

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 UMKM**

Menurut Tambunan, (2012:22) Usaha Mikro, Kecil Dan Menengah UMKM adalah unit usaha produktif yang berdirisendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau Badan Usaha disemua sektor ekonomi. Pada prinsipnya, perbedaan antara Usaha Mikro (UMi), Usaha Kecil (UK), dan Usaha Menengah (UM) umumnya didasarkan pada nilai asset awal (tidak termasuk tanah dan bangunan), omset rata-rata pertahun atau jumlah pekerja tetap.

#### **2.2 Web**

Menurut Puspitosari, dalam Kesuma & Rahmawati (2017:3) menjelaskan bahwa “Website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia, selama terkoneksi dengan jaringan internet”

Secara umum website mempunyai fungsi sebagai berikut:

1. Fungsi Komunikasi. Beberapa fasilitas yang memberikan fungsi komunikasi, seperti: chatting, web base email dan lain-lain.
2. Fungsi Informasi. Fungsi informasi website seperti: News, Profile, Library, referensi dan lain-lain.
3. Fungsi Intertainment. Website mempunyai fungsi hiburan. Misalnya web-web yang menyediakan game online, music on-line dan lain-lain.
4. Fungsi Transaksi. Sebuah web dapat dijadikan sarana untuk melakukan transaksi dan lain-lain.

Berdasarkan penjelsan diatas penulis dapat menyimpulkan bahwa Website adalah aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia teks, gambar, suara, animasi, video dan bisa diakses seluruh dunia melalui jaringan internet.

### 2.3 HTML

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2017:15) HTML (*Hypertext Markup Language*) adalah “bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web”.

HTML juga telah memiliki banyak fungsi yang canggih. Misalnya, membuat website dengan multimedia, diaplikasikan dengan bahasa pemrograman lain, dan mampu menavigasi halaman website dengan hyperlink.

### 2.4 Java Script

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan di berbagai komputer termasuk telepon genggam. Bahasa ini awalnya dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung di *Sun Microsystems* saat ini merupakan bagian dari Oracle dan dirilis tahun 1995. Menurut Deitel (2012) dalam bukunya berjudul *C How to Program*, menyebutkan bahwa JavaScript merupakan bahasa naskah yang sering digunakan untuk menambah program pada suatu halaman website sebagai contoh animasi dan interaksi dengan pengguna dan dapat digunakan di seluruh web browser. Java ialah bahasa pemrograman yang bersifat umum atau non-spesifik (*general purpose*), dan secara khusus didisain untuk memanfaatkan dependensi implementasi seminimal mungkin. Karena fungsionalitasnya yang membolehkan java berjalan di beberapa platform sistem operasi yang berbeda, java dikenal pula dengan slogannya, "Tulis sekali, jalankan di mana pun".

### 2.5 MySQL

MySQL adalah software yang berfungsi untuk membuat, mengatur, dan mengelola database. Dengan MySQL, Anda dapat membuat sendiri database untuk menyimpan dan mengelola data perusahaan (misal: data pegawai, keuangan dan akuntansi, aset, dll), data pribadi Anda, koleksi foto keluarga Anda dan sebagainya secara mudah, cepat, akurat, aman, dan terpercaya.

Beberapa kelebihan MySQL dibandingkan dengan RDBMS lain adalah mudah, simple, gratis, stabil, dan portable (dapat diterapkan pada beberapa sistem operasi yang berbeda).

Menurut Kadir (2017), “MySQL adalah sebuah software open source yang digunakan untuk membuat sebuah database. ”Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa MySQL adalah sebuah software yang digunakan untuk membuat database yang bersifat open source.

## **2.6 PHP**

Menurut Jatmika (2019), PHP atau kependekan dari Hypertext Preprocessor adalah salah satu bahasa pemrograman *open source* yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan sebuah Web dan dapat di tanamkan pada sebuah skrip HTML. Bahasa PHP dapat dikatakan menggambarkan beberapa bahasa pemrograman seperti C, JAVA, PERL, serta mudah untuk dipelajari. Sistem kerja dari PHP diawali dengan permintaan yang berasal dari halaman website oleh browser.

## **2.7 E-marketing**

Menurut Rizky dan Rahma Wahdiniwaty (2019:125) bahwa pemasaran online atau melalui internet memungkinkan upaya untuk melakukan praktik swalayan. Ini berarti bahwa bisnis dapat memberikan layanan kepada pelanggan tanpa memerlukan sumber daya manusia, mengurangi fasilitas dan layanan melalui telepon. Hanya dengan menghubungkan komputer atau gadget dengan internet, dapat diakses dan dihubungkan ke internet sehingga dapat menjual produk dan layanan atau jasa dengan baik. Pembeli dapat memesan produk atau layanan dan melakukan transaksi jual beli tanpa harus bertemu dengan pelanggan potensial.

E-Marketing merupakan sebuah usaha yang dilakukan oleh pelaku usaha untuk melakukan pemasaran suatu produk dengan menggunakan media internet.

## **2.8 Algoritma Fifo**

Algoritma ini adalah algoritma yang paling sederhana. Prinsip dari algoritma ini adalah seperti prinsip antrian (antrian tak berprioritas), halaman yang masuk lebih dulu maka akan keluar lebih dulu juga. Menurut Prasetya (2017), Metode FIFO merupakan metode dimana barang pertama yang masuk berarti barang tersebut lah yang pertama keluar.

FIFO Queue atau antrian adalah suatu kumpulan data yang mana penambahan data hanya dapat dilakukan pada sisi belakangnya, sedangkan penghapusan atau pengeluaran data hanya dapat dilakukan pada sisi depan. Jadi terdapat 2 gerbang pada antrian, satu gerbang digunakan untuk masuk dan satu lainnya digunakan untuk keluar. Hal ini sama dengan konsep antrian yang biasa dilakukan sehari-hari, dimana yang pertama mengantri maka dia yang akan pertama keluar kemudian disusul dengan selanjutnya dan seterusnya.

## 2.9 Alat Pengembangan sistem

Adapun peralatan pendukung yang dimaksud untuk merancang model sistem yang baru pada penulisan Tugas Akhir ini adalah:

### 2.9.1 Diagram Alir Data (DAD)

Menurut Fatta dan Marco (2015:75), "Diagram Alir Data (DAD) merupakan suatu bagan untuk mewakili arus atau aliran data dalam suatu sistem". Penjelasan lebih detail dapat dilihat pada rincian di bawah ini.

#### 1. Pengertian *Data Flow Diagram* (DFD) atau DAD

Diagram Alir Data adalah suatu alat yang bisa menggambarkan arus data didalam sistem dengan terstruktur, lebih jelas *data flow diagram* juga merupakan dokumentasi dari sistem yang baik.

Menurut Kristanto (dalam Muslihudin dan Oktafianto 2016:46), menjelaskan "*data flow diagram* adalah suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data tersimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut".

Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat penulis simpulkan bahwa *data flow diagram* adalah yang digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi pada sistem yang akan dikembangkan dan dapat menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data tersimpan dan proses pada data.

#### 2. Simbol-Simbol Dalam Diagram Alir Data (DAD) atau Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Fatta (2007:106-107) untuk membaca suatu DFD kita harus memahami dulu elemen-elemen yang menyusun suatu DFD. Ada empat elemen yang menyusun suatu DFD, yaitu:

**1. Proses**

Aktivitas yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasa berupa manual maupun terkomputerisasi.

**2. Data Flow**

Suatu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.

**3. Data Store**

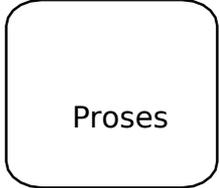
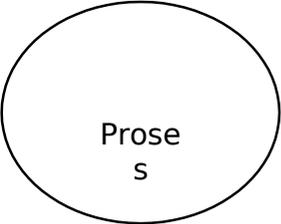
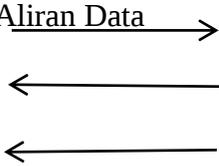
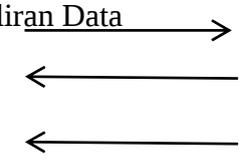
Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam *data store*. Aliran data di-update atau ditambah *data store*.

**4. External Entity**

Orang, organisasi, atau sistem yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.

Setiap elemen pada diagram diberi simbol tertentu supaya dapat dengan mudah membedakan satu dengan yang lain. mengenai simbol yang digunakan pada *data flow diagram* adalah sebagai tabel 2.1 berikut:

Tabel 2.1 Daftar Simbol-simbol Data Flow Diagram

Notasi Gane/Sarson	Notasi Yordon/De Marco	Keterangan
		Entitas eksternal, dapat berupa orang/ unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi diluar sistem
		Orang, unit yang mempergunakan/melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi
		Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.
		Penyimpanan data atau tempat data dirafel oleh proses

Sumber: Muslihudin dan Oktafianto, (2016:47)

## 5. Aturan Main DFD

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016: 50) Bentuk rambu-rambu atau aturan main yang baku dan berlaku dalam penggunaan *data flow diagram* untuk membuat model sistem adalah sebagai berikut:

1. Dalam DFD tidak dapat menghubungkan antara *external entity* dengan *external entity* secara langsung.

2. Dalam DFD tidak dapat menghubungkan antara *data store* dengan *data store* secara langsung.
3. Dalam DFD tidak dapat menghubungkan antara *data store* dengan *external entity* secara langsung.
4. Setiap Proses wajib ada *data flow* yang masuk dan ada *data flow* yang keluar.
5. Aliran data tidak dapat terbelah menjadi dua data yang berbeda.

## 6. Tahapan Pembuatan DAD atau DFD

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016: 48-49) menyatakan bahwa didalam DFD terdapat tiga level sebagai berikut:

1. Diagram Konteks: menggambarkan satu lingkaran besar yang bisa menggantikan seluruh proses yang ada didalam sistem. tingkatan tertinggi dalam DFD dan biasanya diberi nomor 0 (nol). Semua entitas eksternal yang diperlihatkan pada diagram konteks berikut aliran-aliran data utama menuju dari sistem. Diagram ini sama sekali tidak memuat penyimpanan data dan tampak sederhana untuk diciptakan.
2. Diagram Nol (diagram level-1): merupakan satu lingkaran besar yang mewakili lingkaran-lingkaran kecil yang ada didalamnya. Merupakan pemecahan dari diagram konteks ke diagram nol. Di dalam diagram ini memuat penyimpanan data.
3. Diagram Detail atau Rinci: merupakan diagram yang menguraikan proses apa yang ada dalam diagram nol.

### 2.9.2 Kamus Data / Data Dictionary (DD)

Menurut Maniah dan Hamidin (2017: 59) “Model berikutnya yang akan dibahas adalah *data dictionary*/ DD (Kamus Data/KD). Kamus Data tidak memakai notasi grafis sebagaimana halnya DFD, Kamus Data juga punya fungsi yang sama dalam pemodelan sistem, yaitu sebagai katalog data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Sehingga Kamus Data mempunyai fungsi membantu sistem untuk memahami aplikasi secara detail, kamus data mereorganisasi semua elemen data yang digunakan dalam sistem dengan presisi yang demikian rupa

sehingga pemakai dan penganalisis sistem memiliki dasar pengertian yang sama tentang masukan, keluaran, penyimpanan dan proses.

Menurut Maniah dan Hamidin (2017:59) Kamus data selain digunakan untuk dokumentasi dan mengurangi redundansi dalam basis data, juga dapat digunakan untuk:

1. Validasi keakuratan dan kelengkapan DFD.
2. Merencanakan *user interface* baik input, dan output.
3. Menentukan muatan data yang disimpan dalam file-file.
4. Mengembangkan logika untuk proses-proses DFD

Kamus Data dibuat pada tahap analisis sistem dan digunakan baik pada tahap analisis maupun pada tahap perancangan sistem.

Kamus Data mendefinisikan elemen data dengan fungsi sebagai berikut:

1. Menjelaskan arti aliran data dan penyimpanan data dalam DFD
2. Mendeskripsikan komposisi paket data yang bergerak melalui aliran (misalnya alamat diuraikan menjadi kota, Negara dan kode pos).
3. Mendeskripsikan komposisi penyimpanan data
4. Menspesifikasikan nilai dan satuan yang relevan bagi penyimpanan dan aliran Mendeskripsikan hubungan detail antar penyimpanan (yang akan menjadi titik perhatian dalam *entity-relationship diagram*)
5. Menggambarkan Struktur Data (Kamus data komposif)

Notasi yang umumnya digunakan dalam menganalisis sistem dengan menggunakan sejumlah simbol seperti tabel 2.2.

Tabel 2.2 Notasi Struktur Data

Notasi	Keterangan
=	Terbentuk dari (IS COMPOSED) atau terdiri dari (CONSIST OF) atau sama dengan (IS EQUIVALE OF)
+	AND
[ ]	Salah satu dari (memilih salah satu dari elemen-elemen data didalam kurung bracket ini)
	Sama dengan symbol [ ] atau pemisah pada bentuk [ ]
N [ ] M	Iterasi (elemen data didalam kurung bracket beriterasi mulai minimum N kali dan maksimum M kali)
()	Optional (elemen data didalam kurung parentesi sifatnya optional, dapat ada dan dapat tidak ada)
*atau**	Keterangan setelah tanda ini adalah komentar
@	<i>Indentefier data store</i>
Alias	Nama lain untuk data

Sumber: Maniah dan Hamidin, (2017:74)

### 2.9.3 Flowchart

Flowchart atau diagram alir merupakan suatu jenis diagram yang melambangkan algoritma atau langkah instruksi yang berurutan dalam sistem. seorang analis sistem menggunakan flowchart sebagai bukti dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis sebuah sistem yang akan dibangun kepada programmer. Dengan begitu, flowchart dapat membantu untuk memberikan jalan keluar akan masalah yang bisa dalam membangun sistem.

flowchart biasa digambarkan dengan menggunakan simbol. Masing-masing simbol yang menggantikan suatu proses tertentu Rosaly, Rizqi, and Andy Prasetyo (2019).

"Pengertian Flowchart Beserta Fungsi dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan."

beberapa fungsi flowchart dibawah ini:

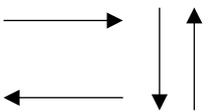
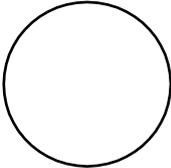
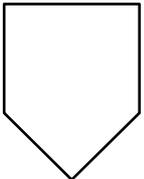
1. Merancang Proyek Baru
2. Mengelola Alur Kerja
3. Memodelkan Proses Bisnis
4. Mendokumentasikan Setiap Proses
5. Merepresentasikan Algoritma
6. Mengaudit Proses

dalam merancang flowchart tidak ada ketentuan mutlak yang harus dipenuhi. Hal itu dikarenakan flowchart diciptakan berdasarkan pemikiran untuk menganalisa suatu permasalahan dalam bisnis. Berikut akan dijelaskan mengenai simbol-simbol flowchart yang dibagi kedalam 3 kategori, diantaranya:

### 1. Simbol Arus (FlowDirectionSymbols)

Biasanya simbol yang termasuk kedalam kategori ini digunakan sebagai simbol penghubung. Beberapa simbol yang termasuk ke dalam kategori ini, tabel 2.3.

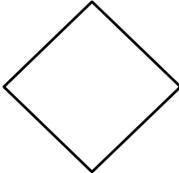
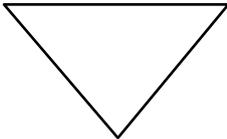
Tabel 2.3 Simbol Arus Flowchart

Simbol	Nama	Fungsi
	Flow Direction Symbol <i>Connecting Line</i>	Berfungsi menghubungkan simbol yang satu dengan yang lainnya, menyatukan arus suatu proses
	<i>Communication Link</i>	Berfungsi untuk transmisi data dari satu lokasi ke lokasi lain
	<i>Connector</i>	Digunakan untuk menyatakan sambungan dari proses yang satu ke proses berikutnya dalam halaman yang sama
	<i>Offline Connector</i>	Digunakan untuk menyatakan sambungan dari proses yang satu ke proses berikutnya di halaman yang berbeda

### 2. Simbol Proses (ProcessingSymbols)

Sesuai dengan namanya, simbol proses digunakan untuk menyatakan simbol yang berkaitan dengan serangkaian proses yang dilakukan. Berikut beberapa simbol yang termasuk kedalam bagian proses, tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol Proses Flowchart

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Processing</i>	Digunakan untuk menunjukkan pengolahan yang akan dilakukan dalam komputer
	<i>Manual Operation</i>	Digunakan untuk menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk memilih proses yang akan dilakukan berdasarkan kondisi tertentu
	<i>Predefined Process</i>	Digunakan untuk mempersiapkan penyimpanan yang sedang/akan digunakan dengan memberikan harga awal
	<i>Terminal</i>	Digunakan untuk memulai atau mengakhiri program
	<i>Offline Storage</i>	Berfungsi untuk menunjukkan bahwa data akan disimpan ke media tertentu
	<i>Manual Input Symbol</i>	Digunakan untuk menginputkan data secara manual dengan keyboard

### 3. Simbol I/O (Input-Output)

Simbol yang termasuk kedalam bagian input-output berkaitan dengan masukan dan keluaran. Berikut beberapa simbol yang termasuk, tabel 2.5.

Tabel 2.5 Simbol I/O Flowchart

Simbol	Nama	Fungsi
	<i>Input / Output</i>	Digunakan untuk menyatakan input dan output tanpa melihat jenisnya.
	<i>Punched Card</i>	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari card
	<i>Disk Storage</i>	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari disk
	<i>Drum Magnetic</i>	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari drum magnetis
	<i>Document</i>	Digunakan untuk menyatakan masukan dan keluaran yang berasal dari dokumen
	<i>Display</i>	Digunakan untuk menyatakan keluaran dari layar monitor

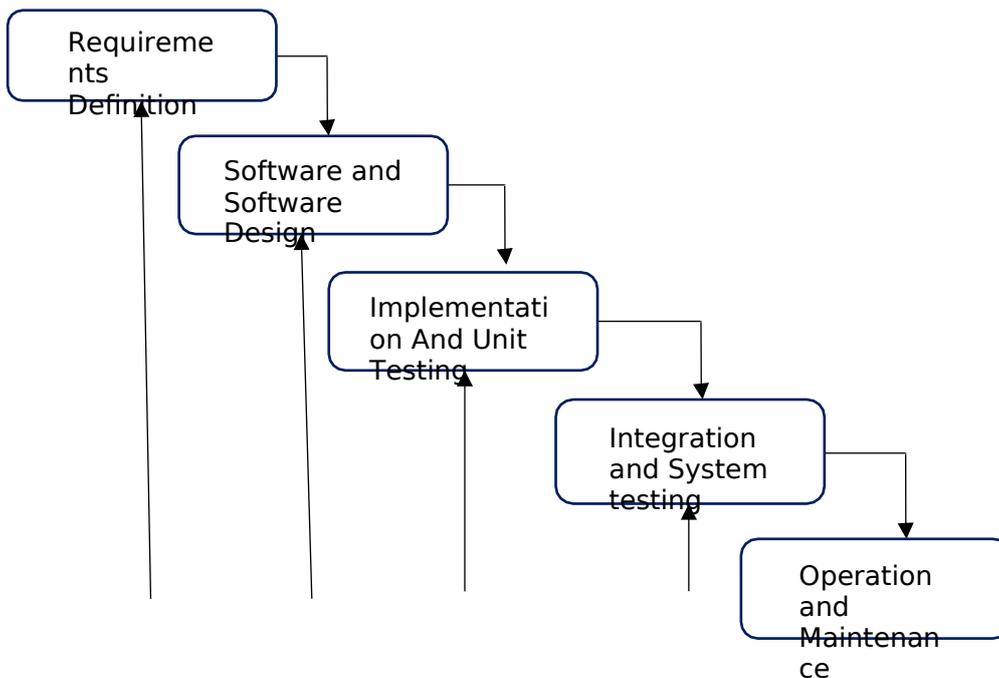
### 2.10 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah metode yang digunakan dalam mengembangkan sistem berdasarkan dengan proses-proses yang berjalan hingga didapatkan sistem yang sesuai.

- **Metode Waterfall**

Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat berurutan yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem. Metode ini dilakukan dengan pendekatan yang sistematis, mulai dari tahap kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*. Langkah-langkah yang dilalui harus diselesaikan satu per satu dan secara berurutan, oleh karena itu di sebut *waterfall* (Air Terjun).

Sommerville (1996) menjelaskan bahwa ada lima tahapan pada Metode Waterfall, yakni *Requirements Analysis and Definition*, *System and Software Design*, *Implementation and Unit Testing*, *Integration and System Testing*, dan *Operation and Maintenance*.



Gambar 2.1 Tahapan-tahapan metode Waterfall

## Tahap-Tahap Metode Waterfall

### 1. Requirement Analysis

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang *programmer* harus mengetahui informasi kebutuhan *user* terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya

observasi, diskusi, wawancara dan survei. Informasi yang diperoleh lalu diolah dan dianalisa sehingga diperoleh informasi atau data yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

## ***2. System and Software Design***

Laporan mengenai detail kebutuhan dari tahap *Requirement Analysis* selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk segera di implementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain di laksanakan dengan tujuan membantu memberikan gambaran perihal apa saja yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyediakan kebutuhan *hardware* dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

## ***3. Implementation and Unit Testing***

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. pada bagian ini juga dilaksanakan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

## ***4. Integration and System Testing***

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

## ***5. Operation and Maintenance***

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

## 2.11 Penelitian Terkait

Tabel 2.6 Penelitian terkait

Penulis & Tahun	Judul	Masalah	Solusi	Hasil	Sumber
Helmalia Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang (2018)	Pengaruh E-commerce terhadap peningkatan pendapatan usaha mikro kecil dan menengah di kota padang	Kekurangan pengetahuan teknologi membuat UMKM di Indonesia ketinggalan dalam strategi pemasaran. pada PT. Nutraco Mesindotama tidaklah efektif	Berdasarkan pembahasan dan analisis mengenai pengaruh e-commerce terhadap peningkatan pendapatan UMKM binaan RKB BNI Kota Padang, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel e-commerce (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel pendapatan (Y) UMKM binaan RKB BNI Kota Padang.	Hasil Pengujian ini menunjukkan bahwa variabel commerce terhadap peningkatan pendapatan usaha mikro kecil dan menengah di kota padang e-commerce (x) berpengaruh signifikan terhadap variabel pendapatan (y) UMKM binaan RKB BNI Kota Padang. Dengan dibuktikan nilai signifikan e-commerce secara parsial dari uji signifikan parametik individual	Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Islam 3.2 (2018): 237-246.

Tabel 2.6 Penelitian Terkait (Lanjutan)

<b>Penulis &amp; Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>	<b>Hasil</b>	<b>Sumber</b>
Azizah, Noor, Mahendra, Danang, Lofian, Budi. Universitas PGRI Semarang, (2019)	Pemanfaatan E-Commerce untuk Peningkatan Strategi Promosi dan Penjualan UMKM Tas di Kabupaten Kudus	Bagaimana menganalisis serta merancang sistem informasi pemasaran berbasis web pada UMKM Tas di Kabupaten Kudus untuk meningkatkan pemasaran sehingga menambah pendapatan	penulis mencoba merancang sistem informasi sesuai perkembangan teknologi saat ini dengan berbasis web agar meningkatkan pendapatan dari penjualan serta menghemat waktu dalam proses penjualan, dimana penjualan akan dilakukan secara online.	Dengan adanya sistem Pemasaran Online dapat menghemat waktu (pemasaran 24jam) dan mengurangi biaya sehingga dapat menambah omset pendapatan.	Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat t 10.1 (2019): 96-99.
Raharja dan Natari (2021)	Pengembangan usaha UMKM di masa pandemi melalui optimalisasi penggunaan dan pengelolaan media digital	Covid-19 telah menimbulkan dampak di usaha Mikro Kecil dan Menengah yakni turunnya jumlah penjualan.	Dengan melakukan digitalisasi pemasaran, untuk mengembangkan skala usaha di tengah pandemi Covid- 19.	optimalisasi penggunaan dan pemanfaatan media digital telah mampu meningkatkan pemasaran	Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat 4.1 (2021): 108-123.

Tabel 2.6 Penelitian Terkait (Lanjutan)

Penulis & Tahun	Judul	Masalah	Solusi	Hasil	Sumber
Fauziah, Rizky (2020)	Pengaruh E-Marketing, Kualitas Produk, dan Harga Terhadap Keputusan Pembelian Produk PT XYZ Bandung	Seiring bertambahnya jumlah pelaku usaha di bidang konveksi kerudung yang baru maka persaingan lebih sulit	Memperbaiki produk dengan harga yang mampu bersaing dengan kompetitor	ada e-marketing dapat dikatakan cukup baik dalam keseluruhannya, akan tetapi ada beberapa aspek bagi pihak XYZ dalam pengambilan kebijakan	Phd. Thesis Univesitas Komputer Indonesia, 2020.
Manggu, Blasius, Beni, Sabinus, STMIK Widya Cipta Dharma, (2019)	Pelaksanaan E-marketing pada UMKM sebagai strategi untuk meningkatkan penjualan (studi kasus UMKM dikota Bengkayang Kalimantan Barat)	Usaha Mikro Kecil Menengah perlu perhatian yang khusus dan didukung oleh informasi yang akurat, agar terjadi link bisnis yang terarah atara para pelaku usaha kecil dan menengah dengan elemen daya saing, yaitu jaringan pasar	Pemanfaatan e-Commerce bentuk upaya inovasi pelayanan dari pemilik usaha kecil menengah kepada para konsumen atau pelanggan (Saputra, dkk, 2015).	Strategi digital marketing berpengaruh hingga 78% terhadap keunggulan bersaing Usaha Mikro Kecil Menengah dalam memasarkan produknya	Sebatik 23. 2 (2019): 455-461.

Tabel 2.6 Penelitian Terkait (Lanjutan)

<b>Penulis &amp; Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>	<b>Hasil</b>	<b>Sumber</b>
Manggu, Blasius, Beni, Sabinus, STMIK Widya Cipta Dharma, (2019)	Pelaksanaan E-marketing pada UMKM sebagai strategi untuk meningkatkan penjualan (studi kasus UMKM dikota Bengkayang Kalimantan Barat)	Usaha Mikro Kecil Menengah perlu atara para pelaku usaha kecil dan menengah dengan elemen daya saing, yaitu jaringan pasar.	Pemanfaatan e-Commerce pelanggan (Saputra, dkk, 2015).	Strategi digital marketing berpengaruh hingga 78% terhadap keunggulan bersaing Usaha Mikro Kecil Menengah dalam memasarkan produknya	Sebatik 23. 2 (2019) 455-461.
Fitri Rachmawati (2018)	Penerapan digital marketing sebagai strategi komunikasi pemasaran terpadu usaha kecil dan menengah (UKM) pahlawan ekonomi surabaya	bagaimana strategi komunikasi pemasaran melalui digital marketing yang dilakukan oleh pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Pahlawan Ekonomi Surabaya dalam memasarkan produknya	digital marketing dan strategi komunikasi pemasaran terpadu produk dari para pelaku UKM	Strategi komunikasi pemasaran terpadu terbagi atas tiga aktivitas utama yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi komunikasi pemasaran terpadu.	Phd. Thesis UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018.

Tabel 2.6 Penelitian Terkait (Lanjutan)

<b>Penulis &amp; Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Masalah</b>	<b>Solusi</b>	<b>Hasil</b>	<b>Sumber</b>
Husni Awali (2020)	Urgensi pemanfaatan E-marketing pada keberlangsungan UMKM di Kota Pekalongan di tengah dampak COVID-19	dampak dari wabah Covid-19, dalam penelitian ini melihat sejauh mana urgensi pemanfaatan E-Marketing untuk keberlangsungan UMKM di Kota Pekalongan ditengah pandemi Covid-19.	dengan menerapkan startegi emarketing ini akan meningkatkan market size pada segmentasi yang sudah ada. Jadi dapat dikatakan bahwa e-marketing merupakan proses pemasaran secara online melalui teknologi elektronik baik memasarkan maupun sebagai bentuk promosikan produk dan jasa yang menjangkau pasar yang lebih luas lagi.	Penelitian ini membuktikan bahwa implementasi e-marketing melalui marketplace yang dilakukan oleh para pengusaha UMKM sudah sesuai prosedur selain itu e-marketing memberikan dampak positif ditengah pandemi Covid-19 pada ketahanan ekonomi UMKM di Kota Pekalongan dengan tetap melakukan proses produksi dan distribusi barang kepada konsumen namun tetap mematuhi aturan Social Distancing	Jurnal Ekonomi dan Bisnis Islam 2.1 (2020): 1-14.