

## IMPLEMENTASI WEBSITE UNTUK MENDUKUNG INFORMASI DAN PEMASARAN PRODUK UMKM TENUN DESA SUKARARE

Lalu Harly Fahrozi<sup>1</sup>, Dadang Priyanto<sup>2</sup>

<sup>1, 2</sup> Universitas Bumigora, Jl. Ismail Marzuki No.22, Mataram, Nusa Tenggara Barat, Indonesia

Email: [laluharlyfahrozi@gmail.com](mailto:laluharlyfahrozi@gmail.com)

---

### Article History

Received: 19-12-2025

Revision: 29-12-2025

Accepted: 31-12-2025

Published: 02-01-2026

**Abstract.** MSMEs (Micro, Small, and Medium Enterprises) play an important role in the Indonesian economy, including in Sukarare Village, Central Lombok, which is famous for producing traditional woven fabrics of the Sasak Tribe. Marketing processes in this village are still conventional, so market reach is limited. This study aims to implement a website as a medium for information and marketing of woven products to increase presence in the digital market while preserving local culture. The method used is the waterfall system development, which includes needs analysis, design, creation, and testing. Data was collected through observation, interviews with MSME actors, and literature studies. The research resulted in a PHP and MySQL-based website with features for UMKM profiles, product catalogs, order contact, and activity documentation. Alpha testing showed that all features function as expected for both owners and customers. This website is effective as a means of information and digital marketing for Tenun Sukarare UMKM and can be used as a web-based sales transaction information system for woven fabrics.

**Keywords:** Information Systems, Product Sales, Stock Management, Laravel

**Abstrak.** UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah) berperan penting dalam perekonomian Indonesia, termasuk di Desa Sukarare, Lombok Tengah, yang terkenal sebagai penghasil kain tenun khas Suku Sasak. Proses pemasaran di desa ini masih bersifat konvensional sehingga jangkauan pasar terbatas. Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan website sebagai media informasi dan pemasaran produk tenun untuk meningkatkan eksistensi di pasar digital sekaligus melestarikan budaya lokal. Metode yang digunakan adalah pengembangan sistem waterfall, meliputi analisis kebutuhan, desain, pembuatan, dan pengujian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara pelaku UMKM, dan studi pustaka. Hasil penelitian berupa website berbasis PHP dan MySQL dengan fitur profil UMKM, katalog produk, kontak pemesanan, dan dokumentasi kegiatan. Pengujian alpha menunjukkan seluruh fitur berfungsi sesuai harapan pada sisi pemilik maupun pelanggan. Website ini efektif sebagai sarana informasi dan pemasaran digital bagi UMKM Tenun Sukarare serta dapat digunakan sebagai sistem informasi transaksi penjualan kain tenun berbasis web.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Penjualan Produk, Manajemen Stok, Laravel

---

**How to Cite:** Fahrozi, L. H & Priyanto, D. (2026). Implementasi *Website* untuk Mendukung Informasi dan Pemasaran Produk UMKM Tenun Desa Sukarare. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 7 (1), 89-101. <http://doi.org/10.54373/imeij.v7i1.4840>

---

## PENDAHULUAN

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) merupakan sektor strategis dalam pembangunan ekonomi nasional, khususnya dalam penciptaan lapangan kerja dan penguatan ekonomi masyarakat. Data Kementerian Koperasi dan UKM menunjukkan bahwa UMKM berkontribusi sekitar 60% terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) nasional serta menyerap lebih dari 90% tenaga kerja di Indonesia. Kontribusi tersebut menegaskan peran UMKM tidak hanya sebagai penggerak ekonomi, tetapi juga sebagai instrumen penting dalam pemerataan pembangunan dan pelestarian potensi lokal.

Salah satu wilayah yang memiliki potensi UMKM berbasis budaya adalah Desa Sukarare, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. Desa ini dikenal luas sebagai sentra pengrajin kain tenun tradisional khas Suku Sasak yang diwariskan secara turun-temurun. Kain tenun Sukarare tidak hanya mencerminkan keterampilan teknis para pengrajin, tetapi juga mengandung nilai estetika, filosofi, serta identitas budaya masyarakat setempat. Setiap motif dan proses penenunan merepresentasikan keterkaitan antara aspek sosial, ekonomi, dan spiritual dalam kehidupan masyarakat Sasak, sehingga menjadikan tenun Sukarare sebagai warisan budaya yang bernilai tinggi. Selain memiliki nilai budaya yang kuat, kain tenun Sukarare juga berpotensi besar sebagai komoditas ekonomi yang mampu meningkatkan pendapatan masyarakat apabila dikelola secara profesional. Produk tenun ini digunakan dalam berbagai upacara adat, kebutuhan sehari-hari, serta diposisikan sebagai karya seni bernilai tinggi. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan strategi pengelolaan dan pemasaran yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Pelaku UMKM tenun di Desa Sukarare umumnya masih mengandalkan metode pemasaran konvensional, seperti penjualan melalui toko fisik dan promosi dari mulut ke mulut, sehingga jangkauan pasar menjadi terbatas dan kurang mampu menembus pasar digital yang lebih luas.

Di tengah era transformasi digital, pemanfaatan teknologi informasi, khususnya media berbasis web, menjadi kebutuhan penting bagi UMKM untuk meningkatkan daya saing. Website dapat berfungsi sebagai sarana informasi dan promosi yang menampilkan profil usaha, katalog produk, galeri visual, hingga fasilitas komunikasi dan pemesanan. Kehadiran website juga mampu meningkatkan visibilitas UMKM di mesin pencari, membangun citra usaha yang profesional, serta memperluas akses pasar hingga ke tingkat nasional dan internasional. Oleh karena itu, digitalisasi melalui website tidak hanya berperan sebagai alat promosi, tetapi juga sebagai strategi pengembangan UMKM yang berkelanjutan.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan website mampu memberikan dampak positif bagi UMKM, baik dalam meningkatkan efisiensi operasional maupun memperluas jangkauan pemasaran. Pengembangan sistem penjualan dan promosi berbasis web terbukti mempermudah pengelolaan produk, transaksi, serta komunikasi dengan konsumen. Namun demikian, implementasi teknologi tersebut masih belum merata, terutama pada UMKM berbasis budaya dan kearifan lokal seperti pengrajin tenun tradisional di Desa Sukarare.

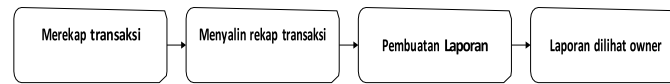
Berdasarkan kondisi tersebut, permasalahan utama yang dihadapi UMKM tenun Desa Sukarare adalah belum tersedianya platform digital yang mampu memfasilitasi promosi, penyebaran informasi, dan komunikasi produk secara luas. Tanpa dukungan media digital yang memadai, potensi tenun Sasak berisiko kurang dikenal dan sulit bersaing di tengah pasar yang semakin kompetitif dan berbasis daring. Oleh karena itu, diperlukan solusi implementatif melalui pengembangan dan penerapan website sebagai media informasi dan pemasaran UMKM. Penelitian ini dilakukan sebagai respons terhadap kebutuhan digitalisasi UMKM tenun di Desa Sukarare. Melalui pengembangan website, diharapkan dapat tercipta media yang informatif, mudah diakses, serta mampu memperluas jangkauan pasar, sekaligus mendukung pelestarian budaya lokal melalui pemanfaatan teknologi digital yang relevan.

## **METODE**

### **Analisis Permasalahan**

Perancangan suatu sistem informasi, tahap analisis merupakan langkah awal yang sangat penting untuk mengidentifikasi permasalahan serta menentukan kebutuhan sistem yang akan dikembangkan. Analisis ini bertujuan untuk memahami kondisi sistem yang berjalan, kendala yang dihadapi, serta peluang perbaikan yang dapat dilakukan melalui pemanfaatan teknologi informasi. Permasalahan utama yang ditemukan pada UMKM Desa Sukarare adalah rendahnya efisiensi dalam proses transaksi penjualan. Selama ini, pencatatan data penjualan masih dilakukan secara manual menggunakan media kain sesek, sehingga berisiko mengalami kehilangan, kerusakan, dan kesulitan dalam penelusuran data. Kondisi tersebut berdampak pada kurang optimalnya proses rekapitulasi data penjualan serta pembuatan laporan harian maupun bulanan.

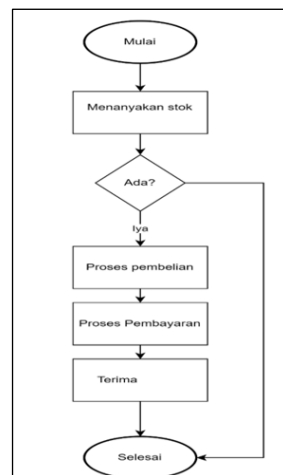
Proses bisnis penjualan produk pada UMKM Desa Sukarare yang masih berjalan secara manual ditampilkan pada Gambar 1. Gambar tersebut menggambarkan alur transaksi penjualan mulai dari interaksi dengan pelanggan hingga penyerahan produk, yang seluruhnya belum terintegrasi dalam suatu sistem digital.



**Gambar 1.** Proses bisnis penjualan saat ini

Berdasarkan hasil analisis terhadap proses bisnis yang berjalan, UMKM Desa Sukarare memerlukan sebuah sistem informasi penjualan yang mampu mengelola data transaksi secara digital. Sistem ini diharapkan dapat membantu proses pencatatan, penyimpanan, dan pengolahan data penjualan secara lebih akurat, aman, dan efisien, sekaligus meningkatkan kinerja pegawai dalam menyusun laporan penjualan.

Alur proses bisnis penjualan yang saat ini diterapkan juga disajikan dalam bentuk flowchart pada Gambar 2. Flowchart tersebut memberikan gambaran rinci mengenai tahapan transaksi pembelian kain tenun di UMKM Desa Sukarare.

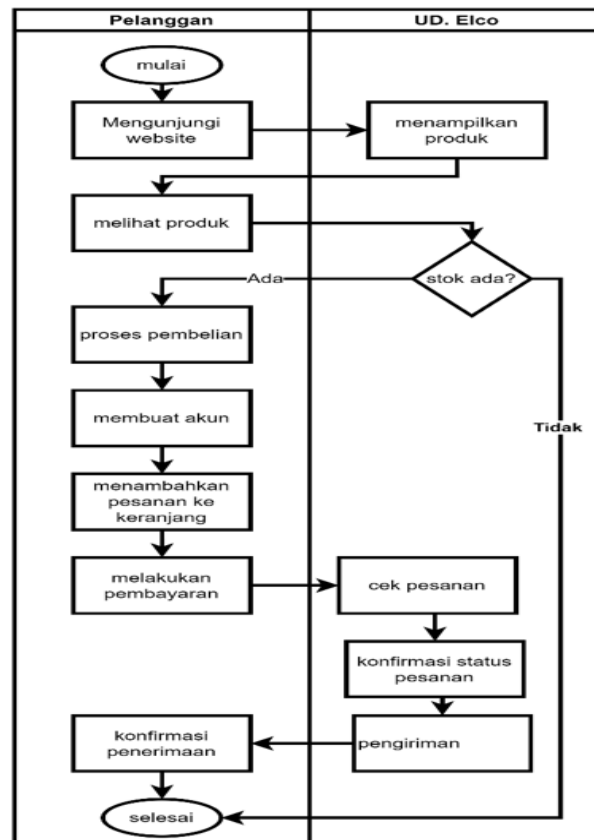


**Gambar 2.** Proses bisnis penjualan saat ini

Berdasarkan flowchart pada Gambar 2, proses transaksi dimulai ketika pelanggan datang atau menanyakan ketersediaan kain tenun. Pemilik UMKM kemudian melakukan pengecekan stok. Apabila stok tersedia dan mencukupi, proses pembelian dilanjutkan dengan perhitungan total harga yang harus dibayarkan oleh pelanggan. Selanjutnya, pelanggan melakukan pembayaran sesuai dengan total harga yang telah ditentukan. Setelah pembayaran selesai, pemilik UMKM menyerahkan kain tenun kepada pelanggan sebagai akhir dari proses transaksi. Namun, apabila stok tidak tersedia atau jumlahnya tidak mencukupi, maka transaksi tidak dapat dilanjutkan dan proses berakhir. Perbaikan metode ini menegaskan urgensi pengembangan sistem informasi penjualan sebagai solusi untuk meningkatkan efektivitas, efisiensi, dan keakuratan pengelolaan data penjualan pada UMKM Desa Sukarare.

### Analisis Pemecahan Masalah

Dalam pemecahan masalah yang terjadi pada kasus ini, dibutuhkan pengembangan sistem informasi berbasis web untuk mendukung pengelolaan data secara terkomputerisasi. Dengan dikembangkannya sistem diharapkan aktivitas perekapan data transaksi penjualan produk dan manajemen stok dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Adapun proses bisnis untuk sistem informasi penjualan produk ada pada Gambar 3.



**Gambar 3.** Proses bisnis penjualan yang dikembangkan

Pada *flowchart* sistem alternatif, terdapat tiga pihak yang terlibat yaitu pelanggan, sistem, dan UMKM. Proses dimulai ketika pelanggan melihat kain tenun pada dashboard halaman penjualan UMKM dan dapat langsung melakukan pembelian. Sebelum itu, pelanggan harus mendaftarkan akun terlebih dahulu, kemudian login menggunakan username dan password yang telah dibuat. Setelah berhasil login, pelanggan dapat melakukan checkout terhadap barang yang dibeli dan membayar sesuai total belanja. Pelanggan juga dapat memantau status pesanan melalui sistem. Selanjutnya, pihak UMKM akan memproses transaksi hingga mengirimkan kain tenun yang dipesan. Sistem akan mencatat dan memproses transaksi tersebut serta memperbarui status pesanan pada aplikasi. Setelah pengiriman dilakukan, pelanggan

menunggu kain tenun tiba dan memberikan konfirmasi apabila barang telah diterima. Dengan konfirmasi tersebut, proses transaksi dinyatakan selesai.

### **Metode Pengambilan Data**

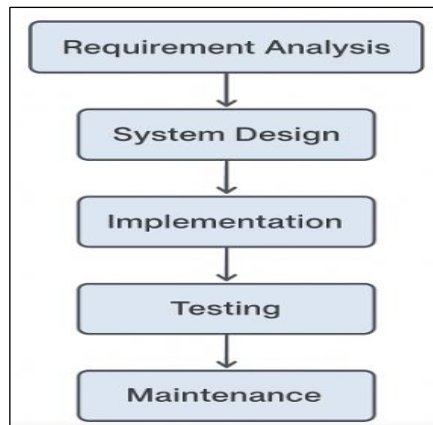
Penelitian ini mengambil studi kasus pada UMKM desa Sukarare di kecamatan Jonggat. Pengambilan data yang dilakukan dalam penelitian menggunakan tiga metode meliputi observasi, wawancara, dan studi pustaka.

### **Metode Pengambilan Data**

- Observasi; observasi adalah metode yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan terstruktur obyek yang diteliti. Kegiatan observasi meliputi (1) Melakukan survei dengan mendatangi studi kasus secara langsung, (2) Mengamati proses bisnis dan sistem yang ada dan masih berjalan hingga saat ini, dan (3) Mengamati kondisi yang terjadi untuk mengetahui aspek- aspek non fisik
- Wawancara; wawancara adalah metode tanya jawab secara tatap muka dan langsung dengan UMKM desa Sukarare di kecamatan Jonggat. Wawancara dilakukan untuk mendalami informasi atau data yang perlu mendapat penjelasan lebih detail mengenai proses bisnis yang berjalan pada UMKM desa Sukarare di kecamatan Jonggat.
- Studi Pustaka; studi pustaka dilakukan dengan mempelajari jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

### **Metode Pengembangan Sistem**

Metode Waterfall merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan perangkat lunak secara terstruktur dan sistematis berdasarkan siklus hidup pengembangan yang telah ditentukan (Anggraini dkk., 2020). Layaknya air terjun, Metode Waterfall dilaksanakan secara bertahap dari awal sampai akhir. Adapun kelima tahapan yang dilakukan meliputi Requirement, Design, Implementation, Verification, dan Maintenance seperti yang digambarkan pada Gambar 4.



**Gambar 4.** Metode *Waterfall*

### *Requirement*

Tahap requirement merupakan tahap untuk mengumpulkan kebutuhan sistem dengan cara melakukan pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan membaca studi literatur atau penelitian sebelumnya. Pada tahapan ini menghasilkan analisis masalah, analisis pemecahan masalah, kebutuhan fungsional dari sistem. Pada penelitian ini dilakukan pengambilan data dan informasi mengenai UMKM di desa Sakarare dengan cara wawancara langsung dengan pihak-pihak ukm dan staff desa sukarare. Informasi yang didapatkan akan dijadikan rujukan untuk pembuatan sistem aplikasi.

### *Design*

Pada tahapan ini dihasilkan dokumen perancangan sistem yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam pembuatan source code aplikasi pada Penjualan UMKM desa Sukaarre. Pada penelitian ini design dilakukan menggunakan draw.io untuk pengembangan UML diagram dan untuk desain antarmuka menggunakan bantuan software Balsamiq Wireframes.

### *Implementation*

Tahapan selanjutnya adalah Implementation di mana pada tahap ini mulai dilakukan membuat source code menggunakan bahasa pemrograman. Pembuatan source code sistem informasi penjualan produk pada UMKM desa Sukarare mengacu pada tahapan Requirement dan Design sebelumnya. Tahap ini disebut juga tahap pembuatan code dan debug, atau tahap integration dan system testing. Pada tahap ini peneliti menggunakan text editor VScode untuk memulai tahap implementation yang dimana dilakukan pembuatan source code menggunakan bahasa pemrograman.

### *Verification*

Tahap setelah Implementation adalah Verification yang meliputi tahap pengujian pada sistem yang dikembangkan. Tahapan ini dapat dikatakan menjadi tahapan terakhir apabila sistem yang dikembangkan sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi yang telah dikembangkan akan diuji sesuai dengan rancangan pengujian pada Tahap Design. Apabila terjadi ketidaksesuaian maka tahapan selanjutnya akan diulang dari awal tahapan yaitu Tahap Requirement kembali. Tahap ini menguji sistem informasi penjualan produk UMKM desa Sukarae.

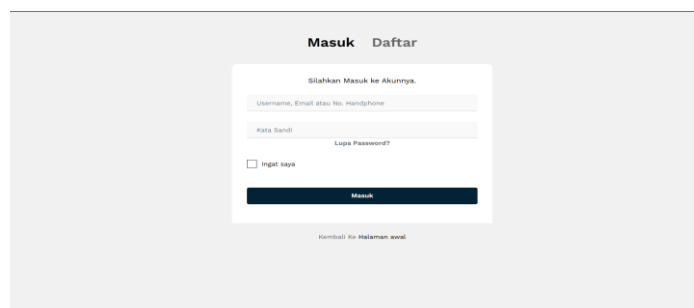
### *Maintenance*

Tahap terakhir dalam pengembangan aplikasi ini adalah maintenance atau pemeliharaan. Tahap ini melakukan instalasi sistem yang dikembangkan secara langsung pada perangkat keras. Apabila pada saat aplikasi dijalankan ditemukan masalah, maka pengembang akan melakukan perbaikan atau pemeliharaan terhadap aplikasi tersebut. Pada tahap ini dilakukan pemeliharaan sistem jika terdapat error sistem informasi penjualan di UMKM desa Sukarare

## **HASIL DAN DISKUSI**

### **Halaman Login**

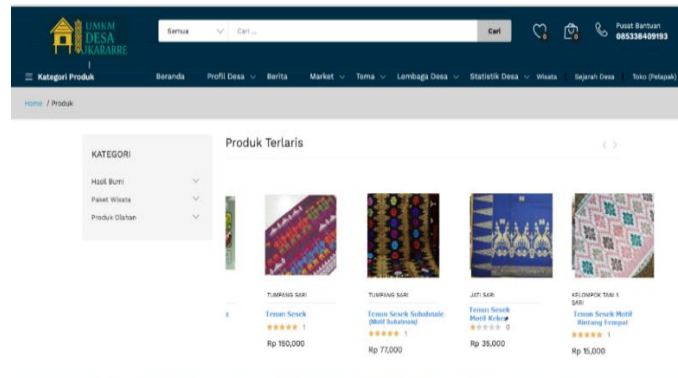
Halaman login merupakan tampilan yang paling awal dilihat pengguna. Sebelum dapat mengakses fitur-fitur yang tersedia di aplikasi web untuk mengelola atau hanya melihat data yang diperlukan, setiap pengguna harus melalui halaman login untuk melakukan verifikasi pengguna. Apabila pengguna tersebut sudah terdaftar, maka pengguna tersebut akan diarahkan menuju halaman sesuai dengan level user yang dimilikinya. Tampilan halaman login dapat ditunjukkan pada Gambar 5.



**Gambar 5.** Halaman Login

## Halaman Produk

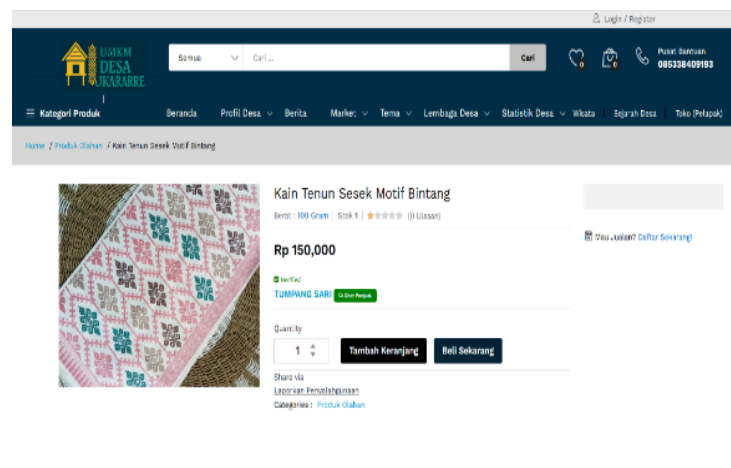
Halaman produk merupakan bagian dari sistem yang menampilkan daftar produk atau layanan yang ditawarkan kepada pengguna. Pada halaman ini, pengguna dapat melihat informasi produk secara lengkap seperti nama produk, deskripsi, harga, dan gambar produk. Berikut ditunjukkan halaman produk pada gambar 6.



**Gambar 6.** Halaman Produk

Gambar 6 menunjukkan tampilan halaman produk. Pada halaman ini. Jika pengguna memilih salah satu produk, sistem akan menampilkan detail dari produk tersebut.

## Halaman Detail Produk



**Gambar 7.** Halaman Detail

Gambar 7 menunjukkan tampilan halaman dari tombol detail. Pada halaman ini terdapat detail dari produk, mulai dari kategori produk, deskripsi produk, nama produk, harga dan stok yang tersedia.

## Halaman Transaksi

Berikut merupakan halaman transaksi pada sistem ditunjukkan pada gambar 8.

The screenshot displays a transaction page with the following sections:

- Detail Pesanan:**
  - No. Invoice: TRX62.20250610044326/60
  - Dikirim kepada: Amas Supp
  - No Hp/Telpn: 082304526xx
  - Alamat Pengiriman: Jl. Jelantik Goza Gebang Bonjeruk, Gg Melati no 12, Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat (NTB)
- Data Produk:**
  - Kain Tenun Seseq Motif Bintang
  - Qty: 1 x 150,000 = 150,000
- Status Order:** Pending
- Summary Table:**

|              |                   |
|--------------|-------------------|
| Berat        | 100 Gram          |
| Ongkos Kirim | Rp 6,000          |
| Subtotal     | Rp 150,000        |
| <b>Total</b> | <b>Rp 156,000</b> |
- Tambahan Sari:**
  - Ongkir : Rp 6,000 (Rp 6,000)
  - Kurir : 000 (Rp 0,000)
  - Dikirim dari : Selesos, Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat (NTB)

**Gambar 8.** Halaman Transaksi

Gambar 8 menunjukkan tampilan dari halaman transaksi. Pada halaman ini akan ditampilkan pesanan yang sudah berhasil di cekout. Apabila user sudah berhasil chekout maka user akan diminta untuk melakukan pembayaran pesanan dengan cara transfer. Kemudian user akan diminta mengirimkan bukti transfer dengan cara klik menu bayar.

## PENGUJIAN

Hasil pengujian merupakan tahapan untuk menganalisis apakah hasil pengujian yang telah dilakukan sebelumnya. pada tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dirancang sudah berjalan sesuai dengan yang direncanakan. berikut merupakan tabel hasil pengujian sistem yang dapat ditunjukkan pada tabel I dan pada tabel II pengujian bagian pelanggan.

**Tabel 1.** Hasil Pengujian UMKM

| No | Menu                  | Hasil                    |       | Kesimpulan |
|----|-----------------------|--------------------------|-------|------------|
|    |                       | Normal                   | Error |            |
| 1  | Login                 | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 2  | Dashboard             | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 3  | Produk                | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 4  | Tambah Produk         | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 5  | Edit Produk           | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 6  | Hapus Produk          | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 7  | Transaksi             | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 8  | Cek Pembayaran        | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 9  | Verifikasi Pembayaran | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 10 | Detail Transaksi      | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 11 | Pengguna              | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 12 | Cetak Data Pelanggan  | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 13 | Profil                | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 14 | Keluar                | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |

| No | Menu                    | Hasil                    |       | Kesimpulan |
|----|-------------------------|--------------------------|-------|------------|
|    |                         | Normal                   | Error |            |
| 1  | Login Pelanggan         | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 2  | Lupa <i>Password</i>    | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 3  | Reset <i>Password</i>   | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 4  | Daftar Akun             | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 5  | Halaman Beranda         | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 6  | Halaman Produk          | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 7  | Detail Produk           | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 8  | Tombol Beli             | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 9  | Halaman Profil          | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 10 | Keranjang               | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 11 | Bersihkan isi keranjang | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 12 | Cekout                  | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 13 | Transaksi               | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 14 | Bayar                   | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 15 | Detail                  | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 16 | Halaman Tentang         | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 17 | Halaman Kontak          | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |
| 18 | Keluar                  | <input type="checkbox"/> |       | Valid      |

Pada tabel 1 dan 2 di atas merupakan hasil pengujian *black box* yang dilakukan penulis untuk menguji kesesuaian aplikasi yang di bangun dengan rancangan awal pada sistem, serta pada aplikasi tersebut apakah memiliki error pada menu fitur sistem yang dibuat. Hasil pengujian pada bagian pemilik dan pelanggan, dengan melakukan pengujian fitur-fitur yang dibuat menunjukkan hasil yang sesuai dan telah berfungsi secara keseluruhan

## KESIMPULAN

Dari hasil pembuatan tugas akhir tentang Sistem Informasi Penjualan Kain Tenun Berbasis Website dapat disimpulkan bahwa perancangan yang dilakukan berhasil Menghasilkan Website yang dapat dijadikan sebagai sistem informasi Transaksi Penjualan Kain Tenun Berbasis Website Pada UMKM di desa Sukarare Kecamatan Jonggat. Adapun hasil pengujian pada *alpha test* bagian pemilik dan pelanggan, dengan melakukan pengujian fitur-fitur yang dibuat menunjukkan hasil yang sesuai dan telah berfungsi secara keseluruhan. Hasil ini membuktikan bahwa website ini dapat digunakan sebagai Sistem Informasi Transaksi Penjualan Kain Tenun Berbasis Website Pada UMKM di Desa Sukarare.

## REFERENSI

- Anggraini, Y., Pasha, D., Damayanti, & Setiawan, A. (2020). Sistem informasi penjualan sepeda berbasis web menggunakan framework CodeIgniter (Studi kasus: Orbit Station). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 1(2), 64–70.
- Ardiansyah, Duskarnaen, M. F., & Ajie, H. (2020). Desain dan implementasi Internet Protocol Version 6 (IPv6) di kelas Unit Pelayanan Teknis Teknologi Informasi dan Komunikasi (UPT TIK) Universitas Negeri Jakarta. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, 4(1), 30–34. <https://doi.org/10.21009/pinter.4.1.7>
- Baiq, M. Z. H., & Rejeki, S. (2024). Menggali tenun Sasak dan kearifan lokal untuk pendidikan karakter: Sebuah kajian etnocivic. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar Overviews*, 9(4), 105–152.
- Budiarti, L., Mellinia, S. P., Fadhila, L. S., Su'daa, S. N., Zaen, M. R., & Noviyanti, S. E. (2024). Digital marketing sebagai strategi peningkatan penjualan produk UMKM di era digital. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat*, 7(2), 435–453. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v7i2.21760>
- Destriana, S. R., Husain, S. M., Handayani, N., & Pratama, A. T. P. (2021). *Diagram UML dalam membuat aplikasi*. Google Books. <https://books.google.co.id/books?id=6bM-EQAAQBAJ>
- Helsalia, A., Pratama, H., Kristiani, M., & Marpaung, Y. B. (2021). Perancangan aplikasi pemesanan obat di apotek dengan analisis desain UML yang menerapkan GIS dan LBS. *Jurnal Teknik Informatika*, 1(1), 1–20.
- Hidayati, A. T., Widyanoro, A. E., & Ramadhani, H. J. (2023). Perancangan sistem informasi wirausaha mahasiswa (SIWIRMA) berbasis web dengan Unified Modeling Language (UML). *Jurnal Sistem Informasi*, 2(4).
- Indriani, S. F. (2021). Sistem informasi penjualan kerajinan tangan Restu Ibu Desa Bandar Tinggi berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi*, 144–152.
- Jauhari, L. A., & Febri, S. (2025). Strategi pemberdayaan UKM tenun tradisional di Sukarara Lombok Tengah melalui pelatihan digital marketing dan branding produk lokal. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 30–34.
- Luckyardi, S., & Saputra. (2021). Perancangan sistem informasi penjualan busana muslim berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi*, 6, 156–168.
- Mufti Prasetyo, S., Nugroho, M. I. P., Putri, R. L., & Fauzi, O. (2022). Pembahasan mengenai front-end web developer dalam ruang lingkup web development. *Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 1(6), 1015–1020.
- Mulyana, N., Dien, J., & Faradila, A. (2023). Sistem informasi pencatatan keuangan pasar pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) berbasis web mobile. *Satukata*, 1(4), 157–172.
- Noviani, N., Habibie, D., Handayani, L., Wahyuni, S., & Hermanto, B. (2023). Model strategi pemasaran produk UMKM untuk meningkatkan penjualan di Kelurahan Harjosari II. *Jurnal Multidisiplin West Science*, 2(7), 554–557. <https://doi.org/10.58812/jmws.v2i07.470>
- Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2020). Rancang bangun sistem pendukung keputusan penentuan calon penerima beasiswa menggunakan metode Simple Additive Weighting. *Antivirus: Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 14(2), 110–120. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v14i2.1213>

- Widodo, Y. B., Ichsan, A. M., & Sutabri, T. (2020). Perancangan sistem smart home dengan konsep Internet of Things hybrid berbasis protokol Message Queuing Telemetry Transport. *Jurnal Teknologi Informatika dan Komputer*, 6(2), 123–136. <https://doi.org/10.37012/jtik.v6i2.302>
- Yulistiawan, B. S., Hananto, B., PD, C. N., & Handayani, L. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam upaya meningkatkan daya jual produk UMKM. *Jurnal Abmas Negeri*, 5(1), 141–149. <https://doi.org/10.36590/jagri.v5i1.847>