

EXPERT

Jurnal Sistem Informasi



**MENGAMANKAN WIRELES DENGAN MENGGUNAKAN *TWO FACTOR PASWORD*
DAN *MAC ADDRESS FILTERING***

Didi Susianto, Lis Yulianti

**PEMANFAATAN MEDA INTERNET UNTUK MEMPERKENALKAN PRODUK
KERAJINAN TANGAN PADA HOME INDUSTRI KAIN FLANEL LAMPUNG
SELATANG**

Yuli Syafitri

**PENGAMBANGAN *ELECTRONIC COMMERCE* DALAM PROSES MENINGKATKAN
UKM PADA DEKRANASDA KABUPATEN PRINGSEWU**

Wiji Susanti, kasmii, Noca Yolanda Sari, Muhamad Muslihudin

**APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN PUPUK BERBASIS *SMS GATEWAY*
PADA GABUNGAN PETANI PEMAKAI PUPUK (GP3) PEKON BANDING AGUNG
KECAMATAN TALANGPADANG**

Eka Ridhawati, A. Khumaid

**APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN (SPK) UNTUK REKOMENDASI
PEMILIHAN PROGRAM STUDY DENGAN *FUZZY TAHANI***

Robby Yuli Endra, Fenty Ariani

**APLIKASI *E-BOOKING* RUMAH MAKAN BERBASIS WEB DENGAN PENERAPAN
ARSITEKTUR *MODEL VIEW CONTROLLER***

Aditya Sentosa, Taqwan

ISSN : 2088-5555

Write To Be Experts

Judul	Hal
MENGAMANKAN WIRELESS DENGAN MENGGUNAKAN <i>TWO FACTOR, PASSWORD</i> DAN <i>MAC ADDRESS FILTERING</i>	31 - 36
PEMANFAATAN MEDIA INTERNET UNTUK MEMPERKENALKAN PRODUK KERAJINAN TANGAN PADA HOME INDUSTRI KAIN FLANEL LAMPUNG SELATAN	37 – 41
PENGEMBANGAN <i>ELECTRONIC COMMERCE</i> DALAM PROSES MENINGKATKAN UKM PADA DEKRANASDA KABUPATEN PRINGSEWU	42 - 47
APLIKASI SISTEM INFORMASI PEMESANAN PUPUK BERBASIS <i>SMS GATEWAY</i> PADA GABUNGAN PETANI PEMAKAI PUPUK (GP3) PEKON BANDING AGUNG KECAMATAN TALANGPADANG	48 - 52
APLIKASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN (SPK) UNTUK REKOMENDASI PEMILIHAN PROGRAM STUDI DENGAN <i>FUZZY TAHANI</i>	53 - 58
APLIKASI <i>E-BOOKING</i> RUMAH MAKAN BERBASIS WEB DENGAN PENERAPAN ARSITEKTUR <i>MODEL VIEW CONTROLLER</i>	59 - 66

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bandar Lampung

JMSIT	Volume 05	Nomor 02	Lampung Desember 2015	ISSN 2088-5555
-------	-----------	----------	--------------------------	-------------------

TIM PENYUNTING

Ketua Tim Redaksi:

Taqwan Thamrin,ST,M.Sc

Penyunting Ahli

Mustofa Usman, Ph.D

Dr.Iing Lukman,M.Sc.

Usman Rizal, ST.,MMSI

Penyunting:

Fenty Ariani,S.Kom,M.Kom

Wiwin Susanty,S.Kom,M.Kom

Ayu Kartika Puspa,S.Kom,M.TI

Erlangga,S.Kom,M.Kom

Iwan Purwanto,S.Kom.,MTI

Pelaksana Teknis:

Zulkaisar, S.Kom

Alamat Penerbit/Redaksi:

Pusat Studi Teknologi Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bandar Lampung

Gedung Business Center Lt.2

Jl,Zainal Abidin Pagar Alam No.26

Bandar Lampung

Telp.0721 – 774626

Email: Journal.expert@ubl.ac.id

PENGEMBANGAN *ELECTRONIC COMMERCE* DALAM PROSES MENINGKATKAN UKM PADA DEKRANASDA KABUPATEN PRINGSEWU

Wiji Susanti, Kasmi^{#1}, Noca Yolanda Sari^{*2}, Muhamad Muslihudin^{#3}

STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

wiji.susanti@rocketmail.com^{#1}

noca_yolandasari@yahoo.co.id^{*2}

muslih.udin@ymail.com^{#3}

Abstrak

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) merupakan salah satu bidang yang memberikan kontribusi yang signifikan dalam memacu pertumbuhan ekonomi. Hal ini dikarenakan daya serap UKM terhadap tenaga kerja yang sangat besar dan dekat dengan rakyat kecil. Oleh sebab itu Dewan Kerajinan Nasional Daerah Kabupaten Pringsewu berupaya mengoptimalkan hasil dari pengrajin pada produk hasil rumah tangga. Tetapi UKM masih menghadapi berbagai masalah antara lain masalah promosi, pemasaran dan penjualan penjualan produk yang dihasilkan. Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka itu untuk pemasaran dan penjualan produk-produk melalui dunia maya yang sering disebut E-commerce. Pengembangan Sistem e-commerce dikembangkan menggunakan model waterfall dengan melalui tahapan Analisis, desain, coding, implementasi dan pemeliharaan sistem. Dengan terbentuknya e-commerce pada dekranasda kabupaten pringsewu akan menghasilkan penjualan dan pemasaran produk melalui internet mempunyai banyak keuntungan, yaitu cakupan yang luas, tidak mengenal ruang dan waktu, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan hasil kerajinan UKM di wilayah Kabupaten Pringsewu.

Kata Kunci : E-Commerce, UKM, Dekranasda

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi masa kini sangat pesat dan terus menerus, melalui pemanfaatan teknologi informasi ini, salah satunya adalah internet yang menjadi sarana komunikasi murah, terjangkau dan mudah. Usaha Kecil Menengah (UKM) Dewan Kerajinan Nasional Daerah (DEKRANASDA) Kabupaten Pringsewu memanfaatkan internet sebagai fasilitas informasi antar daerah sampai pusat dalam proses mengembangkan produk kerajinan dan usaha dari para Usaha Kecil Menengah (UKM) yang ada di Kabupaten Pringsewu untuk meningkatkan produktivitas, efisiensi, pelayanan yang cepat, dan mudah untuk tetap dapat unggul dan bertahan dipasar. Salah satu trend dari internet dalam bisnis adalah E-commerce.

E-commerce adalah dynamic set of technologie, application, and bussinnes processor that link enterprises,consumers and communities through electronic exchange of goods, service, and informations. Diterjemahkan oleh W. Purbo, e-commerce merupakan satu set dinamis teknologi aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektroni [David dan Purbo dalam jurnal

Ridwan Suhud 2014]. [Ridwan Suhud Dan M. Yudhi Rezaldi. 2014].

E-commerce merupakan basis dari mcommerce yang terdiri dari Bussiness to Busines (B2B). B2B merupakan aplikasi e-commerce antara bisnis, sedangkan B2C merupakan aplikasi e-commerce antara bisnis atau perusahaan dengan konsumen [Turban, 2001 dalam jurnal Fitri wiyani 2013]. [Fitri Wiyani, Nugroho Agung Prabowo. 2013].

Tumbuh kembang kerajinan sebagai warisan suatu daerah yang turun menurun tergantung pada beberapa faktor diantaranya perkembangan teknologi, minat masyarakat terhadap barang kerajinan, menjaga mutu dan kreativitas dalam produk kerajinan. Menghadapi ASEAN Economic Community pada tahun 2015 pelaku seni dan kerajinan UKM Dekranasda Kabupaten Pringsewu sudah saatnya memikirkan bagaimana cara memasarkan produk, meningkatkan kreativitas/inovasi para usaha kecil dan menengah (UKM), rendahnya kualitas SDM, minimnya permodalan.

Oleh sebab itu untuk membantu para usaha kecil dan menengah yang tergabung dalam Dekranasda Kabupaten Pringsewu berupaya memberikan wawasan, informasi, serta masukan bagi para wirausahawan, mengembangkan dan melestarikan warisan budaya bangsa, menanamkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya seni

kerajinan bagi kehidupan sehari-hari masyarakat kabupaten pringsewu, mendorong semangat para wirausahawan, meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta memperluas pemasaran hasil kerajinan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka permasalahan yang dihadapi adalah :

1. Bagaimana cara memasarkan produk?
2. Bagaimana meningkatkan kreativitas atau inovasi para usaha UKM?
3. Bagaimana mengatasi rendahnya kualitas SDM?

1.3 Manfaat dan Tujuan

Manfaat dan Tujuan disusunnya penelitian ini adalah :

1. mengembangkan dan melestarikan warisan budaya bangsa,
2. menanamkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya seni kerajinan bagi kehidupan sehari-hari masyarakat kabupaten pringsewu,
3. mendorong semangat para wirausahawan,
4. meningkatkan kualitas sumber daya manusia serta
5. memperluas pemasaran hasil kerajinan.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 E-Commerce

E-commerce adalah suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dan dari perusahaan dengan computer sebagai perantara transaksi bisnis (Lauden & Laudon 1998, dalam jurnal Denni Ardyanto 2015). Menurut Kalakota dan Whinston e-commerce adalah penggunaan jaringan komputer untuk melakukan komputer untuk melakukan komunikasi bisnis dan transaksi komersial. Ecommerce adalah "salah satu cara memperbaiki kinerja dan mekanisme pertukaran barang jasa informasi dan pengetahuan dengan memanfaatkan teknologi berbasis jaringan peralatan digital" [Indrajit 2006 dalam jurnal Nugroho Agung Prabowo 2013]. [Denni et al. 2015]. [Muslihudin & muhamad. 2013].

E-Commerce dapat dibagi menjadi beberapa jenis yang memiliki karakteristik berbeda-beda. Menurut [Suyanto.M.2003 dalam jurnal Muhd. Iqbal 2014] jenis-jenis e-commerce yang lazim dilakukan berdasarkan sifat transaksinya yaitu :

1. Bussines to Bussinnes (B2B) Kebanyakan e-commerce yang diterapkan saat ini merupakan tipe B2B. e-commerce tipe ini meliputi transaksi IOS serta transaksi antar organisasi yang dilakukan di electronic market.
2. Bussines to Consumer (B2C) Merupakan transaksi eceran dengan pembeli perorangan.

3. Consumen to Consumen(C2C) Dalam kategori ini, seorang konsumen menjual secara langsung ke konsumen lainnya.
4. Consumen to Business (C2B) Termasuk kategori ini adalah perseorangan yang menjual produk atau layanan ke organisasi, dan perseorangan yang mencari penjual, berinteraksi dengan mereka dan menyepakati suatu transaksi.
5. Nonbusiness E-commerce Dewasa ini makin banyak lembaga non-bisnis seperti lembaga akademis, organisasi keagamaan, organisasi social, dan lembaga- lembaga pemerintahan yang menggunakan berbagai tipe e-commerce untuk mengurangi biaya atau untuk meningkatkan operasi dan layanan publik
6. Intrabusiness (Organizational) E-commerce Dalam kategori ini adalah semua aktivitas intern organisasi, biasanya dijalankan di internet, yang melibatkan pertukaran barang, jasa atau informasi. [Rahmad et al. 2014].

2.2 Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Yang menjadi acuan dan perkembangan bagi Usaha Kecil Menengah (UKM) adalah UU No 20 Tahun 2008, yang terbagi dalam dua pengertian :

1. Usaha Kecil entitas yang memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp. 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha, serta memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah).
2. Usaha Menengah adalah entitas usaha yang memiliki kekayaan bersih lebih dari Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 10.000.000.000,00 (sepuluh milyar rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha, serta memiliki hasil penjualan tahunan lebih dari Rp2.500.000.000,00 (dua milyar lima ratus juta rupiah) sampai dengan paling banyak Rp 50.000.000.000,00 (lima puluh milyar rupiah). (Dalam Jurnal Andi suranta meilika,2013). [UU UKM No. 20 Tahun 2008.]

Usaha Kecil Menengah: Kegiatan ekonomi rakyat yang berskala kecil dengan bidang usaha yang secara mayoritas merupakan kegiatan usaha kecil dan perlu dilindungi untuk mencegah dari persaingan usaha yang tidak sehat. (Kepres RI No. 99 tahun 1998, dalam jurnal Srilstari,2015). [Wiliam & Sri. 2015].

Berdasarkan Keputusan Menti Keuangan Nomor 316/KMK.016/1994 tanggal 27 juni

1994. Pengertian Usaha Kecil Menengah: didefinisikan sebagai perorangan atau badan usaha yang telah melakukan kegiatan usaha yang mempunyai penjualan atau omset pertahun setinggi-tingginya Rp. 600.000.000 atau asset atau aktiva setinggi-tingginya Rp. 600.000.000 (diluar tanah, dan bangunan yang ditempati) terdiri dari : bidang usaha (fa,CV,PT, dan koprasia). Perorangan (pengrajin/industry rumah tangga, petani, peternak, nelayan, perambah hutan, penambang, pedagang barang dan jasa). [Keputusan Menteri Keuangan No. 316/KMK 016/1994. Tanggal 27 Juni 1994.]

Kriteria Usaha Kecil Menengah menurut UU No. 9 tahun 1995 adalah :

1. memiliki kekayaan bersih paling banyak Rp. 200.000.000 (dua ratus juta rupiah) tidak termasuk tanah dan bangunan tempat usaha
2. memiliki hasil penjualan tahunan paling banyak 1.000.000.000 (satu miliar rupiah)
3. milik warga negara Indonesia
4. berdiri sendiri, bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang tidak dimiliki, dikuasai, atau berafiliasi baik langsung maupun tidak langsung dengan menengah atau usaha besar.
5. bentuk usaha perorangan, badan usaha yang tidak berbadan hukum, atau usaha yang berbadan hukum, termasuk koperasi. [Kriteria UKM Menurut UU No. 9 Tahun 1995.]

2.3 Definisi DEKRANASDA

Dewan Kerajinan Nasional (Dekranas) dibentuk berdasarkan surat keputusan bersama 2 menteri, yaitu menteri perindustrian dan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor :85/M/SK/3/1980 di Jakarta. Untuk mendukung kelancarak kegiatannya ditingkat daerah, dengan dipayungi surat menteri dalam negeri nomor: 535/5038/Sospol, tanggal 15 September 1981 ditentukanlah organisasi dekranas tingkat daerah (Dekrasda). Dekranasda adalah organisasi nirlaba yang menghimpun pecinta dan peminat seni untuk memayungi dan mengembangkan produk kerajinan dan mengembangkan usaha dutersebut serta berupaya meningkatkan kehidupan pelaku bisnisnya, yang sebagian merupakan kelompok usaha kecil dan menengah (UKM). [Surat Keputusan 2 Mentri, Mentri Perindustrian dan Mentri Pendidikan dan Kebudayaan nomor : 85/M/SK/3/1980.]

2.4 Tujuan DEKRANAS

Dewan Kerajinan Nasional mempunyai tujuan , yaitu :

1. menggali, mengembangkan dan melestarikan warisan budaya bangsa serta

membina penemuan dan penggunaan tekhnologi baru untuk meningkatkan kualitas dalam rangka memperoleh jati diri budaya bangsa.

2. menanamkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya seni kerajinan bagi kehidupan sehari-hari warga negara Indonesia yang bisa meningkatkan martabat manusia.
3. memperhatikan dan memperjuangkan kepentingan perajin dan peminat dengan mendorong semangat kewiraswastaan mereka.
4. membantu pemerintah merumuskan kebijaksanaan dibidang industry kerajinan dan program peningkatan kualitas sumber daya manusia.
5. memperluas bangsa pasar hasil kerajinan

3. Metode Penelitian

2.3 Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan dari berbagai sumber yang ada.

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan tiga metode yaitu Observasi, Interview, Kajian Pustaka.

1. Observasi :

Dalam metode observasi disini yaitu peneliti mencoba melakukan pendekatan dan mengamati langsung obyek yang berada pada rumah pameran Dekranasda Kab. Pringsewu guna mendapatkan data primer untuk diteliti.

2. Interview :

Peneliti berupaya melakukan interview atau wawancara kepada pihak yang berkaitan di rumah pamer Dekranasda Kab. Pringsewu secara langsung (face to face) sebagai bahan acuan untuk mendapatkan informasi aktual dan terpercaya.

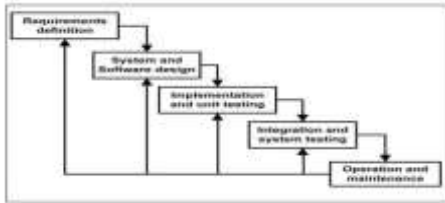
Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan diantaranya :

- a. Bagaimana sistem yang sedang berjalan pada rumah Dekranasda Kab. Pringsewu?
- b. Apa saja produk-produk yang dijual pada rumah Dekranasda Kab. Pringsewu ?

3. Kajian Pustaka :

Beberapa penelitian yang relevan digunakan oleh peneliti sebagai bahan dasar acuan, dan perbandingan pada penelitian ini.

3.2. Metode Pengembangan



Gambar 1 Metode pengembangan dengan waterfall

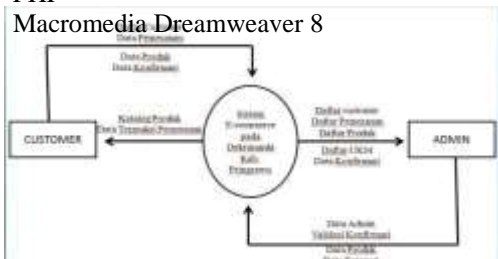
Tahapan yang dilakukan menggunakan metode SDLC terdiri dari :

1. Requirments definition
 Pada tahap ini, dilakukan kegiatan wawancara dengan pengurus omah (rumah) pamer Dekranasda Kab. Pringsewu. mengumpulan data, dan analisis kebutuhan sistem secara lengkap yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun.
2. System and Software design
 Pada tahap ini, semua kebutuhan pemakai yang sudah diseleksi sebelumnya pada proses analisis kebutuhan sistem akan diterjemahkan ke dalam bentuk gambar teknis yang siap untuk di implementasikan. Dari analisis yang ada harus dapat dihasilkan dokumen teknis yang mengandung empat atribut yaitu : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan algoritma
3. Implementasi and unit testing
 Pada tahap ini, dilakukan pemrograman untuk menerapkan hasil rancangan ke dalam sistem yang sesungguhnya, membuat program, dan juga menyiapkan database. Pembuatan kode program mengacu pada desain yang telah dibuat sebelumnya
4. Integration and system testing
 Setelah sistem berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengujian untuk melihat apakah sistem telah sesuai dengan harapan dan kebutuhan pengguna. Dalam tahapan ini, juga dilakukan Debugging dan penyesuaian-penyesuaian akhir.
5. Operation and maintenance
 Pada tahap ini, dioperasikan sistem yang telah dibuat di server dengan cara hosting pada internet service provider sehingga sistem bias diakses melalui website.

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem

A. Analisis Perangkat Lunak/Software
 Perangkat Lunak yang dibutuhkan :

1. Adobe Photoshop CS 3
2. Adobe Dreamweaver CS 3
3. Microsoft Office 2007
4. Mozilla firefox
5. Windows XP 2
6. MySQL
7. PHP
8. Macromedia Dreamweaver 8



B. Analisis Perangkat Keras/Hardware System e-commerce dibangun menggunakan hardware yaitu berupa :

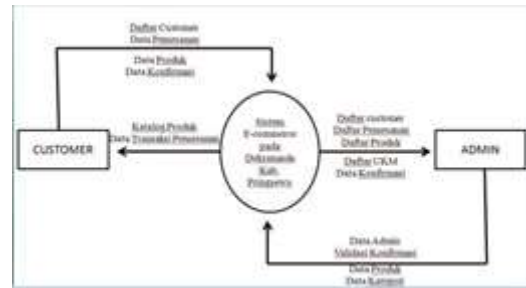
1. Processor Intel (R) ,
2. RAM 1GB
3. Hardisk 500GB
4. Keyboard
5. USB
6. Printer
7. Mouse

4. Pembahasan Dan Implementasi

4.1 Perancangan Sistem

A. Diagram Konteks

Konteks adalah suatu diagram pemodelan yang menggambarkan sistem secara kesatuan dan keterkaitan dengan entitas lainnya. Diagram Konteks Sistem e-commerce pada Dekranasda Kab. Pringsewu lihat Gambar 2

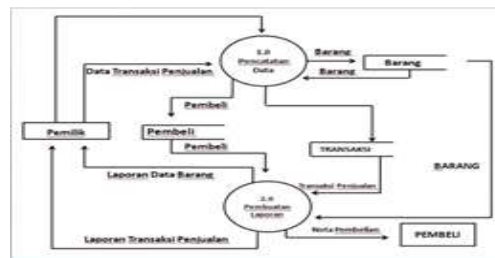


Gambar 2 DAD

B. DFD LEVEL 0

DFD adalah alat pembuatan model yang memungkinkan professional sistem untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi.

DFD level 0 dan 1 pada sistem e-commerce Dekranasda Kab. Pringsewu Gambar 3 dan gambar 4

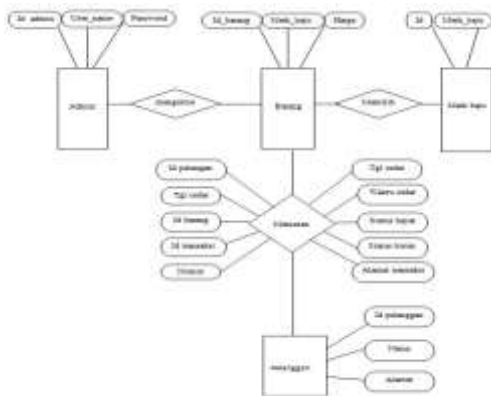


Gambar 3 Level 0 pada sistem e-commerce Dekranasda Kab. Pringsewu

Gambar 4 Level 0 pada sistem e-commerce Dekranasda Kab. Pringsewu

C. Diagram ERD

Diagram entity relationship diagram (ERD) adalah suatu alat dalam bentuk bagan yang menggambarkan relasi dan entitas suatu informasi. Entitas adalah objek yang dicatat atau direkam, kemudian diolah. Model relasi ini berdasarkan kesatuan relasi dan uraian yang termasuk beberapa atribut dan nilai lainnya. Kesatuan dan relasi dalam model ERD mempunyai beberapa kelengkapan yang dapat mengeksperikan bentuk pasangan atribut nilai. Adapun ERD dari sistem e-commerce Dekranasda Kab. Pringsewu. Lihat Gambar 5



Gambar 5 ERD dari sistem e-commerce Dekranasda Kab. Pringsewu

4.2 . Implementasi

Implementasi adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Implementasi ini dilakukan guna penerapan pada sistem e-commerce Dekranasda Kab. Pringsewu



Gambar 6 Rancangan WEB



Gambar 7 Tampilan Halaman Produk WEB



Gambar 8 Tampilan Form Login

4.3 Analisa Hasil

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan maka, untuk mempermudah sistem e-commerce pada UKM Dekranasda Kab. Pringsewu dibutuhkan sebuah website guna meningkatkan kualitas dan kuantitas bagi para perajin pada kabupaten pringsewu.

5. Penutup

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan dri rumusan masalah yang telah kita buat yaitu:

1. Untuk memasarkan produk website sistem e-commerce adalah satu cara untuk membantu mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian kerajinan hasil pengrajin tanpa ada batas waktu dan bisa dilakukan kapan saja
2. Upaya untuk meningkatkan kreativitas atau inovasi bagi para pengraji ialah dengan memberikan semangat dan pengetahuan tentang perkembangan pada unit usaha yang digeluti melalui binaan dan berbagai
3. Rendahnya SDM dapat berakibat pada hasil produksi kerajinan, oleh sebab itu banyaknya pengangguran dapat kita manfaatkan untuk menatasi lemahnya SDM serta untuk mengurangi tingkat pengangguran.

5.2 Saran

Penerapan sistem e-commerce perlu

dievaluasi secara terus menerus, Update agar informasi yang berjalan selaras dengan perkembangan informasi pada masanya.

6. Daftar Pustaka

- [1] Denni Ardyanto, Heru Susilo, Riyadi. Pengaruh Kemudahan Dan Kepercayaan Menggunakan *E-Commerce* Terhadap Keputusan Pembelian Online. *Jurnal Administrasi Bisnis (JAB)* Vol 22 No. 1 Mei 2015.
- [2] Fitri Wiyani, Nugroho Agung Prabowo. Peningkatan Daya Saing Bisnis “Batik Kahuripan” Melalui Sistem Penjualan Berbasis *E-Commerce*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Computer FTI UNSA 2013, Vol 2 No. 1- Maret 2013 ISSN : 2302 – 1136 - Seruniid.unsa.ac.id.
- [3] Keputusan Menteri Keuangan No. 316/KMK 016/1994. Tanggal 27 Juni 1994.
- [4] Kriteria UKM Menurut UU No. 9 Tahun 1995.
- [5] Rahmad Syah, Muhd. Iqbal, Marischa Elveny. Pembuatan Aplikasi *E-Commerce* Dalam Menunjang Penjualan Produk Pada Cv. Rizech. *Techsi* Vol 4. Nomor 12014. *Jurnal Penelitian Teknik Informatika*
- [6] Ridwan Suhud Dan M. Yudhi Rezaldi. Pengembangan Sistem *E-Commerce* Paguyuban Usaha Kecil Dan Menengah Karya Mandiri Di Tegal / *E-Commerce System Development Of Society Of Small And Medium Enterprises* Karya Mandiri In Tegal. *Widyariset*, Volume 17, Nomor 1, April 2014 49-58.
- [7] Surat Keputusan 2 Menteri, Menteri Perindustrian dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor : 85/M/SK/3/1980.
- [8] UU UKM No. 20 Tahun 2008.
- [9] Wiliam Jonathan Dan Sri Lestari. Sistem Informasi Ukm Berbasis Website Pada Desa Sumber Jaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, Vol. 01, No. 1 Februari 2015.
- [10] Muslihudin, muhamad. (2013). Sistem informasi penjualan batik basurek berbasis web pada basurek collection Bengkulu. *Jurnal TAM* 2013. Vol.1 No.1 Hal 59-52. *STMIK Pringsewu*.

Redaksi :
Pusat Studi Teknologi Informasi (PSTI).
Gedung Business Center Lt 2
Jl. Zainal Abidin No. 26 Bandar Lampung
Telp. 0721 - 774626
SistemInformasi@ubl.ac.id



9 772088 555000