

Aplikasi *Smart Village* Sebagai E-Katalog Bahan Pokok & Media Pemasaran UMKM Kota Cilegon Berbasis Mobile

Muhammad Khaidir Fahram¹, Vina Vijaya Kusuma², Bagus Sanjaya Pratama³

¹Sistem Informasi, Universitas Primagraha, Serang

²Pendidikan Matematika, Universitas Primagraha, Serang

³Teknik Informatika, STTIKOM Insan Unggul, Cilegon

khaidir@fahram.com, vinavijaya@gmail.com, bagus.bip24@gmail.com

INTISARI

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis usaha mikro kecil menengah (UMKM) Kota Cilegon karena sangat berperan penting dalam menumbuhkan pembangunan ekonomi baik nasional ataupun daerah serta juga berperan untuk menyerap tenaga kerja. Jadi bisa mengurangi pengangguran. Tetapi beberapa pemilik UMKM Kota Cilegon kesulitan dalam mempromosikan produk usaha karena informasi yang diberikan masih belum akurat dan pemilik UMKM kesulitan mendapatkan izin usaha karena pemilik UMKM harus mendatangi kantor Dinas Koperasi Kota Cilegon untuk mengisi formulir secara manual. Maka dari itu Pemkot Cilegon bekerja sama dengan PT. KIT untuk membangun Aplikasi *Smart Village* Sebagai E-Katalog Bahan Pokok & Media Pemasaran UMKM Kota Cilegon Berbasis Mobile yang mampu memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi dengan baik, cepat, dan akurat. Sehingga dengan adanya aplikasi *Smart Village* diharapkan dapat membantu pemilik UMKM untuk mempromosikan produk mereka secara luas sehingga diharapkan dapat lebih banyak konsumen dan mempermudah pemilik UMKM untuk mendapatkan izin usaha secara online melalui aplikasi mobile.

Kata Kunci : *Smart Village* , E-Katalog, Flutter

ABSTRACT

This study aims to analyze the Cilegon City micro, small and medium enterprises (MSMEs) because they are very important in growing the economy both nationally and regionally and play a role in absorbing labour. So it can reduce movement. However, some MSME owners in Cilegon City have difficulty in obtaining consumers because the information provided is still not accurate. Therefore, it is necessary to create a *Smart Village* Application as an E Catalog of Basic Materials & MSME Marketing Media in Cilegon City based on Mobile which is able to provide convenience in presenting information properly, quickly, and accurately. So that with the *Smart Village* application, it is hoped that it can help MSME owners to get more consumers and help admins in recapitulating MSME data in Cilegon City.

Keywords: *Smart Village* , E-Catalog, Flutter

1. PENDAHULUAN

Dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin pesat, hal tersebut berpengaruh pula pada perkembangan perangkat *mobile* saat ini, sehingga perangkat

mobile semakin memasyarakat. Perkembangan ini sangatlah membantu dalam menyajikan informasi yang cepat dan efisien dengan pengaksesan internet melalui perangkat *mobile* tersebut. Meski perangkat *mobile* merupakan *small device* dengan layar penyajian yang sangat terbatas, tetapi penyajiannya tidak kalah optimalnya layaknya informasi yang diakses melalui *personal computer*. Hampir semua lapisan masyarakat menggunakan perangkat *mobile*, karena sangat mudah untuk digunakan.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Kota Cilegon sangat berperan penting dalam menumbuhkan pembangunan ekonomi baik nasional ataupun daerah serta juga berperan untuk menyerap tenaga kerja, jadi bisa mengurangi jumlah pengangguran. Tetapi pemilik UMKM Kota Cilegon kesulitan dalam mempromosikan produk mereka untuk menjangkau pasar yang lebih besar karena informasi yang diberikan masih menggunakan media cetak seperti brosur sehingga pemilik UMKM membutuhkan biaya tambahan dan informasi yang diberikan tidak akurat.

Maka dari itu perlu dibuat Aplikasi *Smart Village* Sebagai E-Katalog Bahan Pokok & Media Pemasaran UMKM Kota Cilegon Berbasis *Mobile* yang mampu memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi dengan baik, cepat, dan akurat. Sehingga dengan adanya aplikasi *Smart Village* ini pemilik UMKM diharapkan dapat mempromosikan produk mereka secara luas dan andal.

Menurut Ahmad Supriadi, M. Noer Fadli H, Kamil Malik. Dalam jurnal yang berjudul “Membangun Sistem *Smart Village* Untuk Menciptakan Ekonomi Masyarakat Desa Mandiri di Desa Alas Tengah Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo”. penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem *Smart Village* sebagai media promosi dan pemasaran yang terjangkau, dan mudah dipahami masyarakat secara global. Sistem ini akan diimplementasi melalui *mobile* android sehingga masyarakat lebih mudah menggunakan dan memanfaatkannya. Dengan sistem *Smart Village* berbasis android ini masyarakat bisa memberikan informasi secara detail dan memasarkan produk yang dihasilkan kepada masyarakat lain secara luas. Apabila ada yang berminat dengan produk-produk yang dipasarkan tersebut, calon konsumen bisa menghubungi langsung pemilik produk dan bisa langsung mengetahui titik lokasi melalui integrasi teknologi *Global Positioning System (GPS)*. Selain itu sistem *Smart Village* ini juga menyediakan

informasi bazar produk hasil kreativitas masyarakat Desa Alas Tengah kepada publik yang rutin dilakukan setiap satu tahun sekali.

Menurut (Risah Prayogi et al., 2020) dalam jurnal yang berjudul “Penerapan Aplikasi Pelayanan Desa Berbasis *Mobile* Dengan Konsep *Smart Village* Di Desa Pengantenan, Kecamatan Pegantenan, Kabupaten Pamekasan”. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pelayanan Desa Pegantenan dalam memberikan pelayanan kepada warga dalam pembuatan surat-surat. Selain itu warga juga bisa menerima pengumuman penting dari desa melalui aplikasi tersebut. Begitu juga warga bisa menyampaikan info kejadian di Desa Pegantenan melalui aplikasi tersebut. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan Pemerintah Desa dapat berkomunikasi dan berinteraksi langsung dengan masyarakat secara update, akurat dan efisien sehingga memudahkan masyarakat Desa Pegantenan dalam mengakses informasi publik dan fasilitas umum lain yang telah disediakan.

2. METODELOGI

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian menggunakan penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan dari produk tersebut. Yang dimaksud produk dalam konteks ini tidak selalu berbentuk perangkat keras tetapi juga bisa perangkat lunak seperti model pembelajaran, prosedur, program dan lain-lain.

Dalam penelitian ini tahap awal yang dilakukan adalah melakukan penelitian pendahuluan yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi baik itu berupa masalah maupun potensi yang bisa dikembangkan dalam penelitian. Dalam pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data di antaranya sebagai berikut:

1. Observasi (Pengamatan)

Untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai objek yang diteliti penulis mengamati secara langsung proses masyarakat memasarkan produk.

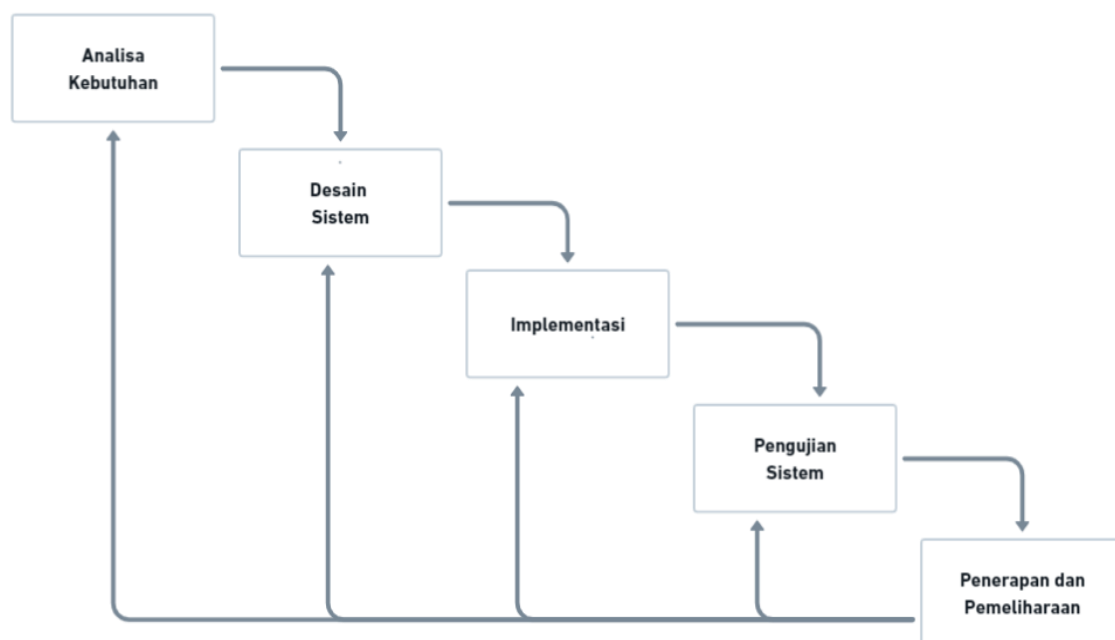
2. Wawancara

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode wawancara untuk memperoleh beberapa informasi jenis usaha dan produk yang dibuat dari masyarakat

3. Studi Pustaka

Mencari dan mendapatkan informasi sebagai data dari buku-buku, dan mengolah isi dari beberapa referensi buku yang dapat dijadikan dalam pencarian.

Metode Pengembangan Sistem yang digunakan adalah *Waterfall Lifecycle*, metode yang secara garis besar mempunyai sifat berurutan.



Sumber : voi.stmik-tasikmalaya.ac.id

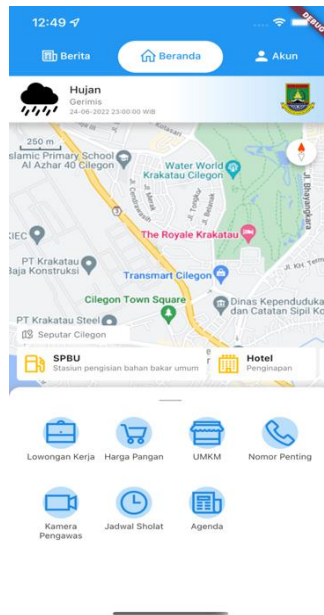
Gambar 1. Metode *Waterfall Lifecycle*

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk menjalankan aplikasi *Smart Village* ini perlu adanya *flutter sdk* yang telah diinstal, *lumen* sebagai *micro server API Json*, dan *Postgres SQL* sebagai *database server*.

3.1. Halaman Beranda

Halaman beranda adalah halaman awal. Ketika aplikasi dibuka, di halaman beranda terdapat informasi Seputar Cilegon, LOKER, Harga Pangan, UMKM, dll.



Gambar 2. Halaman Beranda

3.2. Halaman Kategori UMKM

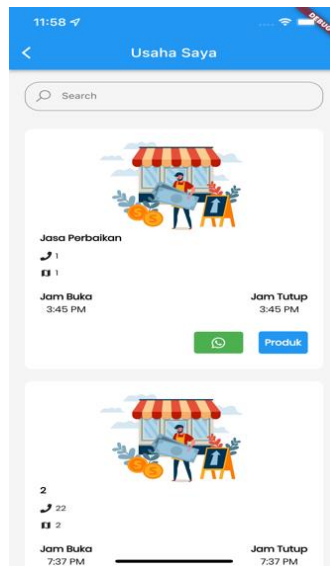
Halaman kategori umkm yang berisi jenis-jenis umkm mulai dari agrobisnis, jasa, kuliner, properti, dan toko.



Gambar 3. Halaman UMKM Berdasarkan Kategori

3.3. Halaman Usaha Warga

Pada halaman ini terdapat informasi UMKM yang dibuat oleh Pemilik UMKM dan terdapat button Whatsapp untuk menghubungi pemilik UMKM.



Gambar 4. Halaman Usaha Warga

3.4. Halaman *Register*

Sebelum masuk ke halaman *login* pemilik UMKM wajib melakukan *register* terlebih dahulu dengan mengisi form NIK, nama, email, password.

Gambar 5. Halaman *Register*

3.5. Halaman *Login*

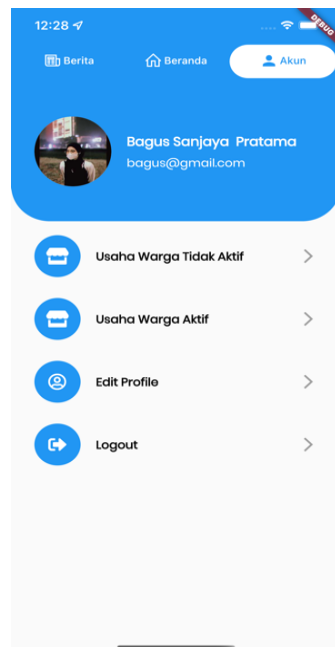
Pada halaman *login* terdapat 2 role yaitu Admin dan pemilik UMKM yang dimana mereka wajib untuk mengisi email dan password.



Gambar 6. Halaman Login

3.6. Halaman Profile Admin

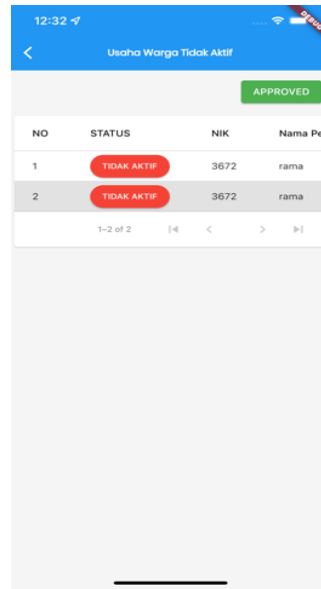
Pada halaman profile admin terdapat menu usaha warga tidak aktif, usaha warga aktif, edit profile, dan logout.



Gambar 7. Halaman Profile Admin

3.7. Halaman Usaha Warga Tidak Aktif

Pada halaman ini terdapat daftar usaha warga tidak aktif dan tombol *approved* untuk mengaktifkan usaha warga tersebut.



Gambar 8. Halaman Usaha Warga Tidak Aktif

3.8. Halaman Usaha Warga Aktif

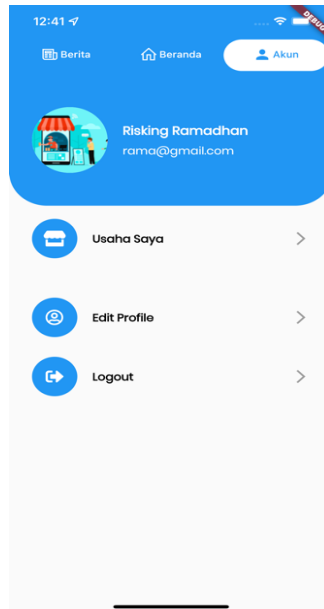
Pada halaman ini terdapat list usaha warga aktif dan tombol print untuk mencetak list usaha warga aktif tersebut.



Gambar 9. Halaman Usaha Warga Aktif

3.9. Halaman *Profile* Pemilik UMKM

Pada halaman ini terdapat informasi *profile* pribadi dan tombol usaha saya, *edit profile*, *logout*.



Gambar 10. Halaman *Profile* Pemilik UMKM

3.10. Halaman Usaha Saya

Pada halaman ini, terdapat *list* usaha pemilik UMKM, tombol tambah untuk membuat usaha, dan tombol produk untuk melihat produk apa saja yang ada di dalam usaha tersebut.



Gambar 11. Halaman Usaha Saya

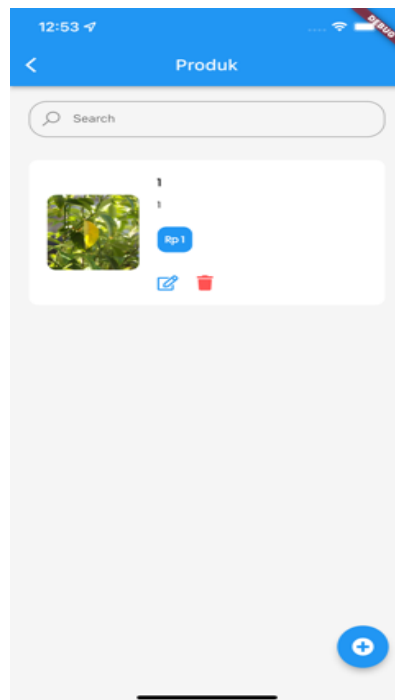
3.11. Halaman Tambah Usaha

Halaman ini berfungsi sebagai membuat usaha bagi pemilik UMKM dengan mengisi *form* yang telah disediakan.

Gambar 12. Halaman Tambah Usaha

3.12. Halaman Produk

Pada halaman ini berisi *list* produk-produk dari usaha yang telah dibuat oleh pemilik UMKM, tombol *delete* untuk menghapus, dan tombol *edit* untuk mengubah *list* produk tersebut.



Gambar 13. Halaman Produk

3.13. Halaman Tambah Produk

Halaman ini berfungsi sebagai tambah produk dengan mengisi *form* yang telah disediakan.

A screenshot of a mobile application interface titled 'Form Tambah Usaha'. At the top, there's a blue header bar with a back arrow on the left and the title 'Form Tambah Usaha' in the center. Below the header is a form with several input fields. The first is a dropdown menu labeled 'Pilih kategori'. Following it are two time selection fields: 'Jam Buka' with the value '12:50 PM' and 'Jam Tutup' with the value '12:50 PM'. Then there are four text input fields: 'Nama Usaha', 'Deskripsi', 'Nomor Telepon', and 'Nomor Whatsapp'. The last field is 'Alamat'. The form is styled with light gray borders and rounded corners.

Gambar 14. Halaman Tambah Produk

4. KESIMPULAN

Aplikasi *Smart Village* Sebagai E-Katalog Bahan Pokok & Media Pemasaran UMKM Kota Cilegon Berbasis *Mobile* yang mampu memberikan kemudahan dalam menyajikan informasi dengan baik, cepat, dan akurat. Sehingga dengan adanya aplikasi *Smart Village* diharapkan dapat membantu pemilik UMKM untuk mempromosikan produk mereka secara luas sehingga diharapkan dapat lebih banyak konsumen dan mempermudah pemilik UMKM untuk mendapatkan izin usaha secara *online* melalui aplikasi *mobile*.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Fahram, M.K. (2016). Aplikasi Fasilitas Umum Provinsi Banten Berbasis Lokasi Pada Platform Android. *Jurnal Insan Unggul*, 4(2), 13–40. <https://doi.org/10.47926/insanunggul.2016.4.2.13-40>
- Risah Prayogi, Y., Hardiansyah, F., Ramadijanti, N., Ahsan, A. S., Erifani, U., & Prayogi, Y. R. (2020). PENERAPAN APLIKASI PELAYANAN DESA BERBASIS MOBILE DENGAN KONSEP SMART VILLAGE DI DESA PEGANTENAN, KECAMATAN PEGANTENAN, KABUPATEN PAMEKASAN. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 646–652. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V4I1.3370>
- Supriadi, A., Fadli H, M. N., & Malik, K. (2016). Membangun Sistem Smart Village Untuk Menciptakan Ekonomi Masyarakat Desa Mandiri Di Desa Alastengah Kecamatan Paiton Kabupaten Probolinggo Berbasis Android. *Prosiding SENTIA 2016 – Politeknik Negeri Malang*, 8, 65–68.
- Vijaya Kusuma, V., Saifudin, A., & Rohmat, S. (2020). Sistem Informasi Pengendalian Persediaan Bahan Produksi Berdasarkan Reorder Point Berbasis Mrp (Material Requirement Planning) Pada PT. Tereos FKS Indonesia. *Jurnal Insan Unggul*, 8(1), 1–22. <https://doi.org/10.47926/insanunggul.2020.8.1.1-22>