 5.1 Implementasi Basis Data.....	49
Gambar 5.2 Halaman Login.....	50
Gambar 5.3 Halaman Home.....	50
Gambar 5.4 Halaman Dashboard Admin	51
Gambar 5.5 Halaman Pendaftaran	52

Gambar 6.1 <i>Flowchart</i> Login.....	60
Gambar 6.2 <i>Flowgraph</i> Login.....	60
Gambar 6.3 <i>Flowgraph</i> Daftar <i>Item</i>	62
Gambar 6.4 <i>Flowchart</i> Daftar <i>Item</i>	62
Gambar 6.5 <i>Flowchart</i> Daftar Pembelian.....	67
Gambar 6.6 <i>Flowgraph</i> Daftar.....	66
Gambar 6.7 <i>Flowchart</i> Daftar Penjualan.....	69
Gambar 6.8 <i>Flowgraph</i>	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Notasi <i>Use Case</i>	14
Tabel 2.2 Relasi Pada <i>Use Case</i>	15
Tabel 2.3 Notasi <i>Activity Diagram</i>	15
Tabel 4.1 Fitur Pengguna	26
Tabel 4.2 Fitur Admin.....	27
Tabel 6.1 Pengujian <i>Black Box</i> Admin	57
Tabel 6.2 Pengujian <i>Black Box</i> Customer.....	58
Tabel 6.3 Pengujian <i>Black Box</i> Penjual	59
Tabel 6.4 <i>Test Case</i> Login.....	61
Tabel 6.5 <i>Test Case</i> Daftar Item	63
Tabel 6.6 <i>Test Case</i> Daftar Pembelian.....	67
Tabel 6. 7 <i>Test Case</i> Daftar Penjualan.....	69

INTISARI

Perkembangan teknologi di era Society 5.0 membawa perubahan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Kebutuhan akan informasi berkualitas, akurat, tepat waktu, dan tepat sasaran menjadi semakin vital. Pergeseran dari pemasaran konvensional (offline) ke digital (online) memudahkan calon pelanggan dalam mendapatkan informasi dan bertransaksi melalui internet.

Kecamatan Srandakan memiliki potensi besar dalam UMKM dan BUMDes sebagai penggerak ekonomi dan pencipta lapangan kerja. Lebih dari 93,5% penduduk terlibat dalam 281 UMKM, membantu mengatasi pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan.

Namun, pemanfaatan media sosial untuk memasarkan produk dari UMKM dan BUMDes belum maksimal, meskipun potensinya besar. Teknologi informasi seharusnya mendukung pengembangan ekonomi dan promosi produk lokal. Namun, pelaku usaha dan konsumen masih kesulitan mendapatkan platform resmi transaksi.

Untuk mengatasi tantangan ini, Metode Waterfall dipilih sebagai pendekatan pengembangan website marketplace. Metode ini menawarkan tahapan analisis, desain, implementasi, pengujian, hingga pemeliharaan aplikasi. Diharapkan pendekatan ini memastikan pengembangan aplikasi marketplace untuk UMKM dan BUMDes berjalan efisien, memenuhi kebutuhan semua pihak, dan memberikan dampak positif yang lebih luas.

Kata Kunci : Pasar Daring, Pemasaran Digital, UMKM, BUMDes, Metode Waterfall, Rancang Bangun.

ABSTRAK

Technological advancements in the Society 5.0 era have brought significant changes in various life aspects. The demand for quality, accurate, timely, and targeted information has become more crucial. The shift from conventional (offline) to digital (online) marketing eases potential customers to obtain information and transact through the internet.

Srandakan Subdistrict holds substantial potential in MSMEs and BUMDes as economic drivers and job creators. More than 93.5% of the population engages in 281 MSMEs, helping address unemployment and improve well-being.

However, the utilization of social media to market MSMEs' and BUMDes' products remains underutilized despite the considerable potential. Information technology should support local economic development and product promotion. Nonetheless, entrepreneurs and consumers still face challenges in obtaining an official transaction platform.

To overcome these challenges, the Waterfall Method has been selected as the development approach for the marketplace website. This method offers stages of analysis, design, implementation, testing, and application maintenance. It is anticipated that this approach will ensure the efficient development of the marketplace application for MSMEs and BUMDes, meeting the needs of all parties involved and delivering a broader positive impact.

Keywords : Marketplace, Digital Marketing, MSMEs, BUMDes, Waterfall Method, Application Development.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era Society 5.0 telah mendorong banyak perubahan diberbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah kebutuhan akan informasi yang berkualitas, akurat, tepat waktu dan tepat sasaran sehingga menjadikan informasi yang bermanfaat bagi semua kalangan. Seiring perkembangan zaman tren pemasaran di dunia beralih dari yang semula konvensional (offline) menjadi digital (online). Strategi marketing digital lebih prospektif karena memudahkan para calon pelanggan potensial untuk memperoleh segala bentuk informasi berupa produk dan bertransaksi melalui internet (P. Hendriyati and A. Yusta, 2021).

Kecamatan Srandakan merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) serta Badan Usaha Milik Desa (BUMDes). UMKM dan BUMDes menjadi penggerak utama pertumbuhan ekonomi dan pencipta lapangan kerja. 281 dari 305 warga Kec. Srandakan bergerak di bidang UMKM, ini mencakup 93,5% penduduk (Kurniawan et al., 2020). Keberadaan UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan menjadi modal penting dalam mengatasi masalah pengangguran dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Kecamatan ini memiliki 11 sektor dan lebih dari 100 pelaku usaha UMKM dan BUMDes (PEMKAB BANTUL, 2019).

Kerajinan dan produk kearifan lokal hasil UMKM dan BUMDes dapat dipasarkan melalui media sosial. Besarnya peluang dan potensi ini belum dibarengi dengan optimalisasi penggunaan teknologi informasi. Padahal teknologi informasi menjadi wahana bagi masyarakat lokal untuk mengembangkan potensi ekonomi dan memperkenalkan produk UMKM dan BUMDes (Astuti, 2022). Baik pelaku usaha dan konsumen UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan masih belum memiliki platform resmi untuk melakukan transaksi.

Marketplace adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi (Wahyuni et al., 2019). Saat ini marketplace menjadi solusi lain dalam hal penjualan online, karena dengan menggunakan marketplace ini pelapak atau penjual tidak perlu membuat website e-commer hanya perlu mendaftar ke kantor kecamatan dan mendapatkan akun lalu memberikan foto produk, harga, dan ulasan setelah itu akan di posting oleh admin pada laman marketplace tersebut.

Metode Waterfall dipilih sebagai pendekatan pengembangan dalam penelitian ini. Metode Waterfall menawarkan kelebihan-kelebihan yang relevan dengan pengembangan aplikasi marketplace. Dengan pendekatan tahapan yang terstruktur, metode Waterfall dapat memberikan kejelasan dalam analisis kebutuhan, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan aplikasi marketplace. Metode air terjun atau yang sering disebut metode

waterfall sering dinamakan siklus hidup klasik (classic life cycle), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu melalui tahapan-tahapan perencanaan (planning), permodelan (modeling), konstruksi (construction), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (deployment), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi marketplace untuk UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan dapat dikembangkan dengan efisien dan memenuhi kebutuhan stakeholder secara menyeluruh (Pricillia & Zulfachmi, 2021).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana merancang dan membangun aplikasi marketplace berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun aplikasi marketplace berbasis web yang dapat memfasilitasi transaksi antara UMKM, BUMDes, dan konsumen potensial di Kecamatan Srandakan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat praktis: Penelitian ini akan memberikan solusi dalam bentuk aplikasi marketplace berbasis web yang dapat digunakan oleh UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan untuk mempromosikan produk mereka secara efektif.
2. Manfaat ekonomi: Dengan adanya aplikasi marketplace, UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan diharapkan dapat meningkatkan omset penjualan, mengembangkan pangsa pasar, dan meningkatkan kontribusi mereka dalam perekonomian lokal.
3. Manfaat penelitian: Penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang pengembangan aplikasi marketplace berbasis web untuk UMKM dan BUMDes serta penerapan metode Waterfall dalam konteks pengembangan aplikasi.

1.5 Batasan Penelitian.

Batasan dari penelitian ini adalah:

1. Penelitian akan difokuskan pada pengembangan aplikasi marketplace berbasis web untuk UMKM dan BUMDes di Kecamatan Srandakan.
2. Fokus utama aplikasi marketplace adalah pada transaksi antara UMKM dan BUMDes kepada konsumen potensial.
3. Penelitian ini tidak mencakup aspek infrastruktur teknologi informasi di Kecamatan Srandakan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Studi literatur, untuk mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi marketplace dan metode waterfall.
2. Analisis kebutuhan, untuk mengetahui kebutuhan pengguna dalam penggunaan aplikasi marketplace.
3. Perancangan, untuk merancang aplikasi marketplace secara keseluruhan, termasuk fitur-fitur yang akan disediakan dalam aplikasi.
4. Implementasi, untuk melakukan penerapan aplikasi yang telah di bangun.
5. Pengujian, untuk melakukan pengujian fungsional dan non-fungsional terhadap aplikasi marketplace yang telah dibangun.
6. Evaluasi, untuk mengevaluasi hasil dari pengujian aplikasi dan memperbaiki kekurangan yang ditemukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tujuh bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini akan diperkenalkan latar belakang penulisan dan tujuan dari topik yang dibahas. Ruang lingkup, manfaat, serta kendala yang mungkin dihadapi dalam konteks rancang bangun akan diuraikan.

Bab II Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori, bab ini akan mengeksplorasi berbagai literatur dan referensi terkait topik yang dibahas.

Konsep dan teori dasar yang mendukung rancang bangun akan dijelaskan secara rinci.

Bab III Metodologi Penelitian, dalam bab ini, akan dijelaskan secara mendalam mengenai metodologi yang digunakan dalam penelitian ini. Penjelasan mengenai langkah-langkah yang diambil untuk mencapai tujuan penelitian serta rincian tentang pendekatan yang digunakan akan dipaparkan dengan detail. Termasuk di dalamnya adalah pemilihan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, serta alat yang digunakan untuk analisis data. Metodologi yang dipilih akan menjadi panduan utama dalam melaksanakan penelitian ini dan akan memberikan dasar yang kuat untuk mendukung hasil akhir penelitian.

Bab IV Analisis dan Perancangan Sistem, bab ini akan membahas analisis kebutuhan sistem secara mendalam. Selain itu, rancangan sistem akan dijelaskan, termasuk desain antarmuka, basis data, dan arsitektur sistem yang diusulkan.

Bab V Implementasi dan Pengujian Sistem, pada bab ini, akan dijelaskan tahapan implementasi dari rancangan sistem ke dalam bentuk nyata. Langkah-langkah pengkodean, integrasi komponen, serta pengujian fungsionalitas dan kinerja akan dipaparkan.

Bab VI Hasil dan Pembahasan, bab ini hasil dari implementasi dan pengujian sistem akan dianalisis dan dibahas secara mendalam. Kesesuaian

antara rancangan awal dengan hasil akhir akan dievaluasi, dan hasil pengujian akan diinterpretasikan.

Bab VII Penutup, bab terakhir ini akan merangkum kesimpulan dari seluruh penulisan. Implikasi dari hasil dan pembahasan akan diuraikan, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya atau peningkatan sistem akan diberikan.



BAB VII

PENUTUP

7.1 Kesimpulan

Pembuatan web marketplace UMKM dan BUMdes dapat meningkatkan dan memperluas pangsa pasar, selain itu juga dapat menghemat biaya promosi dan penggunaan kertas. Berikut ini adalah kesimpulan-kesimpulan yang diperoleh dari pembangunan web marketplace UMKM dan BUMdes sebagai berikut :

1. Sistem Marketplace dapat membantu UMKM dan BUMDes dalam hal penjualan dan pembelian yang sedang berjalan.
2. Sistem Sistem Marketplace mendapatkan hasil yang baik setelah dilakukan pengujian.
3. Masalah-masalah yang terjadi sebelumnya pada sistem dikarenakan sistem tidak pernah dilakukan analisa dan pengujian. Sehingga sering terjadi masalah.
4. Setelah dilakukan analisa dan pengujian sistem akan lebih mudah digunakan sesuai fungsi dari menu-menu yang terdapat pada sistem.

7.2 Saran

Berdasarkan hasil uji pada sistem yang telah dilakukan, diperoleh beberapa saran yang didapatkan untuk pengembangan pada tahap selanjutnya. Beberapa saran yang didapatkan adalah sebagai berikut :

1. Website marketplace ini masih memiliki design yang kurang menarik.
Oleh karena itu perlu ditingkatkan design interface yang lebih menarik.
2. Menambahkan fitur pemberitahuan seperti kirim email otomatis ke pelanggan, agar pelanggan dapat mengetahui kembali produk apa saja yang telah dipesan, tanpa harus mengecek di website marketplace.
3. Website marketplace ini perlu diperhatikan dari segi keamanan.
4. Website marketplace ini masih perlu dihostingkan
5. Perlu diadakannya proses sosialisasi sistem kepada penjual, agar sistem dapat digunakan secara maksimal
6. Agar website marketplace ini lebih banyak dikunjungi, maka perlu dioptimalkan menggunakan SEO (Search Engine Optimization).



DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P. (2022). PENDAMPINGAN PEMASARAN PRODUK UMKM GEGA COFFE DI MASA PANDEMI. *Program Pengabdian Masyarakat*, 297–306.
- Dewaweb. (2021). Apa Itu Marketplace. URI=<https://www.dewaweb.com/blog/apa-itu-marketplace/> diakses pada Agustus 2023.
- Hasibuan, Malayu.S.P. (2018). Manajemen Sumber Daya Manusia. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Kurniawan, M. F., Dewi, I., & Andriyanto, M. F. (2020). Pemberdayaan Masyarakat Desa Poncosari, Srandakan, Bantul. *Inovasi Teknologi Dan Pengembangan Teknologi Informasi Dalam Pemberdayaan Masyarakat Pasca Covid-19*, 1421–1427.
- Muslihudin, Muhammad Oktavianto. (2016). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- PEMKAB BANTUL. (2019). *Profil Kapanewon Srandakan*. URI= <https://kec-srandakan.bantulkab.go.id/hal/profil-profil> diakses pada Agustus 2023.
- Pressman, Roger, S. (2002). Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi. Edisi 2. Yogyakarta : Andi
- Pressman, R.S. (2010), Software Engineering : a practitioner’s approach, McGraw-Hill, New York, 68.

- Pressman, Roger, S. (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak. Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Yogyakarta : Andi
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Survey Paper: Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak(Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal STT Indonesia*, X(1), 6–12.
- P. Hendriyati and A. Yusta, “Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis Web” *J. Sist. Inf. dan Manaj. (JURSIMA)*, vol. 9, no. 1, 2021.
- R. A. Sukamto, M. Shalahuddin. (2014). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Suci, Y. R. (2017). Perkembangan Umkm (Usaha Mikro Kecil Dan Menengah) Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Cano Ekonomos*, 6(1), 51–58.
- Wahyuni, N., Irman, A. S. M., & Gunawan, A. (2019). Pengenalan Dan Pemanfaatan Marketplace ECommerce Untuk Pelaku Ukm Wilayah Cilegon. *Jurnal Pengabdian Dinamika*, 6(1)