



**SISTEM INFORMASI PEMASARAN PADA PELAKU UMKM  
MENGUNAKAN METODE *AGILE* STUDI KASUS:  
CV MASCOT TANJUNG MANDIRI**

**SKRIPSI**

**SYARIF HIDAYATULLAH  
2020.21.0061**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI  
2023**

**SISTEM INFORMASI PEMASARAN PADA PELAKU UMKM  
MENGUNAKAN METODE AGILE STUDI KASUS:  
CV MASCOT TANJUNG MANDIRI**



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan  
Pendidikan Program Strata-1 Pada  
Program Studi Sistem Informasi**

**Oleh:**

**SYARIF HIDAYATULLAH  
2020.21.0061**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI  
2023**

# HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

## LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

SISTEM INFORMASI PEMASARAN PADA PELAKU UMKM  
MENGUNAKAN METODE AGILE STUDI KASUS:  
CV MASCOT TANJUNG MANDIRI

OLEH :

SYARIF HIDAYATULLAH  
2020.21.0061


Palembang, 05 Februari 2024

Dosen Pembimbing I





Imelda Saluza, S. Si, M. Sc.  
NIK 2015.01.0103

Dosen Pembimbing II



Abdul Kholik, S. Kom., M. Cs.  
NIK 2021.01.0303

Menyetujui,  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer dan Sains



Rudi Heriansyah, S.T., M.Eng., Ph.D.  
NIK 2022.01.0315

# HALAMAN PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

## LEMBAR PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI

Pada hari Senin tanggal 31 bulan Januari tahun 2024 telah dilaksanakan ujian sidang skripsi oleh Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri Palembang.

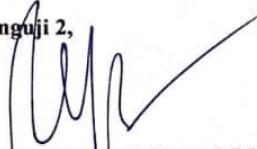
Palembang, 05 Februari 2024

Penguji 1,



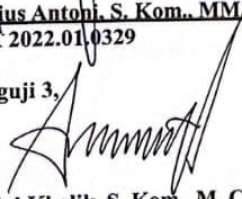
Nining Ariati, S. Kom., M. Kom.  
NIK 1999.01.0011

Penguji 2,



Darius Antoni, S. Kom., MM., Ph. D.  
NIK 2022.01.0329

Penguji 3,



Abdul Kholik, S. Kom., M. Cs.  
NIK 2021.01.0303

Mengetahui,  
Ka. Prodi Sistem Informasi



Nining Ariati, S. Kom., M. Kom.  
NIK 1999.01.0011

# SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI



SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI (SI)  
FASILKOM UNIVERSITAS INDO GLOBAL MANDIRI

Kami yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Syarif Hidayatullah  
NPM : 2020210061  
Judul Skripsi : Sistem Informasi Pemasaran Pada Pelaku UMKM Menggunakan Menggunakan Metode Agile Studi Kasus: CV Mascot Tanjung Mandiri

Mahasiswa yang namanya tercantum di atas, telah selesai merevisi penulisan Skripsi.

Palembang, 05 Februari 2024

Penguji I,

Nining Ariati, S. Kom., M. Kom.  
NIK 1999.01.0011

Penguji II,

Darius Anton, S. Kom., MM., Ph. D.  
NIK 2022.01.0329

Penguji III,

Abdul Kholik, S. Kom., M. Cs.  
NIK 2021.01.0303

Menyetujui,  
Ka. Prodi Sistem Informasi

Nining Ariati, S. Kom., M. Kom.  
NIK 1999.01.0011

## ABSTRAK

Salah satu permasalahan besar yang dihadapi Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) adalah terbatasnya akses dan pemahaman terhadap teknologi informasi. Meski potensi teknologi informasi, terbukti meningkatkan efisiensi dan daya saing bisnis, namun masih banyak UMKM yang menghadapi kendala dalam mengadopsinya. Salah satunya UMKM CV Mascot Tanjung Mandiri, UMKM ini bergerak dibidang penjualan produk lada, kendala atau permasalahan yang dihadapi umkm ini adalah sistem pemasaran yang kurang baik terutama untuk mencatat setiap detail transaksi, seperti pendataan pelanggan, informasi pembelian produk, dan pencatatan setiap transaksi. Informasi tersebut belum terintegrasi kedalam sistem dan masih menggunakan *input* manual menggunakan aplikasi pengolah angka. Berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya sebuah sistem informasi pemasaran untuk mengelola data-data tersebut. Metode pengembangan sistem informasi yang digunakan adalah dengan pendekatan *Agile*, metode ini dipilih karena sangat menekankan dengan pendekatan iterasi (berulang) sesuai dengan umpan balik dari klien. Dengan menggunakan metode *agile* peneliti dapat menyesuaikan kebutuhan dan perubahan yang mungkin terjadi selama proses pengembangan sesuai dengan kebutuhan bisnis dari CV Mascot Tanjung Mandiri. Hasil dari penelitian ini adalah terbangunnya sebuah sistem informasi pemasaran yang dapat membantu meningkatkan daya saing usaha pada UMKM CV Mascot Tanjung Mandiri serta dapat meningkatkan operasional usaha. Sistem informasi ini diharapkan dapat mempercepat pencatatan data pelanggan, mengelola stok produk dengan lebih efisien sesuai dengan permintaan pelanggan.

**Kata Kunci** : UMKM, Sistem Informasi Pemasaran, *Agile*, Iterasi.

## **ABSTRACT**

*One of the big problems faced by Small and Medium Enterprises (SME) is limited access and understanding of information technology. Even though the potential of information technology has been proven to increase business efficiency and competitiveness, many SME still face obstacles in adopting it. One of them is the CV Mascot Tanjung Mandiri, this SME operates in the field of selling pepper products. The obstacle or problem faced by this SME is a marketing system that is not good, especially for recording every transaction detail, such as customer data collection, product purchase information, and recording every transaction. This information has not been integrated into the system and still requires manual input using a number processing application. Based on these problems, a marketing information system is needed to manage this data. The information system development method used is the Agile approach, this method was chosen because it places great emphasis on an iterative (repeated) approach in accordance with feedback from clients. By using the agile method, researchers can adjust needs and changes that may occur during the development process according to the business needs of CV Mascot Tanjung Mandiri. The result of this research is the development of a marketing information system that can help increase business competitiveness at CV Mascot Tanjung Mandiri and can improve business operations. It is hoped that this information system can speed up recording customer data, manage product stock more efficiently in accordance with customer requests.*

**Keywords:** *SME, Marketing Information Systems, Agile, Iteration.*

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Allah SWT, karena berkat karunia dan rahmat-Nya, yang telah memberikan kemudahan dalam menyelesaikan skripsi ini. Shalawat dan salam tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammada SAW, yang telah memberikan teladan yang sangat baik untuk kehidupan umat manusia.

Skripsi ini berjudul “Sistem Informasi Pemasaran Pada Pelaku UMKM Menggunakan Metode Agile Studi Kasus: CV Mascot Tanjung Mandiri” Penulisan skripsi ini merupakan syarat kelulusan Program Studi Sistem Informasi. Skripsi ini berusaha untuk menggali dan mengembangkan pemahaman terkait pengembangan sistem informasi menggunakan metode agile. Dengan fokus penerapan untuk meningkatkan manajemen pada Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM).

Ungkapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penelitian ini. Terima kasih peneliti sampaikan kepada.

1. Dr. H. Marzuki Alie, S.E., M.M selaku rektor Universitas Indo Global Mandiri.
2. Bapak Rudi Heriansyah, ST., M.Eng. Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indo Global Mandiri
3. Ibu Nining Ariati, M.Kom., selaku Ketua Jurusan Program Studi Sistem Informasi Universitas Indo Global Mandiri
4. Ibu Imelda Saluza, S.Si., M. Sc., selaku Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing Akademik
5. Bapak Abdul Kholik, S.Kom., M. Cs., selaku Dosen Pembimbing II
6. Ibu Meryana, selaku *Owner* CV Mascot Tanjung Mandiri Palembang
7. Orang Tua, yang selalu mendukung selama proses perkuliahan dari awal sampai akhir.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna dan memiliki banyak kekurangan. Karena itu, kami mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun agar dapat digunakan untuk bahan evaluasi, kami juga berharap agar skripsi ini dapat memberikan banyak manfaat bagi yang membacanya.

Peneliti,



## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL LUAR                               |      |
| HALAMAN JUDUL DALAM                              |      |
| HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI.....                  | i    |
| HALAMAN PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI.....           | ii   |
| SURAT KETERANGAN REVISI SKRIPSI .....            | iii  |
| ABSTRAK .....                                    | iv   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                            | v    |
| KATA PENGANTAR.....                              | vi   |
| DAFTAR ISI .....                                 | vii  |
| DAFTAR TABEL.....                                | x    |
| DAFTAR GAMBAR .....                              | xi   |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                            | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN.....                           | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....                         | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah.....                         | 3    |
| 1.3 Tujuan Penelitian .....                      | 3    |
| 1.4 Manfaat Penelitian .....                     | 3    |
| 1.5 Ruang lingkup.....                           | 4    |
| 1.6 Sistematika Penulisan .....                  | 5    |
| BAB II LANDASAN TEORI .....                      | 7    |
| 2.1 Teori Umum .....                             | 7    |
| 2.1.1 Sistem Informasi .....                     | 7    |
| 2.1.2 Pemasaran .....                            | 7    |
| 2.1.3 Manajemen Pemasaran .....                  | 7    |
| 2.1.4 Sistem Informasi Pemasaran.....            | 7    |
| 2.1.5 Website .....                              | 8    |
| 2.1.6 Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)..... | 8    |
| 2.2 Teori Khusus.....                            | 9    |
| 2.2.1 Metode Agile .....                         | 9    |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 2.2.2                                     | PHP (Hypertext Processor) .....                | 12        |
| 2.2.3                                     | Flowchart .....                                | 13        |
| 2.2.4                                     | UML (Unified Modeling Language) .....          | 15        |
| 2.2.5                                     | Use Case Diagram.....                          | 15        |
| 2.2.6                                     | Activity Diagram .....                         | 17        |
| 2.2.7                                     | Class Diagram .....                            | 18        |
| 2.2.8                                     | Sequence Diagram .....                         | 19        |
| 2.2.9                                     | Black Box Testing.....                         | 20        |
| 2.3                                       | Penelitian Terdahulu .....                     | 20        |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....</b> |  | <b>25</b> |
| 3.1                                       | Tahapan Penelitian .....                       | 25        |
| 3.1.1                                     | Rumusan Masalah .....                          | 25        |
| 3.1.2                                     | Tujuan dan Manfaat .....                       | 25        |
| 3.1.3                                     | Teknik Pengumpulan Data.....                   | 26        |
| 3.1.4                                     | Metode Penelitian .....                        | 26        |
| 3.1.5                                     | Hasil dan Pembahasan .....                     | 28        |
| 3.1.6                                     | Saran dan Kesimpulan .....                     | 28        |
| 3.2                                       | Profil CV Mascot Tanjung Mandiri.....          | 28        |
| 3.3                                       | Analisis Sistem yang Sedang Berjalan .....     | 29        |
| 3.4                                       | Analisis Kebutuhan.....                        | 30        |
| 3.5                                       | Analisis Sistem yang Diusulkan .....           | 32        |
| 3.6                                       | Desain Logis .....                             | 33        |
| 3.6.1                                     | Use Case Diagram.....                          | 34        |
| 3.6.2                                     | Activity Diagram .....                         | 36        |
| 3.6.3                                     | Class Diagram .....                            | 41        |
| 3.6.4                                     | Sequence Diagram .....                         | 41        |
| 3.6.5                                     | Interface Design .....                         | 44        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>  |  | <b>51</b> |
| 4.1                                       | Hasil (Coding) .....                           | 51        |
| 4.2                                       | Pembahasan Hasil dan Implementasi Sistem ..... | 51        |
| 4.2.1                                     | Admin .....                                    | 51        |

|                                 |   |    |
|---------------------------------|---|----|
| 4.2.2                           | Customer .....                          | 56 |
| 4.3                             | Pengujian <i>Blackbox Testing</i> ..... | 66 |
| 4.3.1                           | Kesimpulan Blackbox .....               | 69 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... |   | 70 |
| 5.1                             | Kesimpulan .....                        | 70 |
| 5.2                             | Saran .....                             | 70 |
| DAFTAR PUSTAKA.....             |   | 71 |
| LAMPIRAN.....                   |   | 73 |

## DAFTAR TABEL

|  |    |
|--|----|
| <b>Tabel 2.1</b> Simbol-Simbol Flowchart .....                     | 13 |
| <b>Tabel 2.2</b> Simbol-Simbol <i>Use Case</i> .....               | 16 |
| <b>Tabel 2.3</b> Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i> .....       | 17 |
| <b>Tabel 2.4</b> Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i> .....          | 18 |
| <b>Tabel 2.5</b> Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i> .....       | 19 |
| <b>Tabel 2.6</b> Penelitian Terdahulu.....                         | 21 |
| <b>Tabel 3.2</b> <i>Use Case Admin</i> .....                       | 34 |
| <b>Tabel 3.3</b> <i>Use Case Customer/pelanggan</i> .....          | 35 |
| <b>Tabel 4.1</b> Tabel Pengujian Sistem Menu Admin.....            | 66 |
| <b>Tabel 4.2</b> Tabel Pengujian Sistem Menu <i>Customer</i> ..... | 68 |

## DAFTAR GAMBAR

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 2.1</b> Tahapan-Tahapan Metode <i>Agile</i> .....               | 11 |
| <b>Gambar 3.1</b> Tahapan Penelitian.....                                 | 25 |
| <b>Gambar 3.2</b> <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan .....             | 30 |
| <b>Gambar 3.3</b> <i>Flowchart</i> Sistem yang Diusulkan .....            | 33 |
| <b>Gambar 3.4</b> <i>Use Case</i> Diagram .....                           | 34 |
| <b>Gambar 3.5</b> <i>Use Case</i> Diagram .....                           | 34 |
| <b>Gambar 3.6</b> <i>Activity</i> Diagram Login.....                      | 36 |
| <b>Gambar 3.7</b> <i>Activity</i> Diagram Registrasi .....                | 37 |
| <b>Gambar 3.8</b> <i>Activity</i> Diagram Produk.....                     | 38 |
| <b>Gambar 3.9</b> <i>Activity</i> Diagram <i>Order</i> .....              | 38 |
| <b>Gambar 3.10</b> <i>Activity</i> Diagram Daftar Pesanan.....            | 39 |
| <b>Gambar 3.11</b> <i>Activity</i> Diagram Profil Admin.....              | 40 |
| <b>Gambar 3.12</b> <i>Activity</i> Diagram Profil Pelanggan .....         | 40 |
| <b>Gambar 3.13</b> <i>Class</i> Diagram .....                             | 41 |
| <b>Gambar 3.14</b> <i>Sequence</i> Diagram <i>Login</i> .....             | 42 |
| <b>Gambar 3.15</b> <i>Sequence</i> Diagram <i>Registrasi</i> .....        | 42 |
| <b>Gambar 3.16</b> <i>Sequence</i> Diagram Produk.....                    | 42 |
| <b>Gambar 3.17</b> <i>Sequence</i> Diagram Profil Admin & Pelanggan ..... | 43 |
| <b>Gambar 3.18</b> <i>Sequence</i> Diagram <i>Order</i> .....             | 43 |
| <b>Gambar 3.19</b> Design Fitur <i>Login User</i> .....                   | 44 |
| <b>Gambar 3.20</b> Design Fitur <i>Registrasi User</i> (Pelanggan).....   | 45 |
| <b>Gambar 3.21</b> Design Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....            | 45 |
| <b>Gambar 3.22</b> Design Menu Produk Admin .....                         | 46 |
| <b>Gambar 3.23</b> Design Menu <i>Order</i> Admin.....                    | 46 |
| <b>Gambar 3.24</b> Design Menu Data Pelanggan Admin .....                 | 47 |
| <b>Gambar 3.25</b> Design Menu Laporan Transaksi.....                     | 47 |
| <b>Gambar 3.26</b> Design Halaman <i>Dashboard Costumer</i> .....         | 48 |
| <b>Gambar 3.27</b> Design Halaman <i>Order Costumer</i> .....             | 48 |
| <b>Gambar 3.28</b> Design Halaman Produk <i>Costumer</i> .....            | 49 |

|   |    |
|---|----|
| <b>Gambar 3.29</b> <i>Design</i> Halaman Daftar Pesanan <i>Costumer</i> ..... | 49 |
| <b>Gambar 3.30</b> <i>Design</i> Halaman Profil <i>Costumer</i> .....         | 50 |
| <b>Gambar 4.1</b> Tampilan Halaman <i>Login Admin</i> .....                   | 51 |
| <b>Gambar 4.2</b> Tampilan Halaman <i>Dashboard Admin</i> .....               | 52 |
| <b>Gambar 4.3</b> Tampilan Halaman <i>Kategori</i> .....                      | 53 |
| <b>Gambar 4.4</b> Tampilan Halaman <i>Produk Admin</i> .....                  | 53 |
| <b>Gambar 4.5</b> Tampilan Halaman <i>Order Admin</i> .....                   | 54 |
| <b>Gambar 4.6</b> Tampilan Halaman <i>Detail Order Admin</i> .....            | 54 |
| <b>Gambar 4.7</b> Tampilan Halaman <i>Disount</i> .....                       | 55 |
| <b>Gambar 4.8</b> Tampilan Halaman <i>User</i> .....                          | 55 |
| <b>Gambar 4.9</b> Tampilan Halaman <i>Page</i> .....                          | 56 |
| <b>Gambar 4.10</b> Tampilan Halaman <i>Home Customer</i> .....                | 57 |
| <b>Gambar 4.11</b> Tampilan Halaman <i>Register Customer</i> .....            | 57 |
| <b>Gambar 4.12</b> Tampilan Halaman <i>Login Customer</i> .....               | 58 |
| <b>Gambar 4.13</b> Tampilan Halaman <i>Forgot Password</i> .....              | 58 |
| <b>Gambar 4.14</b> Tampilan Halaman <i>Shop</i> .....                         | 59 |
| <b>Gambar 4.15</b> Tampilan Halaman <i>Detail Produk</i> .....                | 60 |
| <b>Gambar 4.16</b> Tampilan Halaman <i>Keranjang</i> .....                    | 61 |
| <b>Gambar 4.17</b> Tampilan Halaman <i>Checkout</i> .....                     | 62 |
| <b>Gambar 4.18</b> Tampilan Halaman <i>Informasi Order</i> .....              | 62 |
| <b>Gambar 4.19</b> Tampilan Halaman <i>Profile Customer</i> .....             | 63 |
| <b>Gambar 4.20</b> Tampilan Halaman <i>Order Customer</i> .....               | 63 |
| <b>Gambar 4.21</b> Tampilan Halaman <i>Detail Order Customer</i> .....        | 64 |
| <b>Gambar 4.22</b> Tampilan Halaman <i>Wishlist</i> .....                     | 65 |
| <b>Gambar 4.23</b> Tampilan Halaman <i>Change Password</i> .....              | 65 |
| <b>Gambar 4.24</b> Tampilan Halaman <i>Pembayaran</i> .....                   | 66 |

## DAFTAR LAMPIRAN

|  |    |
|--|----|
| <b>Lampiran 1.</b> Daftar Riwayat Hidup.....           | 73 |
| <b>Lampiran 2.</b> Kartu Bimbingan Skripsi .....       | 74 |
| <b>Lampiran 3.</b> Surat Pernyataan Tidak Plagiat..... | 76 |
| <b>Lampiran 4.</b> Daftar Pertanyaan Wawancara.....    | 77 |
| <b>Lampiran 5.</b> Produk-produk Mascot Lada .....     | 78 |
| <b>Lampiran 6.</b> Data Pelanggan .....                | 80 |
| <b>Lampiran 7.</b> <i>User Testing</i> .....           | 81 |