



## *Utilization of Information Technology to Support the Promotion of Creative Industries in Tebing Tinggi Okura Village, Pekanbaru*

### **Pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Menunjang Promosi Industri Kreatif di Kelurahan Tebing Tinggi Okura Pekanbaru**

Mustakim<sup>1\*</sup>, Zarkasih<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi,  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Tadris Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Indonesia

E-Mail: <sup>1</sup>mustakim@uin-suska.ac.id, <sup>2</sup>zarkasih@uin-suska.ac.id

*Received Mar 25th 2024; Revised Apr 28th 2024; Accepted May 18th 2024*

*Corresponding Author: Mustakim*

#### **Abstract**

*Pekanbaru is the center of government in Riau Province which has many aspects, such as social, economic, business and trade. Coastal Rumbai, especially Tebing Tinggi Okura Village. Based on data collected from BPS Pekanbaru City, Rumbai Pesisir is also a developing area for creative industries such as handicrafts from rattan and bamboo, special foods, wooden children's toys and other crafts. However, from the series of works produced, up to now we still find it difficult to promote and market the results of the community's creativity. Therefore, there is a need for more insight for several operators/young people to mobilize and implement a technology-based system, use of the internet for industry and maintenance of the system that will be implemented. This activity aims to build a web-based system as a media for the promotion and management of small and medium industries in Tebing Tinggi Okura Village, Rumbai Pesisir District, Pekanbaru City. As well as, providing special training to the community/youth as system operators, system operations and system maintenance as a means of promoting small and medium industries using internet technology in the form of e-Marketing.*

*Keyword: Creative Industry, E-Marketing, Information Technology, Tebing Tinggi Okura, UMKM*

#### **Abstrak**

Pekanbaru merupakan pusat pemerintahan di Provinsi Riau yang memiliki banyak aspek, seperti sosial, ekonomi, bisnis dan perdagangan. Rumbai Pesisir terutama Kelurahan Tebing Tinggi Okura. Berdasarkan data yang dihimpun dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Pekanbaru, Rumbai Pesisir juga merupakan daerah berkembangnya industri kreatif seperti kerajinan tangan dari rotan dan bambu, makanan khas, mainan anak dari kayu serta kerajinan lain. Namun dari serangkaian karya yang dihasilkan, hingga saat ini masih merasa kesulitan dalam mempromosikan dan memasarkan hasil kreatifitas masyarakat tersebut. Oleh karena itu, perlunya wawasan yang lebih kepada beberapa operator/ pemuda untuk menggerakkan dan mengimplementasikan sebuah sistem berbasis teknologi, penggunaan internet untuk industri serta maintenance terhadap sistem yang akan diterapkan. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk Membangun sistem berbasis web sebagai media promosi serta manajemen industri kecil dan menengah di Kelurahan Tebing Tinggi Okura Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru. Serta, memberikan pelatihan khusus kepada masyarakat/ pemuda sebagai operator sistem, pengeoperasian sistem serta maintenance sistem sebagai ajang promosi industri kecil dan menengah menggunakan teknologi internet dalam bentuk e-Marketing.

Kata Kunci: E-Marketing, Industri Kreatif, Tebing Tinggi Okura, Teknologi Informasi, UMKM

#### **1. PENDAHULUAN**

Pekanbaru merupakan pusat pemerintahan di Provinsi Riau yang memiliki banyak aspek, seperti sosial, ekonomi, bisnis dan perdagangan. Kemajuan yang terjadi hingga akhir 2023 di beberapa sektor pada Pekanbaru perlu mendapat dukungan yang nyata baik dari pemerintah, industri maupun masyarakat. Meningkatnya kebutuhan masyarakat terkait dengan bisnis dan industri daerah menjadikan Pekanbaru sebagai salah satu percontohan di Provinsi Riau. Industri kreatif yang dihasilkan oleh para pengusaha kecil dan menengah

mempunyai nilai estetika sendiri dan mempunyai wadah untuk memasarkannya [1]. Berkaitan dengan perkembangan usaha kecil menengah di Kota Pekanbaru, maka tidak terlepas dengan pusat pendistribusian dan pemasaran disekitar Pasar Bawah yang terletak di Kecamatan Senapelan serta Pusat Kreasi di Kecamatan Rumbai. Dua tempat tersebut merupakan icon hasil kreasi masyarakat Pekanbaru, yang hingga sampai saat ini mejadi tujuan utama wisata oleh beberapa orang yang berasal dari luar daerah.

Kelurahan Tebing Tinggi Okura yang terletak di Kecamatan Rumbai Pesisir juga mendapatkan imbasnya dari buah hasil karya industri kreatif daerah tersebut. Keberhasilan Kecamatan Rumbai yang menjadikan sebagai bagian penting Kota Pekanbaru memungkinkan dapat dicontoh oleh Rumbai Pesisir terutama Kelurahan Tebing Tinggi Okura. Berdasarkan data yang dihimpun dari Badan Pusat Statistik (BPS) Kota Pekanbaru, Rumbai Pesisir juga merupakan daerah berkembangnya industri kreatif seperti kerajinan tangan dari rotan dan bambu, makanan khas, mainan anak dari kayu serta kerajinan lain .

Namun dari serangkaian karaya yang dihasilkan, hingga saat ini masih merasa kesulitan dalam mempromosikan dan memasarkan hasil kreatifitas masyarakat tersebut. Permasalahan utama dari keterbatasan itu adalah mahalnya biaya sewa tempat atau lokasi serta lapak yang digunakan oleh pelaku industri. Selain itu monopoli dari produk cina serta produk dari daerah lain yang membanjiri Kota Pekanbaru sulit untuk disaingi. Namun demikian, salah satu cara yang sering dilakukan adalah memanfaatkan teknologi smartpone dengan mempromosikan melalui sosial media [2].

Langkah yang diambil Masyarakat sebenarnya sudah mendekati batas dan wilayah kewajaran sebagai masyarakat teknologi, namun belum optimal. Penggunaan sarana teknologi tepat guna seperti smartpone, perlu diberikan pemahaman dan pelatihan yang lebih spesifik, terutama untuk mengoperasikan terkait dengan teknologi elektronik marketing (e-Marketing). Keterbatasan masyarakat disekitar Rumbai Pesisir sebagai pelaku usaha tidak memanfaatkan teknologi dengan benar dan sesuai dengan kebutuhan bisnis dan pemasaran.

Selain itu, hingga sampai saat ini khusus untuk didaerah Tebing Tinggi Okura atau Kecamatan Rumbai Pesisir belum memiliki suatu wadah teknologi e-Marketing atau sistem informasi yang digunakan untuk media promosi dan penjualan produk Usaha Kecil Menengah. Hal tersebut juga menjadi kendala bagi banyak kalangan, sebab media yang digunakan memerlukan banyak biaya untuk membangunnya, ketidak mahiran masyarakat dalam mengoperasikan sistem serta ketidaktahuan terkait dengan maintenance sistem. Sistem yang sering dikenal dengan istilah e-Marketing merupakan teknologi yang berplatform dan berbasis internet. Namun secara data, berdasarkan data Dinas Kependudukan Pencatatan Sipil Kota Pekanbaru tahun 2023, penduduk Kecamatan Rumbai Pesisir memiliki kemampuan akademis dan kapasitas diatas rata-rata. Oleh sbab itu, jika dikembangkan sebuah aplikasi atau sistem yang mengelola data usaha kecil menengah dapat berjalan dengan lancar [3].

Dalam kaitan teknologi internet dan industri di Desa Okura, serta Sumber Daya Manusia (SDM) yang mempunyai kapasitas diatas rata-rata dapat dibangun sebuah sistem portal untuk mempromosikan hasil-hasil industri kreatif masyarakat. Disamping itu beberapa terobosan dapat dihasilkan dari adanya sistem yang akan dibangun seperti, akses informasi yang luas, mempromosikan wilayah dan hasil industri, serta sebagai percontohan daerah yang lain. Peran serta masyarakat terutama pemuda, siswa dan mahasiswa memberikan warna tersendiri dalam pembangunan wilayah berbasis teknologi informasi [4].

Oleh karena itu, perlunya wawasan yang lebih kepada beberpa operator/ pemuda untuk menggerakkan dan mengimplementasikan sebuah sistem berbasis teknologi, penggunaan internet untuk industri serta *maintenance* terhadap sistem yang akan diterapkan. Sebelum ketiga hal tersebut dilaksanakan, terdapat satu hal terpenting terkait teknologi internet dan teknologi data yaitu membangun sebuah sistem untuk menjalankan industri di Kelurahan Tebing Tinggi Okura maupun di Kecamatan Rumbai Pesisir berbasis teknologi. Terkait dalam pembangunan sistem, akan dilakukan *requirement* terhadap kebutuhan-kebutuhan pengguna yang melibatkan beberapa elemen masyarakat terkait. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk Membangun sistem berbasis web sebagai media promosi serta manajemen industri kecil dan menengah di Kelurahan Tebing Tinggi Okura Kecamatan Rumbai Pesisir Kota Pekanbaru. Serta, memberikan pelatihan khusus kepada masyarakat/ pemuda sebagai operator sistem, pengeoperasian sistem serta maintenance sistem sebagai ajang promosi industri kecil dan menengah menggunakan teknologi internet dalam bentuk e-Marketing.

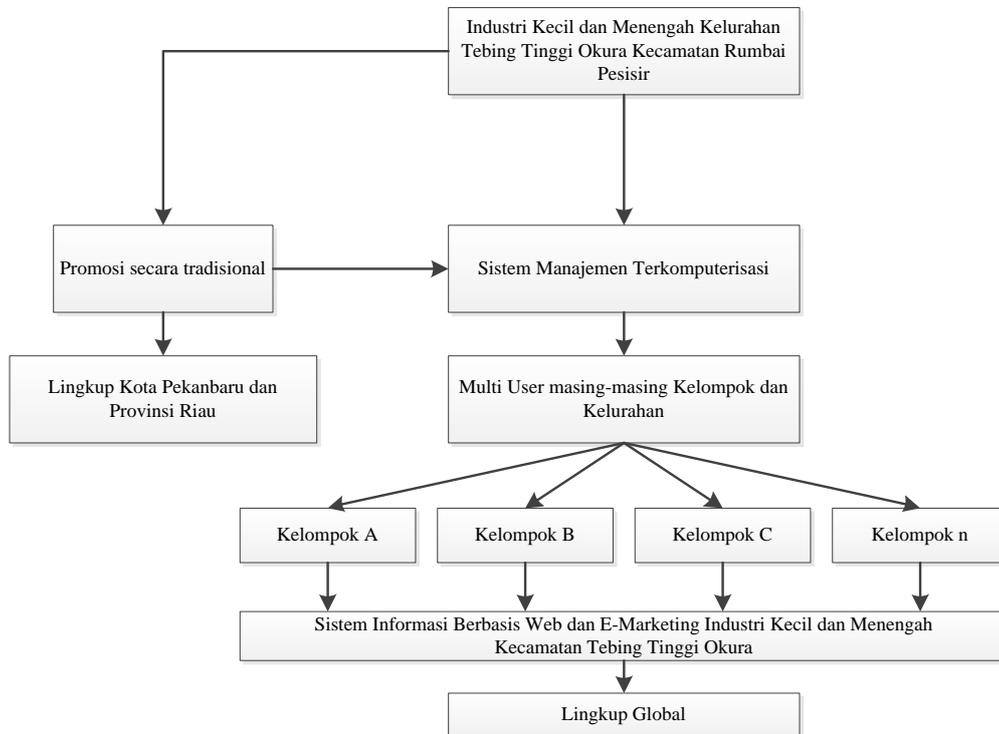
## 2. BAHAN DAN METODE

Metode pengabdian dalam kegiatan ini dibedakan menjadi dua Level yaitu level 1 Strategi membangun sistem informasi berbasis web untuk mendukung tercapainya program nasional daerah mandiri. Selanjutnya level 2 sosialisasi, pelatihan dan implementasi sistem. Secara detail level 1 dapat ditunjukkan pada gambar 1.

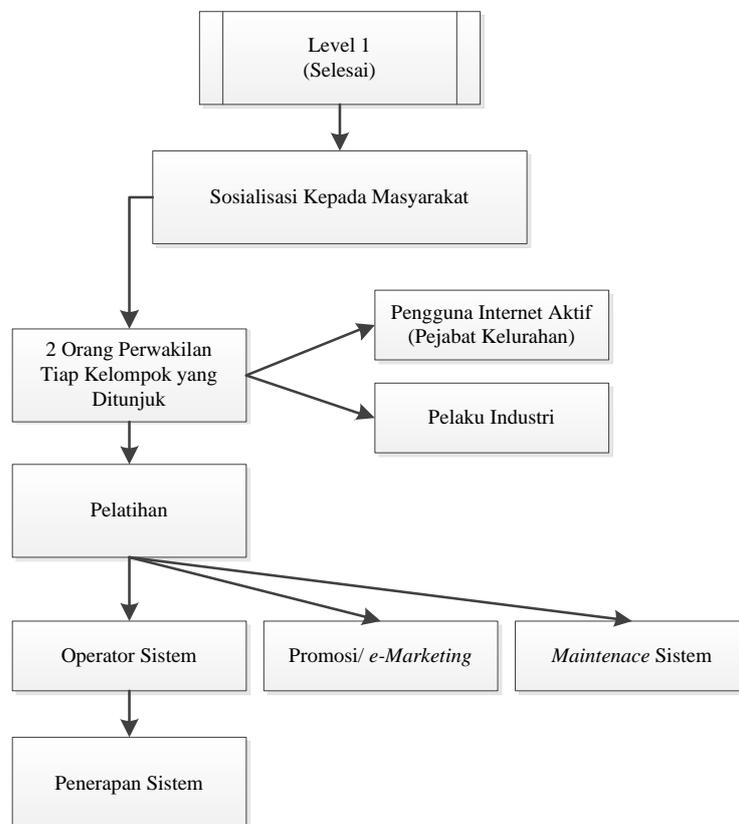
Level 1 – Strategi membangun sistem informasi berbasis web untuk mendukung tercapainya program nasional daerah mandiri. Alternatif dan langkah dari pelaksanaan kegiatan di level 1 terdiri dari:

1. Melakukan requirement terkait sistem yang akan dibangun, pelaksanaan tahapan ini dilakukan dengan cara observasi dan wawancara kepada pihak-pihak yang terlibat didalamnya.
2. Membangun sistem manajemen terkomputerisasi berbasis web dengan konsep multy-user dengan capaian untuk beberapa kelompok.
3. Demo sistem yang telah dibangun kepada pihak yang berwenang (Kecamatan).

4. Evaluasi sistem/ program dengan cara memasukkan data-data ril secara utuh dan benar kemudian dilakukan pengujian kembali apakah sudah layak atau belum untuk diimplementasikan kepada masyarakat.
5. Tahapan Level 2



**Gambar 1.** Kerangka Pemikiran Level 1



**Gambar 2.** Kerangka Pemikiran Level 2

Pada tahapan Level 2 ini yang terdiri dari:

1. Sosialisasi kepada masyarakat dengan menunjuk 2 orang untuk masing-masing Kelompok dengan kriteria:
  - a. Pengguna internet aktif dan mengerti tentang kegiatan dan aktifitas dunia maya, data ini diperoleh dari masing-masing Kelompok atau Pejabat Kelurahan yang mewakili.
  - b. Pelaku Industri, atau bagian dari kelompok industri merupakan orang yang memiliki industri disebuah desa dan ingin mengembangkan industrinya melalui jaringan internet.
2. Melakukan pelatihan terhadap sistem/ *software* yang telah dibangun (pada level 1), 3 tahapan pelatihan yang akan diikuti masyarakat adalah:
  - a. Operator Sistem, orang yang menjalankan dan mengoperasikan sistem yang telah dibangun.
  - b. Promosi/ *e-Marketing*, orang yang akan mempromosikan industrinya melalui sistem/ *software* yang telah dibangun.
  - c. *Maintenance* sistem, dalam hal ini disebut sebagai *Administrator* yang menhandel segala aktifitas pada sistem.
3. Penerapan sistem, merupakan proses pembelian dan pemesanan nama *domain* serta melakukan *hosting file* sistem kepada penyedia layanan hosting dan domain sehingga sistem dapat diakses dimana saja melalui jaringan internet [6].

## 2.1 Industri Kecil dan Menengah

Industri Kecil dan Menengah tergolong batasan Usaha Kecil dan Menengah menurut Undang-undang No. 20 tahun 2008 tentang Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, maka batasan Industri Kecil dan Menengah didefinisikan sebagai berikut [5]. Industri Kecil dan Menengah adalah kegiatan ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari Usaha Menengah atau Usaha Besar . Batasan mengenai skala usaha menurut BPS, yaitu berdasarkan kriteria jumlah tenaga kerja sebagai adalah (1) Industri Kecil 5-19 orang; dan (2) Industri Menengah 20-99 orang .

## 2.2 Organization

Kelompok sasaran dalam kegiatan ini terbagi atas 3:

1. Pemerintah  
Pemerintah memiliki peran yang penting dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pemerintah yang dimaksud disini adalah pada Tingkat Kecamatan dan Tingkat Kelurahan. Adanya aturan atau campur tangan pemerintah tersebut menjadikan suksesnya kegiatan pengabdian ini, terlebih dapat menjadi fasilitator antara penyaji dengan masyarakat.
2. Pelaku Industri  
Pelaku industri merupakan tujuan utama dari kegiatan ini. Pelaku industri yang terdiri dari beberapa kalangan masyarakat Kelurahan Okura Kecamatan Rumbai Pesisir yang memiliki bidang industri kecil dan menengah merupakan sasaran strategis baik untuk penyaji maupun pemerintah daerah. Peranan pelaku industri akan menghasilkan 2 aspek penting dari adanya kegiatan ini, diantaranya adalah:
  - a. Memperoleh keuntungan dengan adanya kegiatan pengabdian ini, dapat mempromosikan produknya secara luas dan adanya sharing informasi antar pelaku industri baik secara langsung maupun secara terkomputerisasi.
  - b. Dapat mengangkat nama Kecamatan Rumbai Pesisir khususnya Kota Pekanbaru, dengan adanya kegiatan dan sistem ini secara langsung ikut mendukung program pemerintah melalui Masyarakat Berbasis Teknologi.
3. Masyarakat Luas  
Masyarakat luas dapat menikmati dengan adanya kegiatan pembangunan sistem berbasis web ini. Informasi secara aktual terkait industri yang ada diwilayahnya dapat diketahui melalui jaringan internet. Selain itu harapan dari adanya kegiatan ini, masyarakat akan terdorong untuk dapat membuat sebuah usaha dan industri yang akan dipromosikan melalui sistem yang telah dibangun.

## 2.3 Rancangan Evaluasi

Rencana evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat akan dilakukan dalam 2 Tahap, diantaranya:

1. Tahapan setelah level 1  
Evaluasi:
  - a. Menguji sistem yang telah dibuat apakah sudah sesuai dengan prosedur atau belum.

- b. Melakukan percobaan kepada beberapa orang ditingkat Kecamatan, apakah sistem yang dibuat dapat dioperasikan dengan mudah atau tidak.

2. Tahapan setelah level 2

Evaluasi:

Memberikan angket/ kuesioner kepada masyarakat yang telah ditunjuk untuk mengikuti kegiatan atas keberhasilan pelatihan yang dilakukan.

### 3. HASIL DAN DISKUSI

Berdasarkan kerangka pemecahan masalah, pada pengabdian ini dibagi menjadi 2 yaitu Kerangka Pemikiran Level 1 dan Level 2, dimana pada dasarnya Level 1 adalah bagaimana melakukan requirement terhadap aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan keinginan untuk diterapkan demi kelangsungan dan memiliki kemanfaatan yang tinggi. Selanjutnya pada Level 2 adalah bagaimana mengimplementasikan hasil produk yang telah dibangun dengan beberapa kesepakatan antara developer dengan pengguna disepakati.

#### 3.1 Requirement Terkait Sistem yang akan Dibangun

*Requirement* dilakukan kepada pihak pelaku industri di Pekanbaru yang akan menggunakan sistem dan memahami terkait teknologi berbasis web, terdiri dari 2 orang dengan melakukan wawancara dan observasi hal yang menjadi pokok dalam wawancara tersebut dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem yang diinginkan, user menginginkan sistem ini seperti toko online pada umumnya, bisa melakukan transaksi pembelian, melakukan penjualan dan terdapat keranjang belanja lengkap dengan informasi pembayaran dan produk detail.
2. Konten yang akan ditampilkan, user menginginkan dalam sistem ini dikategorikan setiap kategori.
3. Produk unggulan, user menginginkan produk yang dominan ditampilkan berupa makanan dan kerajinan tangan. Hal tersebut menjadi alasan bahwa rata-rata di Pekanbaru merupakan Kota Kuliner dan Kerajinan baik dari bahan rotan, kayu, bambu dan beberapa dari bahan bekas. Serta sebagai wujud implementasi di Kelurahan Okura yang merupakan icon Desa Wisata Pekanbaru.
4. Desain sistem, user menginginkan sistem dapat dioperasikan dengan mudah, simple dan cepat dimengerti oleh masyarakat awam.

#### 3.2 Membangun Sistem Manajemen Terkomputerisasi

Setelah selesai melakukan wawancara dan observasi, dapat disimpulkan 4 hal pokok yang nantinya akan dibangun dalam sistem tersebut [7]. Selanjutnya mendesain dan membangun sistem dengan bahasa pemrograman PHP dengan database MySql [8]. Hasil dari pembangunan sistem tersebut dapat disimpulkan menjadi 5 hal penting, yaitu:

1. Pihak Kelurahan diberikan akun sebagai pengelola sistem secara utuh dan sebagai administrator utama. Semua informasi konten berdasarkan persetujuan admin Kelurahan yang kemudian divalidasi dengan administrator utama.
2. Sistem yang dibangun mencakup 4 kriteria yang diinginkan pada saat *requeremen*.
3. Pada demo sistem hanya menggunakan data sederhana atau sampel dengan kriteria produk dan harga belum mengikuti standar UMKM Kelurahan Okura.
4. Menyertakan informasi kontak yang lengkap, pembayaran dan bank, produk terbaru, promosi dan limited edition. Selain itu terdapat diskon, sistem pembayaran dan keranjang belanja seperti halnya sistem jual beli online yang diharapkan.

#### 3.3 Batasan Implementasi

Batasan implementasi pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

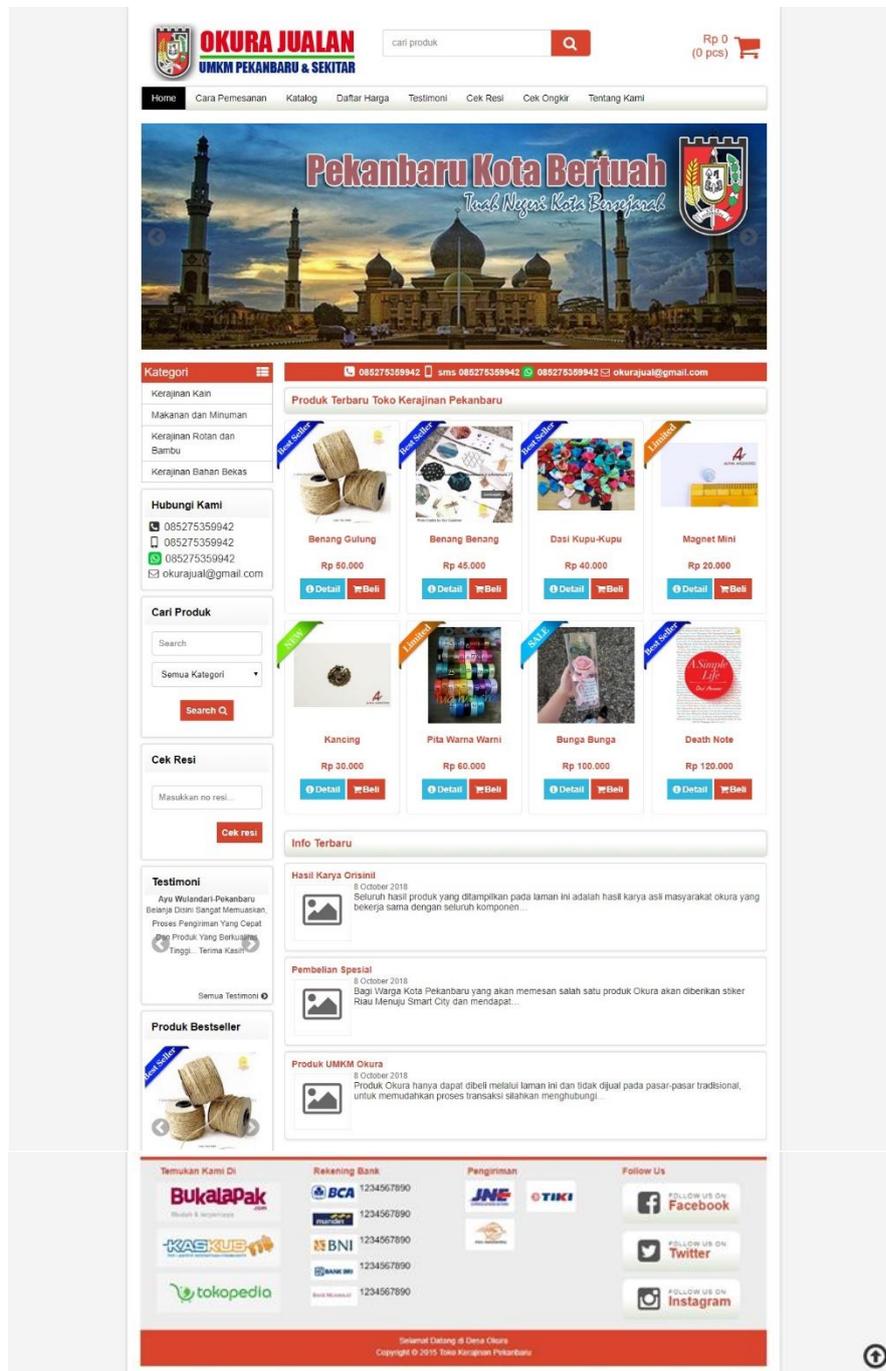
1. Sistem yang dibangun memiliki *platform* berbasis *Web*.
2. Sistem yang dibangun memiliki hak akses untuk pemilik, Admin sebagai pengelola, dan *user* umum sebagai pengunjung. Pemilik dan Admin harus melewati proses *login* dahulu untuk dapat mengakses fitur-fitur pada sistem sesuai hak akses.
3. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP.
4. Sistem dapat menampilkan informasi mengenai obat-obatan alami berdasarkan *keyword* tanaman obat atau penyakit yang dibutuhkan dalam satu halaman *index*.
5. Sistem diimplementasikan untuk dapat membantu dan menambah wawasan masyarakat umum dalam memanfaatkan tanaman alami sebagai obat alternatif untuk mencegah dan menyembuhkan penyakit.

#### 3.4 Implementasi Sistem

Sistem pada awalnya didemokan pada komputer lokal untuk mengetahui beberapa kelemahan sebelum diimplementasikan dan dihosting [9]. Beberapa hal penting dari implemnetasi ini adalah:

1. Platform yang digunakan adalah Sistem Operasi Windows dan Platform mobile menggunakan sistem operasi android 4.0.
2. Bahasa pemrograman PHP dengan Database MySQL
3. Spesifikasi minimum untuk mengoperasikan sistem ini adalah hardware adalah Dual Core 1 GB DDR2 dengan min 120 GB HDD.

Halaman utama dari sistem yang telah dibangun dapat ditunjukkan pada gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Sistem Halaman Utama

### 3.5 Keunggulan Sistem yang Dibangun

Sistem ini dibangun dengan menggunakan WordPress. WordPress adalah sebuah aplikasi sumber terbuka (open source) yang sangat populer digunakan sebagai mesin blog (blog engine) [7]. WordPress dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan basis data (database) MySQL. PHP dan MySQL, keduanya merupakan perangkat lunak sumber terbuka (open source software). Selain sebagai blog, WordPress juga mulai digunakan sebagai sebuah *Content Management System* (CMS) karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan

disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya [10]. WordPress adalah penerus resmi dari b2/cafelog yang dikembangkan oleh Michel Valdrighi. Nama WordPress diusulkan oleh Christine Selleck, teman Matt Mullenweg. WordPress saat ini menjadi platform CMS bagi beberapa situs web ternama seperti CNN, Reuters, The New York Times, TechCrunch, dan lainnya [11].

### 3.6 Pengujian *User Acceptance Test* (UAT)

Untuk mengetahui tanggapan responden (*user*) terhadap *website* UMKM Okura yang akan diimplementasikan, maka dilakukan pengujian dengan memberikan 8 pertanyaan kepada 25 responden (peserta pelatihan perwakilan desa) dimana jawaban dari pertanyaan tersebut terdiri dari tingkatan yang dapat dipilih pada Table 1.

**Tabel 1.** Data Jawaban Responder

No	Pertanyaan	Jawaban					Presentase				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E
1	Apakah tampilan <i>web</i> UMKM Okura ini menarik?	18	3	3	1	0	72%	12%	12%	4%	0%
2	Apakah menu-menu <i>web</i> UMKM Okura ini mudah dipahami?	20	3	0	2	0	80%	12%	0%	8%	0%
3	Apakah cara <i>input</i> data <i>web</i> UMKM Okura ini mudah dipelajari?	15	7	2	1	0	60%	28%	8%	4%	0%
4	Apakah cara kerjasama yang ditampilkan di <i>web</i> UMKM Okura ini sudah sesuai?	9	6	4	4	2	25%	24%	16%	16%	8%
5	Apakah isi pada <i>web</i> UMKM Okura ini sudah sesuai dengan kebutuhan?	12	10	3	0	0	48%	40%	12%	0%	0%
6	Apakah cara promosi hasil UKM di <i>web</i> ini menarik?	19	4	2	0	0	76%	16%	8%	0%	0%
7	Apakah <i>web</i> UMKM Okura ini dapat dijadikan media bantu penjualan?	22	1	2	0	0	88%	4%	8%	0%	0%
8	Apakah <i>web</i> UMKM Okura ini sudah cukup baik?	17	6	2	0	0	68%	24%	8%	0%	0%

Data yang didapat di atas diolah dengan cara mengalikan setiap poin jawaban dengan bobot yang sudah ditentukan sesuai dengan tabel bobot nilai jawaban [12]. Dai hasil perhitungan dengan mengalikan setiap jawaban bobot yang sudah ditentukan maka didapat hasil pada Table 2.

**Tabel 2.** Data Pengujian UAT Setelah Diolah

No	Pertanyaan	Nilai					Jumlah
		Ax5	Bx4	Cx3	Dx2	Ex1	
1	Apakah tampilan <i>web</i> UMKM Okura ini menarik?	90	12	9	2	0	113
2	Apakah menu-menu <i>web</i> UMKM Okura ini mudah dipahami?	100	12	0	4	0	116
3	Apakah cara <i>input</i> data <i>web</i> UMKM Okura ini mudah dipelajari?	75	28	6	2	0	111
4	Apakah cara kerjasama yang ditampilkan di <i>web</i> UMKM Okura ini sudah sesuai?	45	24	12	8	2	91
5	Apakah isi pada <i>web</i> UMKM Okura ini sudah sesuai dengan kebutuhan?	60	40	9	0	0	109
6	Apakah cara promosi hasil UKM di <i>web</i> ini menarik?	95	16	6	0	0	117
7	Apakah <i>web</i> UMKM Okura ini dapat dijadikan media bantu penjualan?	110	4	6	0	0	120
8	Apakah <i>web</i> UMKM Okura ini sudah cukup baik?	85	24	6	0	0	115

### 3.7 Sosialisasi Sistem kepada Pengguna

Pada tahapan ini sudah masuk kedalam Level 2, semua tahapan telah selesai dilakukan selanjutnya diimplementasikan dan ujobakan serta disosialisasikan kepada masyarakat. Pengguna internet aktif sebagai peserta sosialisasi. Pihak kelurahan mengundang 8 orang peserta untuk mengikuti kegiatan pelatihan ini yang dilakukan di aula Kelurahan Okura. Kedelapan peserta dapat mengikuti pelatihan dengan baik dan dapat

menggunakan sistem ini sesuai dengan yang diharapkan. Selain dari pelatihan di Okura, pengabdian juga mencobakan sistem kepada 50 orang pengguna internet untuk mengetahui sejauh mana akurasi sistem yang akan digunakan oleh masyarakat tersebut.

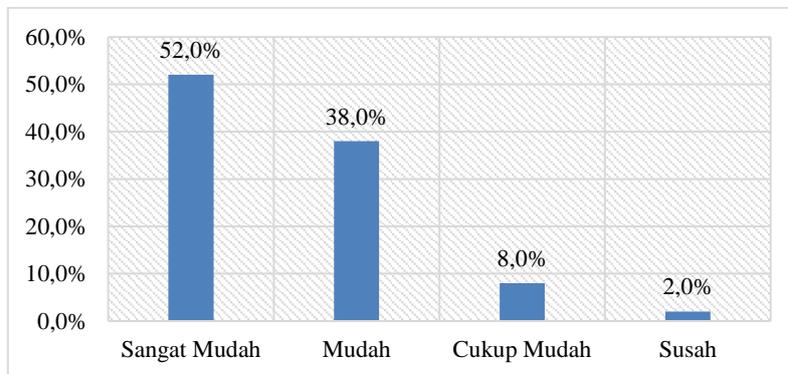
Berdasarkan data questioner dari 50 orang yang dipilih untuk menilai sistem ini terdapat 3 hal yang diujikan yaitu:

1. Kemudahan dalam Menggunakan Sistem (P-1)
2. Ketertarikan Pengguna Terhadap Sistem (P-2)
3. Keefektifan Pembelian Model Online dengan Sistem yang Dibangun (P-3)

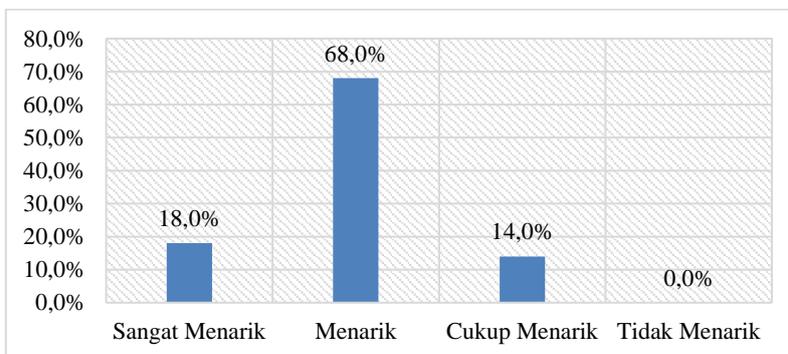
Ketiga pengujian tersebut dilakukan oleh 50 pengguna dengan 4 jenis kalangan sesuai bidang profesinya, yaitu:

1. 10 Dosen UIN Suska Riau yang sering berbelanja online
2. 15 Mahasiswa UIN Suska Riau
3. 10 Pedagang
4. 15 User Random (Guru, Ibu Rumah Tangga dan Pengrajin UKM)

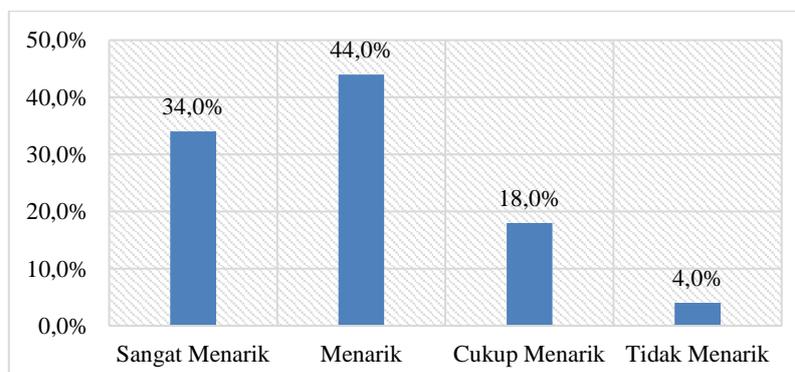
Model evaluasi didasarkan dari pengujian User Acceptance Test (UAT) *Software Engineering*. Secara detail pengujian sistem ini dapat ditunjukkan pada gambar 4 sampai dengan gambar 6.



**Gambar 4.** Evaluasi Kemudahan dalam Menggunakan Sistem



**Gambar 5.** Evaluasi Ketertarikan Pengguna Terhadap Sistem



**Gambar 6.** Keefektifan Pembelian Model Online

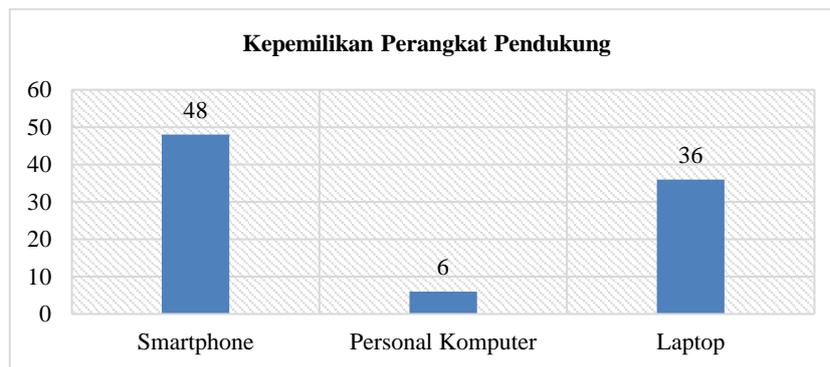
### 3.8 Respon Pengguna

Respon pengguna terhadap sistem yang dibangun dapat ditunjukkan pada Tabel 3.

**Tabel 3.** Respon Pengguna terhadap sistem yang diuji

No	Jenis Informasi	Mudah	Sulit
1	Informasi produk	48	2
2	Kemudahan mencari informasi	45	5
3	Cara belanja	39	11
4	Pemahaman terhadap sistem marketing	37	13
5	Akses modul	50	0

Berdasarkan pengamatan dan wawancara kepemilikan pengguna terhadap perangkat yang dibutuhkan dapat ditunjukkan pada gambar 7.



**Gambar 7.** Kepemilikan Perangkat Pendukung

### 3.9 Dokemantasi Kegiatan Pengabdian

Beberapa dokumentasi pengabdian selama di Desa Okura yang dihadiri oleh perangkat Desa serta Staff Desa dapat dilihat pada Gambar 8, 9, 10.



**Figure 8.** Foto Bersama dengan Peserta dan Perangkat Desa



**Figure 9.** Sambutan Kepala Desa Okura



**Figure 10.** Penyampaian Materi oleh Pengabdian

#### 4. KESIMPULAN

Dari beberapa pembahasan baik secara teori, implementasi teknologi dan pengamatan lapangan, maka dalam pengabdian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Sistem yang dibangun telah sesuai dengan harapan pengguna/ masyarakat baik Masyarakat Okura maupun Masyarakat secara umum sebagai pengguna utama sistem setelah melakukan beberapa proses uji dan validasi. Validasi juga mempertimbangkan beberapa aspek seperti kepemilikan perangkat dan respon terhadap sebuah aplikasi.
2. Sosialisasi sistem kepada 50 orang pengguna perwakilan mewakili dari beberapa kalangan seperti Dosen, Mahasiswa, Pedagang dan User Umum memiliki tingkat kemudahan 90%, 87% sistem ini dikatakan menarik dan sangat menarik serta tingkat keefektifan 78%.
3. Respon pengguna tertinggi dari sistem yang dibangun adalah kemudahan mencari informasi dan informasi produk yang berada disistem terdiri dari 48 dan 45 pengguna. Namun pemahaman terhadap marketing dirasakan sekitar 26% merasa sulit.
4. Secara sistem baik modul maupun proses berdasarkan hasil Black Box memiliki nilai keakuratan dan kehandalan 99% dengan ujia Unit sebesar 100% berhasil.

#### REFERENSI

- [1] A. Santoso and E. Kurniawati, "Pemberdayaan dan Partisipasi Perempuan Pengusaha Kecil Industri Kreatif Berorientasi Peningkatan Kinerja Pemasaran Berbasis Orientasi Pasar," *J. Riptek*, vol. 17, no. 1, pp. 43–60, 2023, doi: 10.35475/ripteck.v17i1.198.
- [2] C. B. Dewa and L. A. Safitri, "Pemanfaatan Media Sosial Tiktok Sebagai Media Promosi Industri Kuliner Di Yogyakarta Pada Masa Pandemi Covid-19 (Studi Kasus Akun TikTok Javafoodie)," *Khasanah Ilmu - J. Pariwisata Dan Budaya*, vol. 12, no. 1, pp. 65–71, 2021, doi: 10.31294/khi.v12i1.10132.
- [3] N. Usnan and Sholihin, "Sistem Informasi Jasa Laundry Berbasis Web Studi Kasus Di QNC LAUNDRY," *J. Inform. MULTI*, vol. 1, no. 3, pp. 144–152, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/jim>.
- [4] M. Mustakim, E. Saputra, and T. Laksono, "The Participation of Bengkalis Island Village Communities in Supporting Regional Creative Industries Based on Information Technology Peran Serta Masyarakat Desa Pulau Bengkalis dalam Mendukung Industri Kreatif Daerah dengan Berbasis Teknologi Informasi," vol. 1, no. April, pp. 1–9, 2023.
- [5] Khasanah, "Peran UMKM (Usaha Mikro Kecil Menengah) Guna Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat," *Demagogi J. Soc. Sci. Econ. Educ.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–18, 2023, doi: 10.61166/demagogi.v1i1.2.
- [6] M. Ahmadar, P. Perwito, and C. Taufik, "Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada Rahayu Photo Copy Dengan Database MySQL," *Dharmakarya*, vol. 10, no. 4, p. 284, 2021, doi: 10.24198/dharmakarya.v10i4.35873.
- [7] R. Supriati, A. S. Saputra, and S. S. Islamiah, "Aplikasi Sistem Pengiriman Barang Ekspor Berbasis Web Pada Pt Tuntex Garment Indonesia Tangerang Guna Meningkatkan Mutu Proses Pengiriman Ekspor Barang," *SENSI J.*, vol. 4, no. 1, pp. 88–102, 2018, doi: 10.33050/sensi.v4i1.717.
- [8] I. A. Huda, "Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 2, no. 1, pp. 121–125, 2020, doi: 10.31004/jpdk.v1i2.622.
- [9] F. Al Faribi, M. Ulfa Batubara, and U. Dharmawangsa, "Penggunaan Internet Sebagai Media Komunikasi Dalam Meningkatkan Pelayanan Hukum Online Di Kantor Kejaksaan Negeri Bangka Selatan," *Jurnal social opinion*, vol. 7, pp. 1–8, 2022.

- [10] Nuseibeh, B. and Easterbrook, S. (2000) Requirement Engineering: A Road Map. ICSE'00 Proceedings of the Conference on the Future of Software Engineering, Limerick, 4-11 June 2000, 35-46.
- [11] System Engineering Fundamentals, Defense Acquisition University, Fort Belvoir, Virginia, 2001, 31-45.
- [12] J. Tian, J. Yin, and L. Xiao, "Software Requirements Engineer's Ability Assessment Method Based on Empirical Software Engineering", Wireless Communications and Mobile Computing, 2022