

## SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEWIRAUSAHAAN PEDESAAN BERBASIS WEB MULTIMEDIA

Desi Puspita<sup>1</sup>, Siti Aminah<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Teknologi Pagar Alam  
e-mail: \*<sup>1</sup>desiofira@sttpagaralam.ac.id, <sup>2</sup>ameena@sttpagaralam.ac.id

### *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*.

### *Abstract*

*The purpose of this study is to establish a multimedia web-based Rural Entrepreneurship Management Information System that provides public services for learning entrepreneurship. Where villagers are mostly lay people in the use of IT (Information Technology) as well as limited ability to understand other IT and scientific terms that seem complicated to understand even though the interest of rural people to study entrepreneurship is quite large, and also the community to get entrepreneurial information yet optimal because the ease and completeness in the use of information technology, especially in entrepreneurial learning is still very lacking. The system development method used is Rapid Application Development (RAD) with stages including: requirements planning, RAD design workshop, and implementation. The benefits of this system can provide the benefits of village independence because the capacity of village entrepreneurs is increasing and the village has competitiveness. The results of the study are in the form of a multimedia web-based Rural Entrepreneurship Management Information System.*

**Keywords:** *Rural, Website, Entrepreneurship, Multimedia*

## I PENDAHULUAN

Salah satu solusi penting yang mampu mendorong gerak perekonomian desa adalah mengembangkan kewirausahaan bagi masyarakat desa. Pengembangan desa wirausaha menawarkan solusi untuk mengurangi kemiskinan, migrasi penduduk, dan pengembangan lapangan kerja lebih banyak di desa. Kewirausahaan menjadi strategi dalam pengembangan dan pertumbuhan kesejahteraan masyarakat, dimana sumber daya dan fasilitas yang disediakan secara spontan oleh (komunitas) masyarakat desa untuk menuju perubahan kondisi sosial ekonomi perdesaan (Ansari, 2013). Apabila desa wirausaha menjadi suatu gerakan dilakukan dalam skala besar, maka merupakan hal yang sangat mungkin untuk mendorong perkembangan ekonomi perdesaan.

Sejak diberlakukannya UU Nomor 6 Tahun 2014 tentang Desa (UU Desa) memimpikan kehidupan desa yang otonom dalam mengelola pemerintah dan kemasyarakatannya. Otonomi desa memberikan dampak positif bagi desa untuk berlomb-lomba mengembangkan aset dan potensi ekonomi desa. Begitu pula halnya dengan program-program pemerintah lainnya yang diluncurkan untuk memperkuat pembangunan desa antara lain : Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) yang memunculkan dan mengembangkan unit-unit bisnis/wirausaha desa, Desa Mandiri, revitalisasi pasar desa, infrastruktur poros antar desa, pembangunan ekonomi berbasis keluarga, dan lain sebagainya, termasuk penerapan sistem informasi desa.

Penerapan Sistem Informasi Desa yang dikembangkan untuk memudahkan perbantuan ke perdesaan 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 perdesaan untuk belajar kewirausahaan cukup besar. Oleh karena itu, peneliti bermaksud membuat sistem informasi manajemen kewirausahaan perdesaan yang memudahkan banyak pihak baik di tingkat perdesaan, 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 perdesaan ini tujuannya yang terpentingnya adalah memberikan kemudahan dalam belajar berwirausahadan 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.

## II TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen adalah sebuah sistem, yaitu rangkaian terorganisasi dari sejumlah bagian/komponen yang secara bersama-sama berfungsi atau bergerak menghasilkan informasi untuk digunakan dalam manajemen perusahaan[1]. Sistem Informasi Manajemen adalah kumpulan dari sub-sub sistem yang saling terintegrasi dan berkolaborasi untuk membantu manajemen dalam menyelesaikan masalah dan memberikan informasi yang berkualitas kepada manajemen dengan cara mengolah data dengan komputer sehingga bernilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna[1]. Sistem Informasi Manajemen yaitu rangkaian terorganisasi dari sejumlah bagian/komponen yang secara bersama-sama berfungsi atau bergerak menghasilkan informasi untuk digunakan dalam manajemen perusahaan[2].

### 2.2 Website

Menurut Sutarman menjelaskan bahwa “*website* merupakan salah satu sumber daya internet yang berkembang pesat. Informasi *web* di distribusikan melalui *hypertext*, yang memungkinkan suatu teks pendek menjadi acuan untuk membuka dokumen yang lain”. *Website* atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang paling berkait dimana masing-masing

dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*) [3].

### 2.3 Multimedia

*Multimedia* merupakan pemakaian komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, audio, grafik, gambar bergerak ( video & animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pengguna melakukan berinteraksi, navigasi dan berkomunikasi[4]. Multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi[5].

## III METODOLOGI PENELITIAN

### 3.1 Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Rapid Application Development* (RAD), Menurut Kendall RAD adalah suatu pendekatan berorientasi objek terhadap pengembangan sistem yang mencakup suatu metode pengembangan serta perangkatperangkat lunak[6]. Terdapat tiga fase dalam RAD yaitu *requirements planning*, *RAD design workshop*, dan *implementation*. Tahapan RAD terdiri dari tiga fase, yaitu :

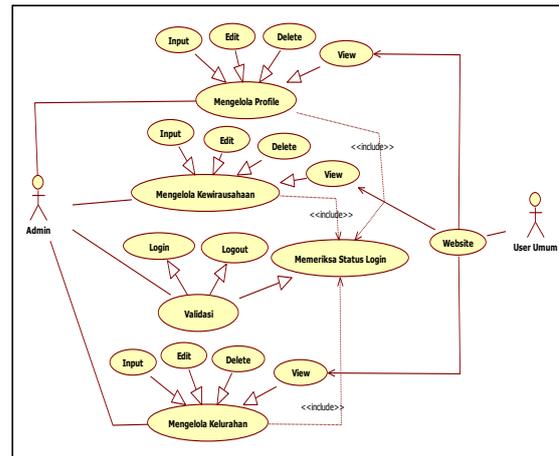
1. *Requirements Planning* (Perencanaan Persyaratan), yaitu:
  - a. Tujuan adalah mengidentifikasi kebutuhan, batasan dan objektifitas dari sistem yang akan dibangun, dengan cara mengumpulkan data dari *stakeholder*.
  - b. Aktivitas yang dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung dan mengumpulkan 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:
- Tujuannya adalah merancang semua kegiatan dalam arsitektur sistem secara keseluruhan dengan melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.
  - 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.
  - Hasil yang didapatkan berupa Pemodelan Software, Rancangan Basis Data dan Desain Antarmuka.

3. *Implementation* (Penerapan), yaitu:
- Tujuannya adalah mengimplementasikan metode, program sesuai dengan kebutuhan sistem.
  - Aktivitas yang dilakukan : menentukan implementasi Basis Data, Pemrograman, antarmuka, dan Pengujian.

### 3.2 Use Case Diagram

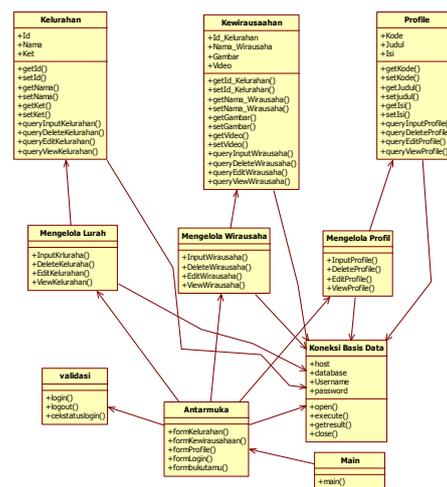
Perancangan dari aplikasi Sistem Informasi Manajemen Kewirausahaan Perdesaan berbasis *Web* menggunakan UML. Perancangan ini dimulai dari konsep hasil analisis yang digambarkan melalui *use case diagram*, dimana actor dari aplikasi ini ada dua actor atau pengguna yaitu Admin dan *User* umum. *User* umum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



Gambar 1 Use Case Diagram

### 3.3 Class Diagram

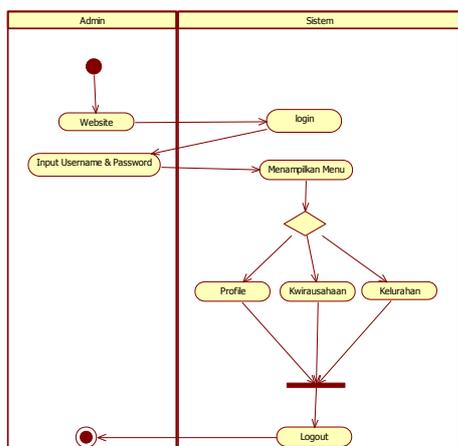
*Class diagram* digunakan untuk menampilkan kelas-kelas dan paket-paket di dalam system. *Class diagram* memberikan gambaran system secara statis dan relasi antar mereka. Biasanya, dibuat beberapa *class diagram* untuk system tunggal. Beberapa diagram akan menampilkan subset dari kelas-kelas dan relasinya. 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

### 3.4 Activity Diagram Admin

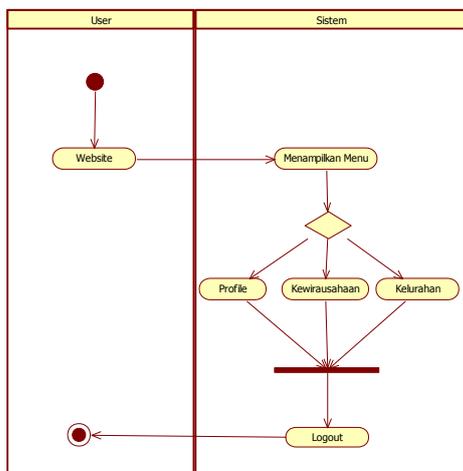
Activity Diagram Admin menggambarkan tahapan interaksi antara admin ke dalam sistem dimana admin dapat melakukan login ke dalam sistem, maka sistem akan melakukan cek validasi data yang dimasukan ke dalam sistem, apabila data valid maka admin dapat melakukan insert seperti tambah, hapus dan edit. kemudian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



Gambar 3 Activity Diagram Admin

### 3.5 Activity Diagram User

Activity Diagram user menggambarkan tahapan interaksi antara user ke dalam sistem dimana user dapat melihat beranda, melihat kewirausahaan.



Gambar 4 Activity Diagram User

### 3.6 Rancangan Database

Database pada sebuah aplikasi memegang peran yang sangat penting, dikarenakan database menyimpan semua data yang diperlukan dalam mengolah data. Database terdiri dari tabel-tabel yang berfungsi untuk menyimpan data. Adapun tabel yang akan dibuat pada aplikasi pengolahan data administrasi tugas akhir mahasiswa ini antara lain.

#### 3.6.1 Tabel Kewirausahaan

Tabel kewirausahaan digunakan untuk menyimpan semua data-data yang berhubungan dengan data kewirausahaan. Adapun field-field pada table kewirausahaan sebagai berikut:

Tabel 1 Tabel Kewirausahaan

No	Nama Field	Tipe Field	Keterangan
1	Id_Kelurahan	int	Id Kelurahan
2	Nama_Wirausaha	Varchar	Nama Wirausahaan
3	Gambar	Varchar	Gambar
4	Video	Varchar	Video Wirausaha

#### 3.6.2 Tabel Kelurahan

Tabel kelurahan digunakan untuk menyimpan semua data-data yang berhubungan dengan data kelurahan. Adapun field-field pada table kelurahan sebagai berikut:

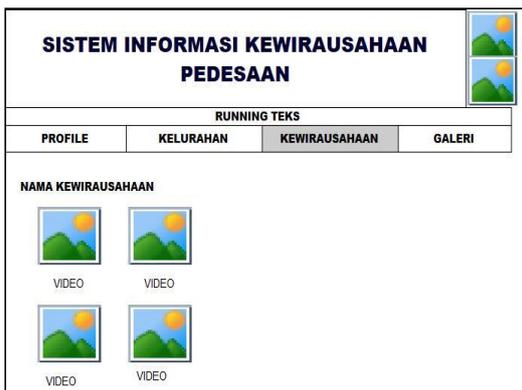
Tabel 2 Tabel Kelurahan

No	Nama Field	Tipe Field	Keterangan
1	Id	int	Id Kelurahan
2	Nama	Varchar	Nama Wirausahaan
3	Ket	Varchar	Gambar

#### 3.6.3 Tabel Profile

Tabel profile digunakan untuk menyimpan semua data-data yang berhubungan dengan data profile. Adapun field-field pada table profile sebagai berikut:

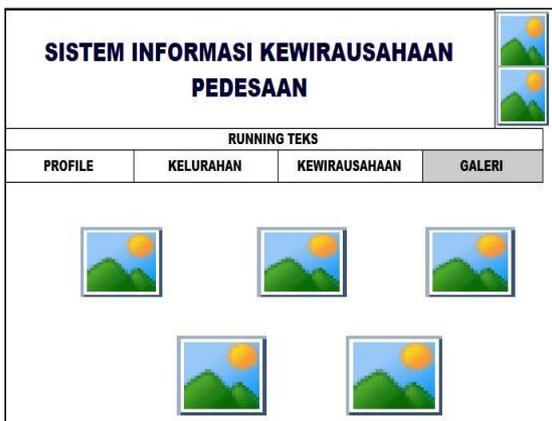




Gambar 8 Interface Kewirausahaan

#### 4.1.5 Interface Galeri

Interface Galeri merupakan halaman yang berisikan tentang foto-foto kegiatan kewirausahaan pedesaan, menampilkan hasil foto kewirausahaan yang ada di kelurahan tersebut, dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9 Interface Galeri

#### 4.2 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 11.



Gambar 10 Halaman Menu Utama

#### 4.3 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 12.



Gambar 11 Halaman Kewirausahaan

#### 4.4 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 13.



Gambar 12 Halaman Galeri

## V 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.

## VI SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian sementara hingga sampai saat ini, maka peneliti dapat memberikan saran yaitu peneliti ini untuk hasil kewirausahaan kecamatan lain belum bisa di inputkan karena hanya sebatas area Kecamatan Pagar Alam Utara karena belum disediakan untuk seluruh kecamatan yang ada di Pagar Alam.

## VII DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Hartono, *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- [2] R. Taufiq, *Sistem Informasi Manajemen*. Tangerang: Tangerang, 2013.
- [3] Sutarman, *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan Mysql*. Yogyakarta:

- Graha Ilmu, 2007.
- [4] B Muslim, *Pengantar Teknologi Pagar Alam*. Pagar Alam: deepublish, 2016.
- [5] M.Suyanto, *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI OFFSET, 2005.
- [6] W. W. Ilham Eka Putra, "RANCANG BANGUN APLIKASI PROMOSI PARIWISATA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF KABUPATEN PESISIR SELATAN SUMATERA BARAT," *J. Teknoif*, vol. 3, no. 2, pp. 54–62, 2015.