

E-COMMERCE FOR WEBSITE-BASED BAROKAH TEMPEH CHIPS PRODUCTS USING A USER-CENTRIC INTERFACE MODEL

Dwi Yuli Prasetyo¹, Fitri Yunita², Syafrizal Thaher³

¹²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

³Program Studi Teknik Sipil, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Islam Indragiri

Email: dwiyuliprasetyo2@gmail.com¹, fitriyun@gmail.com², arzafa.citra@gmail.com³

ABSTRAK

Keberadaan usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) dalam perekonomian Indonesia memiliki peran yang signifikan dalam pembangunan ekonomi nasional dan sektoral. Namun, keberadaan UMKM yang belum banyak dikenal oleh masyarakat luas berdampak pada pemasaran produk mereka. Keterbatasan ini menjadi tantangan yang cukup besar bagi UMKM dalam mengembangkan usahanya. Penelitian ini bertujuan untuk membantu UMKM Keripik Tempe Barokah di Kota Tembilahan dengan menyediakan perangkat lunak untuk memasarkan, mempromosikan, dan memperkenalkan produk kepada masyarakat melalui media internet. Tujuannya adalah untuk membantu para pelaku UMKM ini agar lebih memahami e-commerce. Fokus penelitian ini adalah UMKM Keripik Tempe Barokah Tembilahan. Kegiatan penelitian ini memberikan manfaat bagi masyarakat, khususnya UMKM Keripik Tempe Barokah Tembilahan. E-commerce melibatkan pembelian, penjualan, dan pertukaran produk, layanan, dan informasi secara elektronik. Hal ini mencakup transfer dana secara elektronik, sistem manajemen inventaris otomatis, dan sistem pengumpulan data yang memanfaatkan jaringan internet komputer. UMKM Keripik Tempe Barokah Tembilahan menerima pelatihan tentang pembuatan situs web produk, bergabung dengan Marketplace yang sudah ada, dan mendesain tampilan produk yang dipasarkan.

Kata kunci: *usaha mikro, kecil, menengah, e-commerce*

1 PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi telah merambah ke berbagai bidang kehidupan, termasuk bisnis dan perdagangan. Dengan bantuan internet, proses pemasaran dan penjualan dapat dilakukan kapan saja tanpa terikat waktu dan tempat. Karena web/internet dapat mengirimkan berbagai jenis informasi seperti teks, grafik, gambar, audio, animasi atau bahkan video, banyak perusahaan yang memanfaatkan teknologi ini dengan membuat situs web untuk mempromosikan bisnisnya. Kini situs ini sudah sangat terkenal di hampir seluruh lapisan masyarakat terutama di negara-negara maju, karena hampir semua informasi dapat diperoleh darinya [1].

Kripik Tempe adalah camilan yang terbuat dari tempe yang diiris tipis, kemudian digoreng hingga menjadi renyah. Tempe sendiri adalah produk makanan tradisional Indonesia yang dibuat dari kedelai yang difermentasi dengan menggunakan jamur *Rhizopus*. Proses fermentasi ini memberikan tempe rasa yang khas dan tekstur yang padat. Ketika tempe diiris tipis dan digoreng, menghasilkan kripik tempe yang memiliki cita rasa gurih, renyah, dan kadang-kadang diberi variasi rasa dengan bumbu-bumbu tertentu. Kripik tempe biasanya dijadikan camilan ringan yang populer di Indonesia dan di beberapa negara lainnya. Camilan ini tidak hanya lezat tetapi juga dianggap sebagai alternatif camilan yang lebih sehat karena tempe kaya akan protein dan nutrisi [2].

Sistem pemasaran produk keripik tempe Barokah Tembilahan saat ini masih menggunakan media sosial karena belum mempunyai toko online, sehingga hal ini menjadi permasalahan dalam sistem pemasaran produk keripik tempe. Menggunakan ruang pemasaran media sosial sebagai alat penjualan. Dengan demikian, cakupan penjualan dan promosi masih kecil karena pemasaran keripik tempe hanya dilihat oleh anggota media sosial. Oleh karena itu, diperlukan analisis dan rekomendasi untuk perancangan *e-Commerce* produk keripik tempe. Ini lebih terkenal dan pemasarannya juga terlihat oleh banyak orang.

Solusi yang di usulkan adalah mengatasi permasalahan permasalahan produk keripik tempe Barokah Tembilaan yakni pengembangan pemasaran melalui perdagangan elektronik. Keuntungan menggunakan sistem Pemasaran ini adalah dapat memperluas cakupan pemasaran, kampanye, memudahkan transaksi pengguna dan meningkatkan pendapatan dengan menggunakan penjualan online yang lebih murah.

2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam upaya menyempurnakan penelitian pada artikel jurnal ini maka dilakukan kajian literatur yang searah mengenai penelitian, terlihat dalam Tabel 1

Tabel 1. Tinjauan Pustaka

No.	Nama Penulis	Judul	Hasil
1.	Nana Saharna, Kasman Rukun	Perancangan sistem <i>E-Commerce</i> berbasis web pada toko indah surya furniture	Dengan pemanfaatan Framework Codeigniter, pembuatan sistem jadi lebih mudah dikarenakan struktur MVC (Model, View, Controller) yang terdapat pada Codeigniter, sehingga pembuatan dan penggunaan coding dengan bahasa pemrograman PHP dapat dilakukan dengan lebih mudah Untuk itu digunakan sistem ecommerce berbasis web agar dapat membantu pemilik toko dalam mempromosikan dan memasarkan produknya serta dapat membantu konsumen membeli produk sesuai dengan kebutuhan [3].
2.	Supriyadi, Lukmanul Hakim	Penerapan Teknologi <i>E-Commerce</i> Untuk Pengembangan Usaha Mikro Kecil Menengah (Studi Pada UMKM Keripik Tempe, Desa Negara Ratu)	Keripik tempe di desa negara ratu mengalami penurunan dalam penjualan produk dikarenakan dampak dari Covid-19. Hal ini perlu diatasi dengan membantu keberlangsungan UMKM dengan memperkenalkan e-commerce. Dalam upaya mengatasi permasalahan tersebut maka pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan dalam menggunakan salah satu aplikasi e-commerce. Dalam hal ini, UMKM dipekerjakan dengan platform Tokopedia seller. Platform tersebut dapat Membantu UMKM Keripik Tempe di Desa Negara Ratu dalam penjualan, pengaturan stok, periklanan, customer service, pengaturan varian produk, dll. Hasil dari pengabdian ini adalah UMKM mendapatkan kemampuan dalam memperluas jaringan pemasarannya melalui ecommerce [4].
3.	Endah Kusumaningsih, Sukardi, Susinggih Wijana	Studi Pengolahan tempe Gembus Menjadi Keripik dengan Kajian Proporsi Tepung Pelapis	Kelompok usaha kecil menengah mempunyai peran yang sangat strategis dalam meningkatkan perekonomian dan kesejahteraan masyarakat. Peran UKM sangat penting dalam kegiatan pemasaran guna mendukung pendapatan rumah tangga. Sampai saat ini, perkembangan usaha kripik banyak dilakukan oleh masyarakat desa Kendalpayak Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang. Seiring dengan ketatnya persaingan didalam dunia usaha, hanya sebagian orang

yang mampu bertahan sampai sekarang. Hanya orang – orang yang mempunyai motivasi dan keuletan dalam usaha yang bisa keluar menjadi pemenang. Didesa Kendalpayak terdapat dua mitra kelompok usaha kripik yang masih eksis sampai saat ini. Berdasarkan hasil pengabdian dapat disimpulkan bahwa pemasaran produk olahan singkong mulai berkembang yakni mulai dipasarkan secara online sehingga dapat meningkatkan produksi dan harga jual [5].

3 METODE PENELITIAN

Model pengembangan sistem yang digunakan penulis adalah metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Menurut Simarmata (2010:39), SDLC mengacu pada model dan proses yang digunakan untuk mengembangkan sistem perangkat lunak dan menjelaskan prosesnya, yaitu. pengembang menerima transisi dari masalah ke solusi. Pengembangan desain sistem informasi (*system development*) dan/atau perangkat lunak (*software design*) dapat berarti merakit suatu sistem atau perangkat lunak yang benar-benar baru atau, lebih sering lagi, melengkapi yang sebelumnya (Nugroho, 2010:2) [6].

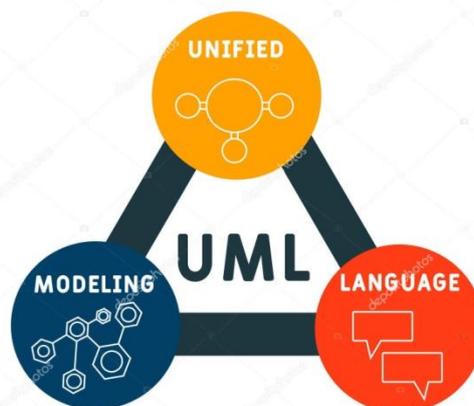


Gambar 1. *System Development Life Cycle*

Metodologi System Development Life Cycle (SDLC) dengan langkah-langkah sebagai berikut (1) Tahap awal yaitu perencanaan (*planning*) adalah menyangkut studi tentang kebutuhan pengguna (*user specification*), studi-studi kelayakan (*feasibility study*) baik secara teknik maupun secara teknologi serta penjadwalan suatu proyek sistem informasi atau perangkat lunak. Pada tahap ini pula, sesuai dengan kakas (*tool*) yang penulis gunakan yaitu UML, (2) Tahap kedua, adalah tahap analisis (*analysis*), yaitu tahapdimana kita berusaha mengenai segenap permasalahan yang muncul pada pengguna dengan mendekomposisi dan merealisasikan use case diagram lebih lanjut, mengenai komponen-komponen sistem atau perangkat lunak, objek-objek, hubungan antar objek dan sebagainya, (3) Tahap ketiga, adalah tahap perencanaan (*design*) dimana penulis mencoba mencari solusi dari permasalahan yang didapat dari tahap analisis, (4) Tahap keempat, adalah tahap implementasi dimana penulis mengimplementasikan perencanaan sistem ke situasi nyata yaitu dengan pemilihan perangkat keras dan penyusunan perangkat lunak aplikasi (*pengkodean/coding*), (5) Tahap kelima, adalah pengujian (*testing*), yang dapat digunakan untuk menentukan apakah sistem atau perangkat lunak yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna atau belum, jika belum, proses selanjutnya adalah bersifat iteratif, yaitu kembali ke tahap – tahap sebelumnya. Dan tujuan dari pengujian itu sendiri adalah untuk menghilangkan atau meminimalisasi cacat program (*defect*) sehingga sistem yang dikembangkan benar – benar akan membantu para pengguna saat mereka melakukan aktivitas-aktivitasnya, (6) Tahap keenam, adalah tahap pemeliharaan (*maintenance*) atau perawatan dimana pada tahap ini mulai dimulainya proses pengoperasian sistem dan jika diperlukan melakukan perbaikan-perbaikan kecil. Kemudian jika waktu penggunaan sistem habis, maka akan masuk lagi pada tahap perencanaan [7].

Metode analisis data merupakan bagian dari proses analisis dimana data primer atau sekunder dikumpulkan kemudian diolah untuk menarik kesimpulan untuk pengambilan keputusan. Dalam penulisan laporan ini, penulis menggunakan metode PIECES sebagai metode analisis. PIECES merupakan singkatan dari *Performance, Information, Economy, Control, Efficiency* dan *Service*, metode PIECES merupakan metode untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan kualitas pelayanan. Berdasarkan analisis ini, kami mengidentifikasi permasalahan utama dalam presentasi dan mengusulkan solusi untuk kasus- kasus tersebut. Ditampilkan di bawah ini (1) *Performance* adalah kemampuan menyelesaikan tugas pelayanan dengan cepat sehingga sasaran atau tujuan segera tercapai, (2) *Information* adalah evaluasi kemampuan sistem informasi dalam menghasilkan nilai atau produk yang bermanfaat untuk menyikapi peluang dalam menangani masalah yang muncul, (3) *Economics* adalah Penilaian sistem atas biaya dan keuntungan yang akan didapatkan dari sistem yang diterapkan. Sistem ini akan memberikan penghematan operasional dan keuntungan bagi instansi atau perusahaan, (4) *Control* adalah Sistem keamanan yang digunakan harus dapat mengamankan data dari kerusakan, misalnya dengan membackup data. Selain itu sistem keamanan juga harus dapat mengamankan data dari akses yang tidak diizinkan. Analisis ini meliputi pengawasan dan pengendalian, (5) *Efficiency* adalah sumber daya yang ada guna meminimalkan pemborosan. Efisiensi dari sistem yang dikembangkan adalah pemakaian secara maksimal terhadap sumberdaya infrastruktur, dan sumberdaya manusia, (6) *Service* adalah layanan adalah mengkoordinasikan aktifitas dalam pelayanan yang ingin dicapai sehingga tujuan dan sasaran pelayanan dapat capai. Fatta (2007:51). Berdasarkan uraian diatas, analisis sistem dilakukan untuk menghasilkan suatu laporan tertulis yang digunakan untuk mengidentifikasi masalah dari suatu sistem yang diterapkan guna mendapatkan gambaran tentang keadaan sistem yang sedang diterapkan [8].

Berbagai teknik pengumpulan data dapat digunakan dalam penelitian, dan pilihan teknik bergantung pada jenis penelitian yang dilakukan, tujuan penelitian, dan sifat informasi yang diinginkan. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut (1) Wawancara, Pengertian wawancara menurut Moleong (2009) adalah percakapan antara dua pihak, (2) *Observasi*, Merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang terdiri dari berbagai proses biologis dan psikologis [9]. Secara umum pemodelan adalah proses merepresentasikan objek atau kenyataan nyata sebagai sekumpulan persamaan matematika, grafik atau diagram dengan cara yang mudah dipahami oleh pihak yang berkepentingan. Lebih khusus lagi, istilah ini sering digunakan untuk menggambarkan konsep-konsep yang mewakili objek-objek dalam pengembangan system informasi. Pemodelan dalam perkembangan sistem informasi berkembang sesuai dengan perkembangan teknologi dan metode pengembangan. Pemodelan memerlukan perspektif Bersama, yang pada akhirnya memerlukan keseragaman atau standar. Teknologi objek yang memerlukan pemodelan yang tepat didorong oleh Jacobson. untuk membuat standar pemodelan untuk pengembangan sistem menggunakan pendekatan berorientasi objek yang dikenal dengan UML (*Unified Modeling Language*). Keuntungan UML adalah menciptakan representasi yang dapat diverifikasi melalui penalaran logis, pengujian, atau bahkan simulasi. Ada tiga jenis pemodelan yaitu *diagram use case, diagram kelas* [10].



Gambar 2. Unified Modeling Language (UML)

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini penulis menyajikan hasil penelitian yang meliputi penerapan metode pengembangan sistem, metode analisis, teknik pengumpulan data, konsep pemodelan sistem, dan menyajikan tata letak *website e-Commerce* pada produk kripik tempe Barokah Tembilahan.

4.1 Hasil Analisis Sistem

Adapun hasil analisis sistem dengan menggunakan metode SWOT dapat dilihat pada Tabel 2

Tabel 2. Analisis SWOT

<i>Strength</i>	<i>Weakness</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Barang yang diberikan memiliki kualitas yang unik. 2. Situs <i>e-Commerce</i> yang dibangun dapat diakses melalui komputer/gadget serbaguna. 3. Memberikan pengiriman produk secara gratis. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Administrasi pembelian dalam beberapa kasus tidak ditangani dengan cepat. 2. Admin atau Client Benefit tidak ideal dalam memberikan data. 3. Stok barang dalam beberapa kasus tidak diupgrade
<i>Opportunities</i>	<i>Threats</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat meningkatkan pendapatan dibandingkan dengan toko <i>offline</i>. 2. <i>E-Commerce</i> sedang berkembang pesat saat ini sehingga pembukaan perdagangan dengan memanfaatkan <i>e-Commerce</i> dapat meningkat. 3. Dapat menarik banyak klien yang berasal dari luar zona. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Banyaknya pesaing yang sejenis. 2. Kebutuhan akan pertemuan klien dalam belanja online. 3. Situs <i>e-Commerce</i> yang dibangun dapat diretas oleh <i>programmer / hacker</i>.

Berdasarkan hasil analisis SWOT di atas, berikut ini merupakan hasil strategi pemasaran dari hasil interpretasi analisis SWOT pada kripik tempe Barokah Tembilahan, dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 3. Strategy SWOT

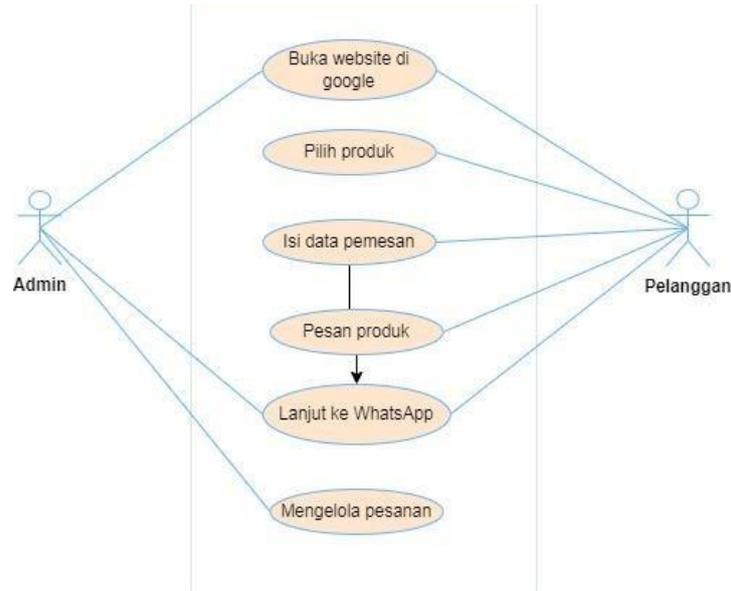
<i>SO-Strategy</i>	<i>ST-Strategy</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Lakukan pendaftaran. 2. Buat kemajuan jika ada barang modern. 3. Memberikan potongan harga barang dalam waktu tertentu. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan latihan instruksional untuk klien yang modern dalam berbelanja <i>online</i>. 2. Memajukan atau mempublikasikan di situs <i>web</i> lain. 3. Menumbuhkan asosiasi.
<i>WO-Strategy</i>	<i>WT-Strategy</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambah jenis barang yang dijual. 2. Berikan administrasi yang dapat siaga lebih lama. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jaga agar stok barang selalu diperbarui dengan memisahkan pilihan barang antara toko <i>offline</i> dan <i>online</i>. 2. Membuat langkah keamanan <i>web</i>. 3. Memastikan produk yang dikirim.

4.2 Hasil Perancangan Sistem

Rencana kerangka kerja adalah penggambaran, pengaturan, penguraian dari beberapa komponen yang terisolasi menjadi satu kesatuan yang saling terkait dan berguna. Hasil dari rencana yang dilakukan dengan menggunakan perangkat pengembangan kerangka kerja berorientasi objek berdasarkan UML menggabungkan, memanfaatkan grafik kasus, grafik pergerakan, grafik pengelompokan, dan grafik pelajaran.

4.2.1 Use Case diagram

Use case diagram merupakan kumpulan diagram dan text yang saling bekerjasama untuk mendokumentasikan bagaimana user (aktor) berinteraksi dengan system. Use case diagram dari program yang akan dirancang ditampilkan pada Gambar 2

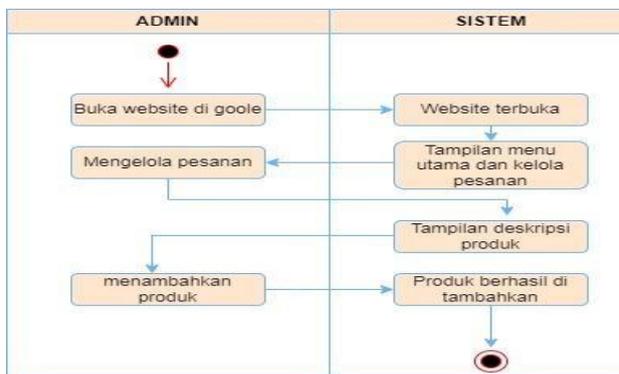


Gambar 2. Use Case Diagram

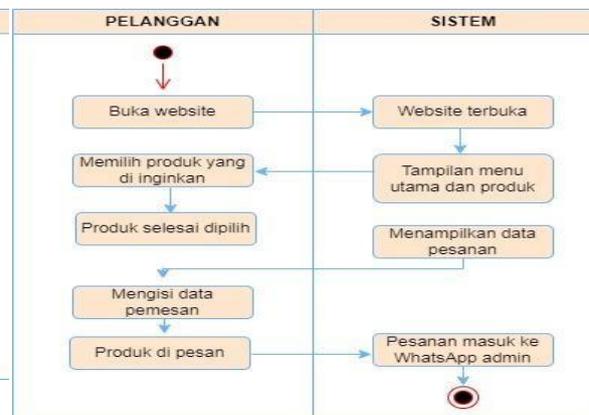
Pada Gambar 2 menjelaskan aktivitas pemodelan use case diagram mempunyai 2 aktor yaitu manajer dan aktor klien. Ketika operator pelanggan membuka website kripiktempe.shop dan memilih produk yang diinginkan. Setelah memilih produk, pelanggan mengisi detail pesanan termasuk nama, nomor ponsel dan alamat, dan pesanan produk selanjutnya secara otomatis diteruskan ke pengelola sistem WhatsApp. Sementara itu, pengelola juga membuka website manajemen kemudian beralih ke WhatsApp untuk merespon pelanggan yang memesan produk, kemudian pengelola mengelola pesanan pelanggan.

4.2.2 Activity diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. Activity diagram dapat dilihat pada gambar 3 dan 4



Gambar 3. Activity diagram Admin

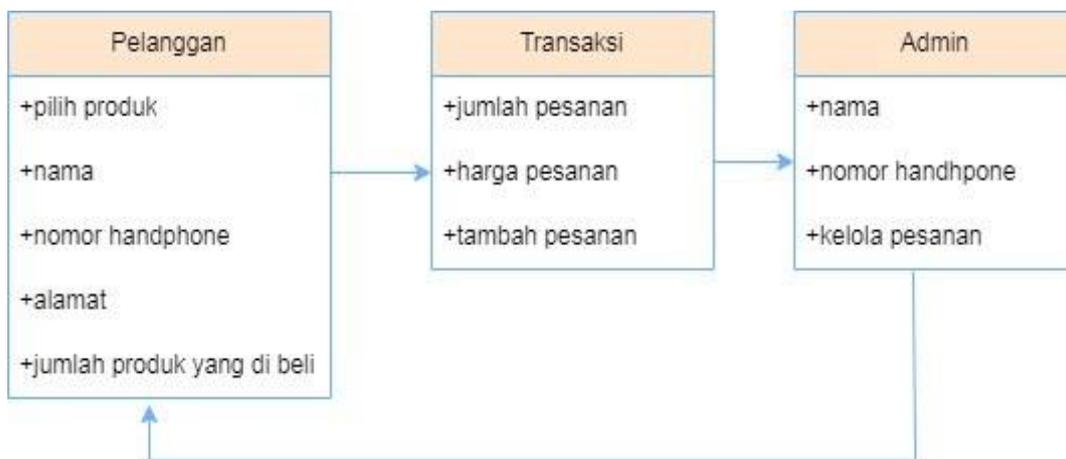


Gambar 4. Activity diagram Customer

Pada Gambar 4, digambarkan *activity diagram* admin yang menjelaskan terdapat dua entitas dalam pemodelan skema tindakan *manajer*, yaitu entitas *manajer* dan entitas *klien*. Pertama ditampilkan simbol *start*, kemudian admin sistem membuka halaman *web*, kemudian sistem menampilkan bahwa *website* terbuka, setelah halaman *web* dibuka, sistem menampilkan menu utama dan mengelola pesanan, kemudian administrator sistem memilih pesanan, kemudian sistem menampilkan informasi produk, kemudian administrator sistem menambahkan produk dan produk berhasil ditambahkan dan pesanan selesai.

4.2.3 Class diagram

Class diagram menggambarkan perilaku pada sebuah skenario diagram ini menunjukkan sejumlah contoh objek dan *message* (pesan) yang diletakkan diantara objek-objek ini di dalam *usecase*. Berikut ini merupakan beberapa *class diagram* dari *website e-Commerce* yang akan dirancang.



Gambar 5. Class Diagram

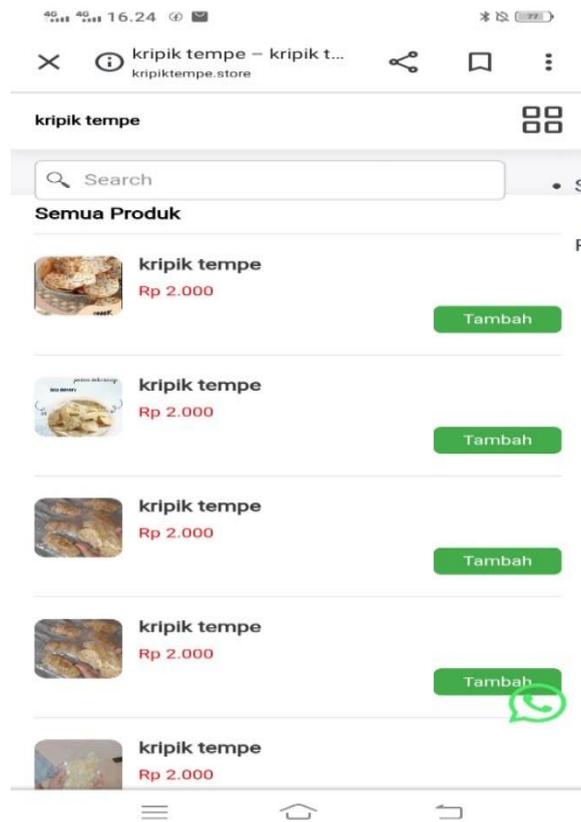
Pada Gambar 5 perancangan *Class diagram* terdapat tiga tabel pada kelas skema modeler, yang pertama adalah tabel pelanggan yang berisi produk pilihan, nama, nomor ponsel, alamat dan jumlah produk yang dibeli. Kemudian tabel lainnya berisi transaksi yang memuat jumlah pesanan, harga pesanan, dan penambahan pesanan dan tabel manajemen terakhir mencakup manajemen nama, nomor ponsel, dan pesanan.

4.3 Implementasi Sistem Informasi

Website ini dapat akses secara online melalui alamat www.keripiktempe.store. Pada website ini terdapat dua halaman yang berbeda yaitu halaman *admin* dan *customer*. Berikut merupakan perincian kedua halaman tersebut.

1) Halaman Home

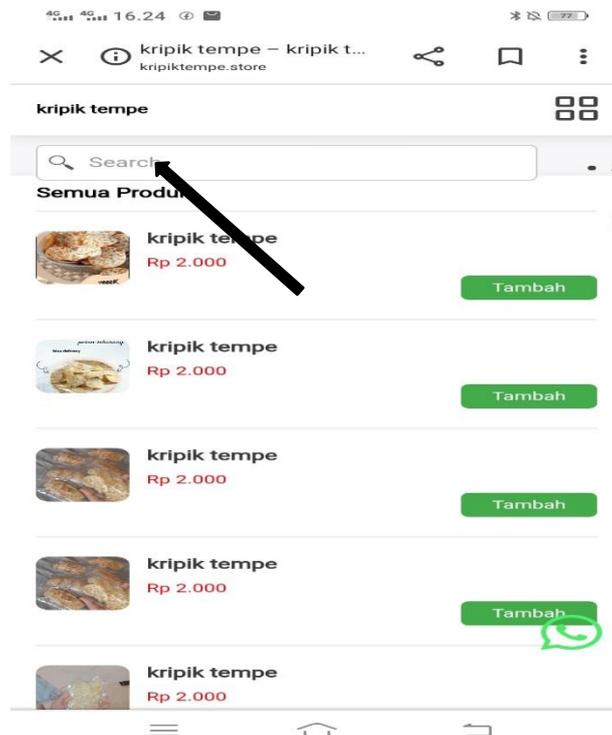
Halaman *home*/beranda di tunjukkan pada Gambar 6, adalah halaman yang pertama kali diakses oleh *customer*/pembeli. Disini *customer* dapat melihat berbagai macam menu yang dapat diakses.



Gambar 6. Tampilan Halaman

2) Halaman *All products*

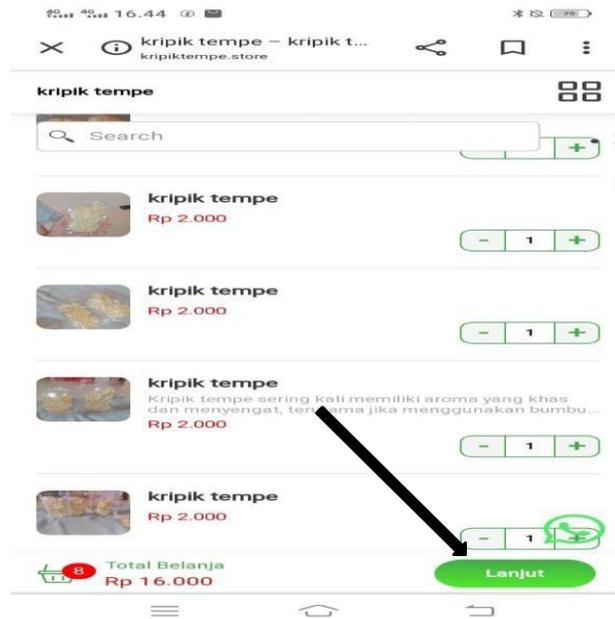
Halaman *all product* di tunjukkan pada Gambar 7, adalah halaman yang berisi tentang keseluruhan produk yang ada di Keripik Tempe Barokah Tembilahan.



Gambar 7. Tampilan Halaman *All Products*

3) Halaman Pesan Barang

Halaman pesan barang ditunjukkan pada Gambar 8, adalah halaman yang berisi informasi tentang Keripik Tempe Barokah Tembilahan

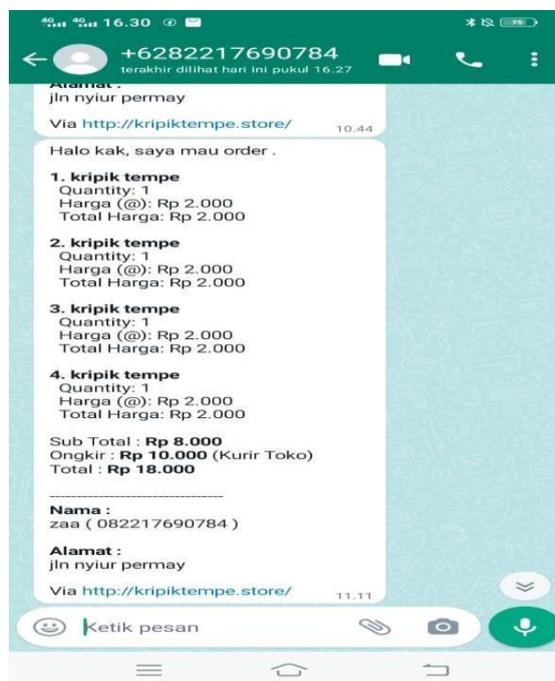


Gambar 8. Tampilan Halaman *Pesan Barang*

Pada halaman ini, Anda akan melihat ikon Lanjutkan yang memungkinkan Anda melanjutkan proses pemesanan setelah memilih produk. Dibawah ini adalah screenshot untuk melanjutkan proses pemesanan.

4) Halaman *ChekOut* Barang

Halaman *ChekOut* barang ditunjukkan pada Gambar 9, adalah halaman yang berisi informasi tentang pemesanan akhir di *Whatsapp* UMKM Keripik Tempe Barokah Tembilahan



Gambar 9. Tampilan Halaman *Pesan Barang* di *Whatsapp*

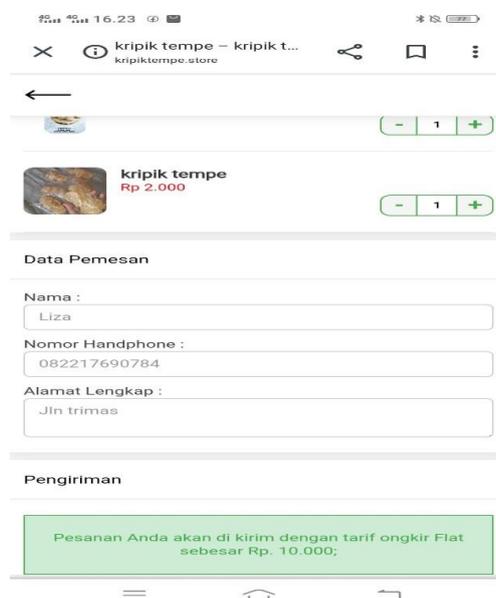
4.4 Pengujian sistem

Hasil Pengujian dengan Black-Box Testing, melihat hasil yang sudah dirancang atau direncanakan apakah sudah sesuai atau tidak, setiap menu akan dilakukan pengujian, dan pengujian ini tidak hanya sekali namun dapat berulang-ulang tergantung bagaimana para tester yang mengujinya, umumnya dalam pengujian ini akan dilakukan berurutan berdasarkan rangkaian penggunaan suatu perangkat lunak. Hasil pengujian Black Box dapat dilihat pada Tabel 3

Tabel 4. Hasil Pengujian Sistem

Bagian	Pengujian	Input	Output	Hasil
Halaman Depan	Customer memasukkan alamat url <i>www.keripiktempe.store</i>	Memasukkan alamat <i>website</i>	Menampilkan tampilan halaman <i>home website</i>	Sesuai
	Customer mengklik menu <i>home</i>	Klik <i>home</i>	Menampilkan tampilan halaman <i>home website</i>	Sesuai
	Customer mengklik menu <i>All products</i>	Klik <i>All products</i>	Menampilkan halaman keseluruhan produk	Sesuai
	Customer mengklik menu <i>My account</i>	Klik <i>My account</i>	Menampilkan halaman akun atau halaman registrasi dan <i>login</i>	Sesuai
	Customer mengklik menu <i>Cart</i>	Klik <i>Cart</i>	Menampilkan halaman data keranjang belanja	Sesuai

Pengujian *website* juga dilakukan menggunakan *Smartphone*. Tampilan dari *Smartphone* dapat ditunjukkan pada gambar 10



Gambar 10. Hasil Pengujian Menggunakan *Smartphone*

5 KESIMPULAN

Kesimpulan penelitian ini secara komprehensif menggambarkan rencana tahap *e-Commerce* yang dibuat khusus untuk kripik tempe tembilahan. Sebagai reaksi terhadap perkembangan belanja online, rencana ini bertujuan untuk meningkatkan ketersediaan, produktivitas pengangkutan, dan daya saing produk kripik tempe di etalase. Rencana *e-Commerce* untuk produk kripik tempe tidak hanya sebagai langkah inventif dalam menghadapi tantangan iklan, tetapi juga membuka potensi yang belum terpakai untuk pengembangan dan kemajuan industri kuliner di sekitarnya. Saran-saran dari penelitian ini menawarkan komitmen penting dalam memajukan skala miniatur dan sektor perdagangan kecil, dan menawarkan motivasi untuk membantu dalam bidang *e-Commerce* dan penerapannya dalam barang-barang konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa rencana ini secara efektif mencapai target awal dan secara tegas mempengaruhi industri keripik tempe melalui integrasi pengaturan *e-Commerce* yang sukses dan imajinatif.

REFERENSI

- [1] E. D. Pelipa and A. Marganingsih, "PELATIHAN E-COMMERCE UNTUK USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DI KOTA SINTANG," *J. Pengabd. Masy. Khatulistiwa*, vol. 3, no. 2, pp. 94–105, Nov. 2020, doi: 10.31932/jpmk.v3i2.900.
- [2] R. Yuniarti, W. Azlia, and R. A. Sari, "PENERAPAN SISTEM HAZARD ANALYSIS CRITICAL CONTROL POINT (HACCP) PADA PROSES PEMBUATAN KERIPIK TEMPE," *J. Ilm. Tek. Ind.*, vol. 14, no. 1, 2015.
- [3] "Pelipa and Marganingsih - 2020 - PELATIHAN E-COMMERCE UNTUK USAHA MIKRO KECIL MENEN.pdf."
- [4] "5015.pdf."
- [5] "m_effendi,+2002-3-2-1.pdf."
- [6] I. G. S. Widharma, "PERANCANGAN SIMULASI SISTEM PENDAFTARAN KURSUS BERBASIS WEB DENGAN METODE SDLC," *Matrix J. Manaj. Teknol. Dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 38, Jul. 2017, doi: 10.31940/matrix.v7i2.527.
- [7] Y. Tristiarto, "PKM KELOMPOK UMKM E-COMMERCE DI KELURAHAN BENDA BARU - KECAMATAN PAMULANG TANGERANG SELATAN".
- [8] R. Susanto, "STRATEGI E-COMMERCE MELALUI PENDEKATAN BUSINESS TO CONSUMER DALAM MANAJEMEN USAHA KECIL DAN MENENGAH DI INDONESIA".
- [9] T. R. Dewi, I. Wardani, L. Widiastuti, and U. N. Solikah, "Strategi Peningkatan Pemasaran dan Penjualan Dengan Menggunakan Media Elektronik (E-commerce)," *WASANA NYATA*, vol. 3, no. 2, pp. 130–134, Feb. 2020, doi: 10.36587/wasananyata.v3i2.525.
- [10] K. Nistrina and L. Sahidah, "UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL," *J. Sist. Inf.*, vol. 04, 2022.