

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PAMERAN INDUSTRI DI DINAS PERINDUSTRIAN KOPERASI DAN UMKM KABUPATEN KUDUS

Hartiningsih^{1*}, Supriyono¹, Wiwit Agus Triyanto¹

¹ Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus
Gondangmanis, PO Box 53, Bae, Kudus 59352

*Email: ha.ninz1994@gmail.com

Abstrak

Salah satu permasalahan yang terjadi pada Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus adalah dalam hal pengelolaan pameran industri. Misalnya petugas kehilangan dokumen pendaftaran sebelum diinputkan. Pada saat penyeleksian petugas melakukan kesalahan karena proses yang masih manual. Serta pembuatan laporan dengan format yang tidak standar. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi sistem informasi manajemen pameran industri di Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus yang mampu mengelola manajemen pameran industri yang dimulai dari pendaftaran, seleksi, pengumuman, pengelolaan hasil pameran, serta pembuatan laporan. Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode observasi lapangan, wawancara dengan para staf, serta menggunakan teori-teori yang telah didapat selama perkuliahan dan teori dari buku-buku penunjang. Perancangan sistem informasi yang digunakan adalah FOD dan UML. Sedangkan bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan database MySQL. Hasil dari rancang bangun ini adalah sebuah aplikasi berbasis web untuk Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus bernama SIMPARI.

Kata kunci: *disperinkop, sistem informasi manajemen, pameran industri, web*

1. PENDAHULUAN

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) *Online*, Pameran merupakan suatu bentuk dalam usaha jasa pertemuan yang mempertemukan antara produsen dan pembeli namun pengertian pameran lebih jauh adalah suatu kegiatan promosi yang dilakukan oleh suatu produsen, kelompok, organisasi, perkumpulan tertentu dalam bentuk menampilkan *display* produk kepada calon relasi atau pembeli. Sedangkan industri merupakan kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan, misalnya mesin. Berdasarkan pengertian tersebut pameran Industri merupakan kegiatan penyajian produk industri yang diselenggarakan oleh dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM guna mempromosikan dan meningkatkan penjualan produk yang diikuti oleh seluruh pelaku usaha atau industri.

Kegiatan pameran industri merupakan kegiatan pameran yang difasilitasi oleh dinas yang dapat diikuti oleh seluruh pelaku industri di kabupaten kudus. Kegiatan ini sendiri diselenggarakan diluar kota bahkan ada pula yang diluar provinsi. Peserta yang ikut berasal dari bermacam-macam komoditi, seperti : produk makanan, produk *fashion*, produk kerajinan dan lainnya. Para pelaku industri di Kabupaten Kudus dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan dengan melalui proses pendaftaran, penyeleksian, serta pengumuman hasil seleksi. Setelah proses pemilihan peserta selesai, para peserta diharuskan melengkapi berkas-berkas persyaratan lain seperti surat ijin usaha, surat permohonan, dan surat pernyataan keikutsertaan bagi yang bersedia mengikuti pelaksanaan kegiatan. Kemudian pada saat pelaksanaan produk-produk yang terjual akan didata sebagai bahan referensi tahunan. Setelah kegiatan terselenggara petugas perlu membuat laporan kegiatan serta laporan penjualan sebagai laporan pertanggung-jawaban dan juga sebagai arsip.

Pada kenyataannya proses-proses diatas banyak memiliki kekurangan. Dimulai dari pendaftaran, pemilik industri perlu mengisi form pendaftaran yang kemudian dikumpulkan kepada petugas untuk kemudian diinputkan kedalam komputer. Sering kali pemilik industri tidak terdata karena kelalaian petugas. Kemudian pada tahap penyeleksian petugas merasa kesulitan karena harus membandingkan dan mengoreksi sendiri data-data dari pendaftar yang cukup banyak. Karena dari awal pengelolaan belum tersistem, maka pembuatan laporannya pun masih manual. Dan jika petugas kehilangan data peserta maka petugas harus mendata ulang peserta tersebut.

Sehubungan dengan uraian diatas penulis tertarik dalam permasalahan tentang pengelolaan pameran yang ada di Dinas Perindustrian, Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus, dengan membuat sebuah sistem informasi berbasis *web*.

2. METODOLOGI

Metode penelitian ini mendefinisikan metode-metode terkait sistem yang akan dibuat dan dikembangkan. Metode-metode tersebut dimulai dari metode pengumpulan data, metode pengembangan sistem dan metode perancangan sistem.

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan nyata, maka penulis mengumpulkan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh langsung dari instansi dengan observasi pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung, misalnya mengamati proses kerja yang ada di instansi serta melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian. Sumber data sekunder diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur. Dalam studi kepustakaan dilakukan pengumpulan buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan, sedangkan untuk studi dokumentasi dilakukan pengumpulan literatur-literatur dan dokumentasi dari internet atau sumber informasi lain. Metode dalam pengembangan sistem ini menggunakan metode *waterfall*. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013), tahapan-tahapan dalam model *waterfall* antara lain :

a. Analisa kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk mespesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

b. Desain

Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

c. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Metode perancangan yang penulis gunakan dalam merancang sistem yang berjudul sistem informasi manajemen pameran industri di Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus ini yaitu *Unified Modeling Language* atau UML. Menurut Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013) UML adalah bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek. UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun dan mendokumentasikan dari sistem perangkat lunak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Analisa Sistem yang dibangun

Suatu sistem yang akan dibuat dan dikembangkan tidak terlepas dari kebutuhan dan kondisi yang ada dalam sistem tersebut. Dari hasil penelitian yang telah penulis laksanakan di Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus maka dapat penulis simpulkan bahwa manajemen pameran industri yang berjalan saat ini sudah terkomputerisasi tetapi belum tersistem

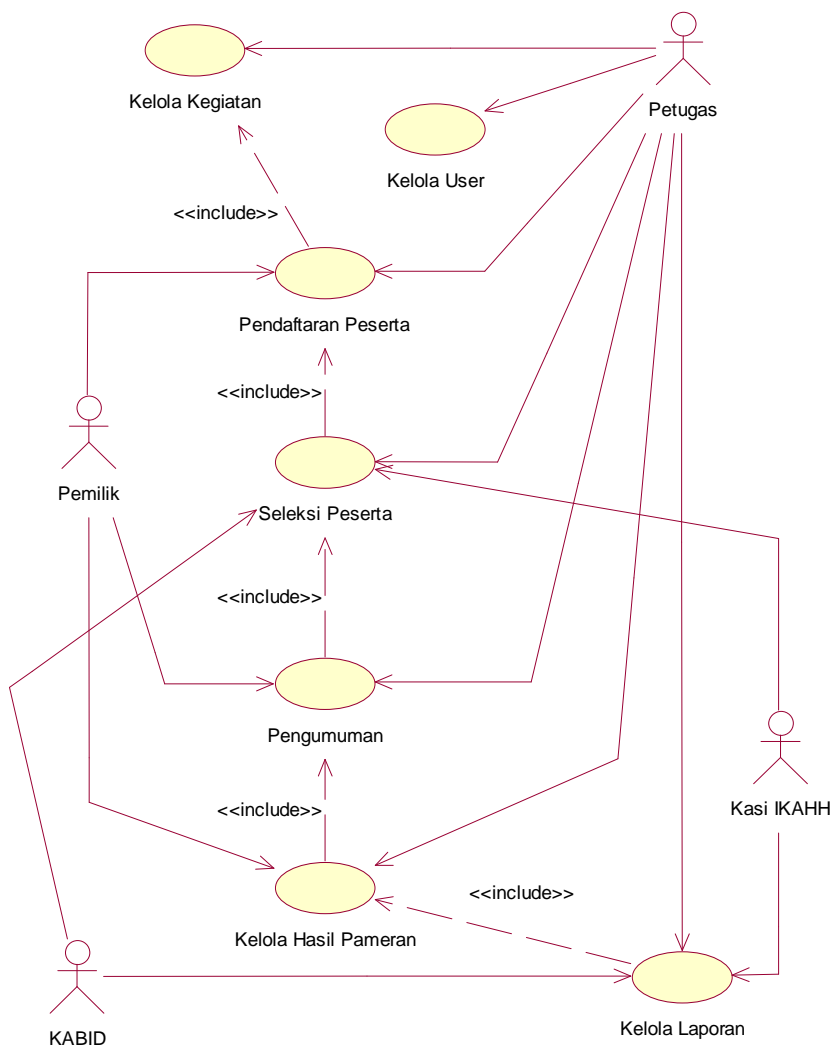
.Dimulai dari pendaftaran, peserta mengisi formulir dan melengkapi berkas-berkas pendaftaran. Kemudian Kasi IKAHH dibantu petugas menyeleksi berkas-berkas pendaftaran sehingga diperoleh data peserta pameran. Kendala yang mungkin terjadi dalam hal ini yaitu karena kurang teliti saat penyeleksian peserta dapat tercatat telah mengikuti kegiatan lebih dari satu kali. Selain itu kesulitan dalam pembuatan laporan kegiatan dan laporan penjualan produk pun masih sering dirasakan karena pengelolaan datanya kurang begitu teratur, terlebih lagi jika ada data yang hilang.

Permasalahan tersebut dapat sedikit teratasi jika pendaftaran peserta dapat dilakukan langsung melalui *website*. Sehingga ketika seleksi berlangsung tidak ada data yang berulang karena telah tersistem. Tidak hanya berfungsi untuk Instansi saja, tetapi masyarakat juga dapat memperoleh informasi mengenai kegiatan pameran yang berlangsung, galeri kegiatan, serta prosentase produk yang terjual per kegiatan pameran

3.2. Perancangan Pemodelan Sistem

3.2.1. Use Case Diagram

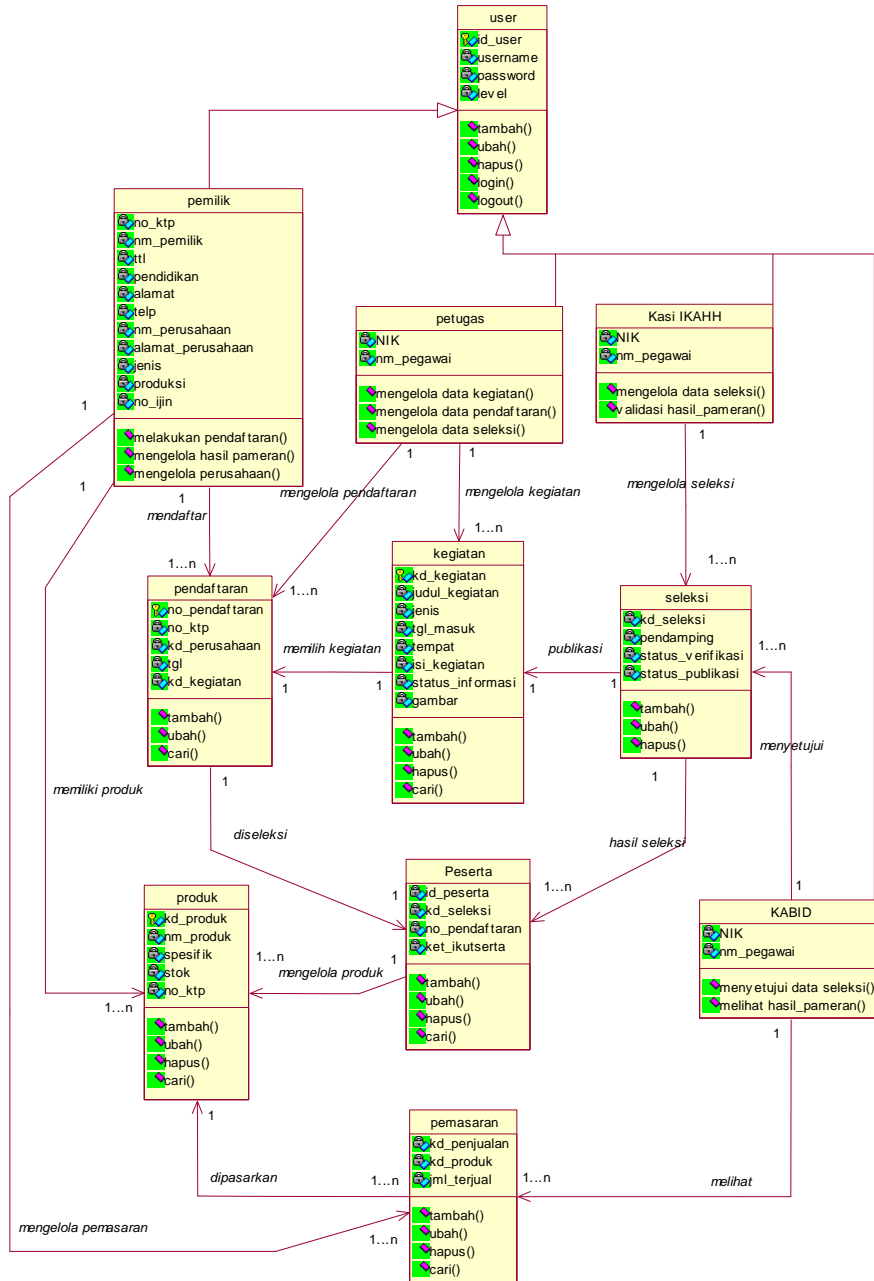
Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Proses sistem *use case* dari sistem informasi manajemen pameran industri di Dinas Perindustrian, Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1. Use Case Diagram

3.2.2. Class Diagram

Class diagram menggambarkan sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Berdasarkan penjelasan class diagram akan didapat beberapa kelas yang membentuk arsitektur sistem, digambarkan pada gambar 2 berikut:



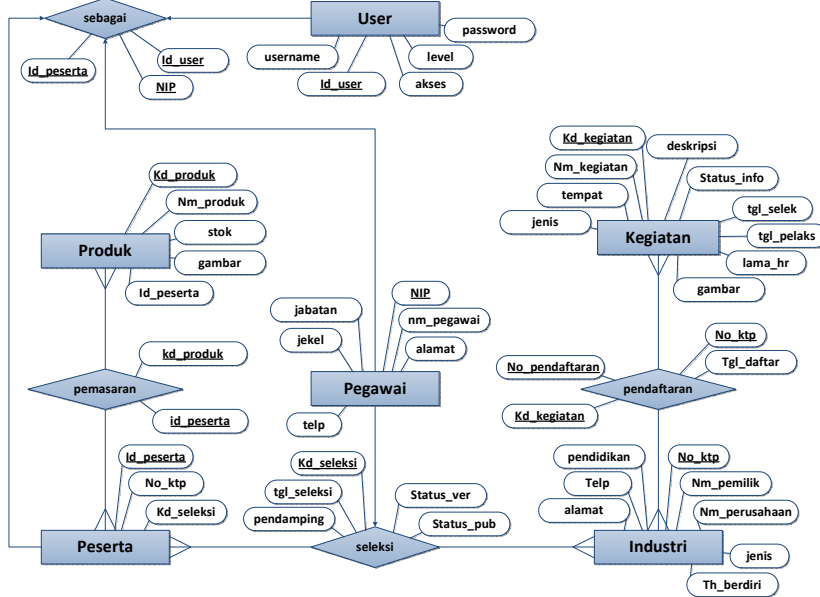
Gambar 2. Class Diagram

3.3. Perancangan Basis Data

3.3.1. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram (ERD) atau Diagram E-R merupakan diagram yang digunakan untuk merancang suatu basis data, untuk memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Objek utama dari pembuatan diagram E-R adalah

menunjukkan objek-objek (himpunan entitas) apa saja yang ingin dilibatkan dalam sebuah basis data dan bagaimana hubungan yang terjadi antara objek-objek

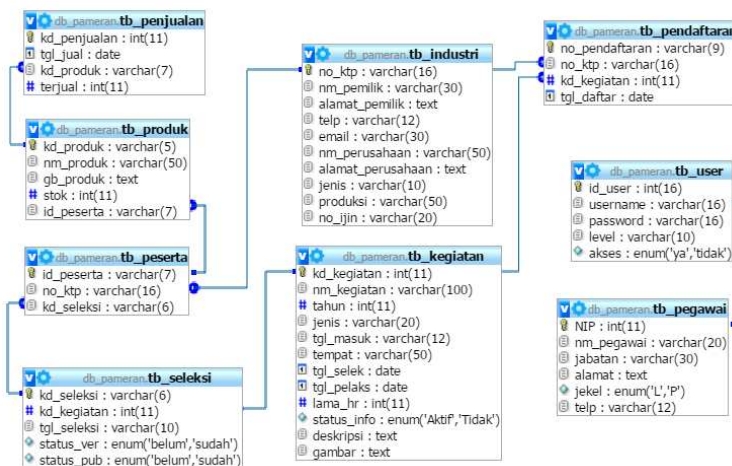


Gambar 3. Entity Relationship Diagram(ERD)

Hasil analisa ERD menyimpulkan ada 6 entitas, dimana pada tahap implementasi akan menjadi tabel, karena terdapat 3 relasi yang bersifat n ke n sehingga membentuk 3 tabel baru. Masing-masing entitas memiliki atribut, baik atribut *key* maupun non *key*/deskriptif. Relasi antar entitas akan diterjemahkan sebagai *foreign key* (kunci tamu) dalam implementasinya sesuai dengan tingkat kardinalitas yang melekat pada relasi tersebut.

3.3.2. Relasi Tabel

Berdasarkan ERD diatas jumlah tabel yang terbentuk ada 9 tabel. Untuk lebih jelasnya mengenai hubungan antara tabel-tabel, dapat dilihat pada relasi tabel pada *database* yang sudah terbentuk seperti gambar 4



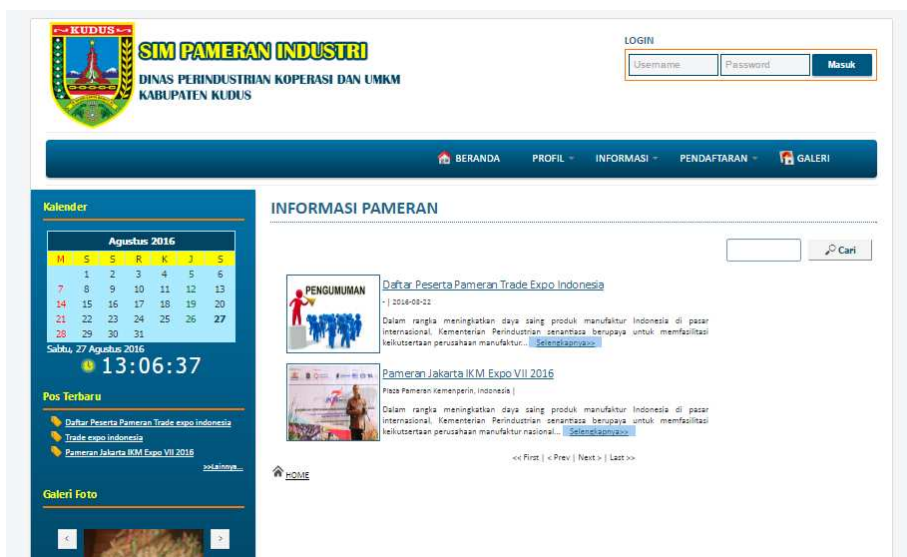
Gambar 4. Relasi Tabel

3.4. Tampilan Program

3.4.1. Halaman Utama Pengunjung

Halaman utama pengunjung adalah halaman dimana pengunjung dapat memperoleh informasi yang ada seputar expo. Pengunjung dapat membuka setiap menu yang ada dan

menjalankan fungsinya, Menu yang ada adalah Beranda, Profil dengan submenu kudu dan visi misi, Informasi, Pendaftaran dan menu login untuk login *user*. Tampilan dari Halaman Utama Pengunjung adalah seperti gambar 5 berikut:



Gambar 5. Halaman Utama Pengunjung

3.4.2. Form Input Pendaftaran Industri

Form input pendaftaran diisi oleh pemilik industri untuk melakukan pendafrtan secara online. Adapun tampilannya seperti gambar 6 berikut:



Gambar 6. Form Input Pendaftaran Industri

3.4.3. Halaman Penyeleksian

Halaman penyeleksian berfungsi untuk menampilkan data seleksi yang diproses oleh sistem. Kemudian jika ingin menambahkan industri unggulan, kasi dapat menambahkannya secara manual pada tombol tambah peserta. Adapun tampilannya seperti gambar 7 berikut:



Gambar 7. Halaman Penyeleksian

3.4.4. Tampilan Output Laporan Kegiatan

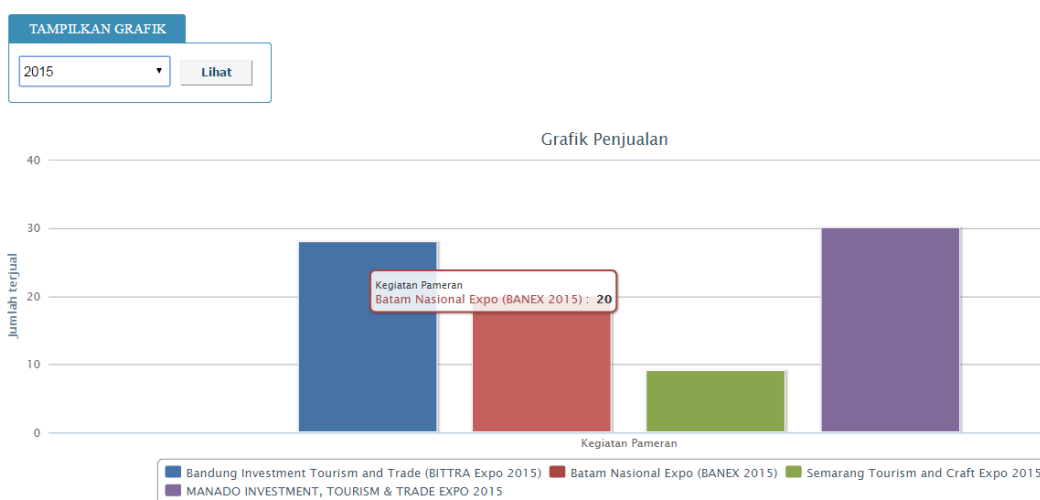
Tampilan *output* laporan kegiatan berisi tampilan laporan kegiatan. Petugas, Kasi, dan Kabid memiliki akses untuk melihat dan mencetak laporan. Adapun tampilannya seperti gambar 8 berikut:



Gambar 8. Tampilan Output Laporan Kegiatan

3.4.5. Tampilan Output Laporan Pemasaran

Tampilan *output* laporan pemasaran berbentuk grafik batang yang menunjukkan jumlah penjualan produk perkegiatan. Adapun tampilannya seperti gambar 9 berikut:



Gambar 9. Tampilan Output Laporan Pemasaran

4. PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Dari hasil pengamatan, analisa dan proses perancangan sistem saat penulis melakukan penelitian dapat disimpulkan bahwa :

- (1) Aplikasi Sistem Informasi Manajemen Pameran Industri di Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus dapat mengelola data pengguna, data kegiatan pameran dan data-data pendaftaran industri. Keluaran yang dapat dihasilkan oleh sistem yaitu informasi kegiatan pameran untuk masyarakat pemilik industri, laporan hasil penyeleksian, laporan hasil kegiatan pameran serta grafik penjualan perkegiatan dan grafik penjualan tahunan.
- (2) Sistem ini dibuat untuk mengelola manajemen pameran industri yang dimulai dari pendaftaran, seleksi, pengumuman, pengelolaan hasil pameran serta pembuatan laporan. Dengan tampilan menu yang sederhana bertujuan untuk mempermudah pengoprasian sistem dan pengelolaan data pameran. Serta penyajian laporan dalam sistem ini menggunakan grafik. Sehingga dapat memudahkan pengguna dalam membaca dan membandingkan hasil laporan.
- (3) Sistem Informasi Manajemen Pameran Industri di Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus merupakan sarana informasi pameran industri yang dapat diakses oleh seluruh masyarakat terutama pemilik industri serta dengan tampilan yang komunikatif membuat sistem ini mudah untuk dioperasikan.

4.2. Saran

Saran yang dapat diberikan sehubungan dengan Sistem Informasi Manajemen Pameran Industri Berbasis Web di di Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus adalah :

- (1) Bagi peneliti selanjutnya Sistem Informasi Manajemen Pameran Industri untuk dikembangkan agar dapat terintegrasi dengan Sistem Informasi yang telah ada pada Dinas Perindustrian Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus.
- (2) Proses pendaftaran pada sistem ini akan lebih efisien jika dapat langsung mengelompokkan sendiri jenis-jenis industri yang didaftarkan. Agar mempermudah proses seleksi dan pengelolaan oleh petugas.
- (3) Desain aplikasi Sistem ini belum *responsive*. Sehingga jika diperlukan bisa dilakukan desain ulang agar lebih menarik dan nyaman saat diakses.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Dinas Perindustrian, Koperasi dan UMKM Kabupaten Kudus yang telah memberikan izin dalam melakukan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Jogiyanto, H.M., (2005), *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktik Aplikasi Bisnis*, Andi Offset, Yogyakarta.
- Setiawan, E, (2012), *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Kamus Versi Online/Daring (Dalam Jaringan)*, <http://kbbi.web.id>, Diakses pada tanggal 19 Februari 2016.
- Sukamto, R.A., dan Shalahuddin, M., (2013), *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Beorientasi Objek)*, Informatika, Bandung.