



## Penerapan Aplikasi Pemasaran Produk Kerajinan UKM di Kampung Sabbeta Berbasis Android

Ismail<sup>1</sup>, M. A Tahir<sup>2</sup>, Dhelvy Surya<sup>3</sup>

Program Studi Sistem Informasi, Universitas Lamappapoleonro<sup>1,2</sup>

Jl. Kesatria No. 60 Watansoppeng, Kabuapten Soppeng Sulawesi Selatan, 90811, Indonesia<sup>1,2</sup>

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Lamappapoleonro<sup>3</sup>

Jl. Kesatria No. 60 Watansoppeng, Kabuapten Soppeng Sulawesi Selatan, 90811, Indonesia<sup>3</sup>

ismail@unipol.ac.id\*<sup>1</sup>, mafdaltahir@unipol.ac.id<sup>2</sup>, dhelvydesqy@gmail.com<sup>3</sup>

### Kata Kunci :

Aplikasi  
Android;  
Pemasaran;  
Produk UKM.

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemasaran produk kerajinan UKM di kampung sabbeta berbasis android. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan penelitian kepustakaan. Serta di lakukan tahap pengujian blackbox testing dimana pengujian hanya dilakukan pada bagian luar aplikasi. Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian pada setiap fungsi aplikasi kemudian membuat tabel scenario pengujian. Berdasarkan analisis yang dilakukan saat ini belum diterapkan aplikasi pemasaran produk kerajinan UKM di kampung sabbeta berbasis android. Sebagai solusi dari permasalahan ini maka dirancang aplikasi pemasaran produk kerajinan UKM di kampung sabbeta berbasis android menggunakan UML (*unified modeling language*) yaitu usecase diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram sebagai rancangan sistemnya. Kemudian diimplementasikan menggunakan Bahasa pemrograman *Flutter* juga menggunakan *FireBird* sebagai databasenya dan untuk uji penggunaanya menggunakan *smartphone* yang berbasis android. Hasil implementasi aplikasi didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi dapat memudahkan proses pemasaran produk dan hasil pengujian menunjukkan 100% aplikasi berjalan baik.

### Keywords

*Android Apps;*  
*Marketing;*  
*SME Products..*

### ABSTRACT

*This study aims to design and implement the application of marketing SME handicraft products in the android-based Sabbeta village. The data collection method in this study uses observation, interview and library research methods. As well as the blackbox testing stage where testing is only done on the outside of the application. This method is done by testing each application function then creating a test scenario table. Based on the analysis conducted at this time, the marketing application of SME handicraft products in the village of sabbeta based on android has not been applied. As a solution to this problem, the marketing application of SME handicraft products in the village of sabbeta based on android is designed using UML (unified modeling language) namely usecase diagram, activity diagram, sequence diagram and class diagram as the system design. Then implemented using the Flutter programming language also uses FireBird as its database and to test its use using an android-based smartphone. The results of the application implementation obtained the conclusion that the application can facilitate the product marketing process and the test results show 100% of the application runs well.*

---Jurnal JISTI @ 2023---



---

## PENDAHULUAN

Sutera alam dari Sulawesi Selatan merupakan potensi sumber daya hutan bukan kayu dan salah satu produk unggulan daerah. Sutera alam secara inheren merupakan salah satu ciri budaya masyarakat Sulawesi Selatan. Sulawesi Selatan sejauh ini merupakan daerah penghasil sutera terbesar di Indonesia, namun sebagian besar perdagangan sutera alam masih berlangsung dalam subsistem skala kecil tradisional. (Nurhaedah dan Bisjoe, 2019)

Perdagangan sutera di Provinsi Sulawesi Selatan memiliki prospek usaha yang sangat baik, namun jumlah pembudidaya ulat sutera semakin berkurang setiap tahunnya. Produksi kokon terus menurun karena berbagai sebab, diantaranya banyak petani beralih ke produk lain seperti kakao dan mengimpor serat sutera. Produksi sutera lokal terus menurun dari 140 ton pada tahun 1971 menjadi 37,47 ton pada tahun 2004. Pemerintah melalui Departemen Kehutanan telah melakukan banyak upaya untuk memperbaiki keadaan ini dengan berbagai kebijakan. (Harbi et al., 2015)

Strategi pengembangan untuk lebih memajukan potensi yang ada di masyarakat. Setiap pemerintah daerah memberikan keleluasaan kepada pemerintah desa dalam membangun desanya dari segala aspek kehidupan. Setiap desa tentunya memiliki kelebihan untuk menjadi lebih maju, maka peran pemerintah adalah memberikan pelayanan kepada masyarakat, salah satunya masyarakat Kampung Sabbeta dalam produksi sutera. Nama Kampung Sabbeta ini diambil dari kegiatan utama warga desa tersebut yaitu beternak ulat sutera untuk membuat kain sutera. Setelah itu, nama Kampung Sabbeta diusulkan oleh pemerintah setempat dan mendapat respon positif. Hal ini kemudian menjadi rencana untuk dapat mengembalikan kejayaan sutera ke Kabupaten Soppeng melalui pembangunan Kampung Sabbeta. (haeril, 2019)

Pembangunan Kampung Sabbeta merupakan kegiatan pemberdayaan yang dipimpin oleh pemerintah desa dalam pembangunan dan peningkatan Kampung Sutera Sabbeta. Pemberdayaan di Kampung Sabbeta meliputi penanaman ulat sutera, pemintalan sutera, penenunan sutera, pengelolaan limbah ulat sutera dan inovasi kain sutera dengan teknik cetak ekologis. Tujuan pembangunan yang mendorong Kampung Sabbeta tidak lain adalah untuk meningkatkan taraf hidup warga di daerah tersebut. (Yunianti et al., 2021)

Keunggulan Kampung Sabbeta adalah pengembangan sutera dilakukan dari hilir ke hulu, mulai dari beternak ulat sutera, memintal sutera yang diperoleh hingga menenun benang sutera pada sutera. Pencelupan kain sutera juga dikembangkan dengan menggunakan teknik cetak yang ramah lingkungan, yaitu pencelupan dengan bahan-bahan alami yang tersedia di lingkungan alam tanpa menggunakan pewarna buatan dalam proses pencelupan sutera. Namun demikian, masih terdapat banyak kesenjangan dalam pengembangan Kampung Sabbeta, antara lain petani sutera yang masih bergantung pada sumber benih impor karena kualitas sumber benih lokal yang kurang baik, sarana dan prasarana yang tidak mendukung sehingga produktivitas lebih tinggi. kurangnya alat pintal dan ATBM (alat tenun bukan mesin). Permasalahan yang dihadapi masyarakat pengrajin sutera di Kampung Sabbeta selama pengembangan Kampung Sabbeta terkait Pemasaran produk sutera di Kampung Sabbeta masih menggunakan cara tradisional, yaitu menitipkan produk di toko terdekat, menjual langsung di pasar tradisional atau mengikuti pameran sehingga menimbulkan ketidaktahuan pada produk yang dibuat di Kampung Sabbeta. Selain itu produk yang dihasilkan dan dikeluarkan masih dicatat secara manual yaitu menggunakan pembukuan sehingga memperlambat aktivitasnya.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang diwakili oleh internet benar-benar membawa masyarakat memasuki era baru. Revolusi teknologi informasi dan komunikasi ditandai dengan fakta bahwa informasi telah menjadi komoditas dan kekuatan bagi mereka yang memilikinya. Berbekal informasi, masyarakat dapat menangkap peluang dan kesempatan untuk meningkatkan



kualitas hidupnya (Ismail, 2022). Sederhananya, siapapun yang pandai mengelola informasi memiliki posisi yang baik untuk tumbuh dan berkembang. Teknologi informasi dan komunikasi memecahkan masalah dan meringankan beban UKM. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi oleh UKM di negara berkembang dapat memperluas kegiatan usahanya.

Penggunaan teknologi secara aktif dioptimalkan dalam pengembangan UKM yang berorientasi pasar. Salah satunya adalah teknologi informasi atau internet (home page), informasi pasar yang lengkap dan dapat diakses oleh usaha kecil dan menengah. Internet merupakan teknologi multimedia yang dapat menggantikan banyak teknologi yang sudah ada.

Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi pemasaran produk kerajinan UKM di kampung sabbeta berbasis android. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan penelitian kepustakaan. Serta di lakukan tahap pengujian blackbox testing dimana pengujian hanya dilakukan pada bagian luar aplikasi. Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian pada setiap fungsi aplikasi kemudian membuat tabel scenario pengujian.

## KAJIAN PUSTAKA

### 1. Pengertian Aplikasi.

Aplikasi merupakan suatu perangkat lunak yang memiliki fungsi tertentu sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh si pembuat aplikasi (programmer). Aplikasi juga dapat diartikan sebagai program atau software yang menjalankan perintah-perintah dalam memproses data untuk melakukan pekerjaan atau tugas-tugas tertentu (Suherman, 2023). Definisi umum aplikasi adalah mesin aplikasi yang bekerja secara khusus dan terintegrasi sesuai dengan kemampuannya. Aplikasi adalah alat komputasi yang siap digunakan untuk pengguna (Tahir & Hasriani, 2022).

### 2. Pengertian Pemasaran

Pemasaran merupakan salah satu dari kegiatan- kegiatan yang dilakukan oleh para pengusaha dalam usahanya untuk mempertahankan kelangsungan hidupnya untuk berkembang dan mendapatkan laba. Berhasil tidaknya dalam usaha pencapaian tujuan bisnis tergantung pada keahlian mereka di bidang pemasaran, produksi, keuangan, maupun bidang lain. Selain itu juga tergantung pada kemampuan mereka mengkombinasikan fungsi-fungsi tersebut agar organisasi dapat berjalan lancar (Krisnawati et al., 2019).

Pada umumnya, dalam pemasaran perusahaan berusaha menghasilkan laba dari penjualan barang dan jasa yang diciptakan untuk memenuhi kebutuhan pembeli. Namun demikian, pemasaran juga dilakukan untuk mengembangkan, mempromosikan, dan mendistribusikan program-program dan jasa yang disponsori oleh organisasi non-laba. Jadi tugas manajer pemasaran adalah memilih dan melaksanakan kegiatan pemasaran yang dapat membantu dalam pencapaian tujuan. Istilah dalam Bahasa Inggris dikenal dengan nama *Marketing*, kata marketing ini boleh dikata sudah diserap ke dalam bahasa kita, namun juga diterjemahkan dengan istilah pemasaran. Asal pemasaran adalah pasar yang sama dengan market. Apayang dipasarkan adalah produk yang berupa barang ataupun jasa. Memasarkan barang tidak berarti hanya menawarkan barang atau menjual barang tetapi lebih luas lagi, didalamnya tercakup berbagai kegiatan seperti: membeli, menjual dengan segala macam cara, mengangkut barang, menyimpan dan sebagainya. Di dalam marketing usaha ini kita kenal sebagai fungsi- fungsi marketing



### 3. Pengertian UKM

UKM adalah singkatan dari Usaha Kecil Menengah atau Small and Medium Enterprises, yang berarti kegiatan ekonomi skala kecil yang populer dengan kegiatan usaha yang didominasi oleh usaha kecil. Bidang-bidang UKM yang aktif meliputi: toko kelontong, salon kecantikan, restoran, kerajinan tangan dan lain sebagainya (Putri & Marlien, 2022). Usaha kecil adalah usaha ekonomi produktif yang mandiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan dari perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau bagian dari usaha besar yang memenuhi kriteria usaha kecil (Muhajir Arman & Rahmat Maberur, 2022). Usaha menengah adalah usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perseorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang dari badan usaha yang dimiliki secara langsung, atau tidak langsung, menguasai atau menjadi bagian dari perusahaan atau usaha kecil (Farell et al., 2019).

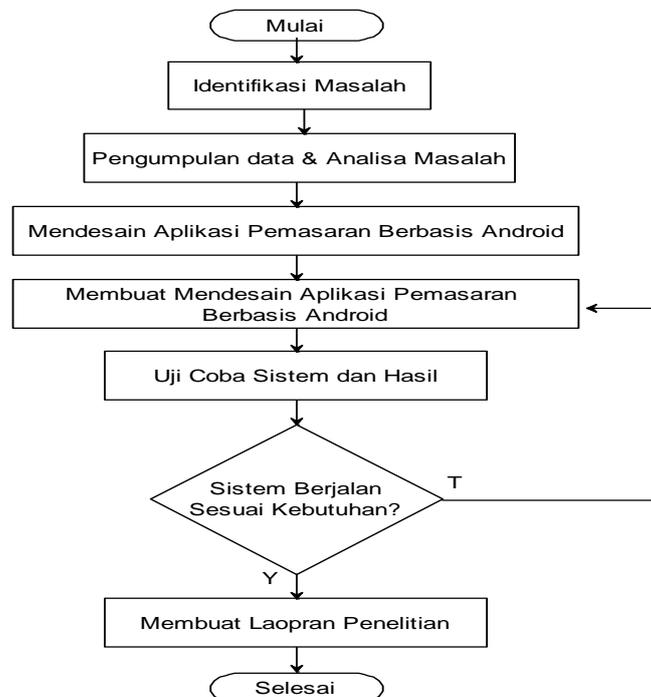
### 4. Aplikasi Android

Android adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat mobile berbasis linux yang mencakup sistem operasi, middleware dan aplikasi seiring perkembangannya, android berubah menjadi platform yang begitu cepat dalam melakukan inovasi. Hal ini tidak lepas dari pengembang utama di belakangnya yaitu Google. Google-lah yang mengakuisisi android, kemudian membuatkan sebuah platform. Platform android terdiri dari sistem operasi berbasis linux, sebuah GUI (Graphic User Interface), sebuah web browser dan aplikasi end-user yang dapat di download dan juga para pengembang bisa dengan leluasa berkarya serta menciptakan aplikasi yang terbaik dan terbuka untuk digunakan oleh berbagai macam perangkat (Nursakti, 2019).

## METODE PENELITIAN

### 1. Tahapan Penelitian

Untuk memastikan penelitian berjalan dengan baik, maka dibuat tahapan penelitian dalam bentuk *flowchart* berikut:



Gambar 1. Metode Waterfall



Adapun penjelasan dari gambar tahapan penelitian diatas adalah sebagai berikut:

1) Identifikasi Masalah

Langkah awal yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi masalah sebagai landasan awal untuk memahami dan menentukan solusi penyelesaian serta metode yang akan digunakan.

2) Pengumpulan Data dan Analisa Masalah

Pada tahap ini akan dilakukan pengumpulan data dengan teknik observasi, wawancara, dan studi literatur. Untuk pengumpulan data dengan teknik observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan langsung pada UKM Kampung Sabbeta Soppeng. Dari hasil observasi peneliti dapat memperoleh data–data yang nantinya akan menjadi referensi baik dalam perancangan dan pembuatan aplikasi maupun bahan dalam penyusunan laporan penelitian. Pada metode wawancara dilakukan pengambilan data di UKM Kampung Sabbeta Soppeng akan dilakukan wawancara kepada karyawan menyangkut masalah-masalah dalam pemasaran produk UKM Kampung Sabbeta. Dan untuk pengumpulan data dengan teknik studi literatur dilakukan dengan Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku–buku, artikel, jurnal, berita, dll yang di anggap relevan dan dapat mendukung dalam proses penelitian. Setelah dilakukan pengumpulan data, tahap selanjutnya mempelajari dan menganalisa masalah yang ada untuk menentukan solusi pemecahan masalah (Sukriadi, Irma, 2023).

3) Desain Sistem

Pada tahapan ini dilakukan desain sistem secara konseptual untuk menggambarkan alur sistem. Desain sistem dilakukan menggunakan sistem pendekatan terstruktur, dialur pekerjaan secara terstruktur dan tersistematis, model perancangan sistem menggunakan diagram *Use case diagram*. Tujuan dilakukan desain sistem yaitu untuk memudahkan proses pembuatan sistem (Vincensius & Wasito, 2020).

4) Pembuatan Sistem

Dari tahapan awal mengidentifikasi masalah, studi literatur, pengumpulan data, hingga Desain Sistem, kemudian tahapan berikutnya adalah pembuatan/implementasi aplikasi pemasaran produk UKM kampung sabbeta berbasis android menggunakan bahasa pemrogram flutter dan database *FireBird*.

5) Pengujian dan Hasil

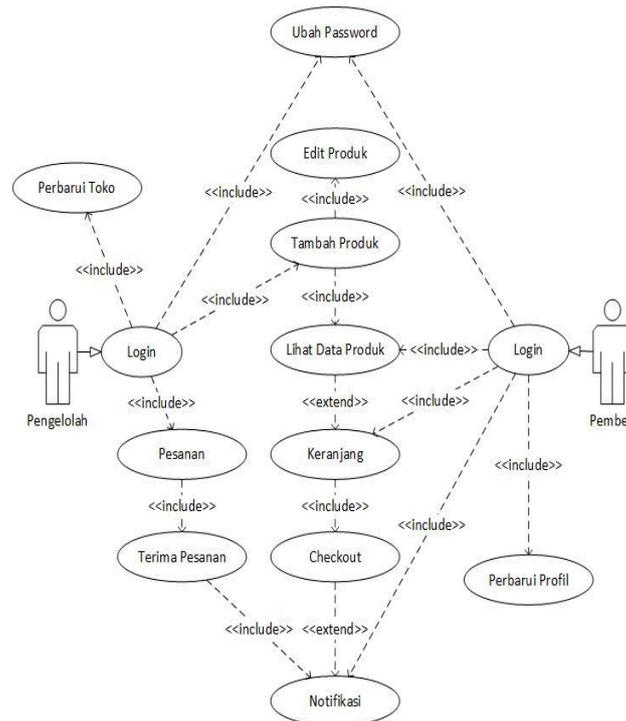
Proses pengujian pada penelitian ini akan dilakukan dua bagian yaitu pengujian aplikasi. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah berjalan sesuai dengan fungsinya dan tidak terdapat *error*. Pengujian selanjutnya adalah pengujian sistem dilapangan. Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah sistem sudah berjalan secara keseluruhan dan dapat dioperasikan dengan mudah serta memberikan umpan balik dari pengguna.

6) Penyusunan Laporan Penelitian

Pada tahapan ini, tim penelitian membuat laporan penelitian dalam bentuk domuntasi penelitian serta membuat luaran wajib penelitian berupa jurnal nasional.

## 2. Perancangan Sistem

*Usecase diagram* dibuat dengan tujuan untuk memetakan fitur yang dibutuhkan oleh setiap *actor* atau pengguna aplikasi :



Gambar 2. Usecase Diagram Sistem

Pada gambar diatas terdapat dua *actor* yaitu pengelola dan pembeli, dimana *actor* pengelola dapat mengelolah data produk seperti menambahkan data dan memperbarui data produk, melihat pesanan, menerima atau menolak pesanan, memperbarui data toko dan mengubah kata sandinya sendiri. Sedangkan *actor* pembeli dapat melihat daftar produk, memasukkan produk kedalam keranjang belanja, melakukan checkout, melihat pemberitahuan dari status pesanan yang dimiliki, memperbarui data porfil, dan mengubah kata sandi pengguna miliknya. Setiap fitur yang dimiliki oleh kedua *actor* tersebut hanya dapat diakses ketika mereka berhasil untuk *login* ke dalam aplikasi. Include digunakan apabila sebuah usecase hanya bisa terjadi jika usecase sebelumnya terpenuhi. Dilihat dari gambar diagramnya pengguna hanya bisa mengakses semua fungsi hanya jika pengguna login. Jadi kalau tidak memakai include dan hanya pakai garis lurus saja, artinya semua fiturnya bisa di akses tanpa login. Tapi kenyataannya aplikasinya tidak seperti itu, harus login terlebih dahulu.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Implementasi Sistem

Setelah tahapan perancangan sistem dilakukan, tahapan selanjutnya adalah implementasi sistem berdasarkan hasil rancangan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Flutter* dan *FireBird*. Tampilan aplikasi yang dihasilkan disesuaikan dengan proses yang di UML. Berikut tampilan implementasi aplikasi:



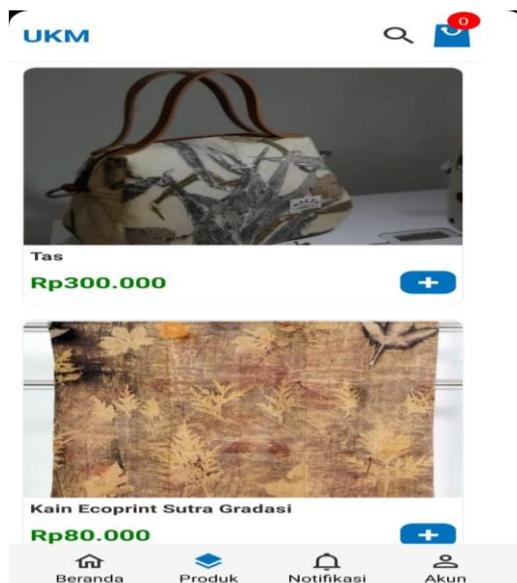
Gambar 3. Halaman Login Aplikasi

Gambar diatas merupakan halaman login. Halaman ini digunakan untuk mengakses aplikasi. Pada halaman login terdapat dua field yaitu username dan password. Setelah melakukan login selanjutnya dapat mengakses halaman utama. Berikut halaman utama aplikasi pemasaran produk UKM kampung sabbeta:



Gambar 4. Halaman Beranda

Halaman beranda merupakan halaman yang pertama kali diakses setelah berhasil login. Pada halaman beranda terdapat tampilan produk yang dipasarkan. Setelah masuk di halaman beranda selanjutnya dapat memilih produk yang akan dibeli. Berikut halaman transaksi produk:



Gambar 5. Halaman Transaksi

Halaman transaksi merupakan halaman yang digunakan untuk melakukan order barang yang akan dibeli. Pada halaman transaksi terdapat produk yang sudah dipilih dan ditampilkan jumlah barang dan jumlah bayar.

## 2. Pengujian

Metode pengujian yang digunakan adalah blackbox, dimana pengujian hanya dilakukan pada bagian luar aplikasi. Pengujian dengan metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengujian pada setiap fungsi aplikasi kemudian membuat tabel skenario pengujian :

Tabel 1. Pengujian sistem

No	Skenario Pengujian	Kasus Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Login berhasil	Pengguna menginput data username dan password yang dengan benar	Lansung dialihkan ke beranda	Sesuai	Normal
2	Login Gagal	Pengguna menginput username dan password yang salah	Muncul pesan username atau password salah	Sesuai	Normal
3	Tambah produk berhasil	Pengguna memasukkan	Muncul pesan Data berhasil disimpan	Sesuai	Normal



		data produk yang benar			
4	Tambah produk gagal	Pengguna memasukkan data kode produk yang telah terdaftar	Muncul pesan kode produk telah digunakan	Sesuai	Normal
5	Edit produk berhasil	Pengguna memasukkan kode produk	Muncul pesan data berhasil diperbaharui	Sesuai	Normal
6	Hapus produk berhasil;	Pengguna mengklik tombol hapus pada data produk	Muncul pesan Data berhasil dihapus	Sesuai	Normal
7	Update data toko berhasil	Pengguna memasukkan data toko	Muncul pesan Update data berhasil	Sesuai	Normal
8	Menambahkan produk ke dalam keranjang	Pengguna mengklik tombol tambah pada data produk	Muncul pesan Item telah ditambahkan ke keranjang	Sesuai	Normal
9	Menghapus item dari keranjang	Pengguna mengklik tombol hapus pada daftar item pada keranjang	Muncul pesan produk dihapus dari keranjang	Sesuai	Normal
10	Update profil	Pengguna memasukkan data profile	Muncul pesan profil berhasil diperbaharui	Sesuai	Normal
11	Ubah password	Pengguna memasukkan password baru	Muncul pesan Password berhasil diperbaharui, silahkan login Kembali	Sesuai	normal



## SIMPULAN DAN SARAN

Setelah melakukan penelitian di UKM Kampung Sabetta maka dapat ditarik kesimpulan :

1. Hasil Perancangan Aplikasi Pemasaran Kerajinan UKM di Kampung Sabetta Berbasis Android bertujuan untuk meningkatkan efisiensi penjualan.
2. Hasil dari penerapan Perancangan Aplikasi Pemasaran Kerajinan UKM di Kampung Sabetta Berbasis Android bertujuan menjangkau target pasar yang lebih luas.

Adapun yang menjadi saran dari penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penerapan Aplikasi Pemasaran Kerajinan UKM di Kampung Sabetta Berbasis Android diperlukan adanya pelatihan pengguna sebelum menggunakan Aplikasi Pemasaran Kerajinan UKM di Kampung Sabetta Berbasis Android
2. Aplikasi Pemasaran Kerajinan UKM di Kampung Sabetta Berbasis Android masihlah sangat sederhana sehingga saya menyarankan untuk dilakukan pengembangan yang lebih lanjut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Farell, G., Thamrin, T., & Novid, I. (2019). Pelatihan Pemanfaatan Digital Marketing Dalam Pengembangan Pemasaran Dan Kewirausahaan UKM Pada Kota Sawahlunto. *Suluh Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 19(1), 42. <https://doi.org/10.24036/sb.0310>
- Ismail, A. Z. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Marketplace Berbasis Web Guna Meningkatkan Daya Saing Dan Pemasaran BUMDES Rompegading. *Inspiration : Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 12(1), 47–56. <https://jurnal.akba.ac.id/index.php/inspiration/article/view/2650>
- Krisnawati, I., Ubaidi, I. A., Rais, H., & Batu, R. L. (2019). Strategi Digital Marketing dalam Perdagangan Hasil Tani untuk Meningkatkan Pendapatan Kabupaten Karawang. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Global Masa Kini*, 10(2), 70. <https://doi.org/10.36982/jiegm.v10i2.838>
- Muhajir Arman, & Rahmat Maberur. (2022). Perancangan Aplikasi Point Of Sales Pada Toko Cahaya Purnama Soppeng. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)*, 5(1), 43–50. <https://doi.org/10.57093/jisti.v5i1.108>
- Nursakti. (2019). Penerapan Aplikasi Mobile Android Sebagai Media Promosi Dan Layanan Pelanggan Pada Usaha. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(2), 27–33.
- Putri, P. M., & Marlien, R. . (2022). Pengaruh Digital Marketing terhadap Keputusan Pembelian Online. *Jesya (Jurnal Ekonomi & Ekonomi Syariah)*, 5(1), 25–36. <https://doi.org/10.36778/jesya.v5i1.510>
- Suherman, I. (2023). Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa di Sdn 165 Asanae Menggunakan Metode Simple Additive Weighting Sistem Pendukung Keputusan Penerima Beasiswa di Sdn 165 Asanae Menggunakan Metode Simple Additive Weighting. *JURNAL SISTEM INFORMASI DAN TEKNIK KOMPUTER*, 8(1), 226–232. [https://www.google.co.id/books/edition/Sistem\\_Pendukung\\_Keputusan/DB9ZEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=nilai+indeks+acak+metode+AHP&pg=PA71&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Sistem_Pendukung_Keputusan/DB9ZEEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=nilai+indeks+acak+metode+AHP&pg=PA71&printsec=frontcover)
- Sukriadi, Irma, H. A. (2023). Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis Web di SMP Satap Negeri Tenganadage Menggunakan Pemodelan Waterfall. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Teknik Informatika (JISTI)*, 6(1), 68–76.
- Tahir, M. A., & Hasriani, H. (2022). Penerapan Metode Weight Product Untuk Kelayakan Kredit Motor Pada PT. NSS Soppeng. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 11(2), 201–211.
- Vincensius, D., & Wasito, B. (2020). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Point Of Sales Pada CV. Senjaya Abadi. *Journal Informatika Dan Bisnis*, 1(1), 1–10.