

Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan berbasis *web multimedia*

Desi Puspita, Siti Aminah

Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam
email: desi_ofira@yahoo.com

Jl. Masik Siagim No.75 Simpang Mbacang Kec. Dempo Tengah Kota Pagar Alam

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan berbasis *web multimedia* yang menyediakan layanan publik untuk belajar berwirausaha. Dimana warga desa yang kebanyakan awam dalam penggunaan IT (Teknologi Informasi) serta kemampuan terbatas dalam memahami istilah-istilah IT dan keilmuan lainnya yang terkesan rumit untuk dimengerti padahal minat masyarakat pedesaan untuk belajar kewirausahaan cukup besar, dan juga masyarakat selama ini untuk mendapatkan informasi kewirausahaan belum optimal karena kemudahan dan kelengkapan dalam penggunaan teknologi informasi khususnya dalam pembelajaran wirausaha masih sangat kurang. Metode pengembangan sistem yang digunakan yakni *Rapid Application Development (RAD)* dengan tahapan antara lain : *requirements planning*, *RAD design workshop*, dan *implementation*. Manfaat dari sistem ini dapat memberikan manfaat kemandirian desa karena kemampuan wirausaha desa semakin meningkat dan desa memiliki kemampuan daya saing. Hasil dari penelitian adalah berupa Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan berbasis *web multimedia*.

Kata Kunci: Pedesaan, *Website*, Kewirausahaan, *Multimedia*.

1 PENDAHULUAN

Penerapan Sistem Informasi Desa yang dikembangkan untuk memudahkan perbantuan ke pedesaan baik dalam manajemen organisasi/tata kelola desa, profil dan potensi desa, pelayanan publik, dan lain sebagainya. Sistem yang dikembangkan juga hanya untuk per desa tidak terhubung dengan desa-desa lainnya dalam satu kelurahan atau desa lainnya dalam kelurahan yang berbeda. Banyak sistem yang dikembangkan juga belum optimal memberikan kemudahan bagi masyarakat desa yang awam yang sangat ingin belajar berwirausaha dengan keterbatasan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi informasi. Warga desa yang kebanyakan awam dalam penggunaan IT (Teknologi Informasi) serta kemampuan terbatas dalam memahami istilah-istilah IT dan keilmuan lainnya yang terkesan rumit untuk dimengerti padahal minat masyarakat pedesaan untuk belajar kewirausahaan cukup besar. Oleh karena itu, peneliti bermaksud membuat sistem informasi manajemen kewirausahaan pedesaan yang memudahkan banyak pihak baik di tingkat pedesaan, kelurahan maupun mitra desa/sponsor dapat berinteraksi dalam pembangunan desa. Warga desa yang satu juga dapat belajar mengenai keberhasilan kegiatan wirausaha desa yang lain, saling bertukar informasi dan ilmu wirausaha, desa juga dapat menonjolkan kegiatan-kegiatan wirausaha desa secara *up to date*.

Desa dapat melakukan pengolahan data untuk desanya dan sekaligus dapat menyebarluaskan hasil-hasil wirausaha, melakukan promosi, dan bahkan dapat melakukan penawaran kepada mitra desa/sponsor lainnya yang mau dan berminat menjalin kerjasama dengan desa bahkan dapat melakukan transaksi untuk penjualan hasil-hasil wirausaha. Pembuatan sistem informasi manajemen kewirausahaan pedesaan ini tujuannya yang terpentingnya adalah memberikan kemudahan dalam belajar berwirausaha dan memang ditujukan untuk warga desa yang awam dengan menonjolkan multimedia pembelajaran wirausaha yang interaktif. Dalam

jangka panjang sistem informasi manajemen kewirausahaan perdesaan akan dapat memberikan kemanfaatan pada terbentuknya kemandirian warga desa dan mendukung pelaksanaan otonomi desa dalam kegiatan-kegiatan wirausaha/bisnis yang tentu saja akan mensejahterakan desa tersebut.

2 METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. Wawancara dengan staf Kantor Kecamatan Pagar Alam Utara dan masyarakat yang mempunyai wirausaha.
2. Observasi dilakukan terhadap proses pendataan untuk Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan.
3. Dokumentasi dilakukan dengan mempelajari instrumen yang digunakan dalam melakukan proses pembangunan Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan berbasis *Web Multimedia*.
4. Studi pustaka yang berasal dari sumber-sumber kepustakaan sebagai landasan dalam menganalisis permasalahan yang disusun dalam penelitian ini.

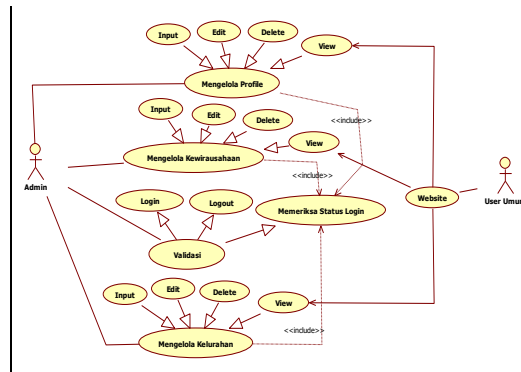
2.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangn yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development* (RAD), Menurut Kendall (2010) dalam penelitian (Kelvin Wijaya, 2015) RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkatperangkat lunak. Terdapat tiga fase dalam RAD yaitu *requirements planning*, *RAD design workshop*, dan *implementation*. Tahapan RAD terdiri dari tiga fase, yaitu :

1. *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan), yaitu:
 - a. Tujuan adalah mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objektifitas dari sistem yang akan dibangun, dengan cara mengumpulkan data dari *stakeholder*.
 - b. Aktivitas yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung dan mengumpulkan data dari buku-buku dan dari jurnal-jurnal yang menunjang dan relevan.
 - c. Hasil yang didapatkan berupa prosedur pengambilan data penelitian dan spesifikasi kebutuhan sistem
2. *RAD Design Workshop*, yaitu:
 - a. Tujuannya adalah merancang semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
 - b. Aktivitas yang dilakukan dengan melakukan identifikasi pelaku, analisis proses dan kinerja sistem, mengidentifikasi struktur objek dan relasinya, pemodelan interaksi obyek dan behavior, dan mendesain Antarmuka.
 - c. Hasil yang didapatkan berupa Pemodelan Software, Rancangan Basis Data dan Desain Antarmuka.
3. *Implementation* (Penerapan), yaitu:
 - a. Tujuannya adalah mengimplementasikan metode, program sesuai dengan kebutuhan sistem.
 - b. Aktivitas yang dilakukan : menentukan implementasi Basis Data, Pemrograman, antarmuka, dan Pengujian.
 - c. Hasil yang didapatkan berupa *website*.

2.3. Use Case Diagram

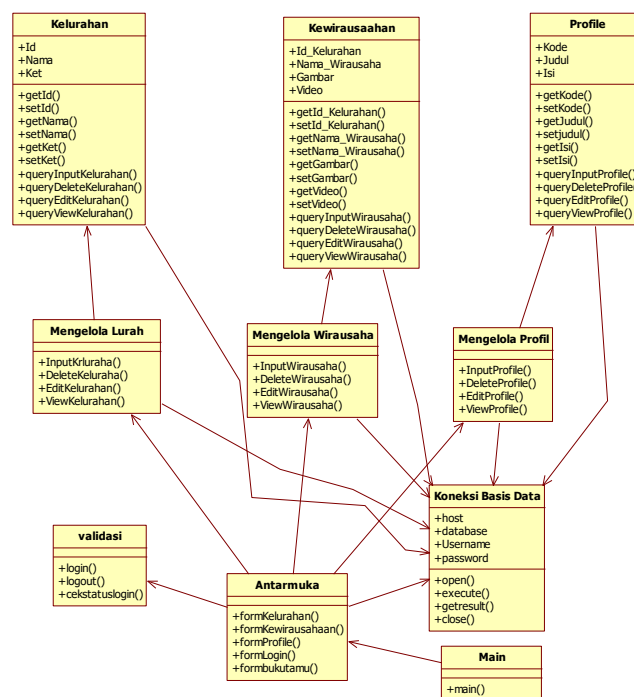
Perancangan dari aplikasi Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Perdesaan berbasis *Web* menggunakan UML. Perancangan ini dimulai dari konsep hasil analisis yang digambarkan melalui *use case diagram*, dimana actor dari aplikasi ini ada dua actor atau pengguna yaitu Admin dan User umum. User umum disini adalah masyarakat luas yang membuka *website*.



Gambar 1. Use Case Diagram

2.4. Class Diagram

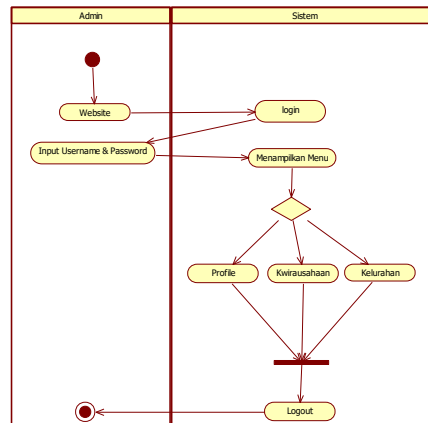
Class diagram digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. *Class diagram* memberikan gambaran system secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa *class diagram* untuk system tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. Dapat dibuat beberapa diagram sesuai dengan yang diinginkan untuk mendapatkan gambaran lengkap terhadap system yang dibangun. Berikut gambar *Class Diagram* yang digunakan.



Gambar 2. Class Diagram

2.5. Activity Diagram Admin

Activity Diagram Admin menggambarkan tahapan interaksi antara *admin* ke dalam sistem dimana *admin* dapat melakukan *login* ke dalam sistem, maka sistem akan melakukan cek *validasi* data yang dimasukkan ke dalam sistem, apabila data *valid* maka *admin* dapat melakukan *insert* seperti tambah, hapus dan *edit*. kemudian akan disimpan sebagai data baru oleh sistem, lalu *admin* dapat melanjutkan aktifitasnya.



Gambar 3. Activity Diagram Admin

2.6. Interface Menu Utama

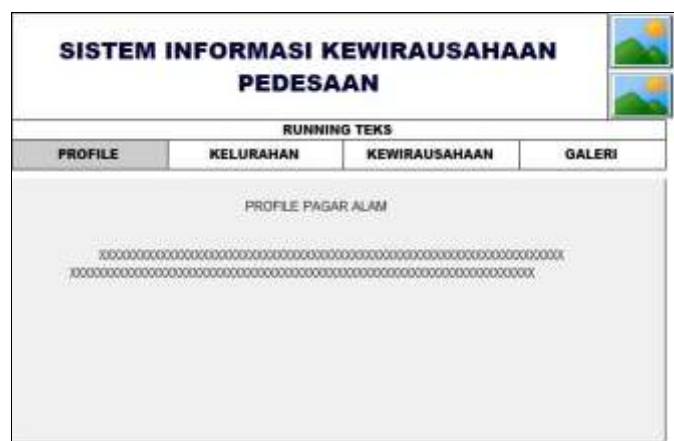
Halaman utama merupakan halaman awal yang ditampilkan pada saat pengunjung baik *admin* maupun *user* umum membuka Sistem Informasi Kewirausahaan. Halaman ini memuat ucapan selamat datang ,menu yang terdiri dari Materi dan Evaluasi dan tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Interface Menu Utama

2.7. Interface Profile

Interface profile berisikan tentang sejarah kewirausahaan kota pagar alam dan pedesaan, dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. Interface Profile

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dari kajian rancangan dan analisa berjalan maka didapatkan hasil bahwa sistem informasi manajemen kewirausahaan pedesaan berbasis *web multimedia* dapat dijalankan dan hasilnya sesuai dengan yang direncanakan. Hasil dari *layout* sistem informasi manajemen kewirausahaan pedesaan sebagai berikut :

3.1. Halaman Menu Utama

Halaman utama merupakan halaman awal yang ditampilkan pada saat pengunjung membuka halaman web, baik *admin* maupun *user* umum membuka Sistem Informasi Kewirausahaan pedesaan, dapat di lihat pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Menu Utama

3.2. Halaman Kewirausahaan

Halaman kewirausahaan merupakan rancangan yang berisikan tentang video yang ada di pedesaan kota Pagar Alam. Dimana *user* umum bisa langsung melihat hasil kewirausahaan pedesaan kota pagar alam, dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Kewirausahaan

3.3. Halaman Galeri

Halaman Galeri merupakan halaman yang berisikan tentang foto-foto kegiatan kewirausahaan pedesaan, menampilkan hasil foto kewirausahaan dan kegiatan yang ada di area kecamatan pagar alam utara tersebut, dapat dilihat pada gambar 8.



Gambar 8. Halaman Galeri

4 KESIMPULAN

Adapun kesimpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan sebuah aplikasi berupa Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan berbasis *web multimedia*.
2. Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Pedesaan berbasis *web multimedia* digunakan untuk membantu masyarakat mendapatkan memberikan informasi lengkap tentang hasil kewirausahaan pedesaan Pagar Alam.

Ucapan Terimakasih

Penelitian ini merupakan hibah penelitian dosen pemula (PDP) yang dibiayai oleh Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi sesuai dengan Kontrak Penelitian Tahun Anggaran 2018. Kami banyak mengucapkan terima kasih kepada Pemerintah Kota Pagar Alam dan Masyarakat Pagar Alam atas kesediaan menjadi responden. Serta terima kasih juga kami sampaikan kepada petugas lapangan dan petugas survey.

Referensi

- Binanto, W. (2010). *Multimedia Digital: DasarTeori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Hadi, S. A. (2003). *Multimedia Interaktif dan Flas* . Yogyakarta: PT Graha Ilmu.
- Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartono, B. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ilham Eka Putra, W. (2015). Rancang Bangun Aplikasi Promosi Pariwisata Berbasis Multimedia Interaktif Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat. *TEKNOIF*, 54-62.
- Kelvin Wijaya, H. W. (2015). Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa dengan Metode Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution di Universitas Sam Ratulangi Manado. *E-journal Teknik Informatika*, 05 (1), 1-6.
- M.Suyanto. (2005). *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Muslim, B. (2016). *Pengantar Teknologi Pagar Alam*. Pagar Alam: deepublish.
- Simarmata, J. (2010). *Rekayasa Web*. Medan: Andi.
- Sumarto Dian Waluyo, D. T. (2016). Pengembangan Sistem Informasi Administrasi Kependudukan di Kantor Kelurahan Berbasis Multimedia. *STT-Garut*, 1-6.
- Sutarman. (2007). *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Taufiq, R. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Tangerang: Graha Ilmu.
- Welly Marizka Sandy, M. L. (t.thn.). Media Informasi Interaktif Wisata Budaya Kabupaten Pacitan Berbasis Multimedia: Studi Kasus Upacara Adat Unggulan Kecamatan. *IJCSS*, 1-4.