

SISTEM *MARKETPLACE* UMKM UNTUK PENJUALAN PRODUK POHON LONTAR DARI DESA INGGUINAK KECAMATAN ROTE BARAT LAUT

¹Raudatul Jannah Lamludin, ²Dewi Anggraini

^{1,2}Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Uyelindo Kupang
Jl. Perintis Kemerdekaan I, Kayu Putih, Kec. Oebobo, Kota Kupang, NTT, Indonesia

jraudatul300@email.com & thewifoeh@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem *marketplace* UMKM untuk penjualan produk pohon lontar dari Desa Ingguinak, Kecamatan Rote Barat Laut. Meskipun pohon lontar memiliki manfaat penting dalam kehidupan ekonomi masyarakat, distribusi produknya masih dilakukan secara manual. Keterbatasan infrastruktur penjualan, akses teknologi, dan keahlian pemasaran daring menghambat pertumbuhan industri ini, sementara permintaan untuk produk lokal terus meningkat. Untuk mengatasi tantangan ini, penelitian ini akan merumuskan masalah, tujuan, dan manfaat dari sistem yang diusulkan, serta ruang lingkup yang mencakup pengelolaan oleh admin dan penjual, serta metode pembayaran yang efisien. Dengan pendekatan kualitatif melalui wawancara, observasi, dan studi literatur, serta menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *waterfall*, diharapkan penelitian ini dapat meningkatkan akses pasar dan mendukung pertumbuhan industri lokal. Tujuan penelitian adalah mengembangkan sistem *marketplace* UMKM yang interaktif dengan fitur sesuai standar pengalaman pengguna, sehingga memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi penjual, pelanggan, dan pengunjung *website* dalam berbelanja. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan pemasaran produk dan menjangkau pasar yang lebih luas.

Kata kunci: Pohon Lontar, *Marketplace*, UMKM.

Abstract

This research aims to develop a marketplace system for MSME to sell lontar tree products from Ingguinak Village, North West Rote District. Although the lontar tree has significant benefits in the economic life of the community, the distribution of its products is still conducted manually. Limitations in sales infrastructure, access to technology, and online marketing skills hinder the growth of this industry, while the demand for local products continues to increase. To address these challenges, this study will formulate the problems, objectives, and benefits of the proposed system, as well as the scope that includes management by admins and sellers, along with efficient payment methods. Utilizing a qualitative approach through interviews, observations, and literature studies, and employing the waterfall software development methodology, this research is expected to enhance market access and support local industry growth. The goal of the research is to develop an interactive marketplace system for MSME with features that meet user experience standards, thereby providing comfort and ease for sellers, customers, and website visitors in shopping. This system is expected to improve product marketing and reach a broader market.

Keywords: Lontar Tree, Marketplace, MSME.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

1 Pendahuluan (or Introduction)

Tanaman lontar merupakan jenis pohon palma dengan nama Latin *Borassus Flabellifer* dari famili pohon palem, pinang, dan pohon aren. Beberapa daerah memiliki nama yang unik untuk pohon lontar, seperti lontoir (Ambon), siwalan (Jawa), juntal (Sumbawa), taal (Madura), lontara (Toraja), manggitu (Sumba), dan tuak (NTT) [6]. Pohon lontar merupakan tanaman yang tumbuh di daerah kering dan merupakan sumber kehidupan bagi masyarakat [11]. Hampir seluruh bagian dari tumbuhan lontar dapat digunakan untuk berbagai keperluan seperti bahan bangunan, perabot rumah tangga dan barang-barang kesenian atau budaya. Lontar bagi masyarakat NTT adalah tumbuhan serbaguna, khususnya bagi sebagian masyarakat di Desa Inguinak Kecamatan Rote Barat Laut. Pada daerah tersebut lontar mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan sosial penduduk. Sebagian dari masyarakat menggantungkan kehidupannya pada hasil dari lontar, mulai dari daun, buah, nira dan batang. Hasil-hasil lontar tersebut dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Pemanfaatan lontar secara umum untuk kepentingan ekonomi, sosial, dan budaya. Manfaat sosial budaya berupa pendidikan, penelitian, informasi dan wisata.

Desa Inguinak Kecamatan Rote Barat Laut merupakan salah satu Desa yang menjadi pembuatan produk dari pohon lontar. Masalah yang dihadapi pelaku UMKM di sana dalam pendistribusian produk hasil panen buah, makanan, dan minuman dari pohon lontar masih manual dimana proses pengolahan stok dan pencatatan barang serta transaksi dan komunikasi langsung dengan konsumen atau pengepul tidak menggunakan sistem komputer atau aplikasi digital melainkan menggunakan buku atau kertas, serta menjualnya dengan berkeliling di jalan-jalan maupun di jual ke pengepul langsung di pasar. Hal inilah yang membuat penghasilan penduduk di sana kurang stabil, karena biasanya jika tidak terjual habis buah akan menjadi busuk alhasil menjadi terbuang dan walaupun menjual semua ke pengepul di pasar harganya beda jauh dengan harga jual asli. Omset penjualan produk tidak memiliki grafik meningkat, hanya bersifat verbal dari mulut ke mulut dengan jangkauan penjualan hanya di warga lokal saja, kurang memiliki inovasi dan edukasi pemasaran produk dalam segi teknologi internet dan media sosial dikarenakan masyarakat masih sedikit yang belum memahami bagaimana cara melakukan elektronik marketing dengan memanfaatkan media sosial serta kurangnya minat warga desa dalam mempelajari pemasaran berbasis teknologi ini karena dianggap masih tabu, dan warga yakin mampu memasarkan produk hanya secara verbal. Sehingga keterbatasan dalam jangkauan pasar telah menghambat potensi pertumbuhan ekonomi maupun industri.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan adopsi digital yang semakin pesat, *platform* pasar daring atau *marketplace* menjadi alternatif yang menjanjikan. *Platform marketplace* telah menjadi jembatan yang signifikan antara produsen lokal dan konsumen global. UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) adalah usaha produktif yang dimiliki perorangan maupun badan usaha yang telah memenuhi kriteria sebagai usaha mikro. Seperti diatur dalam peraturan perundang-undangan No. 20 tahun 2008, sesuai pengertian UMKM tersebut maka kriteria UMKM dibedakan secara masing-masing meliputi usaha mikro, usaha kecil, dan usaha menengah. *Marketplace* adalah sebuah wadah pemasaran produk secara elektronik yang mempertemukan banyak penjual dan pembeli untuk saling bertransaksi [8]. Keuntungan dalam penggunaan *marketplace* ini pelaku UMKM dapat menggunakan *marketplace* yang sudah disiapkan oleh pembuat. Penggunaan *marketplace* ini mempermudah pelaku usaha karena tidak perlu membangun sistem. Adanya *marketplace* atau pasar virtual ini pelaku usaha dapat memasarkan produknya melalui *marketplace* dan dapat menampilkan detail produk seperti gambar produk, detail informasi seperti spesifikasi produk, harga, proses pengiriman dan informasi lainnya. Penjual tidak perlu bersusah payah dan kebingungan jika ingin berjualan *online*, karena *marketplace* sudah menyediakan tempat untuk berjualan *online*. Hanya diperlukan pendaftaran saja untuk memulai berjualan. Konsep pada *marketplace* sebenarnya mirip dengan pasar tradisional. Pemilik *marketplace* tidak bertanggung jawab atas barang-barang yang dijual. Tugas perusahaan *marketplace* hanya sebagai penyedia tempat bagi para penjual yang ingin berjualan dan para pembeli yang mencari produk dengan transaksi mudah dan cepat. Jika pembeli tertarik untuk membeli, transaksi akan diatur oleh *marketplace*, mulai dari pembayaran hingga pengiriman barangnya sampai ke tangan konsumen.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>

Tujuan penelitian adalah membuat suatu sistem penjualan yang memiliki interaksi tinggi dengan pengguna fitur-fitur *marketplace* sesuai standart *user experience*, yang mana diharapkan dapat memberikan kenyamanan dan kemudahan bagi penjual, *costumer* atau pengunjung *website* dalam berbelanja dan memanfaatkan fitur yang ada.

2 Tinjauan Literatur (or Literature Review)

Penelitian sebelumnya melakukan penelitian dengan judul “Sistem *Marketplace* UMKM Penjualan Kain Tenun Khas Daerah Timor Tengah Selatan”. Kain tenun berperan penting dalam kehidupan sehari-hari dan identitas budaya lokal. Namun, industri kain tenun TTS menghadapi tantangan dalam pemasaran dan distribusi produk akibat akses terbatas ke pasar yang lebih luas, termasuk infrastruktur penjualan yang kurang memadai, akses teknologi, dan kurangnya keahlian pemasaran daring. Permintaan untuk produk kain tenun TTS meningkat, namun jangkauan pasar yang terbatas menghambat pertumbuhan industri [2].

Penelitian selanjutnya dengan judul Perancangan “Sistem Informasi Penjualan dalam Memasarkan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Kerajinan Tangan Khas Kota Medan”. UMKM memiliki peran penting dalam perekonomian Indonesia, termasuk di Kota Medan. Namun, kebanyakan UMKM kota Medan masih menghadapi kendala dalam mengelola penjualan dan memasarkan produk mereka secara efisien. Tujuan utama penelitian ini adalah merancang dan mengimplementasikan sistem informasi penjualan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam memasarkan kerajinan tangan khas Kota Medan serta merancang perangkat lunak ini dengan menggunakan bahasa PHP dengan *framework CodeIgniter* menggunakan *Systems development life cycle (SDLC)* model *waterfall* sebagai metode perancangan sistem [9].

Penelitian sebelumnya membahas upaya untuk mewujudkan UMKM mandiri di Kabupaten Sabu Raijua melalui pemasaran *online* terintegrasi. Kabupaten ini dikenal sebagai penghasil Gula Sabu dan Gula Semut dari nira pohon lontar, namun pengelolaannya belum terorganisir dengan baik. Kurangnya koperasi sebagai wadah bagi pengrajin mengakibatkan UMKM beroperasi secara individu dalam produksi dan pemasaran. Meskipun beberapa pelatihan tentang penggunaan *website* telah diberikan, hasilnya belum maksimal karena akses terbatas untuk memperbarui konten. Pengembangan UMKM di Kabupaten Sabu Raijua melalui pemasaran *online* terintegrasi sangat penting untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam memasarkan produk Gula Sabu dan Gula Semut. Pelatihan yang difokuskan pada penggunaan media digital diharapkan dapat mengatasi masalah akses dan pengelolaan, sehingga UMKM dapat beroperasi lebih mandiri dan sukses di pasar yang lebih luas [5].

Penelitian selanjutnya, dengan judul “Sistem Informasi *Marketplace* Berbasis *Website* Untuk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Di Kabupaten OKU Selatan”. Dalam era globalisasi, *marketplace* menawarkan peluang signifikan bagi UMKM untuk memasarkan produk, baik barang maupun jasa, melalui teknologi internet. *Marketplace* berfungsi sebagai platform virtual yang memungkinkan UMKM untuk memperkenalkan produk dan melakukan transaksi dengan lebih efisien. Dengan memanfaatkan teknologi, UMKM dapat memasarkan produk secara lebih luas dan efektif, sementara pemasok juga mendapatkan keuntungan dalam mempromosikan bahan baku. *Marketplace* menjadi alat penting dalam memperkuat hubungan antara pelaku usaha dan meningkatkan efisiensi dalam transaksi bisnis [13].

Penelitian selanjutnya dengan membahas “Sistem Informasi *Marketplace* Untuk Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)”. dalam konteks perkembangan teknologi informasi yang pesat. Internet telah menjadi media penyebaran informasi yang sangat efektif dan efisien, memberikan dampak signifikan bagi dunia bisnis. Dengan memanfaatkan teknologi internet, pelaku usaha dapat melakukan transaksi kapan saja dan di mana saja, menghilangkan kendala waktu dan biaya yang sering dihadapi dalam transaksi bisnis tradisional [3].

3 Metode Penelitian (or Research Method)

3.1 Bahan dan Alat Penelitian



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>

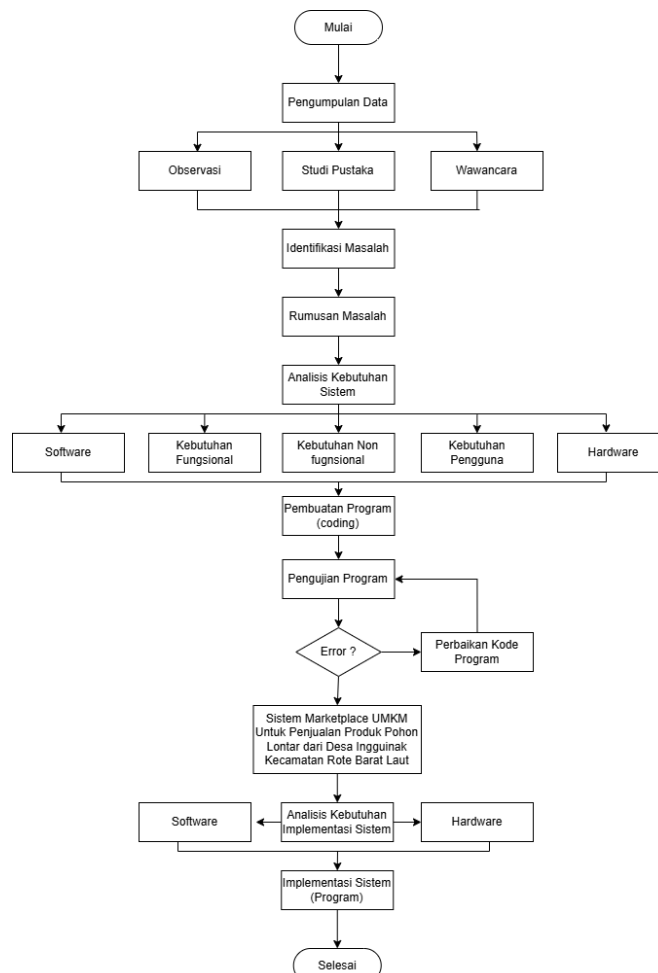
Bahan penelitian yang digunakan dalam meneliti merupakan data berupa referensi-referensi dari internet dan penelitian-penelitian terdahulu yang mendukung penelitian penulis tentang perancangan dan pembuatan *Sistem Marketplace UMKM Untuk Penjualan Produk Pohon Lontar dari Desa Inguinak Kecamatan Rote Barat Laut*.

Pada penelitian ini alat yang digunakan berupa *hardware* dan *software* dalam pengerjaannya. Peralatan tersebut antara lain:

1. *Hardware* (Perangkat Keras)
 - a. HP Laptop DESKTOP-SAFGHI9
 - b. Processor AMD E2-9000e RADEON R2, 4 COMPUTE CORES 2C+2G 1.50 GHz
 - c. Memori 8 GB
2. *Software* (Perangkat Lunak)
 - a. Windows 10 Pro
 - b. Microsoft 2019
 - c. PHP
 - d. Visual Studio Code
 - e. Xampp
 - f. StarUML
 - g. Microsoft Office Visio 2007

3.2 Tahapan Penelitian

Dalam tahap penelitian ini terdapat proses atau tahapan yang dilakukan dalam perancangan sistem yang akan dibangun dengan melakukan pengumpulan data hingga selesai. Berikut *flowchart* prosedur penelitian :

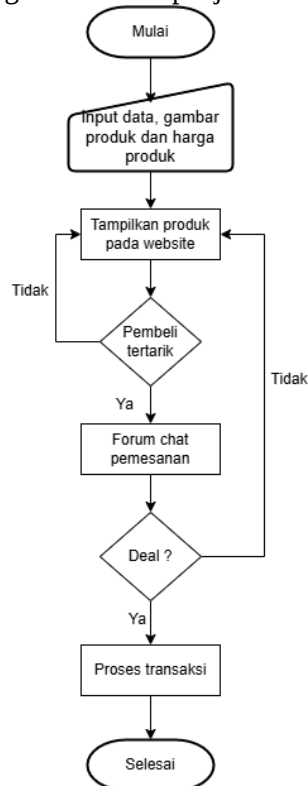


Gambar 1. Flowchart Penelitian



3.3 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan tahapan yang bertujuan untuk memahami sistem, mengetahui kekurangan sistem, dan menentukan kebutuhan dari sistem yang akan dibangun [12]. Analisis sistem yang berjalan dilakukan untuk mengetahui bagaimana kerja sistem yang ada pada tempat penelitian yaitu Desa Inguinak Kecamatan Rote Barat Laut. Sistem manual yang sedang berjalan pada proses penjualan yaitu dijelaskan dalam diagram beserta penjelasan dibawah ini:



Gambar 2. Diagram Proses Sistem Manual Berjalan

Penjelasan dari diagram proses sistem manual berjalan diatas :

- Mulai proses pemasaran.
- Petugas menginputkan data, gambar serta harga produk.
- Tampilakan produk pada *website* penjualan.
- Jika ada pembeli yang tertarik pada produk maka,
- Melakukan komunikasi dengan admin toko melalui forum chat yang tersedia.
- Jika tidak maka,
- Kembali ke point c
- Dari point e, jika pembeli dan admin penjual sepakat dengan harga dan ketentuan lainnya maka,
- Lakukan proses transaksi.
- Selesai.

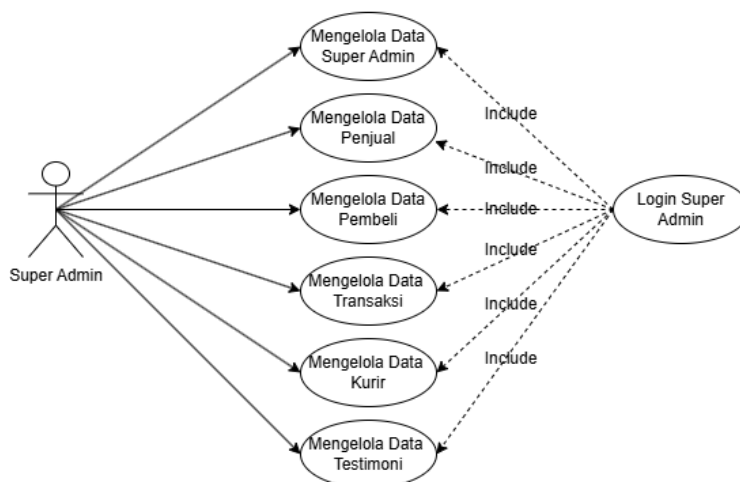
3.4 Perancangan Sistem

- Use case Diagram*

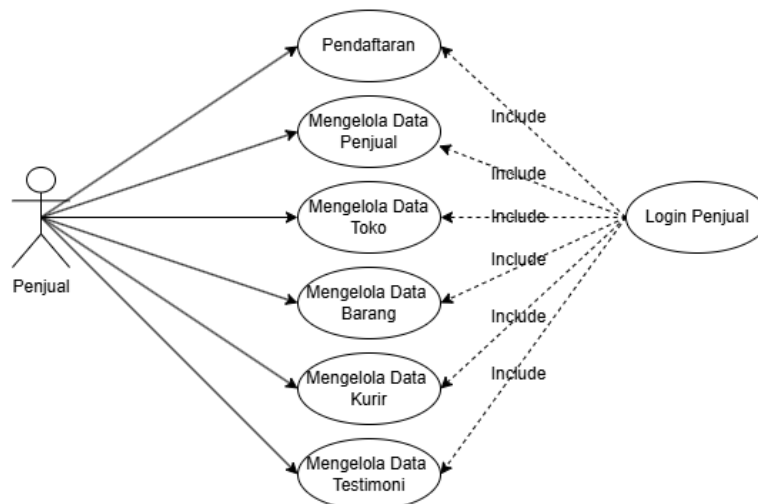


DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>

Use case diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan fungsi fungsi apa saja yang dapat dilakukan oleh tiap-tiap *actor* dalam sebuah sistem. Dengan adanya *use case diagram*, akan diketahui fungsi apa saja yang ada dalam sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut [9]. Karena terdapat tiga *role user* pada aplikasi yaitu *super admin*, *admin/penjual*, *pembeli* maka *use case diagram* yang digambarkan berikut dipisahkan per-setiap *user role* sebagai berikut:

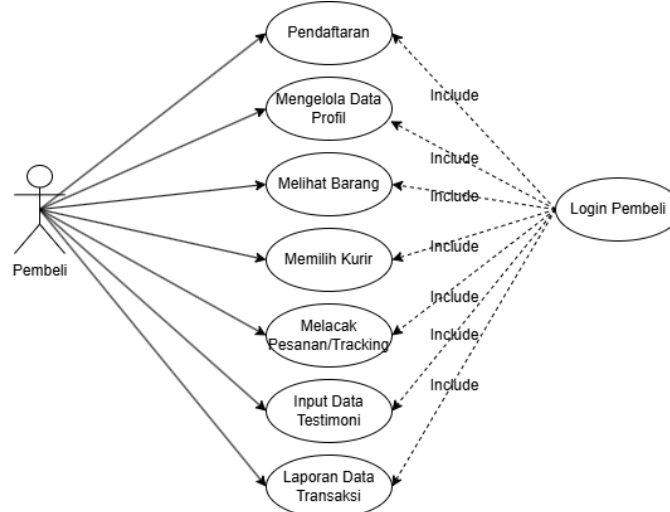


Gambar 3. Use Case Diagram Super Admin

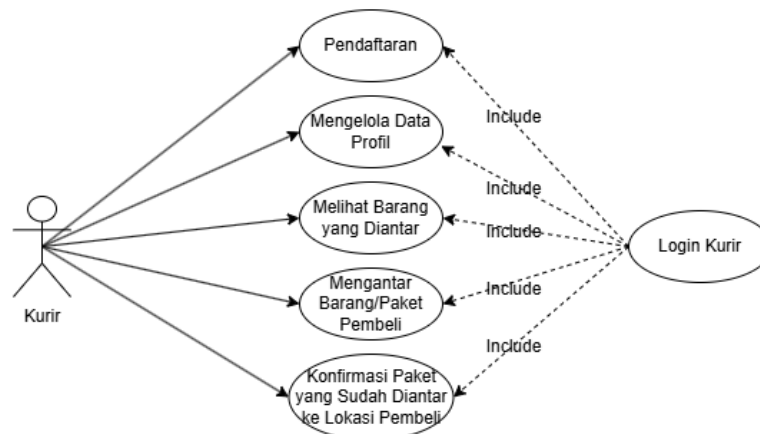


Gambar 4. Use Case Diagram Penjual

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>



Gambar 5. Use Case Diagram Pembeli

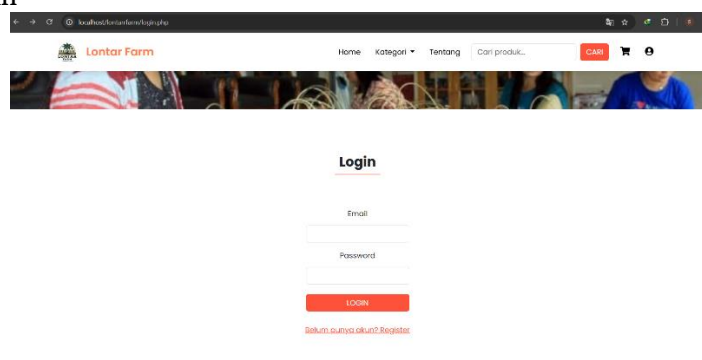


Gambar 6. Use Case Diagram Kurir

4 Hasil dan Pembahasan (or Results and Analysis)

4.1 Implementasi Website

a. Halaman Login

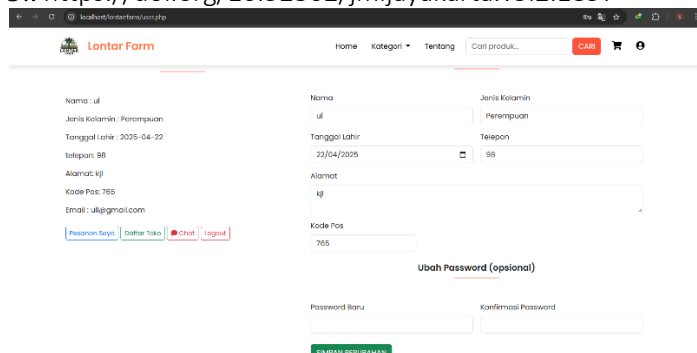


b. Halaman Pembeli



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>



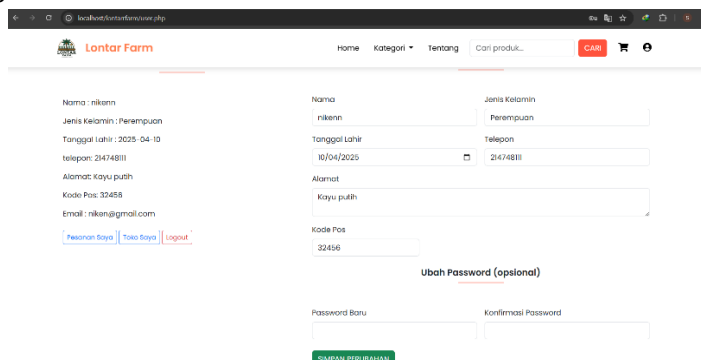
The screenshot shows the Lontar Farm website interface. On the left, there is a user profile section with the following details: Nama: ul, Jenis Kelamin: Perempuan, Tanggal Lahir: 2025-04-22, telepon: 98, Alamat: kji, Kode Pos: 765, and Email: ul@gmail.com. Below this, there are links for 'Pesan Saya', 'Daftar Toko', 'Chat', and 'Logout'. On the right, there is a form for changing the password. It includes fields for 'Nama' (Jenis Kelamin: Perempuan), 'Tanggal Lahir' (22/04/2025), 'Telepon' (98), 'Alamat' (kji), and 'Kode Pos' (765). Below these fields, there is a section titled 'Ubah Password (opsional)' with fields for 'Password Baru' and 'Konfirmasi Password'. At the bottom of the form, there is a green button labeled 'SIMPAN PERUBAHAN'.



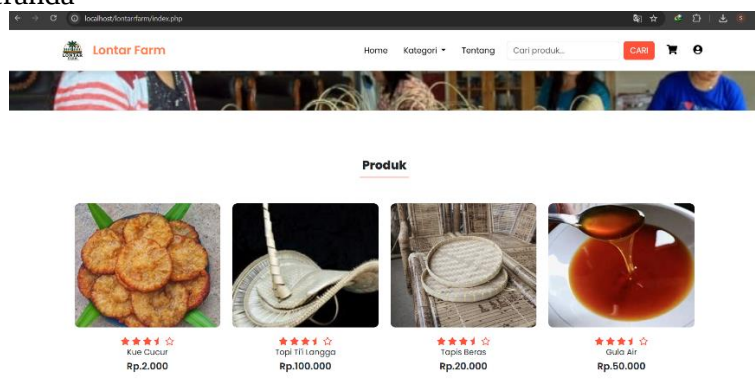
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>

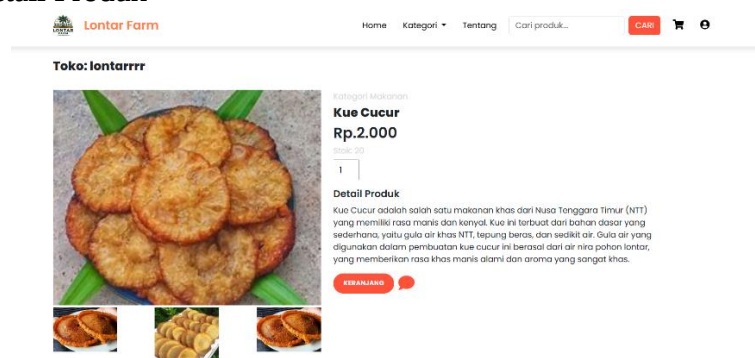
b. Halaman Toko



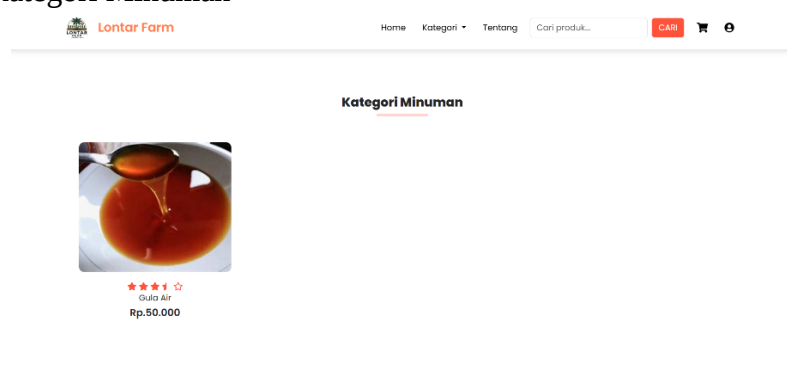
c. Halaman Beranda



d. Halaman Detail Produk

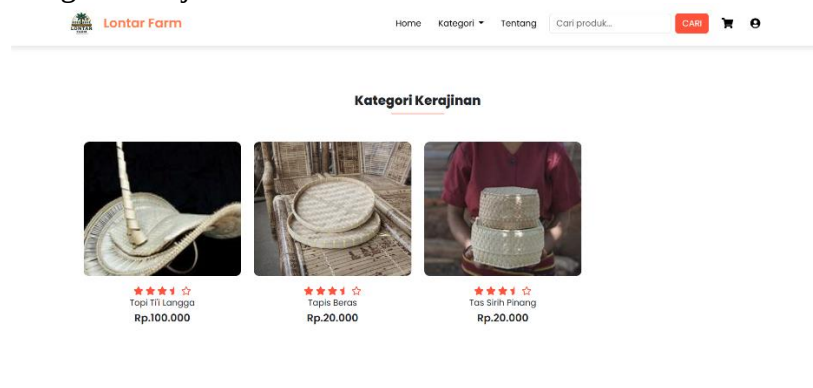


e. Halaman Kategori Minuman

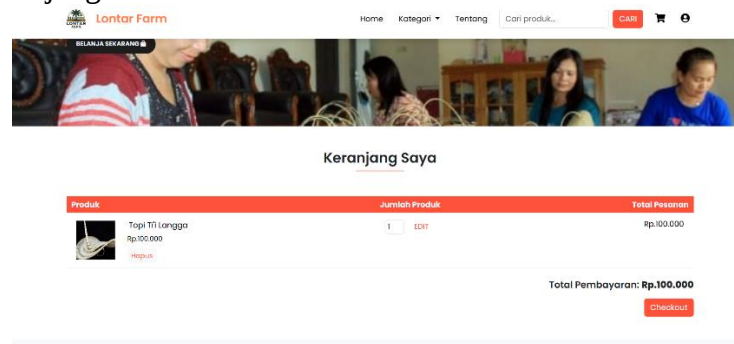


DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>

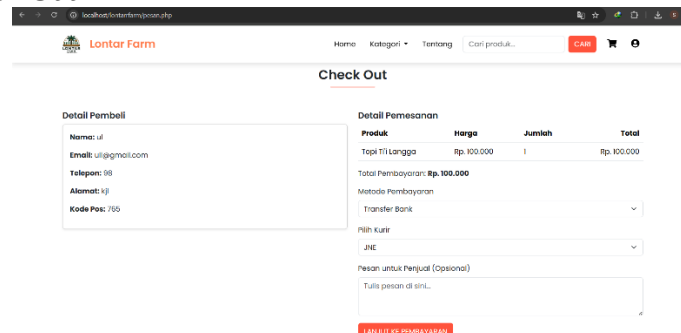
f. Halaman Kategori Kerajinan



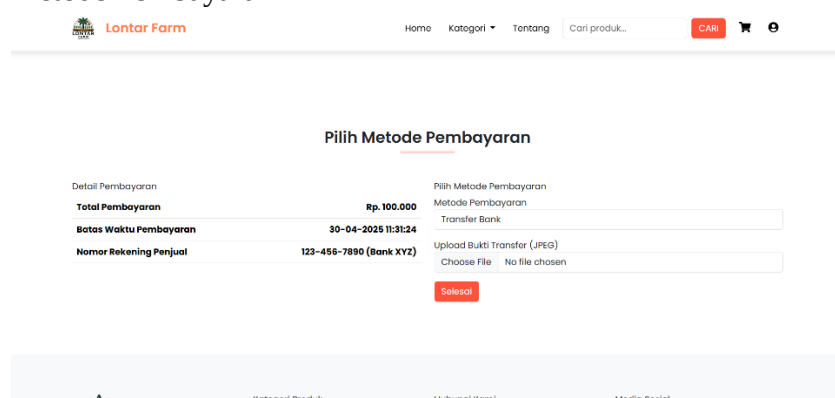
g. Halaman Keranjang



h. Halaman Check Out



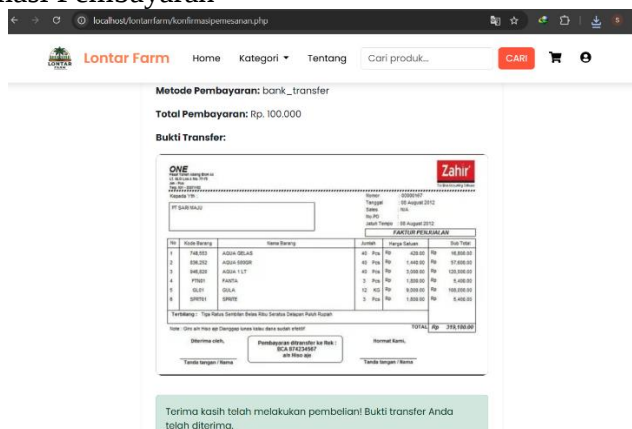
i. Halaman Metode Pembayaran



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v5i2.1897>

j. Halaman Konfirmasi Pembayaran



5 Kesimpulan (or Conclusion)

Sistem Marketplace UMKM untuk penjualan produk pohon lontar dari Desa Ingguinak, Kecamatan Rote Barat Laut, merupakan platform transaksi jual beli elektronik yang memanfaatkan jaringan internet. Sistem ini memudahkan promosi dan penjualan produk berkualitas tinggi, menarik perhatian pelanggan baik dari dalam maupun luar daerah. Selain itu, implementasi sistem pembayaran online melalui transfer membuat proses transaksi lebih cepat, mudah, dan praktis bagi pembeli dan penjual.

Referensi (Reference)

- [1] Nasri, S., Rahma, S. & Edi, K., 2017. Ekologi, Pemanfaatan, Dan Sosial Budaya Lontar (*Borassus Flabellifer* Linn.) Sebagai Flora Identitas Sulawesi Selatan. *Jurnal Researchgate*, Volume 14(1), p.
- [2] Guru, V., 2020. Gubernur VBL: Lontar Pohon Kehidupan Masyarakat NTT. *BAPPELITBANGDA Provinsi NTT*.
- [3] Deni, A. & Arie, Y. S., 2017. E-commerce Berbasis Marketplace Dalam Upaya Mempersingkat Distribusi Penjualan Hasil Pertanian. *Jurnal Neliti*, Volume 1(2), p. 132.
- [4] Boling, A. A., 2024. Sistem Marketplace UMKM Penjualan Kain Tenun Khas Daerah Kabupaten Timor Tengah Selatan. Tugas Akhir. Kupang (ID): STIKOM Uyelindo Kupang.
- [5] Natalia, D., 2023. Perancangan Sistem Informasi Penjualan dalam Memasarkan UMKM Kerajinan Tangan Khas Kota Medan. *Jurnal SNISTIK*, Volume 1(1), p. 183.
- [6] Bengu, H., 2024. Mewujudkan UMKM Mandiri Melalui Integrated Online Marketing di Kabupaten Sabu Raijua. *Timor Cerdas*, Volume 3(1), p. 1.
- [7] Ardilla, S. & Hadinata, N., 2022. Sistem Informasi Marketplace Produk Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, Volume 5(2), pp. 86–95.
- [7] Muttaqin, M. F. & Taqrim, I., 2022. Sistem Informasi Marketplace UMKM Kabupaten Oku Selatan Berbasis Website. *Jurnal Syntax Literate*, Volume 7(9), p. 13140.
- [9] Lopes, M. S., 2024. Marketplace Dekranasda Provinsi NTT Berbasis Website. Tugas Akhir. Kupang (ID): STIKOM Uyelindo Kupang.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>