

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN  
RISET UNGGULAN DAERAH**

**ADOPSI INOVASI MEDIA KOMUNIKASI-INFORMASI-  
EDUKASI (KIE) UNTUK MENGUATKAN INDUSTRI  
KREATIF KOTA PEKALONGAN DI ERA INDUSTRI 4.0**

**Tim Peneliti :**

**M. Reza Maulana, M.Kom  
Hari Agung Budijanto, M.Kom  
Bambang Ismanto, M.Kom**

**PEMERINTAH KOTA PEKALONGAN  
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN,  
PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN DAERAH  
TAHUN 2019**

## HALAMAN PENGESAHAN

1. Kegiatan Penelitian : Riset Unggulan Daerah
    - Judul Penelitian : Adopsi Inovasi Media Komunikasi-Informasi-Edukasi (KIE) untuk Memperkuat Industri Kreatif Kota Pekalongan di Era Industri 4.0
  2. Lembaga Pelaksana
    - Nama : STMIK Widya Pratama Pekalongan
    - Alamat : Jl. Patriot No.25 Pekalongan
    - Telp/Fax/Email : (0285) 427816, 427817
  3. Nomor SPK : 050/2244/VII/2019  
233/STMIK.WP/KL/2019
  4. Waktu Pelaksanaan : 5 (lima) bulan
  5. Lokasi Penelitian : Kota Pekalongan
  6. Peneliti
    - Ketua Tim : Mohammad Reza Maulana, M.Kom
    - Anggota : 1. Bambang Ismanto, M.Kom  
2. Hari Agung Budijanto, M.Kom
- Sumber Anggaran : APBD Kota Pekalongan  
Besaran Anggaran : Rp.24.625.000,-  
*(Dua Puluh Empat Juta Enam Ratus Dua Puluh Lima Ribu Rupiah)*

Pekalongan, Desember 2019

Ketua Tim Peneliti

  
Kepala P3M  
(Murtini SE, M.Kom)  
NIP/NIK 0629116201

Mohammad Reza Maulana, M.Kom  
NIDN 0608109101

Mengetahui,  
Kepala Bappeda Kota Pekalongan

**Ir. Anita Heru Kusumorini, M.Sc**

Pembina Utama Muda  
NIP. 19650717 199203 2 014

## **TIM PELAKSANA**

### **Ketua Peneliti**

- a. Nama Lengkap : Mohammad Reza Maulana, M.Kom
- b. NPPY/NIDN : 0608109101
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Teknik Informatika
- e. Institusi : STMIK Widya Pratama
- f. Alamat Institusi : Jl. Patriot 25 Pekalongan
- g. Telepon/Faksimail/E-mail : (0285) 427816-427817/(0285) 427815

### **Anggota 1**

- a. Nama Lengkap : Bambang Ismanto, M.Kom
- b. NPPY/NIDN : 0622078606
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Teknik Informatika
- e. Institusi : STMIK Widya Pratama
- f. Alamat Institusi : Jl. Patriot 25 Pekalongan
- g. Telepon/Faksimail/E-mail : (0285) 427816-427817/(0285) 427815

### **Anggota 2**

- a. Nama Lengkap : Hari Agung Budijanto, M.Kom
- b. NPPY/NIDN : 0619027001
- c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli
- d. Program Studi : Sistem Informasi
- e. Institusi : STMIK Widya Pratama
- f. Alamat Institusi : Jl. Patriot 25 Pekalongan
- g. Telepon/Faksimail/E-mail : (0285) 427816-427817/(0285) 427815

## **ABSTRAK**

Salah satu sektor riil yang saat ini mendapatkan prioritas dari pemerintah adalah ekonomi kreatif, ini terlihat dengan dibentukkannya suatu badan khusus yang bertanggung jawab untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), namun berdasarkan penyampaian Gubernur Bank Indonesia (BI) Agus Martowardojo di pameran UMKM binaan BI di Balai Kartini, Jakarta, Jumat (26/8/2016), dapat diidentifikasi ada 3 (tiga) kendala utama yang menghambat perkembangan industri kreatif di Indonesia, yaitu: terbatasnya akses kredit, pelaku industri kreatif juga belum memiliki akses yang luas ke pasar internasional, terbatasnya SDM dan keterampilan. Penelitian ini bertujuan untuk mewujudkan satu media komunikasi-informasi-edukasi yang mensinergikan instansi pemerintahan, instansi keuangan, instansi riset dan pelaku industri kreatif, sehingga memudahkan para pelaku industri kreatif untuk mendapatkan berbagai hal yang diperlukan terkait pengembangan usahanya, sehingga akan dirasakan dampak positifnya, yaitu penguatan industri kreatif untuk lebih berdaya saing di era industry 4.0

**Kata Kunci** : *Industri Kreatif, Media Komunikasi-Infomasi-Edukasi, Mensinergikan*

## DAFTAR ISI

|                                                      |           |
|------------------------------------------------------|-----------|
| Halaman Pengesahan .....                             | ii        |
| Tim Pelaksana .....                                  | iii       |
| Abstrak .....                                        | iv        |
| Daftar Isi .....                                     | v         |
| Daftar Tabel .....                                   | vi        |
| Daftar Gambar .....                                  | vii       |
| <b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>                       | <b>1</b>  |
| A. Latar Belakang .....                              | 1         |
| B. Tujuan, Sasaran, Prospek dan Dampak-Manfaat ..... | 2         |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>                 | <b>4</b>  |
| A. Kajian Teori .....                                | 4         |
| B. Kajian Pustaka .....                              | 6         |
| <b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>           | <b>10</b> |
| A. Pengumpulan Data .....                            | 10        |
| B. Analisis Kebutuhan .....                          | 10        |
| C. Desain Sistem .....                               | 10        |
| D. Pembangunan Sistem .....                          | 10        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>             | <b>13</b> |
| A. Pengumpulan Data .....                            | 13        |
| B. Analisa Kebutuhan .....                           | 17        |
| C. Desain Sistem .....                               | 18        |
| D. Pembangunan Sistem .....                          | 56        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>              | <b>60</b> |
| A. Kesimpulan .....                                  | 60        |
| B. Saran .....                                       | 60        |
| DAFTAR PUSTAKA .....                                 | 61        |

## DAFTAR TABEL

|                                                                |    |
|----------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 2.1. Penelitian Terkait.....                             | 6  |
| Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Bapak Mujiono (PCCF) .....    | 13 |
| Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Bapak Victorianus .....       | 14 |
| Tabel 4.3 Hasil kuesioner dengan pelaku industri kreatif ..... | 16 |
| Tabel 4.4 Desain tabel user.....                               | 22 |
| Tabel 4.5 Desain tabel users_groups .....                      | 22 |
| Tabel 4.6 Desain tabel Groups.....                             | 22 |
| Tabel 4.7 Desain tabel Forum_header.....                       | 23 |
| Tabel 4.8 Desain tabel Forum_kategori .....                    | 23 |
| Tabel 4.9 Desain tabel Forum_detail.....                       | 23 |
| Tabel 4.10 Desain tabel berita_pengumuman .....                | 23 |
| Tabel 4.11 Desain tabel Login_attempts.....                    | 23 |
| Tabel 4.12 Desain tabel materi.....                            | 24 |
| Tabel 4.13 Desain tabel pelatihan_header.....                  | 24 |
| Tabel 4.14 Desain tabel pelatihan_detail .....                 | 24 |
| Tabel 4.15 Desain tabel Pembiayaan_bank_header.....            | 24 |
| Tabel 4.16 Desain tabel pembiayaan_bank_detail.....            | 24 |
| Tabel 4.17 Desain tabel hibah_header .....                     | 25 |
| Tabel 4.18 Desain tabel hibah_detail .....                     | 25 |

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                   |    |
|-----------------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 2. 1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall .....                            | 4  |
| Gambar 3.1 Metode Penelitian.....                                                 | 11 |
| Gambar 3.2 Metode Penelitian (lanjutan) .....                                     | 12 |
| Gambar 4.1 Alur proses sistem untuk user admin .....                              | 18 |
| Gambar 4.2 Alur proses sistem untuk user pelaku industri kreatif .....            | 19 |
| Gambar 4.3 Alur proses sistem untuk user pemerintah .....                         | 20 |
| Gambar 4.4 Alur proses sistem untuk user perbankan.....                           | 21 |
| Gambar 4.5 Tampilan Login .....                                                   | 25 |
| Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama pada Admin .....                                   | 26 |
| Gambar 4.7 Tampilan Menambahkan Data Pengguna pada Admin.....                     | 27 |
| Gambar 4.8 Tampilan Data Pengguna pada Admin .....                                | 28 |
| Gambar 4.9 Tampilan Data Berita pada Admin .....                                  | 29 |
| Gambar 4.10 Tampilan Menambahkan Berita pada Admin .....                          | 30 |
| Gambar 4.11 Tampilan Data Pengumuman pada Admin.....                              | 31 |
| Gambar 4.12 Tampilan Menambahkan Pengumuman pada Admin .....                      | 32 |
| Gambar 4.13 Tampilan Data Pelatihan pada Admin .....                              | 33 |
| Gambar 4.14 Tampilan Menambahkan Pelatihan pada Admin .....                       | 34 |
| Gambar 4.15 Tampilan Data Materi pada Admin.....                                  | 35 |
| Gambar 4.16 Tampilan Menambahkan Materi pada Admin .....                          | 36 |
| Gambar 4.17 Tampilan Data Kategori Forum pada Admin .....                         | 37 |
| Gambar 4.18 Tampilan Menambahkan Kategori Forum pada Admin.....                   | 38 |
| Gambar 4.19 Tampilan Data Forum pada Admin.....                                   | 39 |
| Gambar 4.20 Tampilan Thread pada Kategori Forum pada Admin.....                   | 40 |
| Gambar 4.21 Tampilan Membuat Thread pada Admin .....                              | 41 |
| Gambar 4.22 Tampilan Data Dana Hibah pada Admin .....                             | 42 |
| Gambar 4.23 Tampilan Menambahkan Dana Hibah pada Admin .....                      | 43 |
| Gambar 4.24 Tampilan Kelola Akun pada Admin.....                                  | 44 |
| Gambar 4.25 Tampilan Ganti Password pada Admin .....                              | 45 |
| Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama pada user industri kreatif .....                  | 46 |
| Gambar 4.27 Tampilan Data Pengumuman pada user industri kreatif .....             | 47 |
| Gambar 4.28 Tampilan Data Pelatihan pada user industri kreatif .....              | 48 |
| Gambar 4.29 Tampilan Data Kategori Forum pada user industri kreatif ....          | 49 |
| Gambar 4.30 Tampilan Data Thread pada Kategori Forum pada user industri kreatif . | 50 |
| Gambar 4.31 Tampilan Membuat Thread Baru pada user industri kreatif..             | 51 |
| Gambar 4.32 Tampilan Data Materi pada user industri kreatif .....                 | 52 |
| Gambar 4.33 Tampilan Data Permodalan pada user industri kreatif .....             | 53 |
| Gambar 4.34 Tampilan Detail Permodalan pada user industri kreatif .....           | 54 |
| Gambar 4.35 Pengelolaan Dana Hibah user Pemerintah .....                          | 55 |
| Gambar 4.36 Pengelolaan Pembiayaan Bank user Perbankan .....                      | 56 |

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Ekonomi kreatif merupakan upaya pembangunan ekonomi secara berkelanjutan melalui kreatifitas. Ini merupakan salah satu sektor riil yang saat ini mendapatkan prioritas dari pemerintah adalah ekonomi kreatif, ini terlihat dengan dibentuknya suatu badan khusus yang bertanggung jawab untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia, melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf).

Berdasarkan penyampaian Gubernur Bank Indonesia (BI) Agus Martowardojo di pameran UMKM binaan BI di Balai Kartini, Jakarta, Jumat (26/8/2016), dapat diidentifikasi ada 3 (tiga) kendala utama yang menghambat perkembangan industri kreatif di Indonesia, yaitu: (1) terbatasnya akses kredit yang dikarenakan para pelaku industri kreatif belum dapat mengelola laporan keuangan secara rapi, sehingga dalam perkembangannya, industri kreatif masih terhambat modal. (2) pelaku industri kreatif juga belum memiliki akses yang luas ke pasar internasional, hal ini disebabkan karena volume produksi yang belum mencapai batas minimum ketentuan impor. (3) terbatasnya SDM dan keterampilan, hal ini disebabkan karena karena pelaku industri kreatif tidak memiliki divisi khusus riset dan pengembangan, sehingga proses produksinya masih menggunakan cara tradisional (finance.detik.com, 2016).

Kota Pekalongan yang merupakan anggota jejaring Kota Kreatif Dunia UNESCO harus memiliki komitmen kuat untuk mempertahankan predikat tersebut. Beberapa cara telah dilakukan, salah satu diantaranya adalah dengan memberikan kemudahan kemudahan dalam mengakses informasi, melakukan komunikasi dan mendapatkan edukasi tentang berbagai hal yang mampu menguatkan daya saingnya.

Hal tersebut dapat dilakukan dengan membangun media komunikasi-informasi-edukasi (KIE) yang dapat diakses oleh para pelaku, pendidik, dosen, dan masyarakat industri kreatif. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat meningkatkan daya saing pelaku industri kreatif kota Pekalongan di era industry 4.0.

## **B. Tujuan, Sasaran, Prospek dan Dampak-Manfaat**

### **1. Tujuan**

Mewujudkan satu media komunikasi-informasi-edukasi (KIE) yang mampu meningkatkan daya saing pelaku industri kreatif kota Pekalongan di era industry 4.0

### **2. Sasaran**

Percepatan informasi-komunikasi-edukasi bagi pelaku industri kreatif kota Pekalongan tentang segala hal yang terkait dengan peningkatan daya saingnya.

### **3. Prospek**

Semakin cepat melakukan penanganan terhadap kendala penghambat perkembangan industri kreatif di Indonesia, seperti: terbatasnya akses kredit, belum memiliki akses yang luas ke pasar internasional, terbatasnya SDM dan kurangnya edukasi/keterampilan, maka akan semakin cepat juga dampak positif yang dirasakan oleh pelaku industri kreatif di kota Pekalongan.

Hasil dari riset ini selain untuk memberikan dukungan terhadap upaya pemerintah kota Pekalongan dalam menumbuhkan kembangkan industri kreatif agar kelak bisa menjadi tulang punggung perekonomian Indonesia, juga membantu para pelaku industri kreatif untuk menyiapkan-mengelola-mengembangkan usahanya menjadi usaha yang sehat dan maju.

### **4. Dampak dan Manfaat**

Penerapan hasil riset ini akan memberikan dampak positif kepada semua pelaku industri kreatif, karena dengan adanya aplikasi media komunikasi-informasi-edukasi (KIE) yang mensinergikan instansi

pemerintahan, instansi keuangan, instansi riset dan pelaku industri kreatif, maka akan membuat pelaku industri akan dimudahkan dan dipercepat dalam mencari informasi, komunikasi dengan pihak-pihak yang terkait dan mendapatkan edukasi yang berguna untuk pengembangan usahanya. Sedangkan manfaat penerapan hasil riset ini adalah terciptanya media yang dapat bersinergi dengan pemerintah kota Pekalongan untuk mendorong dan mengairahkan pertumbuhan industri kreatif yang sehat dan maju di kota Pekalongan.

## **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

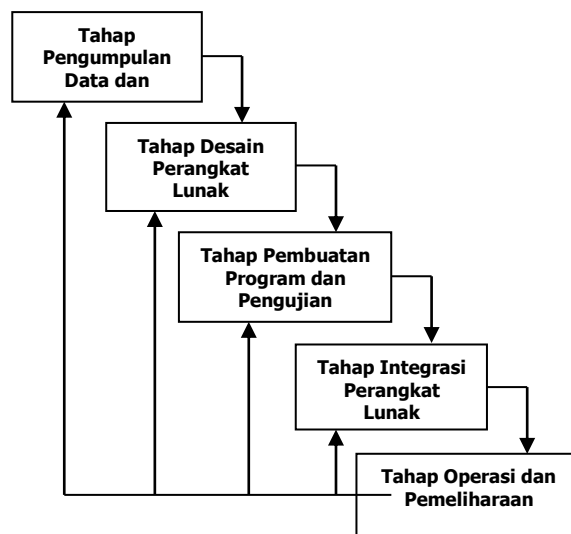
### **A. Kajian Teori**

#### **1. Media Komunikasi**

Media berasal dari kata medium yang merupakan bahasa latin. Secara harfiah arti dari kata medium adalah perantara, penyampai, atau penyalur. Beberapa para ahli telah memberikan batasan-batasan dari pengertian media. (1) Media merupakan teknologi pembawa pesan yang digunakan untuk keperluan instruksional, (2) media merupakan sarana komunikasi yang berbentuk cetak atau pandang dengar, termasuk teknologi perangkat kerasnya, (2) media merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pengajaran seperti buku, film, video, slide dan komputer (Batubara, 2011).

#### **2. Metodologi Pengembangan Sistem Waterfall**

Metode pengembangan ini menggunakan pendekatan pengembangan secara sekuen dan sistematis yang dimulai dari level analisa sampai dengan level pemeliharaan (Jogiyanto, 2005). Model ini merupakan model yang paling lama dan paling banyak digunakan, berikut akan dijelaskan aktivitas-aktivitas yang ada disetiap tahapan, yaitu:



**Gambar 2. 1 Metode Pengembangan Sistem Waterfall**

a. Tahap pengumpulan data dan analisis

Untuk memahami permasalahan serta kebutuhan dari pemakai maka analisis harus memahami terlebih dahulu domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja, dan antarmuka (*interface*) yang diperlukan oleh pemakai melalui berbagai data yang telah berhasil dikumpulkan dan didokumentasikan.

b. Tahap desain perangkat lunak

Tahap ini adalah tahap menerjemahkan syarat/kebutuhan pemakai ke dalam sebuah representasi desain perangkat lunak yang selanjutnya dapat dikonversi ke dalam suatu bahasa pemrograman tertentu.

c. Tahap pembuatan program dan pengujian

Tahap ini merupakan tahap menterjemahkan desain ke dalam suatu bahasa pemrograman. Jika proses penterjemahan tersebut sudah selesai maka dilanjutkan ke proses pengujian untuk memastikan bahwa semua logika yang ada sudah teruji dengan baik serta untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa sistem mampu memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.

d. Tahap integrasi sistem

Tahap ini merupakan tahap implementasi perangkat lunak ke keadaan sebenarnya.

e. Tahap operasi dan pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah diterapkan tersebut, masih dimungkinkan mengalami perubahan-perubahan seiring dengan perkembangan yang terjadi. Untuk itu perangkat lunak harus bisa menyesuaikannya, namun jika ternyata perubahan yang terjadi sudah tidak bisa diakomodasi lagi maka dapat dikembangkan perangkat lunak yang baru.

## B. Kajian Pustaka

**Tabel 2. 1 Penelitian Terkait**

| No | Judul                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Penulis                                                          | Jurnal/Tahun                                                                                                         | Solusi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Kesimpulan                                                                                                                                                                          |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Meningkatkan daya saing UMKM batik kota Pekalongan dalam menghadapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN melalui pembangunan pusat informasi berbasis WEB yang mengintegrasikan UMKM batik dengan masyarakat umum, kalangan Perbankan, kalangan Akademik, KADIN dan Pemerintah Kota Pekalongan. | Christianto, Paminto Agung; Susanto, Eko Budi; Kurniawan, Faisal | Jurnal Litbang Kota Pekalongan ISSN 2085-0689, Vol.8 No.1 Tahun 2015                                                 | Pembangunan pusat informasi UMKM batik Pekalongan berbasis WEB yang akan mengintegrasikan UMKM batik kota Pekalongan dengan masyarakat umum, kalangan perbankan, kalangan akademisi, KADIN kota Pekalongan dan pemerintah kota Pekalongan, akan memudahkan UMKM kota Pekalongan dalam berkomunikasi dan berbagi informasi. | Walaupun banyak manfaat yang didapatkan, namun pusat informasi UMKM batik Pekalongan tersebut, baru pada tahap prototipe dengan ruang lingkup hanya pada UMKM batik.                |
| 2. | Penguatan citra Pekalongan sebagai kota batik melalui pembangunan pusat informasi UMKM batik berbasis mobile yang mampu meningkatkan daya saing UMKM batik dalam menghadapi persaingan era Masyarakat Ekonomi ASEAN                                                                     | Christianto, Paminto Agung; Susanto, Eko Budi; Kurniawan, Faisal | Jurnal Litbang Kota Pekalongan ISSN 2085-0689 (media cetak) ISSN 2503-0728 (media online), Vol. 11, No. 1 Tahun 2016 | e-UMKM berbasis mobile yang mengintegrasikan UMKM batik kota Pekalongan dengan kalangan perbankan, kalangan akademisi, KADIN kota Pekalongan, pemerhati batik dan pemerintah kota Pekalongan ini dapat digunakan untuk lingkup provinsi Jawa Tengah.                                                                       | Walaupun banyak manfaat yang didapatkan, namun pusat informasi UMKM batik Jawa Tengah tersebut, baru pada tahap prototipe dengan ruang lingkup hanya pada UMKM batik di Jawa Tengah |
| 3. | Mensinergikan lembaga pemerintahan, lembaga keuangan dan lembaga riset                                                                                                                                                                                                                  | Prasetyono, Slamet Joko; Christianto, Paminto Agung;             | Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang, Vol 1 No 2 (2017),                                             | Dari manfaat yang didapatkan UKM Kabupaten Batang setelah melihat desain sistem yang ada,                                                                                                                                                                                                                                  | Walaupun banyak manfaat yang didapatkan, namun pusat informasi UKM kabupaten Batang, baru pada                                                                                      |

| No | Judul                                                                                     | Penulis           | Jurnal/Tahun                                                                                                | Solusi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | Kesimpulan                                                                                                                               |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | dalam satu media komunikasi untuk menguatkan daya saing UKM kabupaten Batang              | Susanto, Eko Budi | Terbit 30 Aug 2017, Hal 9 s.d.20                                                                            | maka disarankan agar Pemerintah Kabupaten Batang bisa segera mewujudkan pembangunan aplikasi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | tahap desain dengan ruang lingkup adalah seluruh UKM binaan kabupaten Batang.                                                            |
| 4. | Identifikasi aplikasi e-Komunitas Industri Kreatif Sektor Kerajinan Dekranasda kota Bogor | Yan Andriariza    | Jurnal Penelitian Pos dan Informatika, e-ISSN: 2476-9266 p-ISSN: 2088-9402, JPPI Vol 6 No 1 (2016) 93 - 108 | <p>1. Aplikasi yang dibutuhkan oleh komunitas Dekranasda adalah Sistem Informasi Penjualan dan Sistem Informasi Manajemen Pekerjaan.</p> <p>2. Sistem Informasi Penjualan mempunyai beberapa fungsi di dalamnya yaitu untuk membantu proses penjualan, pemesanan barang, pembayaran, pengelolaan pelanggan, pemasaran dan juga mempunyai beberapa basis data seperti data pelanggan, data anggota dekransda, dan data barang.</p> <p>3. Sistem Informasi Manajemen Pekerjaan mempunyai beberapa fungsi di dalamnya yaitu melakukan pembagian</p> | Aplikasi e-Komunitas dibuat untuk memenuhi kebutuhan pelaku industri kreatif namun belum mensinergikan dengan berbagai instansi terkait. |

| No | Judul                                                         | Penulis                 | Jurnal/Tahun                               | Solusi                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | Kesimpulan                                                                               |
|----|---------------------------------------------------------------|-------------------------|--------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                               |                         |                                            | pekerjaan antara anggota dekranasda, pengecekan pekerjaan, dan forum online                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |                                                                                          |
| 5. | Pemetaan industri kreatif berbasis sistem informasi geografis | Darsin , Tutik Khotimah | Jurnal DISPROTEK, Volume 7 no. 2 Juli 2016 | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sistem Informasi Geografis yang dibangun dapat memetakan industri kreatif berdasarkan 16 subsektor yang dijabarkan oleh Badan Ekonomi Kreatif.</li> <li>2. Sistem ini baru berupa prototipe dengan menampilkan peta kabupaten Kudus. Data yang dicatat baru meliputi tahun mulai, jumlah modal, dan jumlah tenaga kerja.</li> <li>3. Sistem ini dapat digunakan untuk pengelolaan pemberian bantuan kepada industri kreatif dengan menambahkan data dan fitur-fitur yang dibutuhkan.</li> </ol> | Sistem tersebut baru berupa prototipe dan berfokus hanya pada pemetaan industri kreatif. |

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang sebelumnya adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini berfokus pada dukungan untuk pengembangan industri kreatif di kota Pekalongan.

- 2) Pelaku industri kreatif dimudahkan dan dipercepat dalam mendapatkan segala informasi yang terkait dengan pengembangan usahanya.
- 3) Pelaku industri kreatif dimudahkan dan dipercepat dalam melakukan komunikasi dengan instansi terkait yang diperlukan dalam pengembangan usahanya.
- 4) Pelaku industri kreatif akan mendapatkan berbagai edukasi untuk pengembangan usahanya.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Aktivitas penelitian pada tahun pertama adalah sebagai berikut:

#### **A. Pengumpulan Data**

Merupakan pengumpulan bahan baku untuk memberikan gambaran spesifik mengenai obyek penelitian dengan menggunakan beberapa teknik berikut ini:

1) Teknik Studi Lapangan

Data diperoleh melalui pengamatan terhadap kegiatan-kegiatan yang terkait.

2) Teknik Studi Literatur

Data diperoleh melalui beberapa referensi/jurnal yang terkait.

3) Teknik Wawancara

Data diperoleh dari hasil wawancara dengan narasumber yang terkait.

4) Teknik Penyebaran Kuisisioner

Data diperoleh dari hasil rekapitulasi kuisisioner yang disebarkan ke responden yang terkait.

#### **B. Analisis Kebutuhan**

Dari data yang sudah terkumpul, dilakukan identifikasi permasalahan beserta kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi, baik kebutuhan *fungsional* maupun kebutuhan *non fungsional* dari sistem yang akan dibangun dan merangkumnya kedalam sebuah solusi.

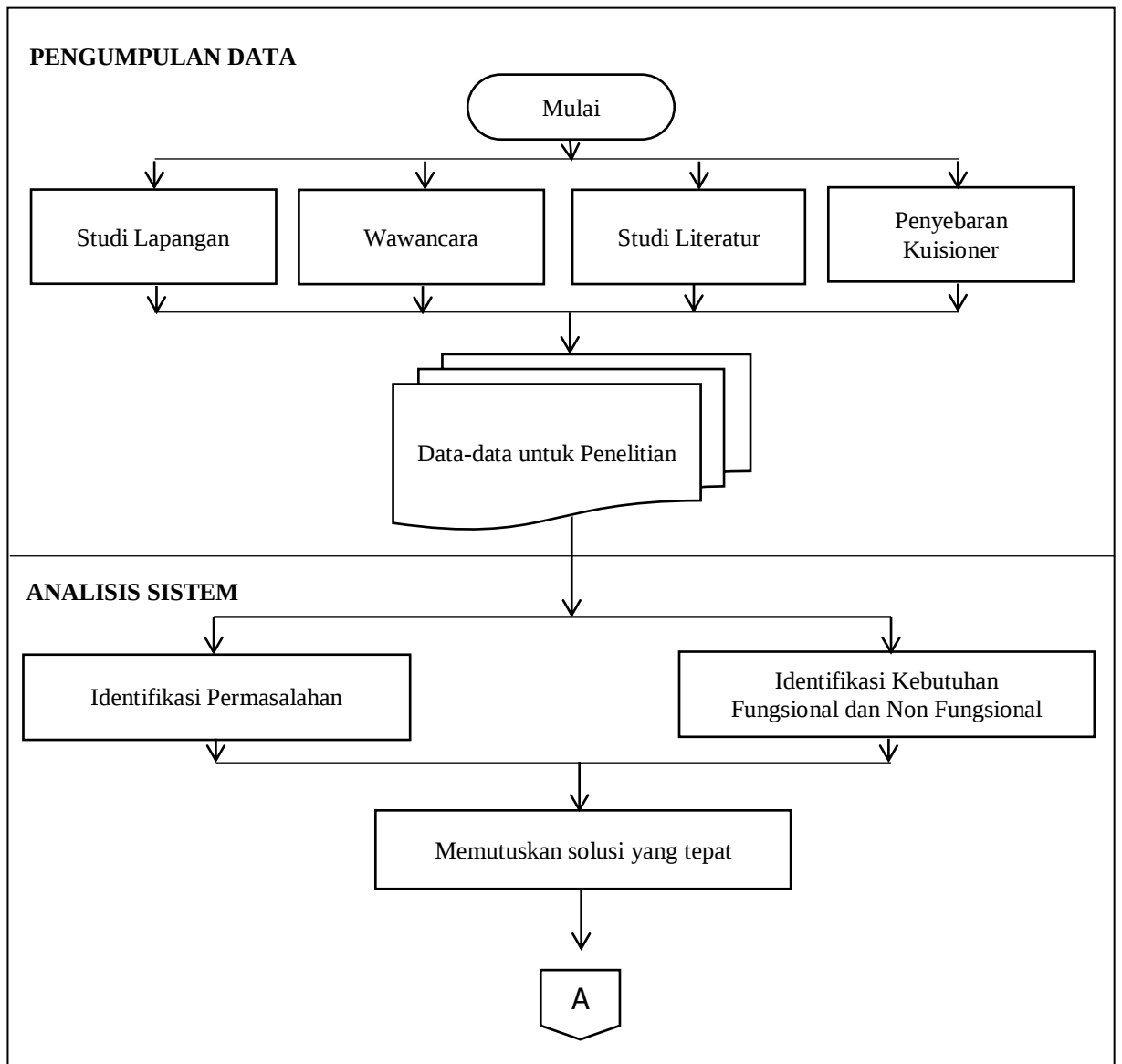
#### **C. Desain Sistem**

Dari solusi yang dihasilkan akan dilanjutkan dengan membuat desain konseptual dan detail desain dari sistem yang akan dibangun.

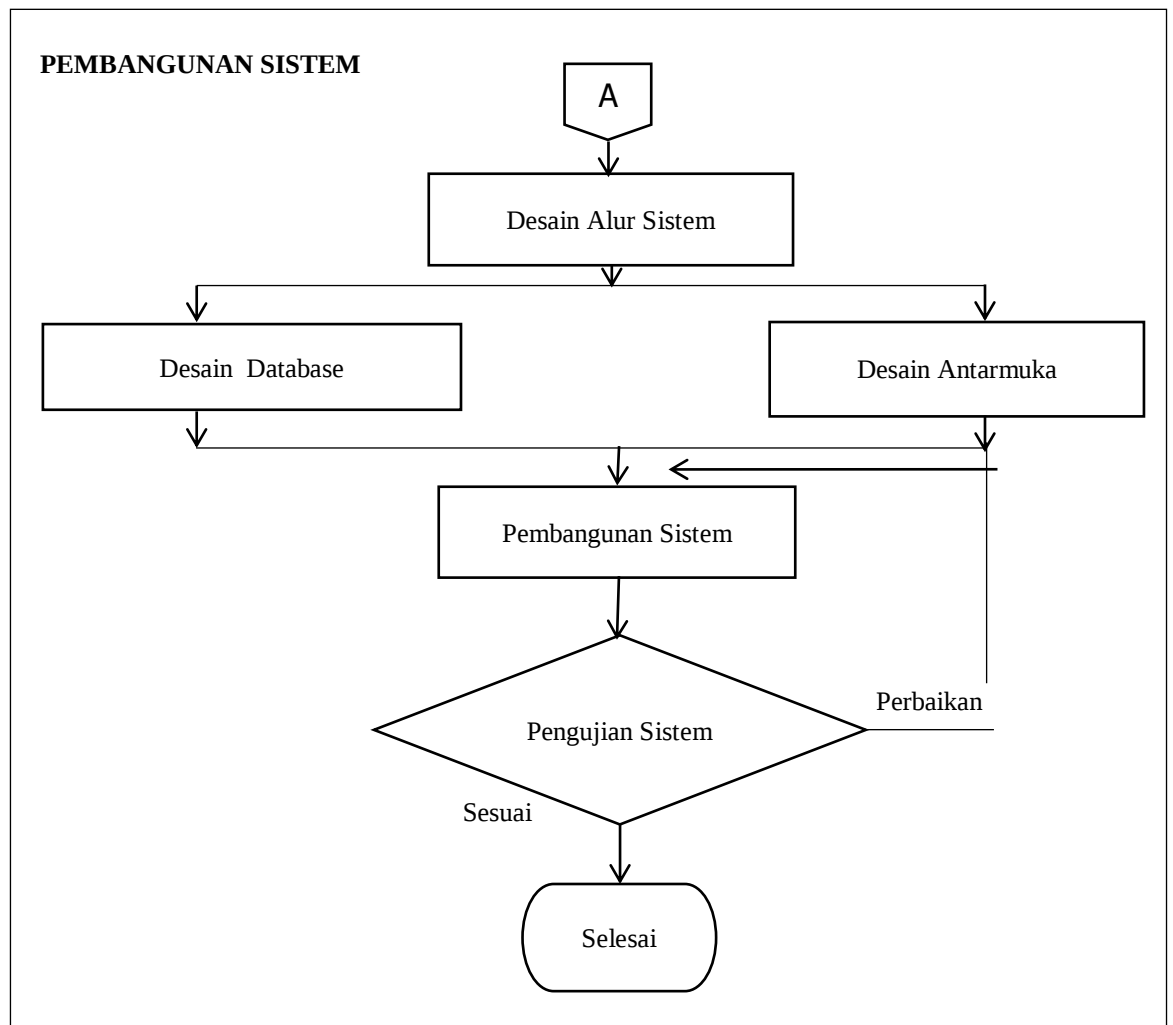
#### **D. Pembangunan Sistem**

Tahap akhir di tahun pertama adalah menterjemahkan desain tersebut dengan menggunakan bahasa pemrograman untuk menghasilkan aplikasi.

Berikut ini adalah langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan:



**Gambar 3.1 Metode Penelitian**



**Gambar 3.2 Metode Penelitian (lanjutan)**

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Pengumpulan Data**

##### **1. Wawancara**

Dalam memperoleh data penelitian, peneliti telah melakukan wawancara kepada Bapak Mujiono selaku ketua PCCF untuk mengetahui peran PCCF dalam memberikan informasi, pelatihan dan pendampingan kepada pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan. Selain itu peneliti juga telah melakukan wawancara kepada Bapak Victorianus sebagai pelaku industri kreatif bidang video dan fotografi di Kota Pekalongan.

**Tabel 4.1 Hasil Wawancara dengan Bapak Mujiono (PCCF)**

| <b>No</b> | <b>Pertanyaan</b>                                                                             | <b>Jawaban</b>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |
|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1.        | Apa itu PCCF?                                                                                 | PCCF merupakan forum yang bisa menghubungkan antara Pemerintah, Pengusaha, Komunitas serta Akademisi dan Media untuk bisa bersinerji bersama sebagai upaya meningkatkan usaha-usaha kreatif yang berefek pada peningkatan industri, ekonomi kreatif sehingga menjadi daya ungkit sosial budaya ekonomi masyarakat.                                                                                |
| 2.        | Bidang apa saja yang termasuk dalam PCCF?                                                     | Sektor/Bidang/Divisi yang ada pada PCCF yaitu Kerajinan, Desain Fashion, Video, Film & Fotografi, Musik, Kuliner, Seni Rakyat/Seni Pertunjukan, Radio dan televisi serta Riset dan Pengembangan                                                                                                                                                                                                   |
| 3.        | Bagaimana PCCF melaksanakan tugas dalam membina industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan? | Melalui beberapa kegiatan untuk penguatan pelaku industri kreatif seperti forum diskusi, pelaksanaan seminar dan workshop untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan pelaku industri kreatif, pameran dan road show untuk lebih memperkenalkan industri kreatif ke masyarakat.                                                                                                                |
| 4.        | Apakah upaya yang dilakukan sudah efektif dalam mencakup semua pelaku industri kreatif?       | Kami rasa belum. Sebagai lembaga baru, kami masih mencakup untuk industri yang besar dan bidang tertentu saja misal batik dan fotografi, sementara yang lain masih belum maksimal.                                                                                                                                                                                                                |
| 5.        | Apa yang menjadi kendala utama dalam pelaksanaan tugas PCCF?                                  | Masalahnya kami kesulitan untuk menjangkau semua pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan, terutama untuk pelaku industri kreatif yang belum terdaftar. Kami kesulitan untuk melakukan komunikasi dengan pelaku industri kreatif, sehingga kami kesulitan untuk memberikan informasi terkait diskusi, seminar dan workshop kepada pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan. |
| 6.        | KIE Industri Kreatif merupakan aplikasi yang digunakan                                        | Iya setuju. Kalau dilihat dari manfaatnya, saya rasa itu sesuai dengan masalah yang kami hadapi saat ini, dan bisa digunakan untuk mmbantu tugas kami.                                                                                                                                                                                                                                            |

| No | Pertanyaan                                                                                                                                                                              | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | untuk mempermudah pemerintah dalam melakukan komunikasi, diskusi, memberikan informasi dan edukasi dengan pelaku industri kreatif. Apakah anda setuju jika dibuatkan aplikasi tersebut? |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
| 7. | Kira-kira fitur apa saja yang diharapkan dari aplikasi tersebut?                                                                                                                        | Harapan kami, aplikasi tersebut bisa digunakan untuk mempermudah kami dalam berkomunikasi dengan pelaku industri kreatif secara cepat, melakukan diskusi dengan pelaku industri kreatif, memberikan informasi yang bermanfaat seperti edukasi kepada pelaku industri kreatif dan informasi lainnya, kalau bisa ada fitur untuk mengirimkan file, gambar atau untuk memainkan video, sehingga informasi lebih mudah dipahami. |

Dari hasil wawancara di atas, dapat disimpulkan bahwa PCCF dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya dirasa kurang optimal dikarenakan kesulitan untuk berkomunikasi ke semua pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan. Oleh karena itu PCCF memerlukan suatu media yang dapat digunakan untuk berkomunikasi dengan cepat, melakukan diskusi, dan memberikan informasi dengan cepat kepada pelaku industri kreatif.

Wawancara selanjutnya dilakukan kepada Bapak Victorianus sebagai salah satu pelaku industri kreatif di Kota Pekalongan. Hasil wawancara dapat dilihat pada tabel 4.2 Wawancara dengan pelaku industri kreatif

**Tabel 4.2 Hasil Wawancara dengan Bapak Victorianus**

| No | Pertanyaan                                                                                          | Jawaban                                                                                                           |
|----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Apa nama usaha anda?                                                                                | Juwita Foto                                                                                                       |
| 2. | Termasuk usaha dalam bidang apa?                                                                    | Fotografi dan Videografi                                                                                          |
| 3. | Untuk acara apa saja?                                                                               | Banyak, mulai dari pernikahan, ulang tahun, wisuda, reuni dan lain-lain                                           |
| 4. | Apakah anda mengetahui jika ada informasi dalam bentuk berita atau pengumuman dari pemerintah kota? | Saya tidak tahu                                                                                                   |
| 5. | Apakah anda mengetahui jika ada informasi permodalan dari pemerintah kota dan perbankan?            | Untuk informasi dari pemerintah kota saya kurang tahu, tapi dari perbankan mungkin saya tahu yan secara umum saja |

| No | Pertanyaan                                                                                                   | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                     |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6. | Apakah anda mengetahui pemerintah kota menyediakan media untuk berkomunikasi dengan pelaku industri kreatif? | Saya kurang tahu                                                                                                                                                                                                                            |
| 7. | Kira-kira fitur apa saja yang diharapkan dari aplikasi tersebut?                                             | Saya bisa mendapatkan informasi dari pemerintah kota pekalongan dengan cepat, memperoleh informasi pelatihan dan permodalan juga dan yang tak kalah penting bisa digunakan untuk diskusi atau tanya jawab kepada pemerintah kota pekalongan |

Dari hasil wawancara dengan Bapak Victorianus, dapat disimpulkan bahwa bapak Victorianus tidak mengetahui adanya informasi yang diberikan dari pemerintah kota pekalongan, pak Victorianus juga kesulitan untuk melakukan komunikasi dengan pemerintah kota pekalongan karena tidak mengetahui adanya media untuk berkomunikasi.

## 2. Kuesioner

Untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi oleh pelaku industri kreatif, peneliti menggunakan kuesioner. Dalam hal ini peneliti menggunakan google form untuk mempersingkat waktu dalam pengumpulan data karena jumlah reponden yang banyak dan jarak yang jauh. Kuesioner yang menggunakan google form telah disebarkan kepada pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan mulai tanggal 30 September 2019 sampai 10 Oktober 2019. Berikut adalah hasil penyebaran kuesioner kepada pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan.

**Tabel 4.3 Hasil kuesioner dengan pelaku industri kreatif**

| No  | Pertanyaan                                                                                                                                                          | Jumlah Ya | Jumlah Tidak | Total |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------------|-------|
| 1.  | Apakah pemerintah kota mempunyai program kerja dalam memberikan informasi tertentu kepada pelaku industri kreatif?                                                  | 37        | 30           | 67    |
| 2.  | Apakah pemerintah kota mensosialisasikan informasi tersebut?                                                                                                        | 27        | 40           | 67    |
| 3.  | Apakah anda mengetahui informasi tersebut?                                                                                                                          | 12        | 55           | 67    |
| 4.  | Apakah pemerintah kota menyediakan media untuk berkomunikasi dengan pelaku industri kreatif?                                                                        | 27        | 40           | 67    |
| 5.  | Apakah anda mengetahui media tersebut?                                                                                                                              | 13        | 54           | 67    |
| 6.  | Apakah pemerintah kota memberikan informasi pelatihan yang bermanfaat bagi pelaku industri kreatif?                                                                 | 44        | 23           | 67    |
| 7.  | Apakah anda mengetahui informasi (pelatihan) yang diberikan pemerintah kota                                                                                         | 24        | 43           | 67    |
| 8.  | Apakah pemerintah kota memberikan informasi mengenai perbankan atau permodalan untuk pembiayaan usaha?                                                              | 33        | 34           | 67    |
| 9.  | Apakah anda mengetahui informasi (perbankan atau permodalan) yang diberikan pemerintah kota?                                                                        | 15        | 52           | 67    |
| 10. | Apakah anda setuju jika dibuatkan aplikasi berbasis android untuk mempermudah melakukan komunikasi dengan pemerintah kota yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun? | 65        | 2            | 67    |
| 11. | Apakah anda setuju jika diberikan informasi pelatihan untuk menunjang keterampilan pelaku industri kreatif dalam aplikasi tersebut?                                 | 65        | 2            | 67    |
| 12. | Apakah anda setuju jika diberikan informasi permodalan untuk pembiayaan usaha dalam aplikasi tersebut?                                                              | 67        | 0            | 67    |

Dari hasil kuesioner yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pemerintah sudah memberikan informasi yang bermanfaat kepada pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan, akan tetapi informasi itu masih banyak yang belum diketahui oleh pelaku industri kreatif, hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner ada sebanyak 55 orang atau 82% belum mengetahui informasi yang diberikan oleh pemerintah kota.

## **B. Analisis Kebutuhan**

Dari hasil pengumpulan data yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil bahwa pemerintah yang dalam hal ini adalah PCCF kesulitan untuk melakukan komunikasi dengan pelaku industri kreatif yang ada di Kota Pekalongan. Di sisi lain, pelaku industri kreatif juga mengalami kendala untuk berkomunikasi dengan pemerintah. Sebagai solusinya, maka diperlukan suatu media yang dapat menyediakan komunikasi yang mudah, cepat dan dapat diakses dimanapun dan kapanpun. Fungsi-fungsi yang diperlukan dalam aplikasi ini dijabarkan pada kebutuhan fungsional dan nonfungsional sistem yang akan dibuat.

### **1. Kebutuhan Fungsional**

Kebutuhan fungsional sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

- a) Sistem dapat memberikan informasi (berita / pengumuman) yang bermanfaat bagi pelaku industri kreatif
- b) Sistem dapat menyediakan diskusi (chat) antara pemerintah kota, perbankan dengan pelaku industri kreatif
- c) Sistem dapat memberikan edukasi (bisa bentuk file, foto atau video) untuk peningkatan keterampilan bagi pelaku industri kreatif
- d) Sistem dapat memberikan informasi permodalan (user admin, pemerintah dan perbankan) kepada user pelaku industri kreatif.

### **2. Kebutuhan Nonfungsional**

Kebutuhan Nonfungsional sistem yang akan dibuat adalah sebagai berikut:

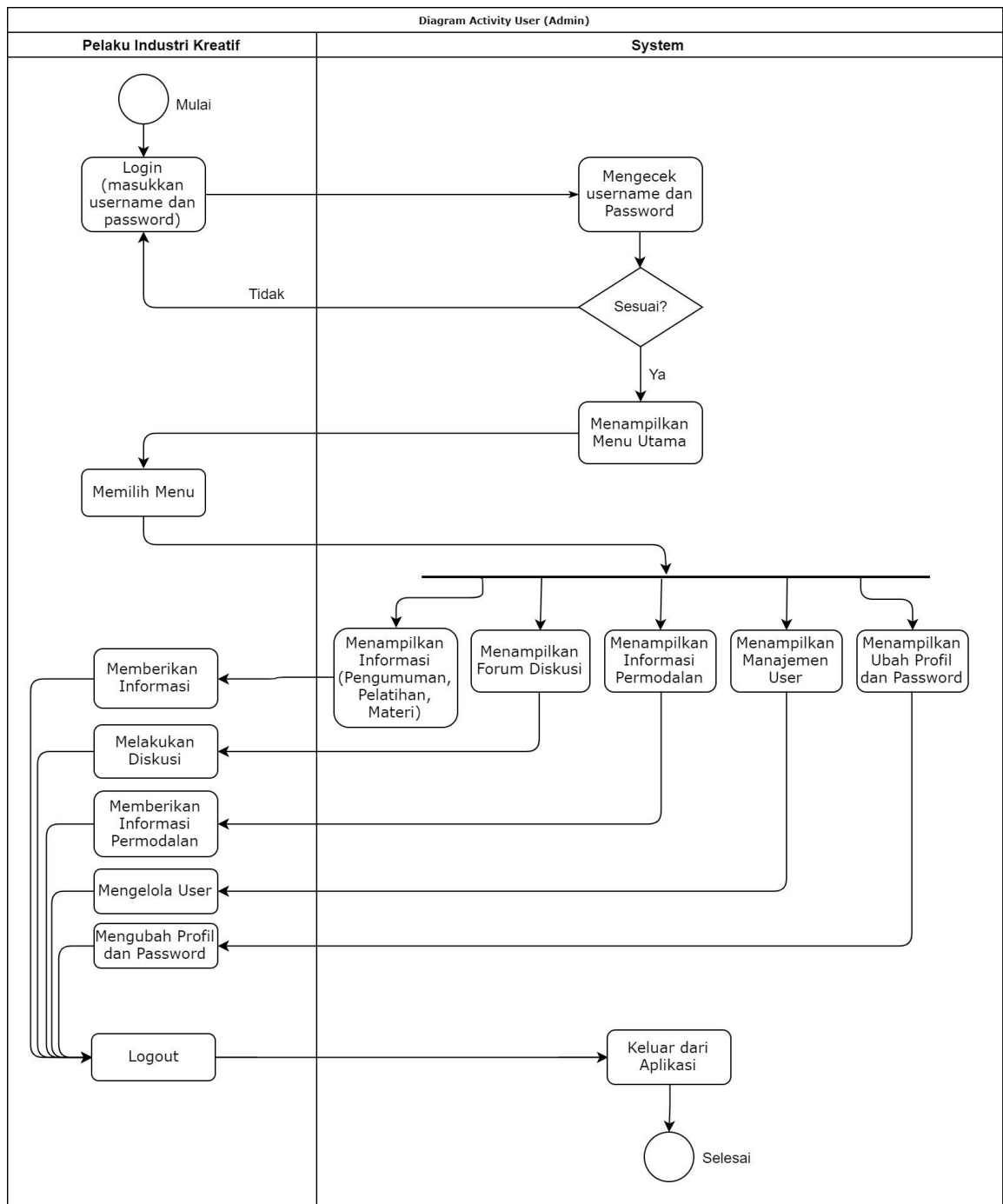
- a) Sistem dapat dijalankan pada perangkat android minimal versi android 4.0.3 (ICS).
- b) Sistem harus dapat memastikan bahwa data yang digunakan dalam sistem harus terlindung dari akses yang tidak berwenang.
- c) Sistem memiliki tampilan (antar muka) yang mudah dipahami.

## C. Desain Sistem

Pada tahap desain sistem, dilakukan perancangan sistem yang akan dibangun. Desain sistem ini terdiri dari desain alur sistem, desain database dan antarmuka sistem.

### 1. Desain Alur Sistem

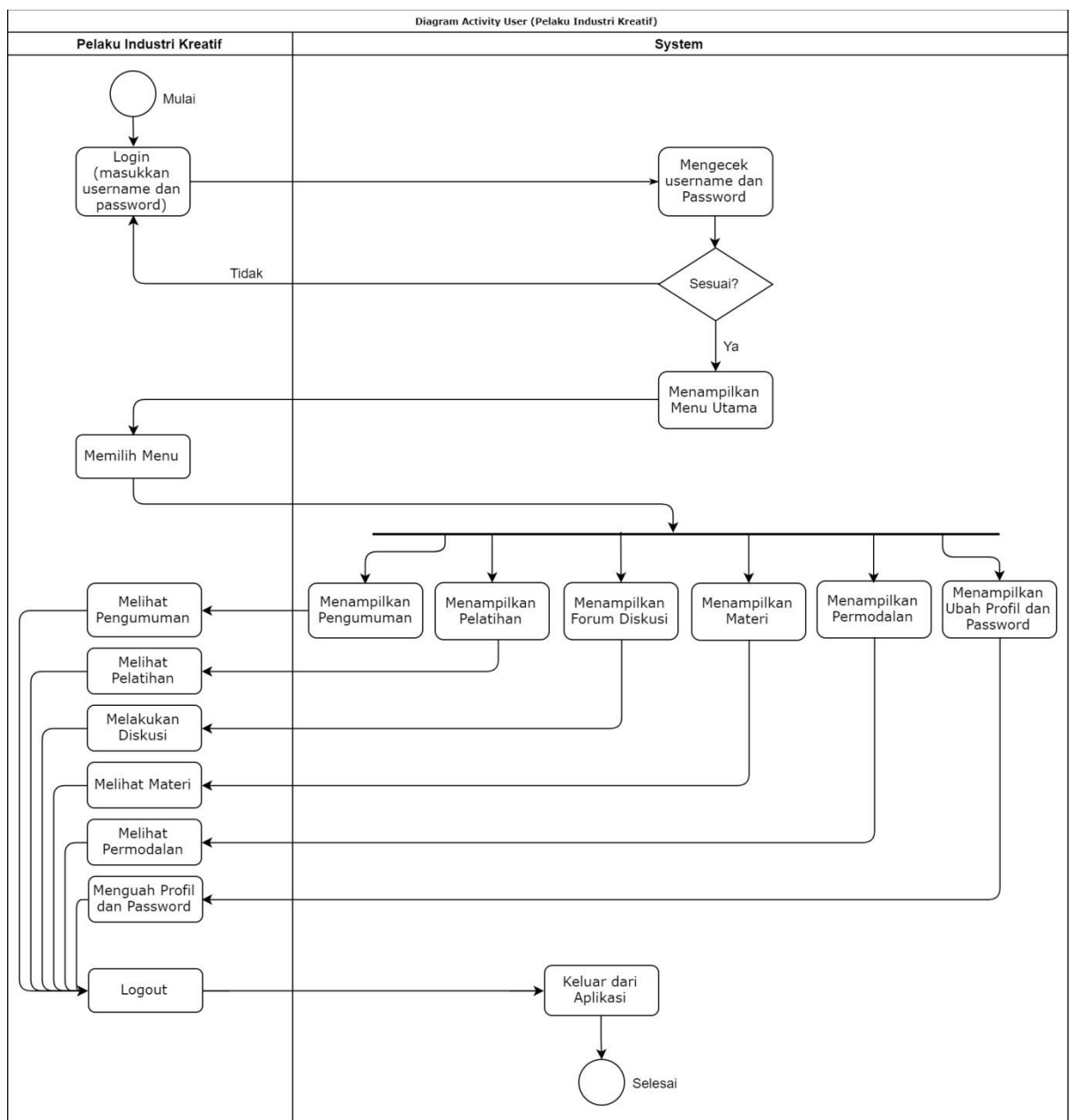
#### a) Alur Sistem user Admin



**Gambar 4.1 Alur proses sistem untuk user admin**

Alur proses sistem pada user admin adalah dimulai dari login user admin, kemudian sistem akan menampilkan Menu Utama. Selanjutnya admin dapat memberikan informasi, melakukan diskusi, memberikan informasi pendanaan, mengelola user, mengubah profil dan mengganti password sesuai menu yang dipilih pada aplikasi.

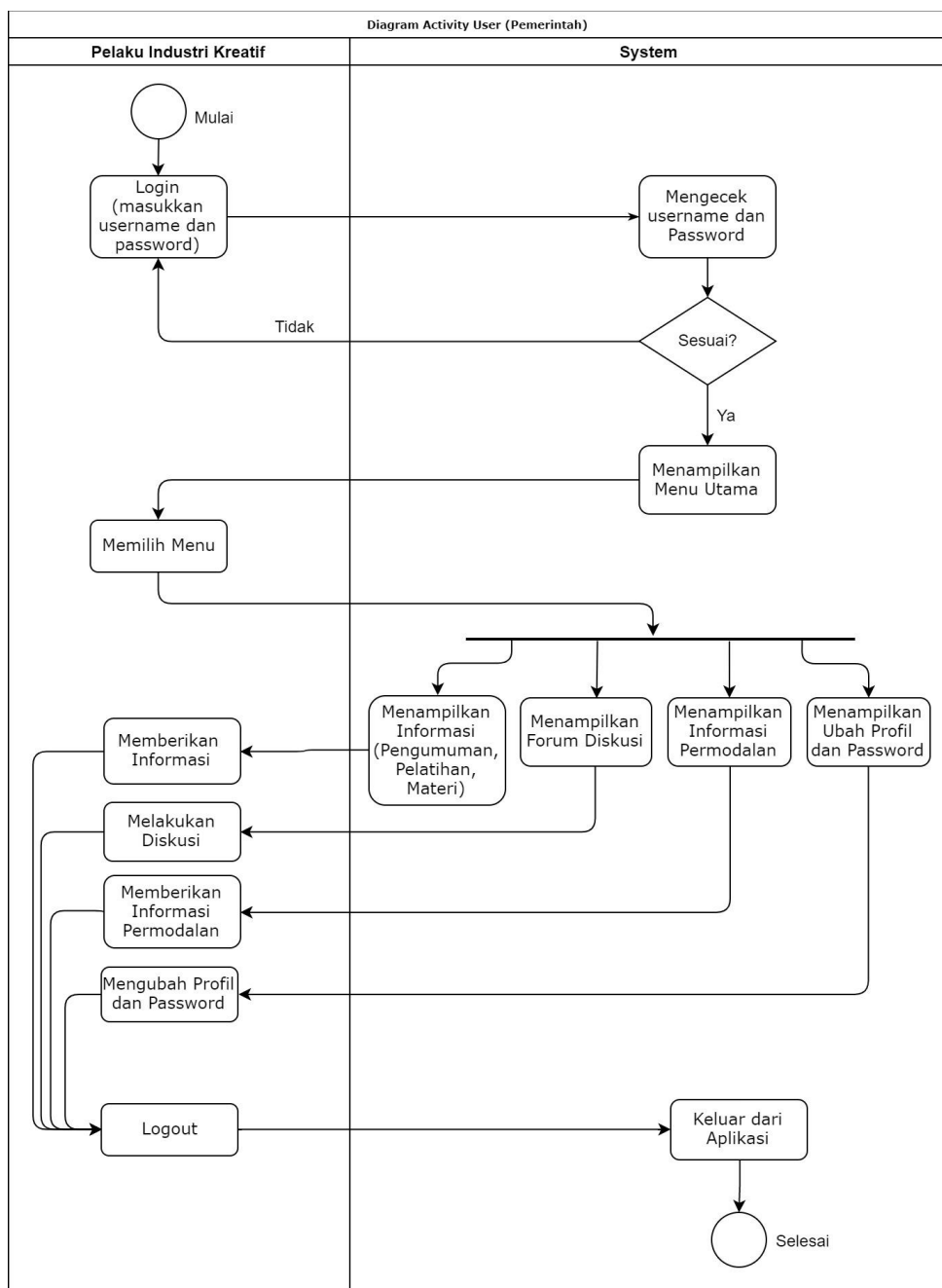
b) Alur Sistem user Pelaku Industri Kreatif



**Gambar 4.2 Alur proses sistem untuk user pelaku industri kreatif**

Alur proses sistem pada user pelaku industri kreatif adalah dimulai dari login user pelaku industri kreatif, kemudian sistem akan menampilkan Menu Utama. Selanjutnya user pelaku industri kreatif dapat melihat pengumuman, melihat pelatihan, melakukan diskusi, melihat materi, melihat permodalan dan mengubah profil dan password sesuai menu yang dipilih pada aplikasi.

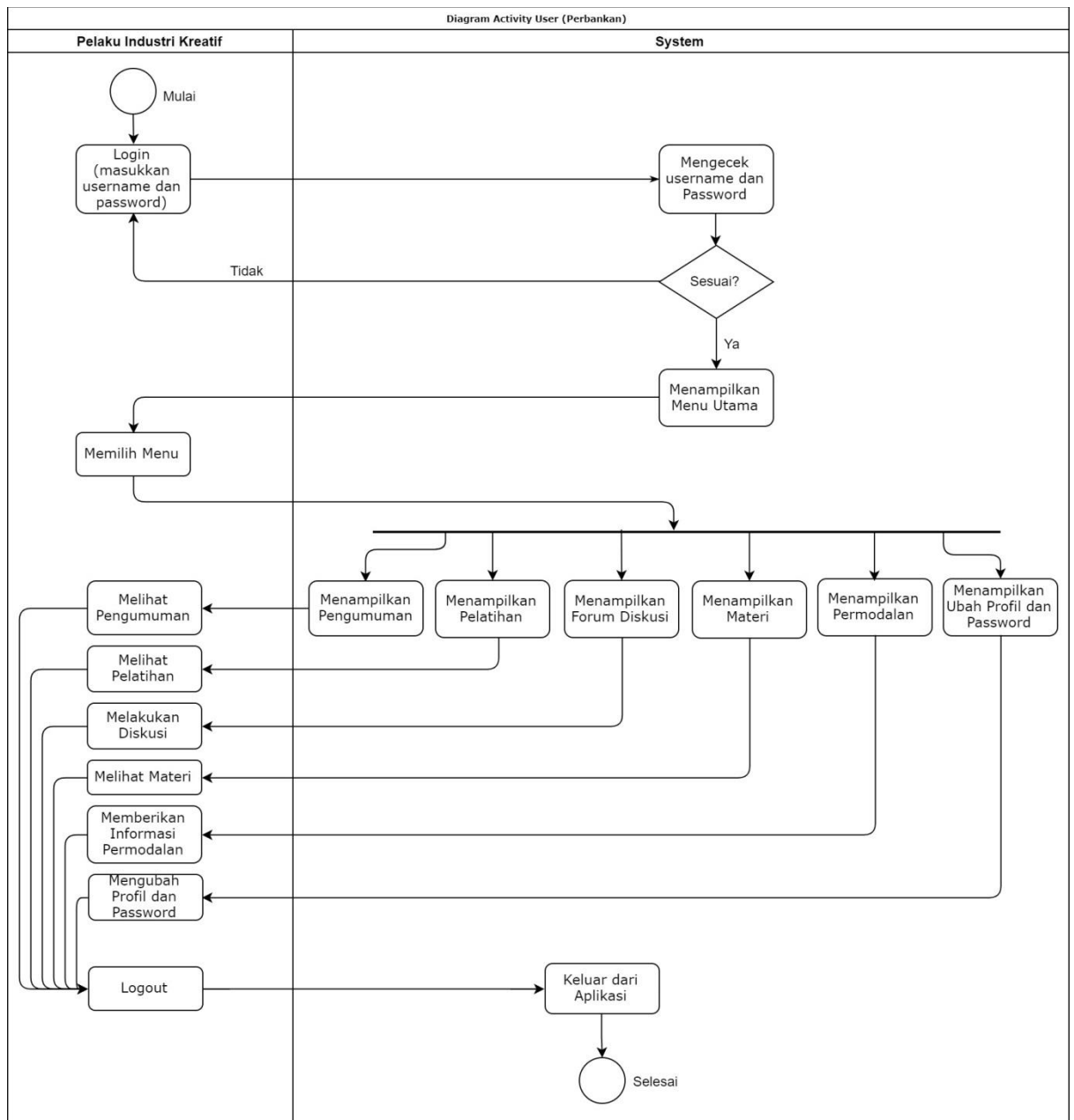
c) Alur Sistem user Pemerintah



**Gambar 4.3 Alur proses sistem untuk user pemerintah**

Alur proses sistem pada user pemerintah adalah dimulai dari login user pemerintah, kemudian sistem akan menampilkan Menu Utama. Selanjutnya user pemerintah memberikan informasi, melakukan diskusi, memberikan informasi pendanaan, mengubah profil dan mengganti password sesuai menu yang dipilih pada aplikasi.

d) Alur Sistem user Perbankan



**Gambar 4.4 Alur proses sistem untuk user perbankan**

Alur proses sistem pada user perbankan adalah dimulai dari login user perbankan, kemudian sistem akan menampilkan Menu Utama. Selanjutnya user perbankan dapat melihat pengumuman, melihat pelatihan, melakukan diskusi dan melihat materi, memberikan informasi permodalan, mengubah profil dan password sesuai menu yang dipilih pada aplikasi.

## 2. Desain Database

### a) Tabel User

**Tabel 4.4 Desain tabel user**

| No | Nama Field              | Type         | Keterangan  |
|----|-------------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_user                 | Int(11)      | Primary Key |
| 2  | ip_address              | Varchar(45)  |             |
| 3  | username                | Varchar(100) |             |
| 4  | password                | Varchar(255) |             |
| 5  | salt                    | Varchar(255) |             |
| 6  | email                   | Varchar(254) |             |
| 7  | activation_code         | Varchar(40)  |             |
| 8  | forgotten_password_code | Varchar(40)  |             |
| 9  | forgotten_password_time | Int(11)      |             |
| 10 | remember_code           | Varchar(40)  |             |
| 11 | created_on              | Int(11)      |             |
| 12 | last_login              | Int(11)      |             |
| 13 | active                  | TinyInt(1)   |             |
| 14 | first_name              | Varchar(50)  |             |
| 15 | last_name               | Varchar(50)  |             |
| 16 | company                 | text         |             |
| 18 | phone                   | Varchar(20)  |             |
| 19 | alamat                  | Varchar(100) |             |

### b) Tabel Users\_groups

**Tabel 4.5 Desain tabel users\_groups**

| No | Nama Field      | Type         | Keterangan  |
|----|-----------------|--------------|-------------|
| 1  | id_users_groups | Int(11)      | Primary Key |
| 2  | id_users        | Int(11)      | Foreign Key |
| 3  | id_groups       | MediumInt(8) | Foreign Key |

### c) Tabel Groups

**Tabel 4.6 Desain tabel Groups**

| No | Nama Field  | Type         | Keterangan  |
|----|-------------|--------------|-------------|
| 1  | id_groups   | MediumInt(8) | Primary Key |
| 2  | name        | Varchar(20)  |             |
| 3  | description | Varchar(20)  |             |

d) Tabel Forum\_header

**Tabel 4.7 Desain tabel Forum\_header**

| No | Nama Field        | Type         | Keterangan  |
|----|-------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_forum_header   | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | id_forum_kategori | Char(36)     | Foreign Key |
| 3  | id_user           | Int(11)      | Foreign Key |
| 4  | tanggal           | Timestamp    |             |
| 5  | judul_thread      | Varchar(100) |             |
| 6  | isi_thread        | text         |             |
| 7  | gambar            | Varchar(100) |             |

e) Tabel Forum\_kategori

**Tabel 4.8 Desain tabel Forum\_kategori**

| No | Nama Field        | Type        | Keterangan  |
|----|-------------------|-------------|-------------|
| 1  | id_forum_kategori | Char(36)    | Primary Key |
| 2  | kategori          | Varchar(50) |             |
| 3  | tanggal           | Timestamp   |             |

f) Tabel Forum\_detail

**Tabel 4.9 Desain tabel Forum\_detail**

| No | Nama Field        | Type         | Keterangan  |
|----|-------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_forum_detail   | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | id_forum_header   | Char(36)     | Foreign Key |
| 3  | id_user           | Int(11)      | Foreign Key |
| 4  | tanggal           | Timestamp    |             |
| 5  | isi_thread_detail | LongText     |             |
| 6  | gambar            | Varchar(100) |             |

g) Tabel Berita\_pengumuman

**Tabel 4.10 Desain tabel berita\_pengumuman**

| No | Nama Field           | Type         | Keterangan  |
|----|----------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_berita_pengumuman | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | tanggal              | Timestamp    |             |
| 3  | judul                | Varchar(100) |             |
| 4  | isi                  | LongText     |             |
| 5  | gambar               | Varchar(100) |             |
| 6  | status               | Int(1)       |             |
| 7  | tipe                 | Char(1)      |             |

h) Tabel Login\_attempts

**Tabel 4.11 Desain tabel Login\_attempts**

| No | Nama Field        | Type         | Keterangan  |
|----|-------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_login_attempts | Int(11)      | Primary Key |
| 2  | ip_address        | Varchar(45)  |             |
| 3  | login             | Varchar(100) |             |
| 4  | time              | Int(11)      |             |

i) Tabel Materi

**Tabel 4.12 Desain tabel materi**

| No | Nama Field   | Type        | Keterangan  |
|----|--------------|-------------|-------------|
| 1  | id_materi    | Char(36)    | Primary Key |
| 2  | tanggal      | Timestamp   |             |
| 3  | judul_materi | Varchar(50) |             |
| 4  | deskripsi    | Text        |             |
| 5  | link_materi  | Text        |             |

j) Tabel Pelatihan\_header

**Tabel 4.13 Desain tabel pelatihan\_header**

| No | Nama Field          | Type         | Keterangan  |
|----|---------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_pelatihan_header | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | tanggal             | Timestamp    |             |
| 3  | nama_kegiatan       | Varchar(100) |             |
| 4  | isi                 | LongText     |             |
| 5  | gambar              | Varchar(100) |             |
| 6  | kuota_peserta       | Int(11)      |             |

k) Tabel Pelatihan\_detail

**Tabel 4.14 Desain tabel pelatihan\_detail**

| No | Nama Field          | Type      | Keterangan  |
|----|---------------------|-----------|-------------|
| 1  | id_pelatihan_detail | Char(36)  | Primary Key |
| 2  | id_pelatihan_header | Char(36)  | Foreign Key |
| 3  | id_user             | Int(11)   | Foreign Key |
| 4  | tanggal_apply       | Timestamp |             |

l) Tabel Pembiayaan\_bank\_header

**Tabel 4.15 Desain tabel Pembiayaan\_bank\_header**

| No | Nama Field                | Type         | Keterangan  |
|----|---------------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_pembiayaan_bank_header | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | tanggal                   | Timestamp    |             |
| 3  | judul                     | Varchar(100) |             |
| 4  | isi                       | LongText     |             |
| 5  | id_user                   | Int(11)      | Foreign Key |

m) Tabel Pembiayaan\_bank\_detail

**Tabel 4.16 Desain tabel pembiayaan\_bank\_detail**

| No | Nama Field                | Type         | Keterangan  |
|----|---------------------------|--------------|-------------|
| 1  | id_pembiayaan_bank_detail | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | id_pembiayaan_bank_header | Char(36)     | Foreign Key |
| 3  | id_user                   | Int(11)      | Foreign Key |
| 4  | tanggal                   | Timestamp    |             |
| 5  | komentar                  | Text         |             |
| 6  | berkas                    | Varchar(100) |             |

n) Tabel Hibah\_header

**Tabel 4.17 Desain tabel hibah\_header**

| No | Nama Field      | Type         | Keterangan  |
|----|-----------------|--------------|-------------|
| 1  | id_hibah_header | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | tanggal         | Timestamp    |             |
| 3  | judul           | Varchar(100) |             |
| 4  | isi             | LongText     |             |
| 5  | id_user         | Int(11)      | Foreign Key |

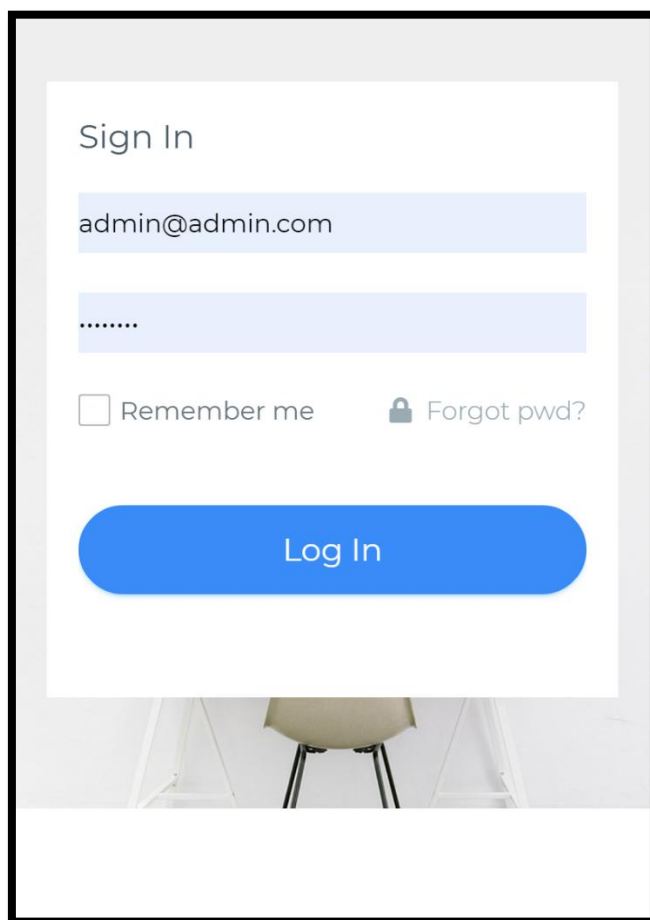
o) Tabel Hibah\_detail

**Tabel 4.18 Desain tabel hibah\_detail**

| No | Nama Field      | Type         | Keterangan  |
|----|-----------------|--------------|-------------|
| 1  | id_hibah_detail | Char(36)     | Primary Key |
| 2  | id_hibah_header | Char(36)     | Foreign Key |
| 3  | id_user         | Int(11)      | Foreign Key |
| 4  | tanggal         | Timestamp    |             |
| 5  | komentar        | Text         |             |
| 6  | berkas          | Varchar(100) |             |

### 3. Desain Tampilan Sistem

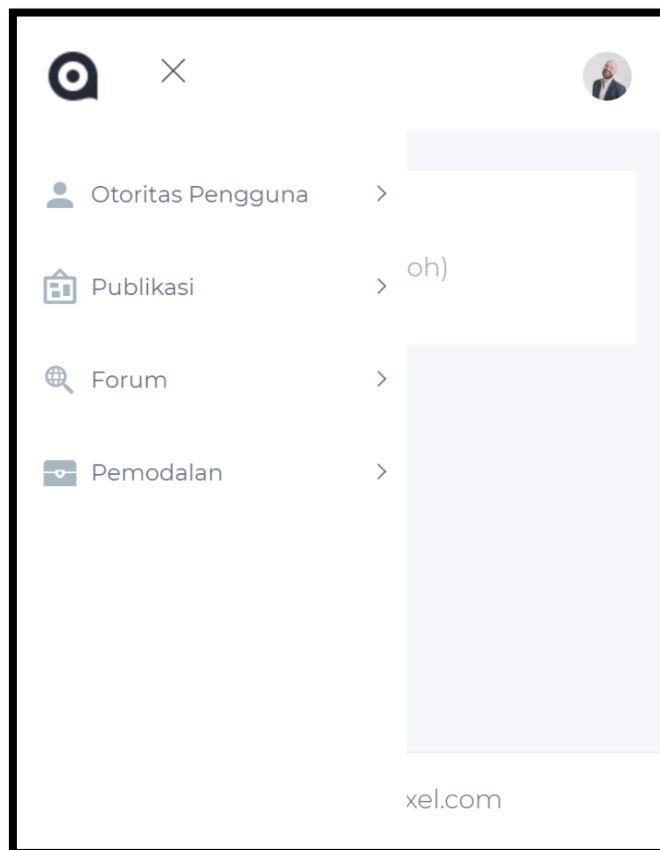
a) Tampilan Login



**Gambar 4.5 Tampilan Login**

Gambar 4.5 Merupakan tampilan antarmuka login yang digunakan untuk masuk ke sistem. User memasukkan username yang berupa email dan password. Sistem akan mendeteksi level pengguna sesuai username yang diinput dan akan menampilkan Menu Utama. Menu yang ditampilkan juga akan disesuaikan dengan level pengguna.

b) Tampilan Menu Utama pada Admin



**Gambar 4.6 Tampilan Menu Utama pada Admin**

Gambar 4.6 Merupakan tampilan antarmuka Menu Utama pada admin. Di dalam menu utama terdapat beberapa menu yang dapat dipilih yaitu otoritas pengguna, publikasi, forum dan permodalan.

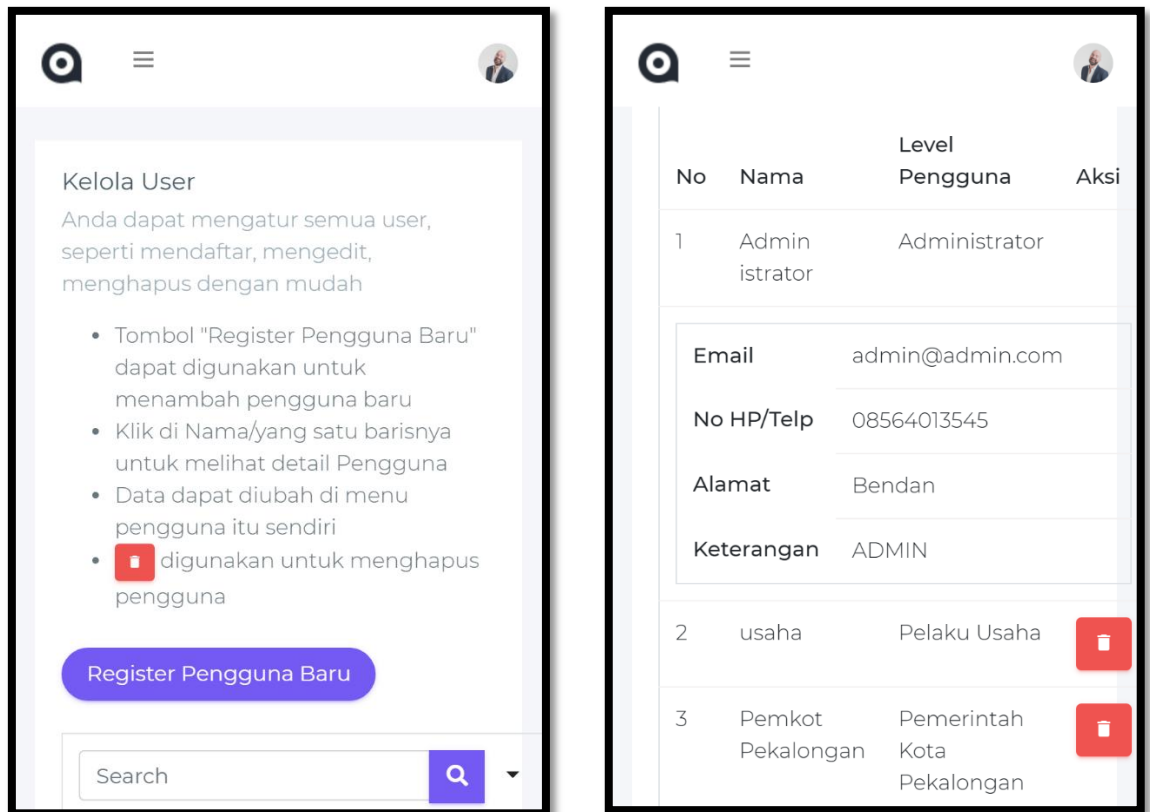
c) Tampilan Menambahkan Data Pengguna pada Admin

The image displays two mobile application screens for user management. The left screen, titled 'Kelola User', provides instructions on managing users and includes a 'Kembali' button and input fields for 'Nama', 'Alamat', and 'Email'. The right screen, titled 'Tambah Data', contains input fields for 'Email', 'No HP', 'Pilih Level Hak Akses', and 'Pelaku Usaha', along with 'Tambah Data' and 'Reset' buttons.

**Gambar 4.7 Tampilan Menambahkan Data Pengguna pada Admin**

Gambar 4.7 Merupakan tampilan antarmuka Kelola User pada admin. Admin bisa menambahkan user baru dengan mengisi nama, alamat, email, no. hp dan pilih level hak akses. Tombol tambah data digunakan untuk menambahkan data pengguna baru ke database dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

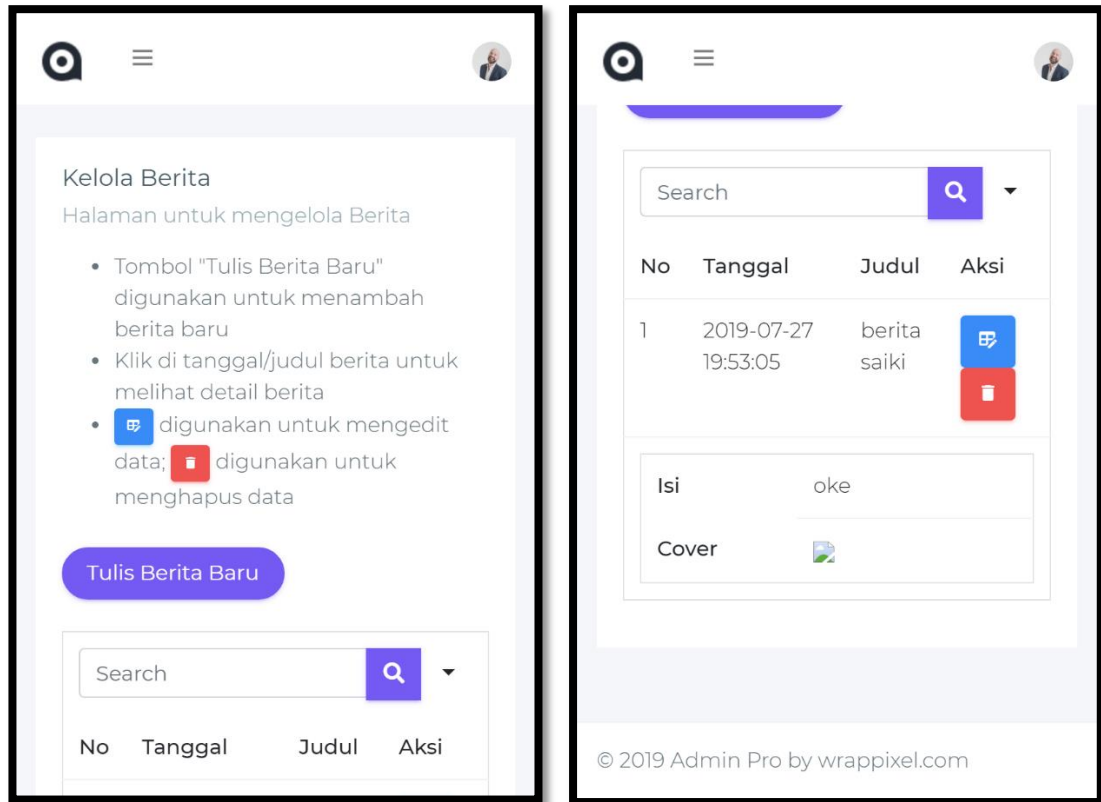
d) Tampilan Data Pengguna pada Admin



**Gambar 4.8 Tampilan Data Pengguna pada Admin**

Gambar 4.8 Merupakan tampilan antarmuka Data User pada admin. Sistem menampilkan daftar pengguna yang sudah didaftarkan. Tombol register pengguna baru digunakan untuk input pengguna baru, tombol search digunakan untuk mencari data pengguna dan tombol hapus (icon tong sampah) digunakan untuk menghapus data pengguna yang dipilih.

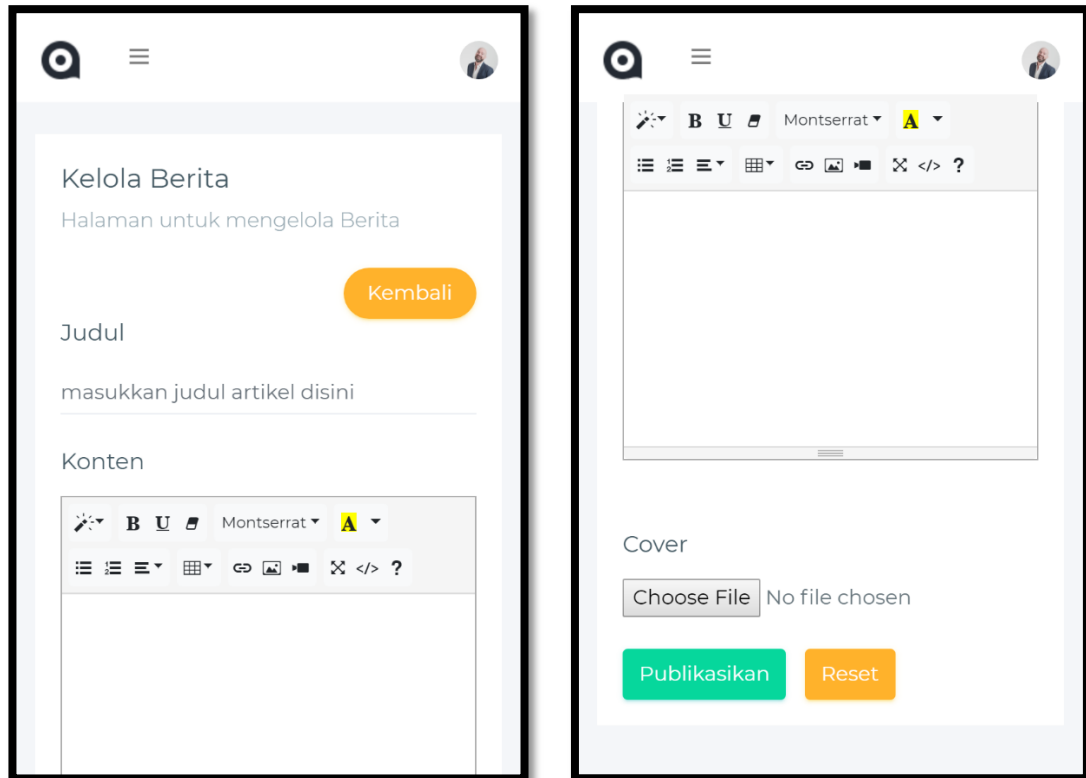
e) Tampilan Data Berita pada Admin



**Gambar 4.9 Tampilan Data Berita pada Admin**

Gambar 4.9 Merupakan tampilan antarmuka Data Berita pada admin. Sistem menampilkan daftar berita yang sudah diinput. Tombol tulis berita baru digunakan untuk input berita baru, tombol search digunakan untuk mencari data berita, tombol edit digunakan untuk mengubah data yang dipilih dan tombol hapus (icon tong sampah) digunakan untuk menghapus data pengguna yang dipilih.

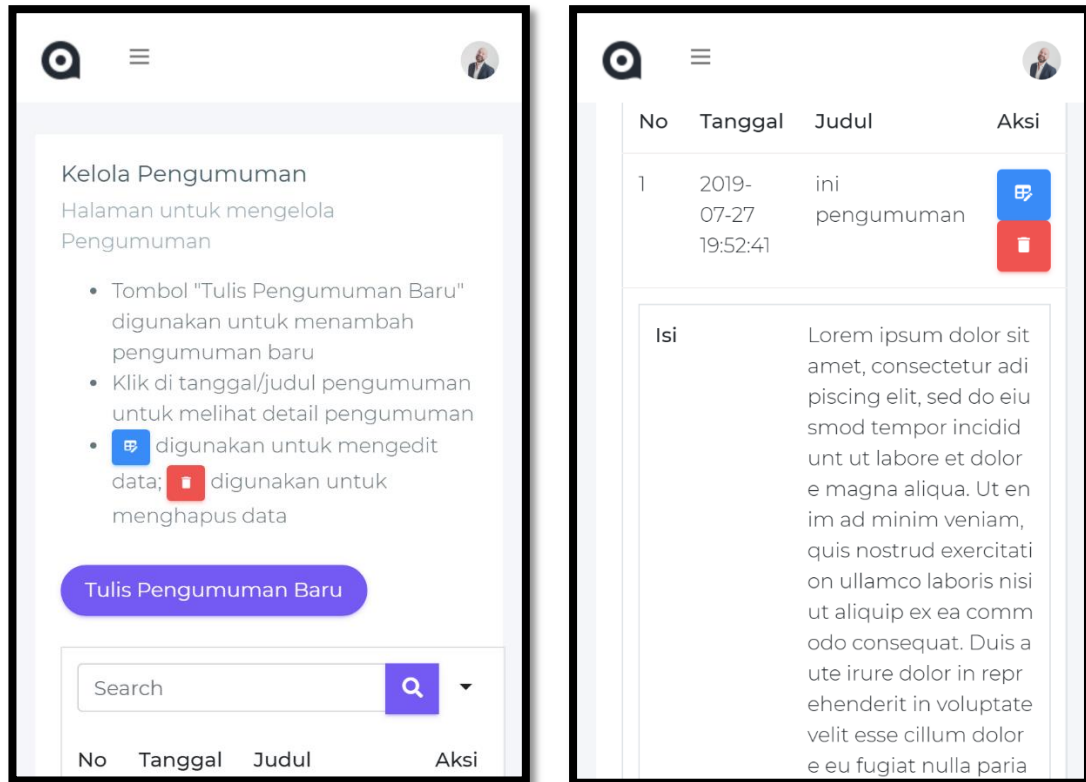
f) Tampilan Menambahkan Berita pada Admin



**Gambar 4.10 Tampilan Menambahkan Berita pada Admin**

Gambar 4.10 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Berita pada admin. Admin bisa menambahkan berita baru dengan mengisi judul berita, konten berita dan cover. Tombol publikasikan digunakan untuk menambahkan berita baru ke database sekaligus mempublikasikan berita yang dapat dibaca oleh user dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

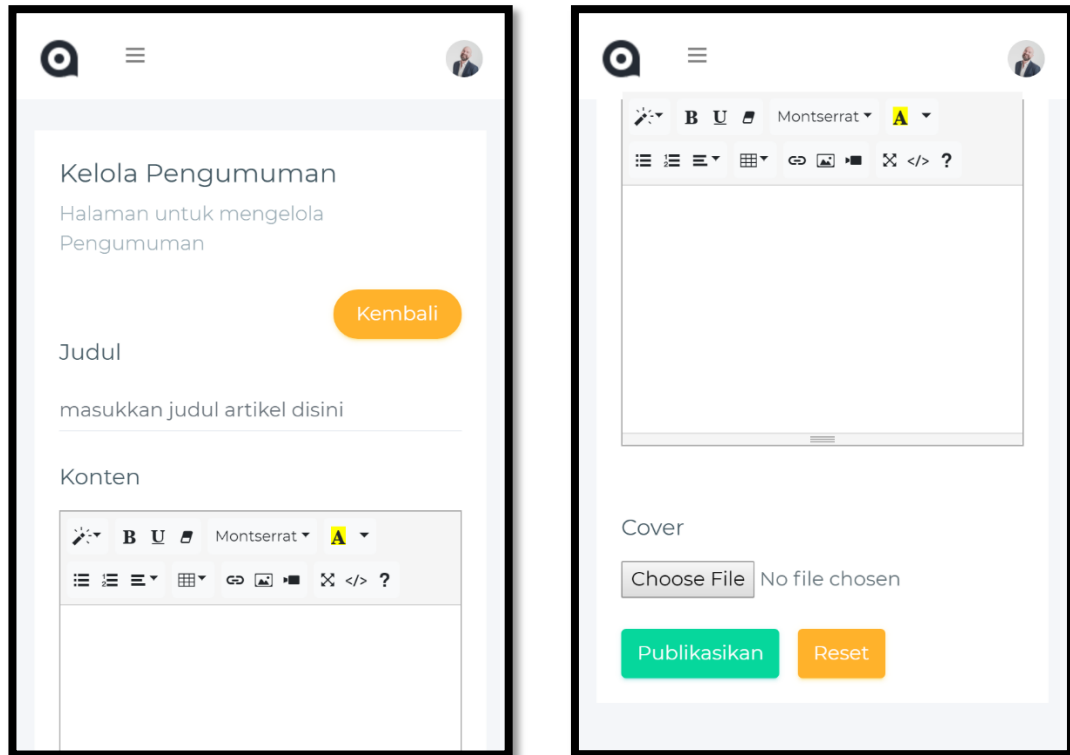
g) Tampilan Data Pengumuman pada Admin



**Gambar 4.11 Tampilan Data Pengumuman pada Admin**

Gambar 4.11 Merupakan tampilan antarmuka Data Pengumuman pada admin. Sistem menampilkan daftar pengumuman yang sudah diinput. Tombol tulis pengumuman baru digunakan untuk input pengumuman baru, tombol search digunakan untuk mencari data pengumuman, tombol edit digunakan untuk mengubah data yang dipilih dan tombol hapus (icon tong sampah) digunakan untuk menghapus data pengumuman yang dipilih.

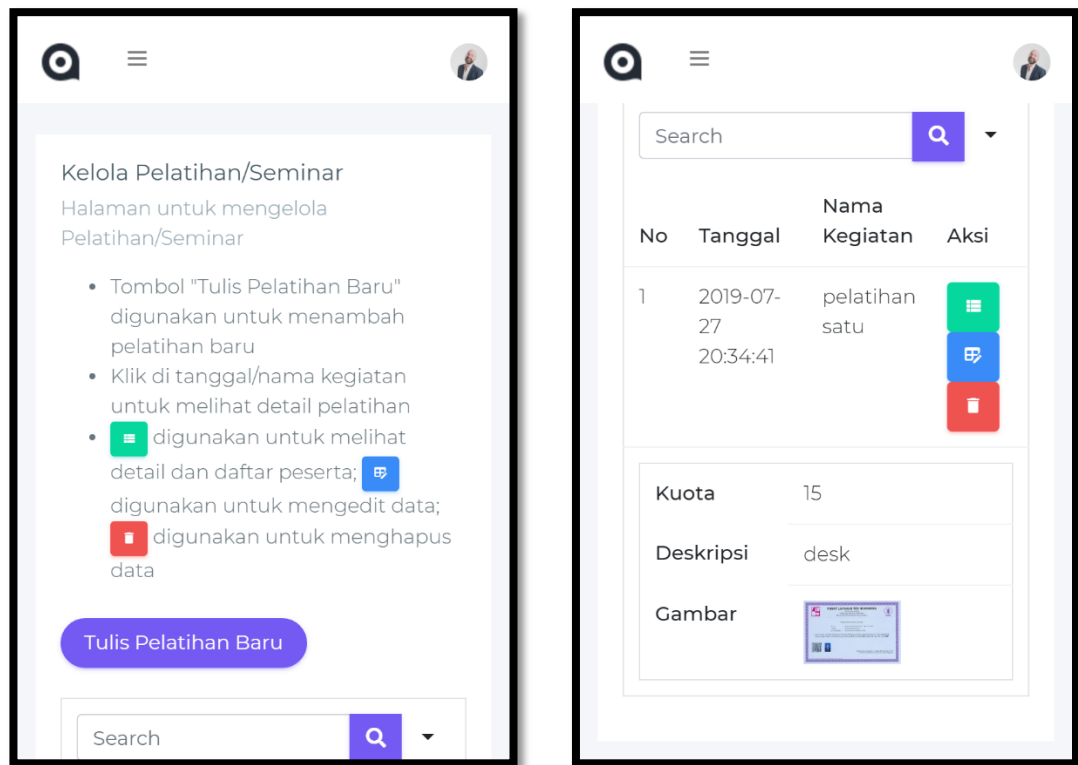
h) Tampilan Menambahkan Pengumuman pada Admin



**Gambar 4.12 Tampilan Menambahkan Pengumuman pada Admin**

Gambar 4.12 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Pengumuman pada admin. Admin bisa menambahkan pengumuman baru dengan mengisi judul pengumuman, konten pengumuman dan cover. Tombol publikasikan digunakan untuk menambahkan pengumuman baru ke database sekaligus mempublikasikan pengumuman yang dapat dibaca oleh user dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

i) Tampilan Data Pelatihan pada Admin



**Gambar 4.13 Tampilan Data Pelatihan pada Admin**

Gambar 4.13 Merupakan tampilan antarmuka Data Pelatihan pada admin. Sistem menampilkan daftar pengumuman yang sudah diinput. Tombol tulis pelatihan baru digunakan untuk input pelatihan baru, tombol search digunakan untuk mencari data pelatihan, tombol detail digunakan untuk melihat detail pelatihan, tombol edit digunakan untuk mengubah data yang dipilih dan tombol hapus (icon tong sampah) digunakan untuk menghapus data pelatihan yang dipilih.

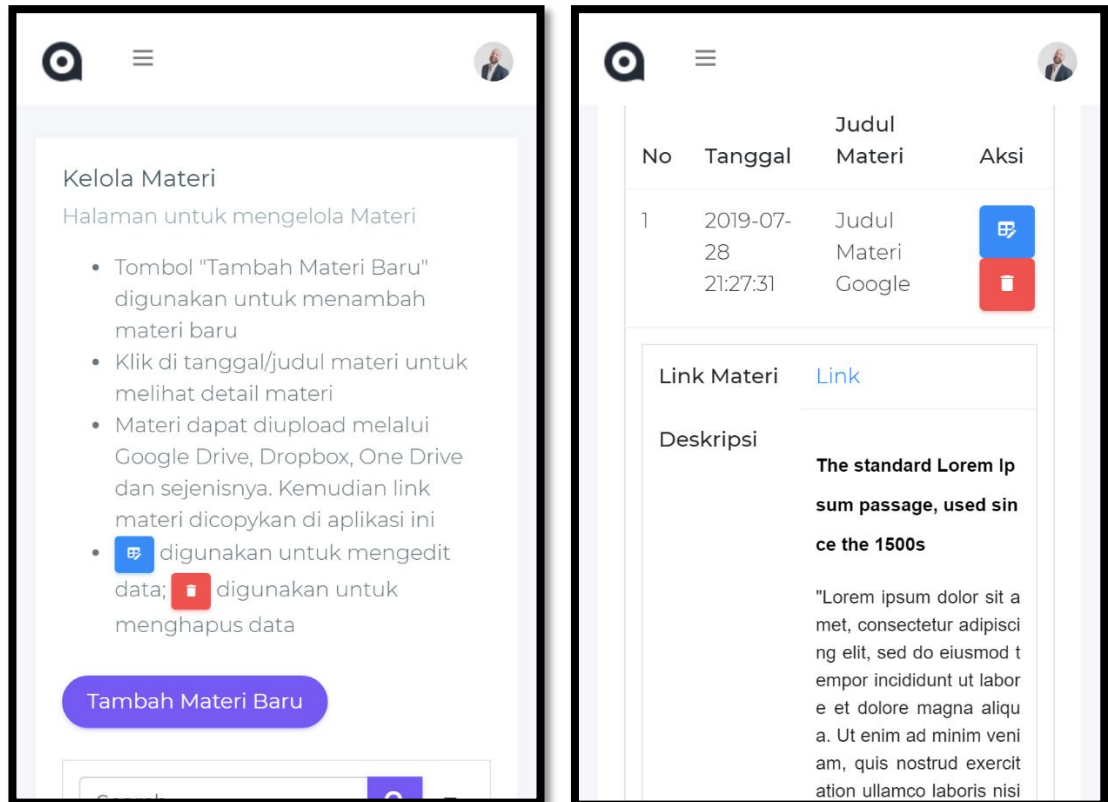
j) Tampilan Menambahkan Pelatihan pada Admin

The image displays two side-by-side screenshots of a web application interface for managing training sessions. The left screenshot shows the 'Kelola Pelatihan' (Manage Training) page with the subtitle 'Halaman untuk mengelola Pelatihan'. It features a 'Kembali' (Back) button and three input fields: 'Nama Kegiatan' (Activity Name) with the placeholder 'masukkan nama kegiatan disini', 'Kuota Peserta' (Participant Quota) with the placeholder 'masukkan jumlah kuota kegiatan (hanya', and 'Deskripsi Kegiatan' (Activity Description). The right screenshot shows the 'Cover' section with a 'Choose File' button, 'No file chosen' text, and 'Publikasikan' (Publish) and 'Reset' buttons. Both screenshots show a top navigation bar with a logo, menu icon, and user profile icon.

**Gambar 4.14 Tampilan Menambahkan Pelatihan pada Admin**

Gambar 4.14 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Pelatihan pada admin. Admin bisa menambahkan pelatihan baru dengan mengisi nama kegiatan, kuota peserta, deskripsi kegiatan dan cover. Tombol publikasikan digunakan untuk menambahkan pelatihan baru ke database sekaligus mempublikasikan pelatihan yang dapat dibaca oleh user dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

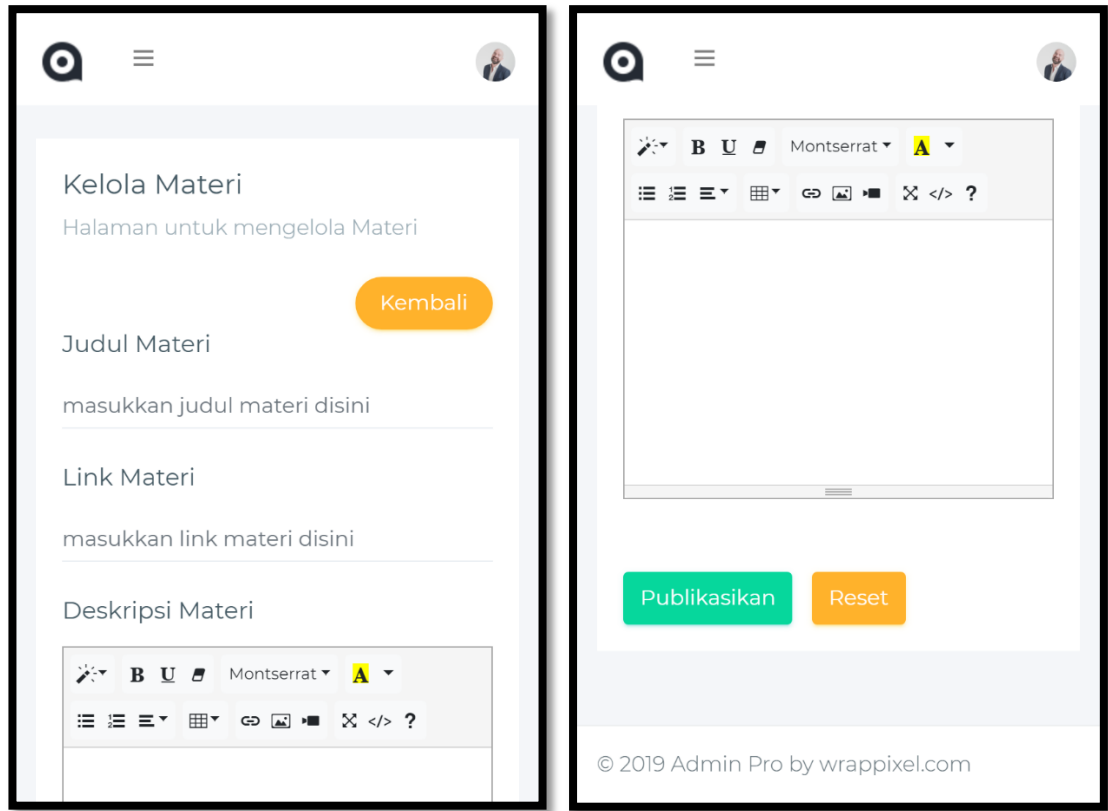
k) Tampilan Data Materi pada Admin



**Gambar 4.15 Tampilan Data Materi pada Admin**

Gambar 4.15 Merupakan tampilan antarmuka Data Materi pada admin. Sistem menampilkan daftar materi yang sudah diinput. Tombol tambah materi baru digunakan untuk input materi baru, tombol search digunakan untuk mencari data materi, tombol edit digunakan untuk mengubah data yang dipilih dan tombol hapus (icon tong sampah) digunakan untuk menghapus data pelatihan yang dipilih.

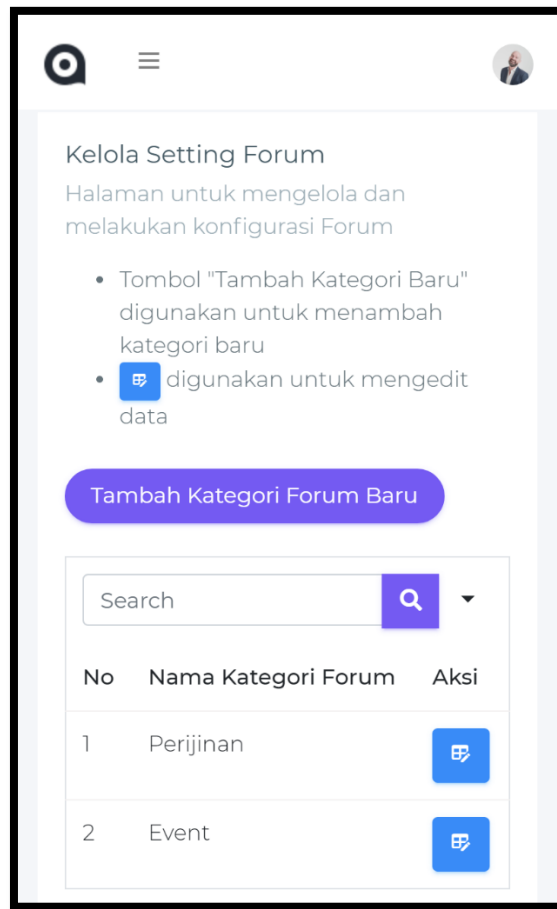
I) Tampilan Menambahkan Materi pada Admin



**Gambar 4.16 Tampilan Menambahkan Materi pada Admin**

Gambar 4.16 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Materi pada admin. Admin bisa menambahkan materi baru dengan mengisi judul materi, kuota peserta, link materi dan deskripsi materi. Tombol publikasikan digunakan untuk menambahkan materi baru ke database sekaligus mempublikasikan materi yang dapat dibaca oleh user dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

m) Tampilan Data Kategori Forum pada Admin



**Gambar 4.17 Tampilan Data Kategori Forum pada Admin**

Gambar 4.17 Merupakan tampilan antarmuka Data Kategori Forum pada admin. Sistem menampilkan daftar kategori forum yang sudah diinput. Tombol tambah kategori forum baru digunakan untuk input kategori forum baru, tombol search digunakan untuk mencari data kategori forum dan tombol edit digunakan untuk mengubah data yang dipilih.

n) Tampilan Menambahkan Kategori Forum pada Admin



Kelola Kategori Forum

Halaman untuk mengelola Kategori Forum

Kembali

Nama Kategori Forum

masukkan nama kategori forum disini

Tambahkan Reset

© 2019 Admin Pro by wrappixel.com

**Gambar 4.18 Tampilan Menambahkan Kategori Forum pada Admin**

Gambar 4.18 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Kategori Forum pada admin. Admin bisa menambahkan kategori forum baru dengan mengisi nama kategori forum. Tombol tambahkan digunakan untuk menambahkan kategori forum baru ke database, tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

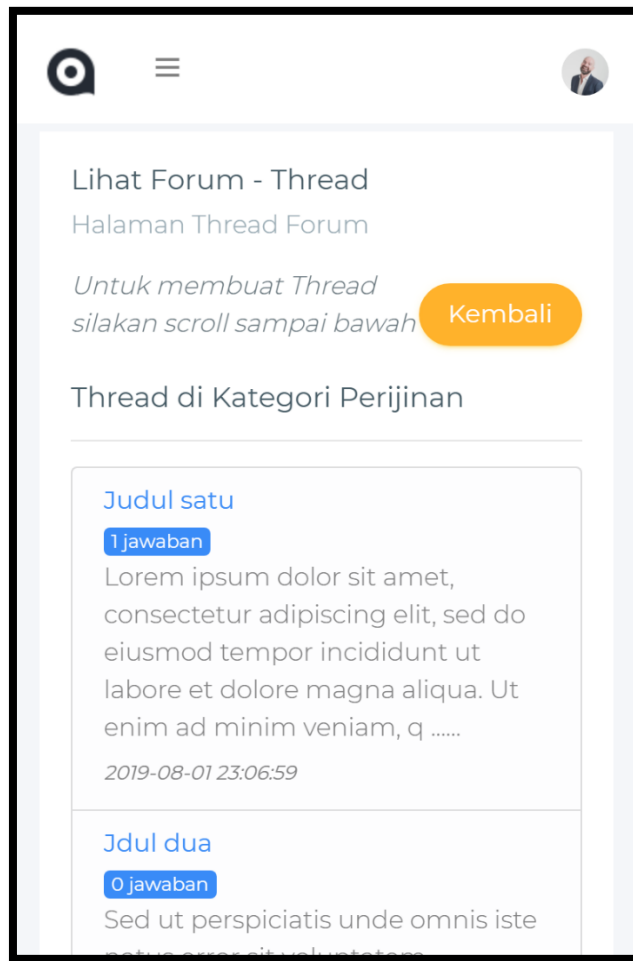
o) Tampilan Data Forum pada Admin



**Gambar 4.19 Tampilan Data Forum pada Admin**

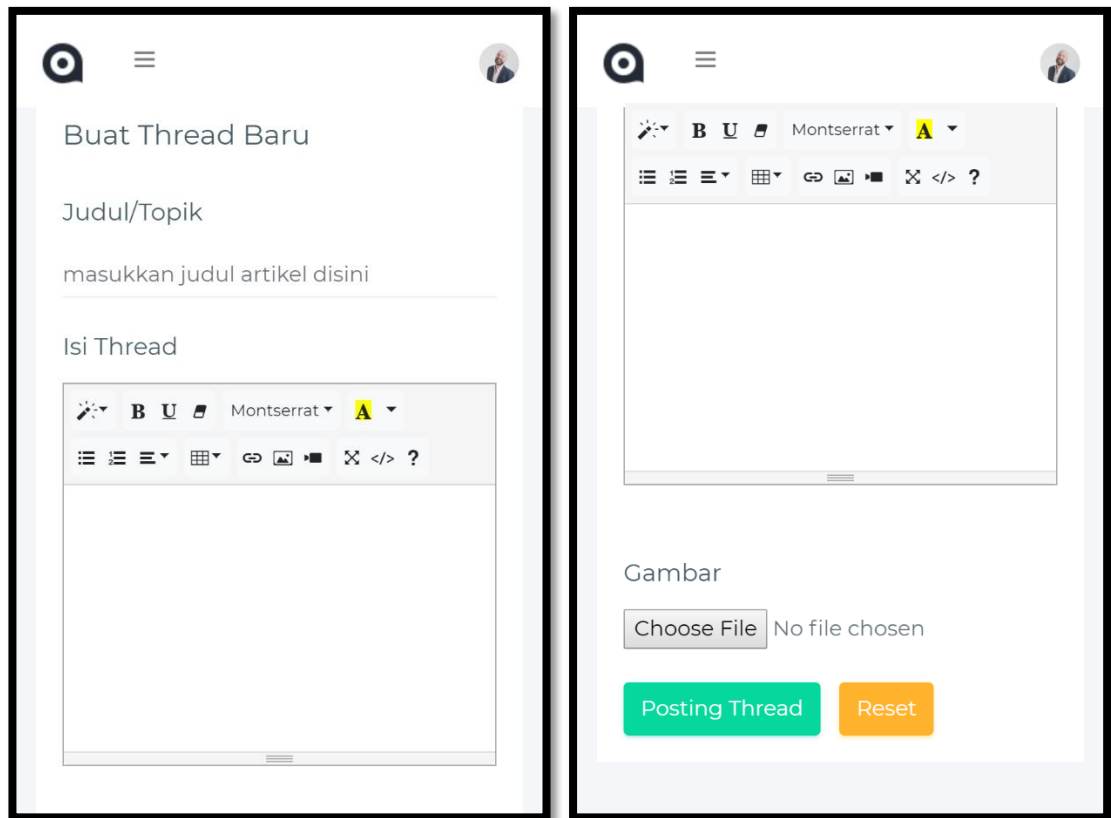
Gambar 4.19 Merupakan tampilan antarmuka Data Forum pada admin. Sistem menampilkan daftar forum yang bisa diikuti. Pilih salah satu kategori forum untuk mengikuti forum yang ada.

p) Tampilan Data Thread pada Kategori Forum Admin



**Gambar 4.20 Tampilan Thread pada Kategori Forum pada Admin**

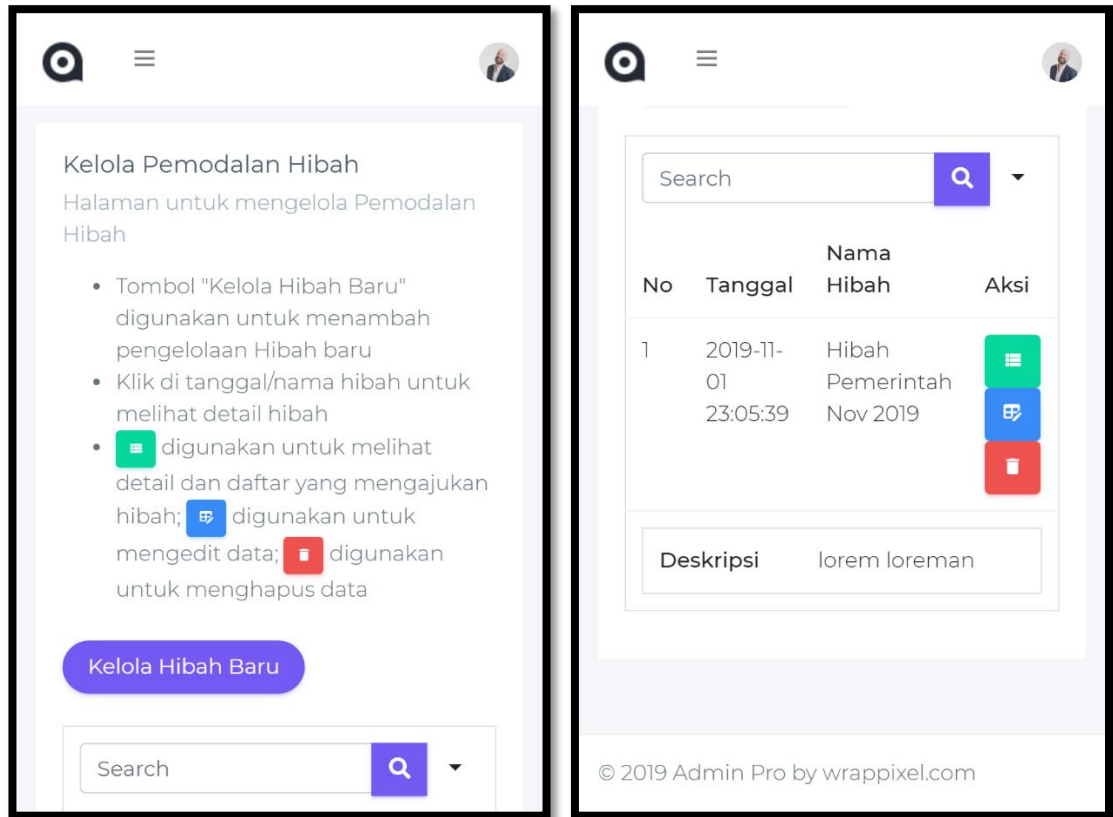
Gambar 4.20 Merupakan tampilan antarmuka Thread pada Kategori Forum pada admin. Sistem menampilkan daftar thread pada kategori forum yang bisa diikuti. Pilih salah satu thread untuk mengikuti thread forum yang ada.



**Gambar 4.21 Tampilan Membuat Thread pada Admin**

Gambar 4.21 Menunjukkan user juga bisa membuat thread baru dengan mengisi judul, isi thread dan gambar. Tombol posting thread untuk menambahkan thread baru dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

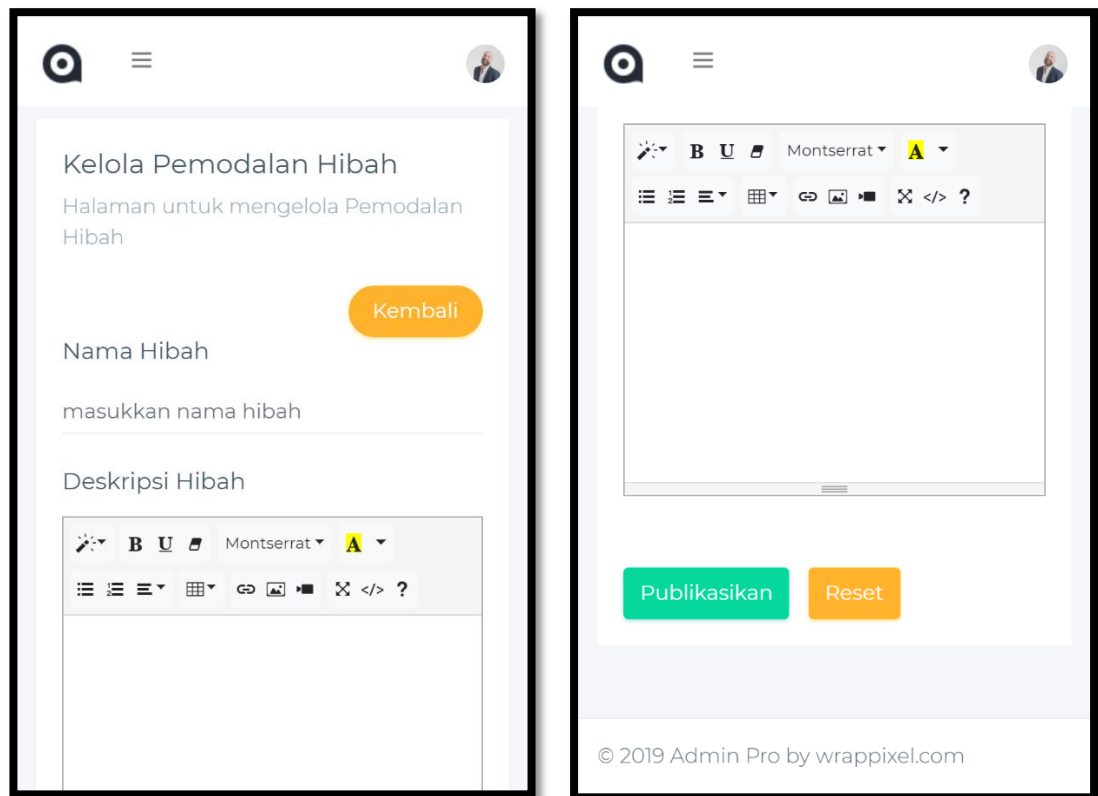
q) Tampilan Data Dana Hibah Admin



**Gambar 4.22 Tampilan Data Dana Hibah pada Admin**

Gambar 4.22 Merupakan tampilan antarmuka Data Dana Hibah pada admin. Sistem menampilkan daftar dana hibah yang sudah diinput. Tombol kelola hibah baru digunakan untuk input hibah baru, tombol detail digunakan untuk melihat detail hibah, tombol edit digunakan untuk mengubah data yang dipilih dan tombol hapus (icon tong sampah) digunakan untuk menghapus data hibah yang dipilih.

r) Tampilan Menambahkan Dana Hibah Admin



**Gambar 4.23 Tampilan Menambahkan Dana Hibah pada Admin**

Gambar 4.23 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Pemodalan Hibah pada admin. Admin bisa menambahkan pemodalan hibah baru dengan mengisi nama hibah dan deskripsi hibah. Tombol publikasikan digunakan untuk menambahkan hibah baru ke database sekaligus mempublikasikan hibah yang dapat dibaca oleh user dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

s) Tampilan Kelola Akun pada Admin

The image displays two side-by-side screenshots of a web application interface for managing an account. Both screenshots feature a top navigation bar with a logo, a menu icon, and a user profile icon.

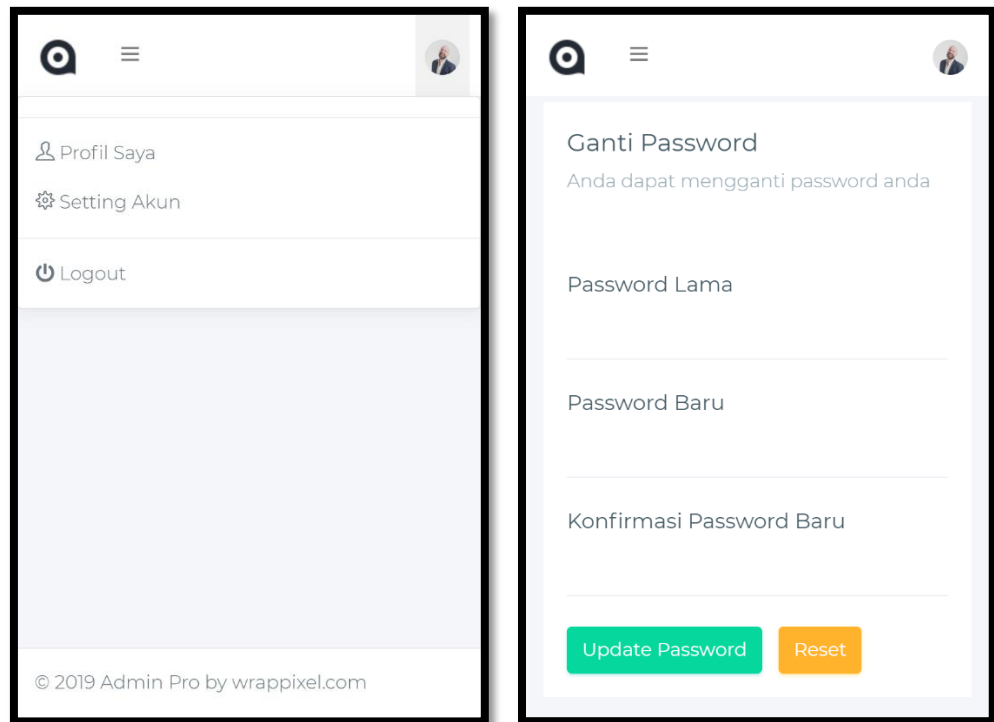
The left screenshot, titled "Kelola Akun", includes a subtitle "Anda dapat mengupdate data akun anda". It contains four input fields with asterisks indicating they are required: "Nama \*" (containing "Admin"), "Email \*" (containing "admin@admin.com"), "No Hp \*" (containing "08564013545"), and "Alamat \*".

The right screenshot, titled "Bendan", includes a subtitle "Tentang Anda atau Instansi/Usaha Anda". It features a rich text editor with a toolbar showing icons for bold, italic, underline, text color, background color, font family (Montserrat), font size (A), bulleted list, numbered list, table, link, unlink, image, video, code, and help. The text area of the editor contains the word "ADMIN". At the bottom of this section are two buttons: "Perbaharui Data" (green) and "Reset" (orange).

**Gambar 4.24 Tampilan Kelola Akun pada Admin**

Gambar 4.24 Merupakan tampilan antarmuka Kelola Akun pada admin. Admin bisa mengubah data akun dengan mengganti data akun yang tersimpan. Tombol perbarui data digunakan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan dan tombol reset digunakan untuk membatalkan perubahan.

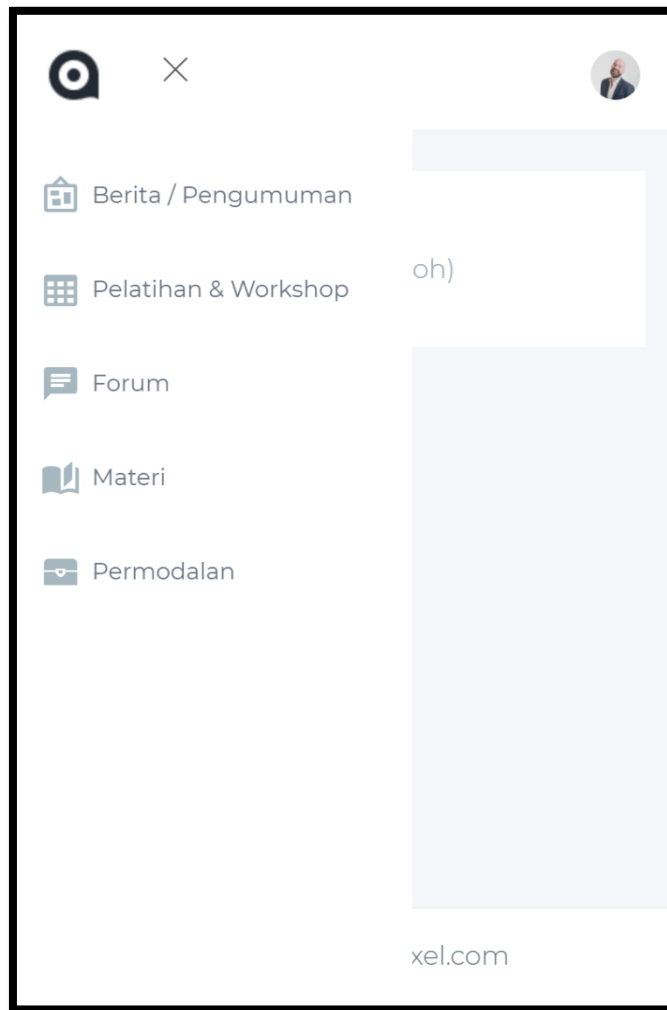
t) Tampilan Ganti Password Admin



**Gambar 4.25 Tampilan Ganti Password pada Admin**

Gambar 4.25 Merupakan tampilan antarmuka Ganti Password pada admin. Admin bisa mengubah password lama dan menggantikannya dengan password baru. Tombol update password digunakan untuk menyimpan perubahan yang dilakukan dan tombol reset digunakan untuk membatalkan perubahan.

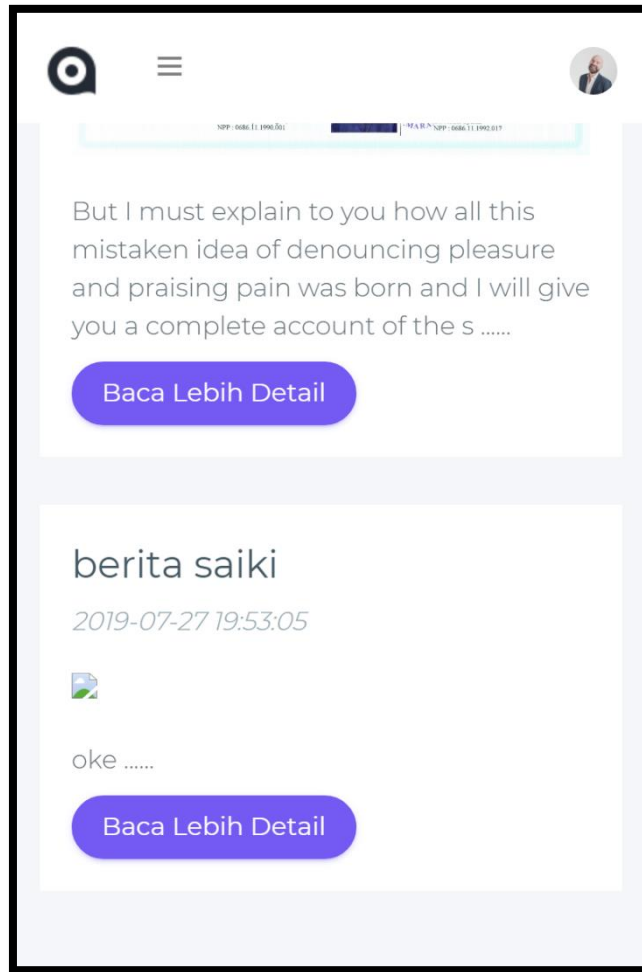
u) Tampilan Menu Utama pada User Industri Kreatif



**Gambar 4.26 Tampilan Menu Utama pada user industri kreatif**

Gambar 4.26 Merupakan tampilan antarmuka Menu Utama pada user industri kreatif. Di dalam menu utama terdapat beberapa menu yang dapat dipilih

v) Tampilan Data Pengumuman User Industri Kreatif



**Gambar 4.27 Tampilan Data Pengumuman pada user industri kreatif**

Gambar 4.27 Merupakan tampilan antarmuka Data Pengumuman pada user industri kreatif. Sistem menampilkan daftar pengumuman yang ada. Tombol baca lebih detail digunakan untuk menampilkan lebih detail dari pengumuman yang dipilih.

w) Tampilan Data Pelatihan User Industri Kreatif



**Gambar 4.28 Tampilan Data Pelatihan pada user industri kreatif**

Gambar 4.28 Merupakan tampilan antarmuka Data Pelatihan pada user industri kreatif. Sistem menampilkan daftar pelatihan yang ada.

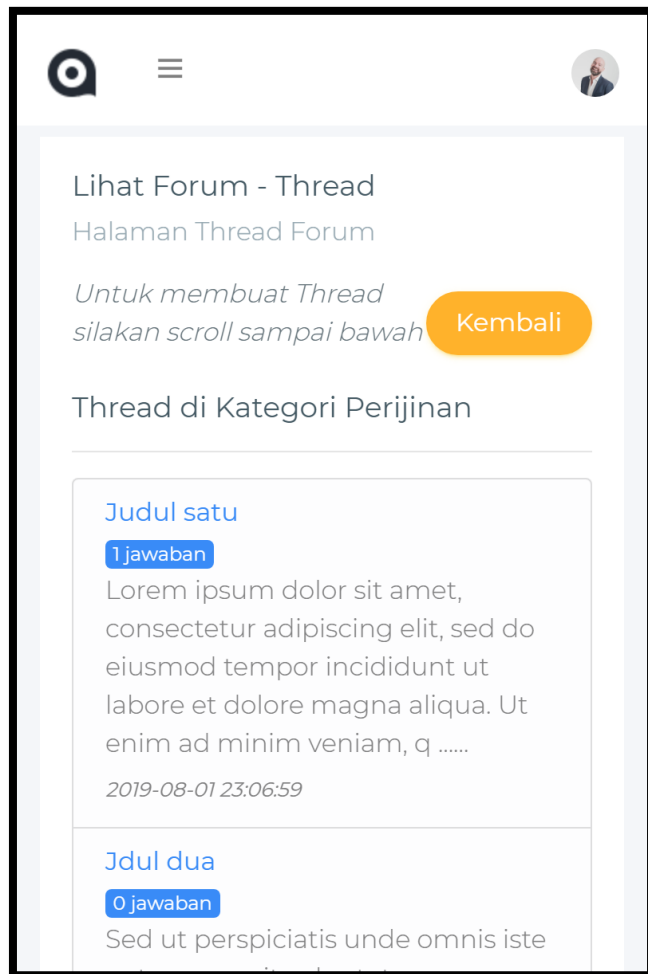
x) Tampilan Data Kategori Forum User Industri Kreatif



**Gambar 4.29 Tampilan Data Kategori Forum pada user industri kreatif**

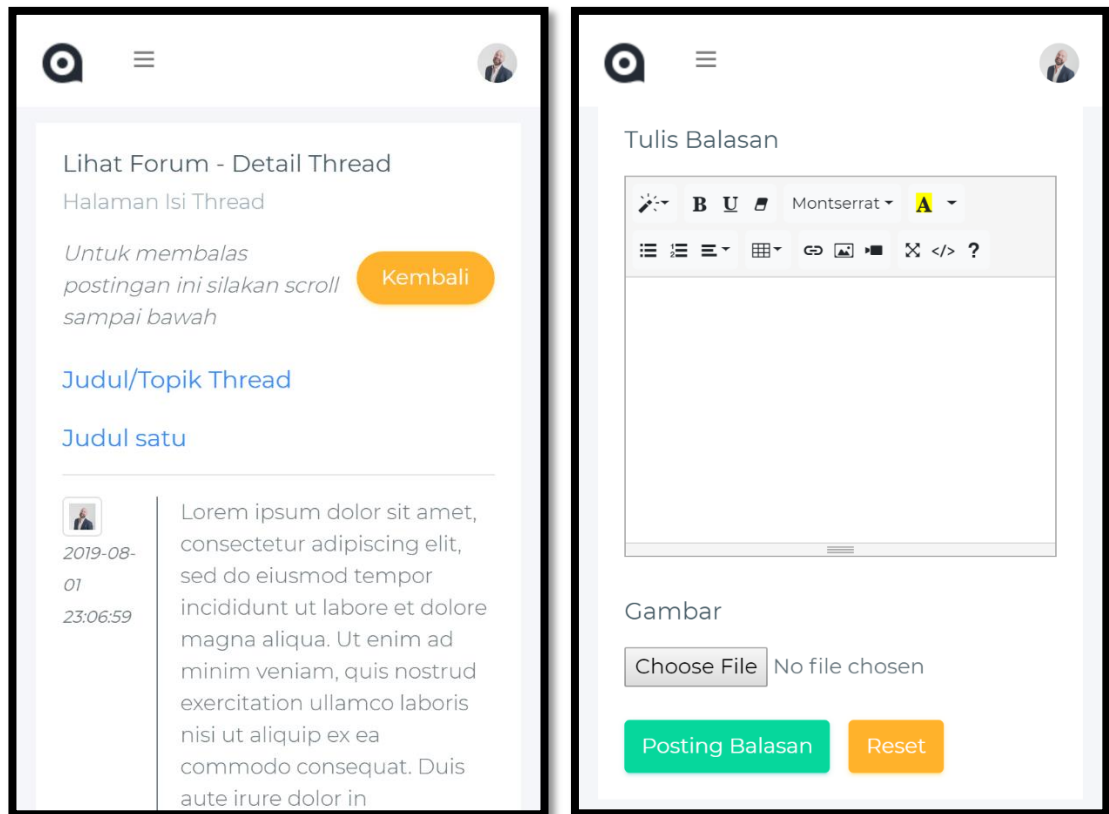
Gambar 4.29 Merupakan tampilan antarmuka Data Kategori Forum pada user industri kreatif. Sistem menampilkan daftar kategori forum yang bisa diikuti. Pilih salah satu kategori forum untuk mengikuti forum yang ada.

y) Tampilan Data Thread pada Kategori Forum User Industri Kreatif



**Gambar 4.30 Tampilan Data Thread pada Kategori Forum pada user industri kreatif**

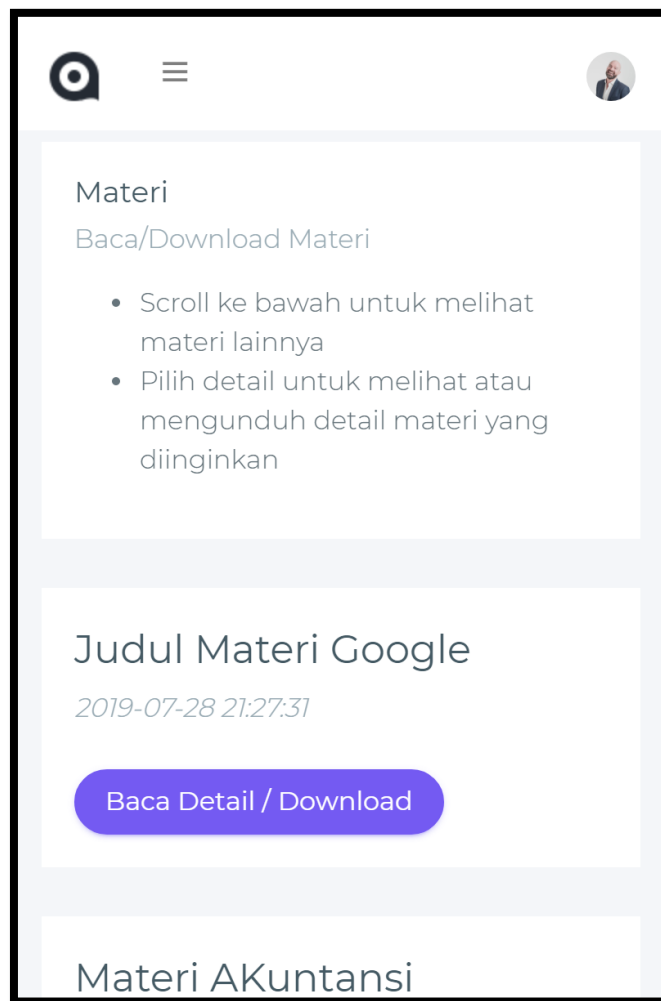
Gambar 4.30 Merupakan tampilan antarmuka Thread pada Kategori Forum pada user industri kreatif. Sistem menampilkan daftar thread pada kategori forum yang bisa diikuti. Pilih salah satu thread untuk mengikuti thread forum yang ada.



**Gambar 4.31 Tampilan Membuat Thread Baru pada user industri kreatif**

Gambar 4.31 Menunjukkan user juga bisa membuat thread baru dengan mengisi judul, isi thread dan gambar. Tombol posting thread untuk menambahkan thread baru dan tombol reset digunakan untuk mengosongkan input.

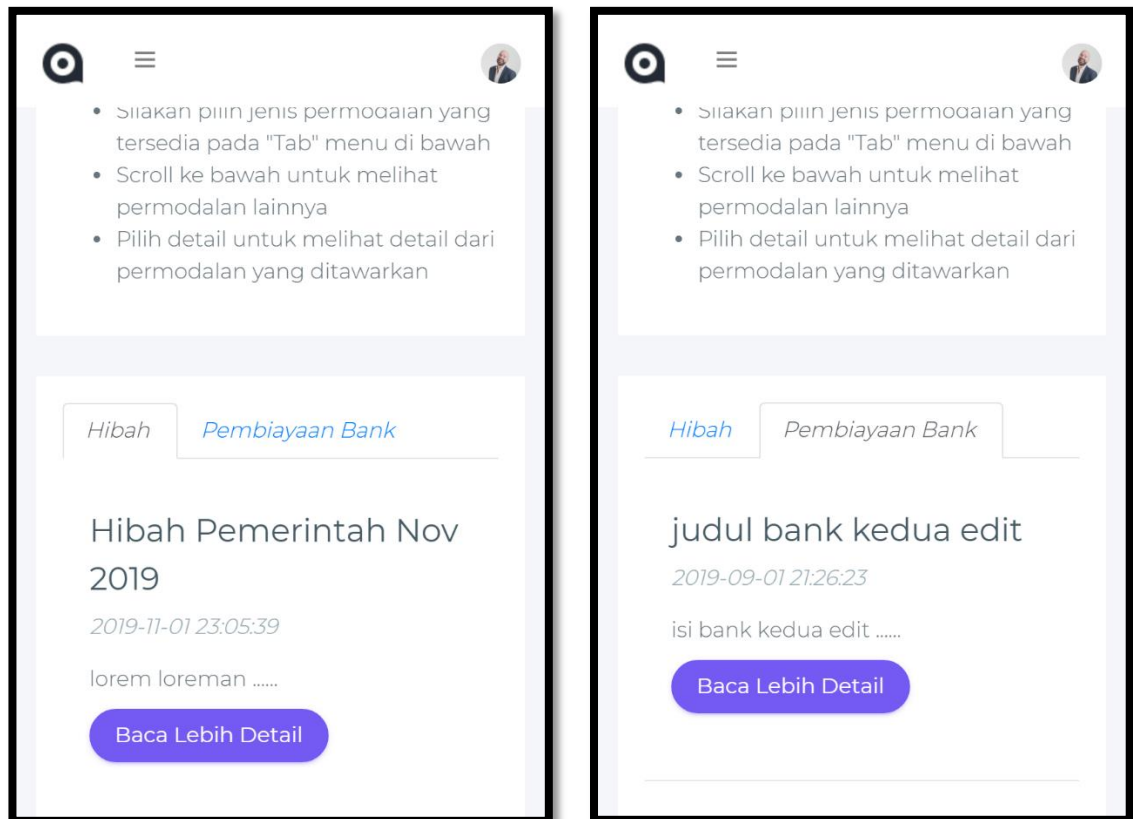
z) Tampilan Data Materi User Industri Kreatif



**Gambar 4.32 Tampilan Data Materi pada user industri kreatif**

Gambar 4.32 Merupakan tampilan antarmuka Materi pada user industri kreatif. Sistem menampilkan daftar materi yang ada. Tombol baca detail / download digunakan untuk membaca lebih detail materi yang dipilih, di dalamnya juga terdapat tombol download untuk menunduh file materi yang disediakan.

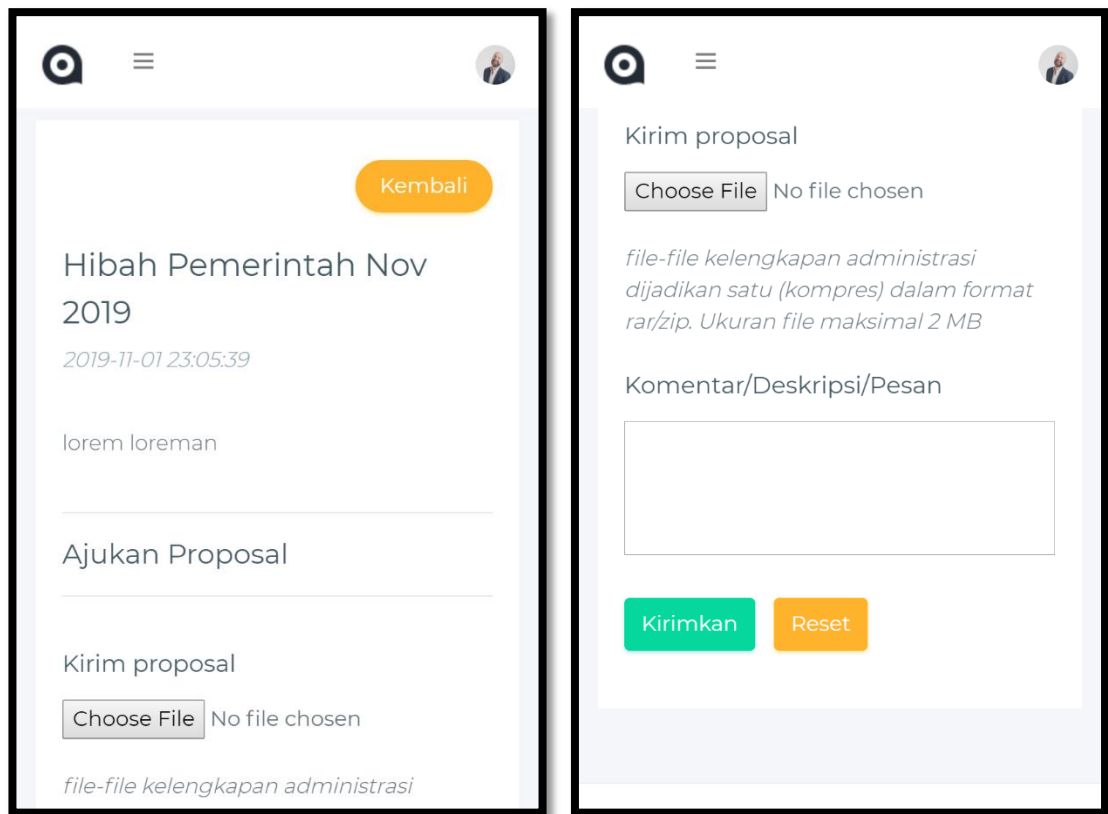
aa) Tampilan Data Permodalan User Industri Kreatif



**Gambar 4.33 Tampilan Data Permodalan pada user industri kreatif**

Gambar 4.33 Merupakan tampilan antarmuka Permodalan pada user industri kreatif. Sistem menampilkan daftar permodalan yang ada. Ada dua kategori permodalan yaitu hibah dan permodalan bank. Pilih salah satu kategori permodalan untuk menampilkan daftar permodalan yang ada sesuai dengan kategori yang dipilih. Tombol baca lebih detail digunakan untuk membaca lebih detail permodalan yang dipilih.

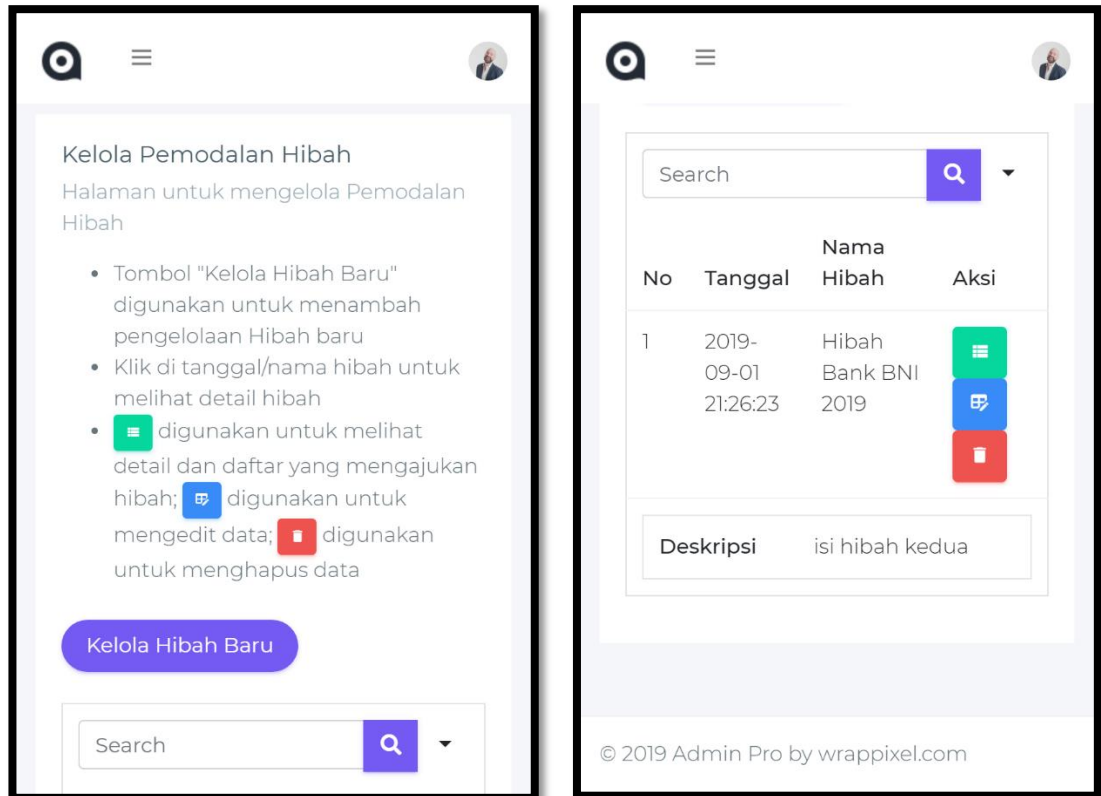
bb) Tampilan Detail Permodalan User Industri Kreatif



**Gambar 4.34 Tampilan Detail Permodalan pada user industri kreatif**

Gambar 4.34 Merupakan tampilan antarmuka Detail Permodalan pada user industri kreatif. User bisa mengajukan permodalan dengan melampirkan file proposal dan mengisi komentar. Tombol kirimkan digunakan untuk mengirimkan proposal ke pemerintah atau perbankan.

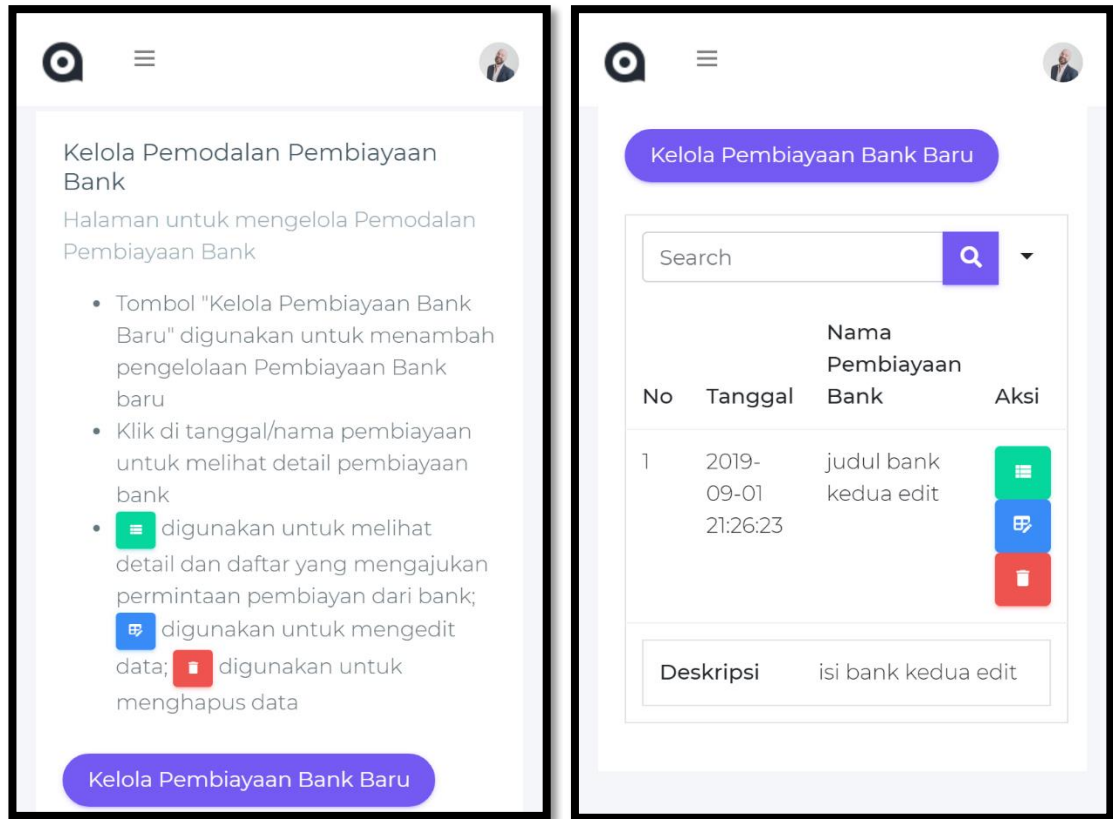
cc) Tampilan Pengelolaan Dana Hibah user Pemerintah



**Gambar 4.35 Pengelolaan Dana Hibah user Pemerintah**

Gambar 4.35 Merupakan tampilan antarmuka Pengelolaan Dana Hibah pada user Pemerintah. User bisa melihat daftar dana hibah yang ada. Tombol Kelola Hibah Baru digunakan untuk menambah dana hibah baru, tombol Detail digunakan untuk melihat detail dan daftar yang mengajukan hibah, tombol edit digunakan untuk mengubah data, tombol hapus digunakan untuk menghapus data yang dipilih dan tombol cari digunakan untuk mencari dana hibah.

dd) Tampilan Pengelolaan Pembiayaan Bank user Perbankan



**Gambar 4.36 Pengelolaan Pembiayaan Bank user Perbankan**

Gambar 4.36 Merupakan tampilan antarmuka Pengelolaan Pembiayaan Bank pada user Perbankan. User bisa melihat daftar Pembiayaan Bank yang ada. Tombol Kelola Pembiayaan Bank Baru digunakan untuk menambah dana hibah baru, tombol Detail digunakan untuk melihat detail dan daftar yang mengajukan pembiayaan, tombol edit digunakan untuk mengubah data, tombol hapus digunakan untuk menghapus data yang dipilih dan tombol cari digunakan untuk mencari dana Pembiayaan Bank.

#### **D. Pembangunan Sistem**

Tahap pembangunan sistem merupakan proses implementasi desain menjadi sebuah sistem atau aplikasi.

## 1. Pembangunan

Pembangunan sistem menggunakan bahasa pemrograman berbasis web, seperti: javascript, framework bootstrap, framework codeigneter, JSON (JavaScript Object Notation). Untuk pembangunan aplikasi android menggunakan Phonegap.

## 2. Pengujian

Pengujian sistem pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan Graphical User Interface (GUI) dan User Acceptance Test (UAT).

### a) Pengujian Graphical User Interface (GUI)

Pengujian GUI dilakukan untuk menguji sistem dari segi tampilan. Pengujian ini untuk menuji apakah komponen GUI yang ada dapat berfungsi dengan baik atau tidak. Pengujian GUI sendiri dilakukan oleh peneliti.

Hasil dari Pengujian GUI dapat dilihat dari beberapa aspek, di antaranya adalah sebagai berikut:

#### 1) Windows

| No | Pertanyaan                                                                                                                                        | Jawaban                                                                                                         | Keterangan |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1. | Apakah window akan membuka secara tepat berdasarkan tipe yang sesuai atau perintah berbasis menu?                                                 | Window dapat membuka dengan cepat                                                                               | sesuai     |
| 2. | Apakah window dengan cepat muncul kembali bila ditutup dan kemudian dibuka lagi ?                                                                 | Window dapat dibuka kembali setelah ditutup                                                                     | sesuai     |
| 3. | Apakah semua menu pull down, tool bar, scroll bar, kotak dialog, tombol ikon dan kontrol yang lainnya dapat ditampilkan dengan tepat pada window? | Semua menu pull down, tool bar, scroll bar, kotak dialog, tombol ikon dan kontrol dapat ditampilkan dengan baik | sesuai     |
| 4. | Apakah window akan menutup secara tepat?                                                                                                          | Window dapat ditutup dengan tepat                                                                               | sesuai     |

## 2) Menu pull down dan operasi mouse

| No | Pertanyaan                                                                         | Jawaban                                        | Keterangan |
|----|------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------|------------|
| 1. | Apakah menu yang ditampilkan sesuai dengan level user?                             | Menu yang ditampilkan sesuai dengan level user | sesuai     |
| 2. | Apakah operasi menu pull down bekerja secara tepat?                                | Menu pull down bekerja dengan tepat            | sesuai     |
| 3. | Apakah semua fungsi menu dapat bekerja dengan baik, sesuai dengan yang diharapkan? | Semua menu dapat berfungsi dengan baik         | sesuai     |
| 4. | Apakah operasi mouse dikenali dengan baik pada seluruh konteks interaktif?         | Operasi mouse dapat dikenali dengan baik       | sesuai     |

## 3) Entri data

| No | Pertanyaan                                                                 | Jawaban                                                       | Keterangan |
|----|----------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|------------|
| 1. | Apakah entri data alfanumerik dapat diinput ke sistem dengan baik?         | Entri data dapat dilakukan dengan baik                        | sesuai     |
| 2. | Apakah data yang tidak sesuai dapat dikenali dengan baik?                  | Data yang tidak sesuai dapat dikenali dengan baik             | sesuai     |
| 3. | Apakah komponen input dapat memberikan pesan tipe data yang harus diinput? | Komponen input menampilkan pesan tipe data yang harus diinput | sesuai     |

### b) Pengujian User Acceptance Test (UAT)

UAT merupakan proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna dengan hasil output sebuah dokumen hasil uji yang dapat dijadikan bukti bahwa software sudah diterima dan sudah memenuhi kebutuhan yang diminta. Proses pengujian UAT dilakukan kepada bapak Rizki sebagai salah satu user pelaku industri kreatif.

| No | Pertanyaan                                                           | Jawaban                                                                                                                                                                                                                                         |
|----|----------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Bagaimana tanggapan anda terhadap aplikasi ini secara keseluruhan?   | Sudah bagus                                                                                                                                                                                                                                     |
| 2. | Apakah aplikasi ini sudah memiliki fitur seperti yang anda harapkan? | Untuk fiturnya sudah lengkap, mulai dari berita, informasi pelatihan, informasi pendanaan dan satu lagi yang menurut saya paling penting yaitu forum, karena kita dapat berkomunikasi langsung dengan pemerintah jika saya mengalami kesulitan. |
| 3. | Apakah aplikasi ini mudah dipahami dalam penggunaannya?              | Menurut saya mudah, penataan menu-menu dan tampilannya tidak rumit, meskipun pada penggunaan pertama kali butuh waktu untuk memahami penggunaan aplikasinya.                                                                                    |

| No | Pertanyaan                                                                           | Jawaban                                                                                              |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | Apakah aplikasi ini dapat memberikan informasi berita atau pengumuman dengan cepat?  | Iya, saya bisa melihat berita atau pengumuman langsung dari aplikasinya.                             |
| 5. | Apakah aplikasi ini dapat memberikan informasi pelatihan dengan cepat?               | Iya, saya juga bisa melihat informasi pelatihan dengan cepat.                                        |
| 6. | Apakah aplikasi ini dapat melakukan diskusi atau tanya jawab kepada pemerintah kota? | Iya bisa, saya bisa melakukan diskusi melalui forum yang disediakan                                  |
| 7. | Apakah aplikasi ini dapat memberikan informasi permodalan?                           | Iya, bahkan saya bisa melihat informasi permodalan dari dua instansi yaitu pemerintah dan perbankan. |

Dari hasil pengujian di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun sudah memiliki fitur yang lengkap sesuai dengan yang diharapkan. Aplikasi ini juga mudah dipahami dalam penggunaannya, meskipun untuk penggunaan pertama kali butuh waktu untuk memahaminya. Pelaku industri kreatif dapat mengetahui informasi tentang berita, pengumuman, materi dan permodalan dengan cepat dari aplikasi ini. Pelaku industri kreatif juga dapat melakukan diskusi atau tanya jawab dengan pemerintah kota pekalongan dengan aplikasi ini.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Aplikasi ini dapat berjalan dengan baik, semua menu, tombol dan fungsi dapat berfungsi sesuai dengan harapan.
- 2) Aplikasi memiliki fitur sesuai dengan kebutuhan user dan dapat berjalan dengan baik.
- 3) Aplikasi ini dapat mempermudah pelaku industri kreatif untuk melakukan diskusi dengan pemerintah kota pekalongan dalam forum yang disediakan aplikasi.
- 4) Aplikasi ini dapat mempermudah pemerintah kota pekalongan dan perbankan dalam memberikan informasi permodalan langsung kepada pelaku industri kreatif di Kota Pekalongan untuk peningkatan usahanya.

#### **B. Saran**

- 1) Aplikasi ini hanya ditujukan untuk pelaku industri kreatif, ke depannya bisa diperluas untuk jenis industri yang lain.
- 2) Aplikasi ini dikembangkan dengan jenis hybrid yang memiliki performa kurang bagus, untuk pengembangan selanjutnya bisa dikembangkan dengan native yang memiliki performa yang lebih baik.
- 3) Keamanan aplikasi ini hanya menggunakan user dan password yang mungkin bisa diretas, untuk lebih aman perlu ditingkatkan lagi dari segi keamanannya.
- 4) Untuk pengembangan selanjutnya, bisa ditambahkan notifikasi, pesan dan lain-lain untuk mempermudah pengguna dalam menggunakan aplikasi.
- 5) Diperlukan fitur yang bisa memvalidasi Pelaku Industri Kreatif yang akan melakukan pendaftaran ke sistem, sehingga pengguna benar-benar merupakan Pelaku Industri Kreatif di Kota Pekalongan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andriariza, Y. (2016). Identifikasi aplikasi e-Komunitas Industri Kreatif Sektor Kerajinan Dekranasda kota Bogor. *Jurnal Penelitian Pos dan Informatika*, e-ISSN: 2476-9266 p-ISSN: 2088-9402, JPPI Vol 6 No 1 (2016), 93 - 108.
- Batubara, A. K. (2011). *Diktat Media Komunikasi*. Medan, Indonesia: Fakultas Dakwah Institut Agama Islam Negeri Medan Sumatra Utara.
- Christianto, P. A., Susanto, E. B., & Kurniawan, F. (2015). Meningkatkan daya saing UMKM batik kota Pekalongan dalam menghadapi era Masyarakat Ekonomi ASEAN melalui pembangunan pusat informasi berbasis WEB yang megintegrasikan UMKM batik dengan masyarakat umum, kalangan Perbankan, kalangan Akademik, KADIN dan Peme. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan (ISSN 2085-0689) Vol. 8 No. 1 Tahun 2015*.
- Christianto, P. A., Susanto, E. B., & Kurniawan, F. (2016). Penguatan citra Pekalongan sebagai kota batik melalui pembangunan pusat informasi UMKM batik berbasis mobile yang mampu meningkatkan daya saing UMKM batik dalam menghadapi persaingan era Masyarakat Ekonomi ASEAN. *Jurnal Litbang Kota Pekalongan ISSN 2085-0689 (media cetak) ISSN 2503-0728 (media online) Vol. 11, No. 1 Tahun 2016*.
- Darsin, & Khotimah, T. (2016). Pemetaan industri kreatif berbasis sistem informasi geografis. *Jurnal DISPROTEK, Volume 7 no. 2 Juli 2016*.
- finance.detik.com. (2016). <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-3284282/ini-kendala-yang-dihadapi-pelaku-industri-kreatif>. diakses 27 Maret 2019.
- Jogiyanto, H. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.

Pemerintah Republik Indonesia. (2015). *Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Sekretariat Negara Republik Indonesia.

Prasetiono, S. J., Christianto, P. A., & Susanto, E. B. (2017). Mensinergikan lembaga pemerintahan, lembaga keuangan dan lembaga riset dalam satu media komunikasi untuk menguatkan daya saing UKM kabupaten Batang. *Jurnal Riset, Inovasi dan Teknologi Kabupaten Batang Vol 1 No 2 (2017), Terbit 30 Aug 2017*, 9-20.

