

## Rancang Bangun Website e-Commerce UMKM di Kelurahan Kebungson Menggunakan Metode Waterfall

Deva Ady Surya<sup>1</sup>, Umi Chotijah<sup>2</sup>

Universitas Muhammadiyah Gresik

Jl. Sumatera No.101, Gn. Malang, Randuagung, Kec. Kebomas, Kab. Gresik, Jawa Timur

Corresponding author's e-mail: [devabopa3@gmail.com](mailto:devabopa3@gmail.com)

*Submitted Date: 05 February 2024*

*Accepted Date: 13 February 2024*

**Abstrak** - Berkembangnya teknologi digital serta juga internet membuka peluang besar di berbagai bidang, termasuk bisnis dan perdagangan. Namun, beberapa pelaku UMKM di Kelurahan Kebungson masih menggunakan metode pemasaran konvensional yang kurang efektif, sehingga produk mereka kurang dikenal luas. Kondisi ini mendorong kebutuhan akan solusi berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan daya saing dan memperluas jangkauan pemasaran. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan menerapkan sebuah E-commerce yang berbasis situs web sebagai media promosi dan pemasaran produk UMKM di Kelurahan Kebungson. Website ini dirancang untuk memudahkan pelaku UMKM dalam menyampaikan informasi produk secara efektif, meningkatkan daya tarik konsumen melalui branding yang menarik, dan memperluas cakupan pemasaran tanpa batasan ruang dan waktu. Pemanfaatan website sebagai sarana promosi diharapkan dapat mendorong pertumbuhan ekonomi lokal dan mendukung keberlanjutan UMKM di era digital.

**Kata kunci** : *UMKM, Industri Rumah Tangga, Website*

**Abstract** - The development of digital technology and the internet opens up great opportunities in various fields, including business and trade. However, several MSMEs in Kebungson Village still use conventional marketing methods that are less effective, so their products are not widely known. This condition drives the need for information technology-based solutions to increase competitiveness and expand marketing reach. This research aims to design and implement a website-based E-commerce as a media for promoting and marketing MSME products in Kebungson Village. This website is intended to make it easier for MSMEs to convey product information effectively, increase consumer appeal through attractive branding, and expand marketing coverage without space and time limitations. It is hoped that the use of websites as a promotional tool can encourage local economic growth and support the desires of MSMEs in the digital era.

**Keywords**: *MSMEs, Home Industry, Website*

### 1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi merupakan aspek yang tak terpisahkan dalam kehidupan modern, karena kemajuan teknologi ini sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan serta inovasi yang dirancang untuk memberikan dampak positif, kenyamanan, dan metode baru dalam menjalani aktivitas manusia. Dalam dekade terakhir, masyarakat telah merasakan berbagai manfaat yang dihasilkan oleh perkembangan teknologi terutama internet. kemajuan teknologi informasi telah menjangkau berbagai aspek kehidupan, terutama dengan semakin luasnya penggunaan internet yang menciptakan banyak peluang dalam berbagai bidang, termasuk bisnis dan perdagangan. Teknologi ini memungkinkan aktivitas pemasaran dan penjualan dapat dilakukan setiap saat dan di berbagai tempat tanpa keterbatasan tempat dan waktu, serta dapat mentransmisikan berbagai jenis data seperti gambar, teks, pesan, suara, animasi, dan video. Oleh karena itu, tidak sedikit pelaku usaha yang memanfaatkan teknologi ini untuk memasarkan produk dan layanan mereka.

Dalam era globalisasi saat ini penggunaan sistem informasi yang terus meningkat mengharuskan segala sesuatu dilakukan dengan cepat. Perkembangan di dunia bisnis mendorong pengusaha untuk mengadopsi teknologi sistem informasi sebagai sistem untuk menjalankan bisnis. Namun kurangnya pemasaran produk yang dilakukan oleh pelaku usaha menyebabkan beberapa pelaku UMKM di Kelurahan Kebungson kurang menyebar dan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Beberapa pengusaha masih menerapkan sistem pemasaran yang terbilang konvensional, bergantung pada informasi dari satu pelanggan ke pelanggan lainnya, dan mengharuskan pelanggan untuk datang langsung jika ingin membeli produk. Di samping itu, produk sering

dipasarkan dengan cara menitipkan barang di toko-toko sekitar, yang mengakibatkan jangkauan pemasaran belum optimal. Situasi ini melihat bahwa kurangnya daya tarik untuk menarik pelanggan dan memasarkan produk atau jasa yang ditawarkan. Menyikapi permasalahan ini, perlu adanya teknologi sebagai sarana promosi atau pemasaran untuk meningkatkan ketertarikan konsumen dan membuka peluang bersaing di pasar. Pemanfaatan internet sebagai sarana promosi, seperti yang dinyatakan oleh Hariningsih (2013), terus mengalami perkembangan dan memberikan pilihan baru selain media konvensional. Banyaknya kelebihan internet jika dibandingkan dengan media tradisional menjadikannya semakin menarik bagi para pelaku bisnis.

Kelurahan Kebungson merupakan salah satu kelurahan di daerah Gresik tepatnya di Jalan Kh. Kholil, Kemuteran, Kec. Gresik, Kab. Gresik. Kebungson merupakan salah satu lokasi yang memiliki nilai sejarah penting di Gresik, karena menjadi tempat makam Nyai Ageng Pinatih, tokoh berpengaruh dalam sejarah wilayah ini. Selain itu, Kebungson juga dikenal sebagai jantung dari Bandar Grisse dan menjadi salah satu wilayah yang menjadi daya tarik wisatawan. Maka, sebagian besar masyarakat memenuhi perekonomian mereka dengan menjadi pelaku UMKM. Kelurahan ini memiliki peran penting dalam mendukung program pembangunan dan pelayanan masyarakat di wilayahnya. Secara geografis, Kebungson terletak dekat dengan kelurahan-kelurahan lain di Kecamatan Gresik, yang menciptakan hubungan sosial dan ekonomi yang kuat antarwarga sekitar. Sebagai kelurahan yang terus berkembang, Kebungson memiliki potensi besar untuk memajukan masyarakat melalui berbagai program pemberdayaan dan pengembangan ekonomi, terutama bagi pelaku UMKM lokal. Mengingat persaingan ekonomi yang semakin ketat di era modern, inisiatif untuk meningkatkan daya saing dan kualitas pelayanan di sektor ekonomi, kesejahteraan, serta pemberdayaan masyarakat menjadi sangat penting. Potensi ini diharapkan dapat menjadikan Kebungson sebagai kelurahan yang mandiri dan maju di Kabupaten Gresik.

Untuk itu, perlu adanya pendekatan khusus agar daya saing pelaku UMKM meningkat dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam menghadapi persaingan yang semakin ketat. Dengan memaksimalkan penggunaan teknologi, UMKM dapat mengembangkan usaha mereka agar produk atau jasa yang ditawarkan lebih dikenal dan tersebar secara global. Selain itu, upaya memperkenalkan produk mereka juga penting, salah satunya melalui penggunaan Website sebagai sarana pemasaran produk UMKM di Kebungson yang merupakan langkah positif untuk meningkatkan perekonomian Indonesia. Internet menjadi elemen vital dalam dunia usaha, khususnya dalam aspek pemasaran, dan media sosial juga berperan besar dalam perkembangan bisnis di zaman modern saat ini, sebab selain mudah diakses, biaya yang diperlukan juga tergolong murah.

Dalam meningkatkan daya tarik usaha mikro, kecil, dan menengah diperlukan teknologi informasi yang mampu menjangkau konsumen. Penggunaan teknologi informasi dalam sektor bisnis dapat dilakukan melalui pengembangan sistem informasi berbasis web. Internet menawarkan berbagai peluang baru untuk berbisnis, dengan World Wide Web menjadi fokus utama bagi banyak organisasi. Sistem informasi berbentuk website bertujuan untuk membantu memudahkan pelaku usaha dalam menarik perhatian serta menyampaikan informasi tentang usaha atau aktivitas yang dilakukan dengan cara efisien dan efektif. Hal ini bermaksud untuk memperkuat kemampuan kompetitif produk sekaligus menyebarluaskan jangkauan pemasaran. Situs web yang dapat diakses kapanpun dan di manapun memiliki peran yang krusial dalam mendukung perkembangan ekonomi yang berkelanjutan dan meningkatkan kesejahteraan pelaku UMKM.

Berdasarkan permasalahan yang ada kami melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagai bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu dengan merancang sebuah situs web yang berfungsi sebagai media, alat, dan infrastruktur untuk pemasaran serta promosi produk-produk UMKM di Kelurahan Kebungson, serta membangun branding pada logo mereka agar lebih menarik untuk mempermudah konsumen mengingat produk yang mereka miliki. Dari latar belakang ini, saya sebagai penulis membuat artikel yang berjudul "Implementasi Teknologi Informasi untuk Keberlanjutan UMKM pada Era Digital di Kelurahan Kebungson" untuk mempermudah penyampaian informasi mengenai produk UMKM di Kelurahan Kebungson dengan memaksimalkan penggunaan kemajuan teknologi.

## 2. Tinjauan Pustaka

### 2.1 UMKM

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah atau yang biasa disebut UMKM merupakan entitas ekonomi yang dimiliki oleh individu, kelompok, badan usaha kecil, atau rumah tangga, yang memiliki peranan vital dalam perekonomian Indonesia. Ini termasuk dalam aspek pemerataan ekonomi untuk masyarakat kecil, pengurangan tingkat kemiskinan, dan kontribusi terhadap pendapatan devisa. Sedangkan menurut Tambunan (2020) dalam Halim (2020), ditetapkan sebagai entitas usaha yang dijalankan dengan berdiri sendiri oleh individu atau badan usaha di seluruh sektor ekonomi. Definisi UMKM bervariasi dalam setiap referensi, berdasarkan berbagai instansi, lembaga, atau peraturan dan merujuk pada UU No. 20 tahun 2008 tentang UMKM adalah :

1. Usaha Mikro mengacu pada kegiatan bisnis produktif yang dijalankan secara perorangan atau entitas sesuai kriteria yang ditetapkan dalam aturan peraturan hukum yang berlaku.
2. Usaha Kecil merupakan kegiatan aktivitas bisnis produktif yang berdiri sendiri, dikelola oleh perorangan atau entitas yang tidak berstatus sebagai afiliasi atau terhubung dengan usaha menengah maupun usaha besar, dan memenuhi kriteria yang telah diatur dalam hukum yang berlaku.
3. Usaha Menengah adalah kegiatan ekonomi mandiri yang dijalankan oleh perorangan atau entitas yang tidak merupakan afiliasi atau cabang dari Usaha Kecil maupun Usaha Besar, serta memiliki aset bersih atau jumlah pendapatan tahunan yang memenuhi ketentuan yang ditetapkan pada peraturan hukum yang berlaku.

### 2.2 Sistem Informasi

SI Merupakan sebuah sistem terpadu yang dirancang dan juga dikembangkan untuk mengumpulkan, mengatur, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna membantu pengambilan keputusan serta operasi dalam sebuah organisasi. Sistem ini meliputi perangkat lunak, perangkat keras, jaringan, dan proses yang menyelaraskan data untuk tujuan tertentu. Contoh dari sistem ini meliputi SI manajemen, akuntansi, dan kesehatan. Abdul Kadir dalam Lestari, et.al (2018) berpendapat bahwa “SI adalah gabungan dari prosedur operasional, data, individu, dan teknologi informasi yang terstruktur untuk menggapai tujuan”. Dengan demikian sistem ini berfungsi sebagai integrasi dari berbagai elemen yang saling mendukung, sehingga hasil akhirnya dapat dijadikan dasar dalam menyusun perencanaan yang terukur.

### 2.3 Pengertian Website

Website merupakan kumpulan informasi digital yang tersusun dalam suatu kesatuan. Informasi yang disajikan dalam bentuk gambar, teks, video maupun audio, yang terhubung dengan jaringan internet. Untuk mengakses informasi yang terdapat pada website pengguna memanfaatkan browser, seperti Google Chrome, Microsoft Edge, atau lainnya (Abdulloh, 2016). Trimarsiah dan Arafat (2017) mengungkapkan bahwa website merupakan sebuah sarana informasi yang tersedia secara online. Selain sebagai media penyampaian informasi, website juga berfungsi sebagai media untuk mempromosikan usaha memasarkan produk atau jasa, meningkatkan visibilitas dan kesadaran tentang produk atau layanan. Secara definisi, website adalah sekumpulan halaman dalam satu URL, yang terhubung melalui dalam jaringan World Wide Web di Internet. Oleh karena itu, bahwa website dapat dimanfaatkan secara luas, baik untuk keperluan usaha, penyebaran informasi, maupun sebagai sarana hiburan.

### 2.4 Kelurahan Kebungson

Kelurahan Kebungson berada di Kec. Gresik, Kab. Gresik, Jawa Timur. Daerah ini memiliki nilai sejarah signifikan, termasuk makam Nyai Ageng Pinatih, dan berfungsi sebagai pusat ekonomi lokal yang ditopang oleh kegiatan UMKM. Dengan potensi besar yang ada, pengembangan teknologi informasi di Kebungson diharapkan dapat memperkuat keberlanjutan UMKM serta meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat.

### 2.5 Website Pemasaran UMKM

Website pemasaran UMKM adalah sebuah platform digital yang diperuntukkan bagi pelaku UMKM untuk memasarkan, menjual produk, serta berinteraksi dengan pelanggan secara online. Dengan menggunakan website pemasaran, UMKM dapat memperluas jangkauan pasar mereka, meningkatkan visibilitas produk, dan memberikan informasi yang lebih lengkap kepada konsumen, seperti katalog produk, harga, deskripsi, serta kontak bisnis. Website ini juga memungkinkan untuk menggunakan berbagai teknik pemasaran digital, seperti pemasaran konten, dan integrasi dengan media sosial untuk menarik lebih banyak pelanggan. Di era digital, kehadiran website bagi UMKM tidak hanya meningkatkan daya saing, tetapi juga memberikan kemudahan dalam pengelolaan transaksi dan analisis perilaku konsumen melalui data yang dikumpulkan di platform.

## 2.6 Visual Studio Code

VS Code merupakan kode editor sumber yang bersifat gratis, dikembangkan oleh Microsoft untuk pengembangan aplikasi dan pemrograman, mendukung banyak bahasa seperti JavaScript, Python, dan C++. VS Code menawarkan berbagai fitur utama, termasuk IntelliSense yang memberikan saran otomatis dan informasi sintaks, alat debugging untuk membantu mendeteksi dan mengatasi bug, serta integrasi Git untuk pengelolaan versi dan kerja sama. Dengan dukungan ekstensi dari Marketplace, pengguna dapat menambahkan fitur lain, seperti tema dan dukungan bahasa tambahan, membuat VS Code sangat fleksibel dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu. Didesain untuk beroperasi di beragam platform, termasuk Windows, macOS, dan Linux, VS Code telah salah satu menjadi pilihan utama bagi para pengembang.

## 3. Metode Penelitian

Dalam merancang sistem informasi untuk pengolahan data, beberapa tahapan diperlukan. Untuk memperoleh data dan informasi yang mendukung penyempurnaan hasil penelitian ini, peneliti menerapkan metode pengumpulan data yang terdiri dari:

### a. Observasi

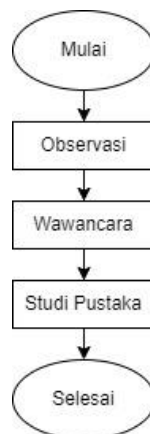
Pada tahap ini, penulis mengidentifikasi permasalahan yang ada, lalu melakukan pengamatan langsung di lapangan untuk melihat bagaimana sistem dan proses yang berlangsung, dan mengumpulkan informasi serta data penting yang mendukung pengembangan sistem informasi dengan menggunakan pendekatan steganografi.

### b. Wawancara

Melakukan sesi tanya jawab dengan Lurah serta warga atau pelaku UMKM di daerah Kebungson dengan maksud agar mendapatkan informasi serta data yang akurat dan sesuai.

### c. Studi Pustaka

Menjadi dasar pengetahuan mengenai materi yang digunakan dalam penelitian ini. Hal ini melibatkan studi dan pemahaman terhadap teori-teori yang berfungsi sebagai pedoman serta referensi dalam mengatasi masalah dan mengeksplorasi penelitian terkait yang bersumber dari internet, buku, dan jurnal yang berhubungan dengan tema penelitian ini.



Gambar 3.1 Flowchart pengumpulan data

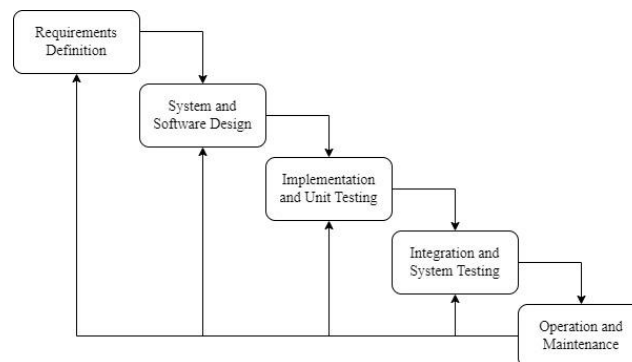
## 3.1 Metode Perancangan

Tahapan perancangan sistem bertujuan untuk mengalokasikan semua kebutuhan, baik dalam *software* maupun *hardware*, dengan menciptakan keseluruhan arsitektur sistem. Proses pembuatan perangkat lunak mencakup identifikasi serta pemodelan dari abstraksi inti sistem perangkat lunak. Fokus perancangan ini adalah untuk menyajikan visualisasi mengenai sistem yang akan dibuat. Metodologi yang dipakai dalam perancangan website untuk pelaku UMKM adalah metode waterfall, yang merupakan salah satu model dalam pengembangan perangkat lunak. Metode *Waterfall* memiliki urutan langkah-langkah sebagai berikut :

### 1. Analisis dan definisi kebutuhan

Tahap ini adalah langkah awal dalam pengembangan sistem yang bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis kebutuhan dari pengguna atau pemangku kepentingan, seperti layanan sistem, batasan, dan tujuan berdasarkan observasi. Selanjutnya, langkah-langkah yang harus dilakukan oleh sistem akan dirumuskan secara merinci.

2. Perancangan sistem dan perangkat lunak  
Tahapan berikutnya adalah mendesain sistem yang memperhatikan semua kebutuhan untuk hardware maupun software dengan menyusun arsitektur sistem yang menyeluruh, mencakup aspek-aspek seperti arsitektur sistem, antarmuka, data, dan algoritma. Proses desain juga mencakup identifikasi dan pemodelan abstraksi dari sistem dasar yang bertujuan untuk membuat cetak biru sebagai panduan pengembangan perangkat lunak.
3. Penerapan dan percobaan unit  
Pada fase ini, desain perangkat lunak diubah menjadi sejumlah program atau modul kemudian dilakukan percobaan untuk memastikan bahwa masing-masing unit sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Tahapan ini adalah tahap penutupan dari proses penerapan sistem baru dan bertujuan untuk mempersiapkan sistem agar siap untuk digunakan, serta merealisasikan sistem yang telah didesain.
4. Integrasi dan pengujian sistem  
Setelah melalui tahapan perancangan, unit-unit perangkat lunak digabungkan dan diuji untuk membentuk keseluruhan sistem, guna memastikan bahwa sistem berjalan sesuai kebutuhan dan harapan. Setelah tahap pengujian, perangkat lunak siap untuk diserahkan kepada pengguna.
5. Operasi dan pemeliharaan  
Setelah sistem beroperasi dalam lingkungan nyata, tahapan ini menjadi fase yang paling panjang. Pemeliharaan mencakup perbaikan kesalahan yang mungkin belum teridentifikasi, peningkatan pada komponen sistem, serta penyesuaian layanan sistem untuk memenuhi kebutuhan yang baru.



Gambar 3.2 Tahapan metode *waterfall*

#### 4. Hasil dan Pembahasan

Pembuatan Website adalah ide mengenai sistem pemasaran produk UMKM di Kelurahan Kebungson dalam memperluas jangkauan pasar melalui media online. Dengan adanya sistem informasi ini, berharap dapat memberikan dukungan kepada pelaku UMKM dalam memasarkan produk mereka. Setelah melakukan penelitian yang mendalam dan berdasarkan metode yang dilakukan ada beberapa permasalahan yang menghambat pemasaran para pelaku usaha. Oleh karena itu, perlu untuk merancang website yang sesuai dengan kebutuhan mitra, sehingga bermanfaat bagi pelaku UMKM di Kelurahan Kebungson untuk memasarkan produk maupun jasa mereka. Dalam hasil penelitian ini menunjukkan langkah pertama adalah mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh pelaku UMKM di Kelurahan Kebungson, untuk menemukan solusi dalam merancang sistem informasi bagi UMKM

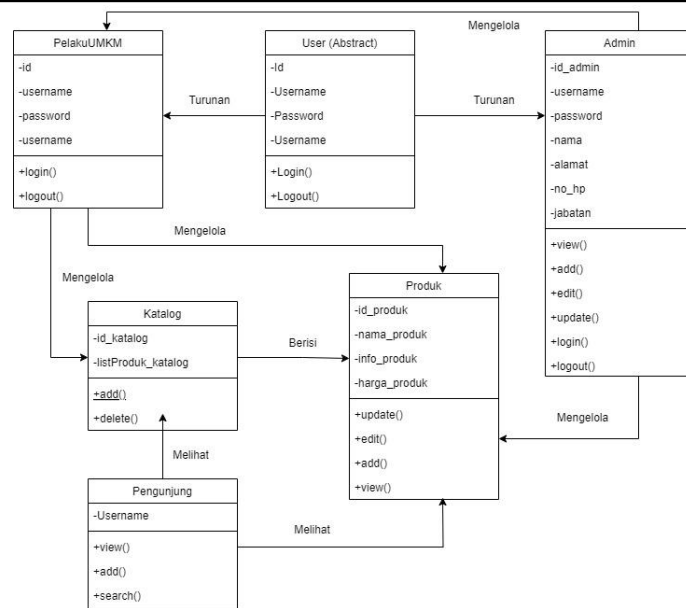
##### 4.1 Perancangan Sistem

Merancang sistem juga merupakan langkah penting dalam proses pengembangan perangkat lunak atau sistem informasi di mana kebutuhan yang telah diidentifikasi diterjemahkan menjadi solusi teknis. Tujuannya adalah untuk membuat cetak biru (blueprint) sistem yang akan dibangun, mencakup struktur, komponen, dan alur kerja sistem. Tahap ini merupakan fondasi penting sebelum implementasi sistem untuk mengetahui jika ada kesalahan dalam desain yang mungkin dapan menyebabkan kegagalan pada tahap selanjutnya. Perancangan sistem dilakukan dengan memanfaatkan UML yang meliputi Diagram Use Case, Activity, dan Class.

##### 1. Use Case Diagram

Merepresentasikan use case ditetapkan berdasarkan kebutuhan fungsional yang akan dikembangkan agar proses pengerjaannya menjadi lebih terstruktur dan terfokus. Diagram Use Case untuk Sistem pemasaran pelaku UMKM dapat direpresentasikan seperti berikut :





Gambar 4.3 Class Diagram

#### 4.2 Perancangan User Interface (UI)

*User Interface* adalah proses membangun desain antarmuka agar manusia dapat berinteraksi dengan suatu produk dengan mudah. proses ini juga tidak kalah pentingnya pada sistem perangkat lunak karena hampir semua memiliki antarmuka pengguna. Antarmuka yang kurang menarik dapat mempengaruhi dalam ketertarikan calon pembeli. Perancangan antar muka menjelaskan rancangan tampilan dari setiap form yang nantinya akan digunakan pada tampilan sistem informasi nyata. Meskipun produk memiliki konsep yang luar biasa dari pemilikinya dan teknologi canggih yang diterapkan oleh tim pengembang, produk tersebut tidak akan berhasil jika pengguna merasa bingung, takut, atau tidak mengetahui cara penggunaannya. Perancangan *User Interface* digunakan sebagai panduan bagi pengembang dalam menciptakan tampilan website yang diinginkan, sehingga menjadi sarana komunikasi antara pengguna dan sistem. Oleh karena itu, merancang *User Interface* juga tidak kalah pentingnya dalam merancang sebuah sistem. Membangun desain antarmuka yang agar manusia dapat berinteraksi dengan suatu produk secara mudah adalah tujuan utamanya.

#### 4.3 Implementasi Sistem Informasi

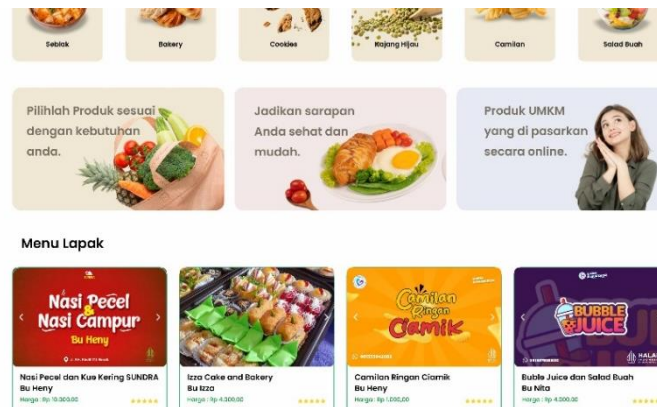
##### 1. Halaman Utama

Tampilan ini merupakan halaman awal sistem pemasaran untuk pelaku UMKM di Kelurahan Kebungson memberikan kemudahan bagi para pengunjung yang menampilkan berbagai macam produk maupun jasa dengan berbagai pilihan dan kebutuhan masing-masing.



Sering di Cari

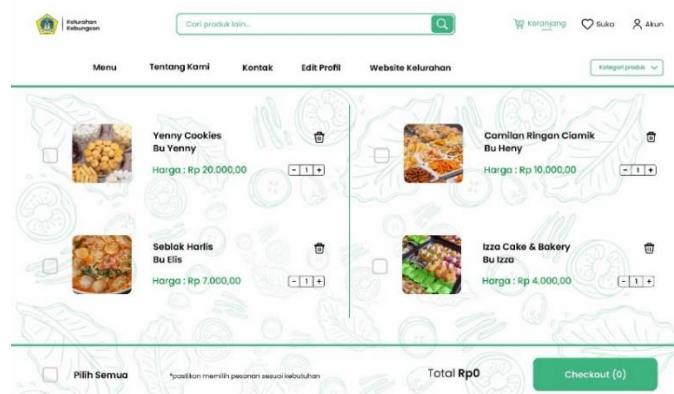
Gambar 4.4 Halaman Utama



Gambar 4.5 Tampilan Menu

## 2. Halaman Keranjang

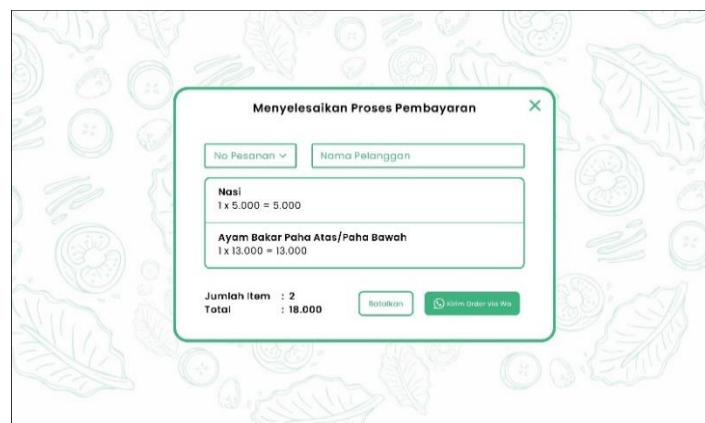
Halaman ini memungkinkan pengguna untuk melihat produk yang telah dipilih sebelumnya dengan menampilkan daftar produk yang dipilih jika ingin menghapus barang dari keranjang dan jika melanjutkan proses pembayaran secara otomatis menampilkan total harga dari barang tersebut.



Gambar 4.6 Halaman Keranjang

## 3. Halaman Pembelian & Pembayaran

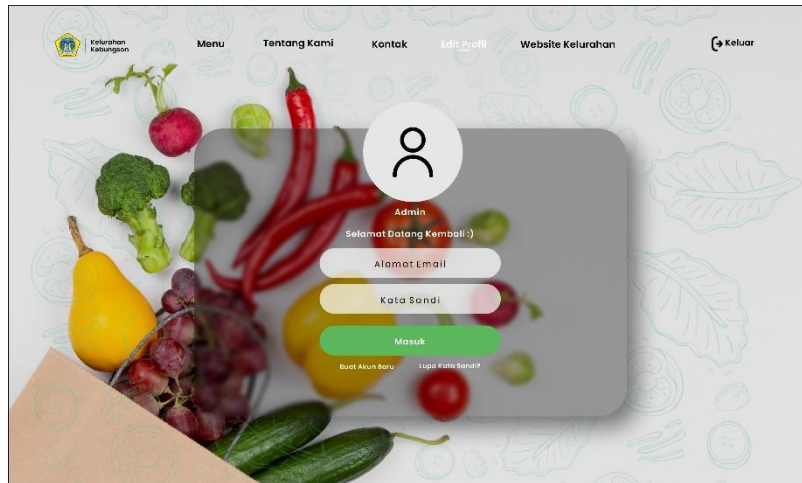
Pada halaman ini sistem akan menampilkan proses pembayaran bagi pengunjung setelah selesai memilih produk dengan menampilkan form untuk memasukkan data pembayaran seperti nama, alamat, metode pembayaran dilakukan secara payment gateway maupun secara langsung.



Gambar 4.7 Halaman Pemesanan

#### 4. Halaman Login

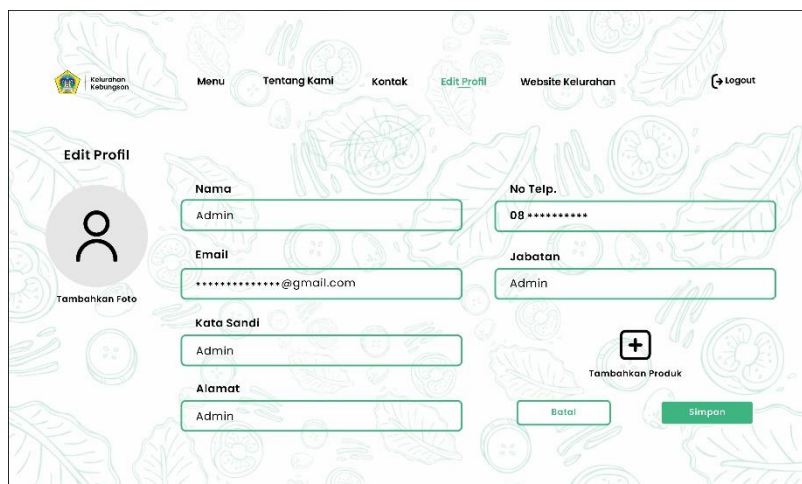
Tampilan ini merupakan halaman yang digunakan admin maupun pengguna untuk masuk ke dalam sistem agar bisa mengelola data dan melakukan pengecekan keamanan di dalam sistem.



Gambar 4.8 Halaman Login

#### 5. Halaman Daftar & Edit Profil

Tampilan ini merupakan halaman yang memungkinkan pengguna baru untuk mendaftarkan diri dan pengguna yang terdaftar dapat memperbarui profil dan juga produk mereka sendiri.



Gambar 4.9 Halaman Edit Profil

#### 5. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil pembahasan di atas, kesimpulannya adalah bahwa perkembangan teknologi sistem informasi sangat berdampak pada penjualan apalagi di dunia bisnis mendorong pengusaha untuk mengadopsi teknologi sistem informasi sebagai sistem untuk menjalankan bisnis. Namun karena kurangnya pemasaran produk yang dilakukan oleh pelaku usaha menyebabkan beberapa pelaku UMKM di Kelurahan Kebungson kurang menyebar dan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Dengan memanfaatkan potensi digital untuk para pelaku UMKM di wilayah ini diharapkan dapat menghadapi tantangan ekonomi modern dengan lebih efektif serta memberikan kontribusi positif bagi pertumbuhan ekonomi lokal. Implementasi ini juga menjadi langkah strategis untuk mendukung keberlanjutan UMKM pada perkembangan era digital saat ini.

#### Daftar Pustaka

1. Damayanti, Sumiati. Sistem Informasi Daya Tarik Pembelian Produk UMKM Home Industri Berbasis WEB. *Konf Nas Sist Inf*. 2018;1(1):502-507.
2. Cahyana Y, Buana U, Karawang P, Ronggowaluyo JHS, Karawang TT. Perancangan Sistem Informasi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Berbasis Web Di Desa Bojongsari. *J IKRAITH-INFORMATIKA*. 2022;6(2):47.
3. Arrohman RA, Az-Zahra HM, Wijoyo SH. Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Produksi Dan Penjualan Umkm Berbasis Web (Studi Kasus Rabbani Food). *J Pengemb Teknol Inf dan Ilmu Komput*. 2019;3(4):3647-3654.
4. Dimas N, Dewi I, Latiefa Z, Rosanto A, Amin S. Perancangan Website sebagai Media Digital Marketing untuk Mendorong Pemasaran UMKM. *J Bina Desa*. 2022;3(3):176-180. doi:10.15294/jbd.v3i3.31328
5. Prilandewi KL, Sukadana IW. Pemanfaatan Digital Marketing Sebagai Media Pemasaran Produk Kerajinan Batok Kelapa Di Desa Batubulan. *Reson J Ilm Pengabd Masy*. 2022;5(2):171. doi:10.35906/resonate.v5i2.809
6. Hardianto AM dk. E-Umkm Aplikasi Pemasaran Produk Umkm Berbasis Android Sebagai Strategi Meningkatkan Perekonomian Indonesia. *Pros SNATIF ke-6 Tahun 2019*. 2019;(2007):96-101.
7. Bukit FRA, A.S GG, Irvan I, Fahmi F. Pembuatan Website Katalog Produk UMKM Untuk Pengembangan Pemasaran dan Promosi Produk Kuliner. *JPPM (Jurnal Pengabd dan Pemberdaya Masyarakat)*. 2019;3(2):229. doi:10.30595/jppm.v3i2.4317
8. Putri AD, Permatasari B, Suwarni E. Strategi Desain Kemasan Sebagai Upaya Peningkatan Daya Jual Produk Umkm Kelurahan Labuhan Dalam Bandarlampung. *J Soc Sci Technol Community Serv*. 2023;4(1):119-123.
9. Safitri YD, Sucipto A. Perancangan User Interface (Ui) Dan User Eperience (Ux) Sistem Pengaduan Pencemaran Lingkungan. *J Teknol dan Sist Inf*. 2022;3(3):26-32.
10. Waqfin MSI, Wulandari SR, Tifliya FM, Indrayani S, Wahyudi W, Roziqin MK. Penerapan Digital Marketing Sebagai Upaya Peningkatan Penjualan pada UMKM di Desa Kepuhdoko Jombang. *Jumat Ekon J Pengabd Masy*. 2021;2(3):155-159. doi:10.32764/abdimas\_ekon.v2i3.2112
11. Edukasi U, Media DAN, Kelompok P, Pinatih B. GAME ANDROID UNTUK EDUKASI DAN MEDIA PEMBELAJARAN. 2021;4(1):1-9.
12. Muhammad Ibnu Rosikhin, Farhanna Mar'i. Pengembangan Sistem Presensi Guru UPT SMPN 34 Gresik Berbasis Web. *Jupiter Publ Ilmu Keteknikan Ind Tek Elektro dan Inform*. 2024;2(1):114-133. doi:10.61132/jupiter.v2i1.59
13. Rochmadi I, Rohmah S. Jurnal REP (Riset Ekonomi Pembangunan). *Ris Ekon Pembang*. 2019;4(2):161-173.
14. Akbhari I, Prathama A. Inovasi Aplikasi E-Peken: Optimalisasi Potensi UMKM Kota Surabaya. *NeoRespublica J Ilmu Pemerintah*. 2023;4(2):396-409.
15. Yusuf M, Mulyono H. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Promosi Berbasis Web Pada Asosiasi UMKM Muaro Jambi. *J Manaj Sist Inf*. 2018;3(1):845-855.