

**PEMBUATAN APLIKASI BETA  
UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN  
HOME INDUSTRI KERIPIK UBI KAYU 3 SODARA**

**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Kelulusan Jenjang  
Strada Satu Program Studi Teknik Informatika**

**OLEH**

**AMMAR PETO**

**NPM. 2155201044**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

**2025**

**LEMBAR PERSETUJUAN**  
**PEMBUATAN APLIKASI BETA**  
**UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN**  
**HOME INDUSTRI KERIPIK UBI KAYU 3 SODARA**

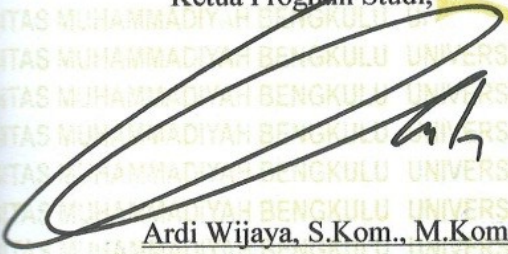
Oleh  
Ammar Peto  
2155201044

Tugas Akhir Ini Telah Diterima dan Disahkan  
untuk Memenuhi Persyaratan Mencapai Gelar  
**SARJANA KOMPUTER ( S.Kom)**

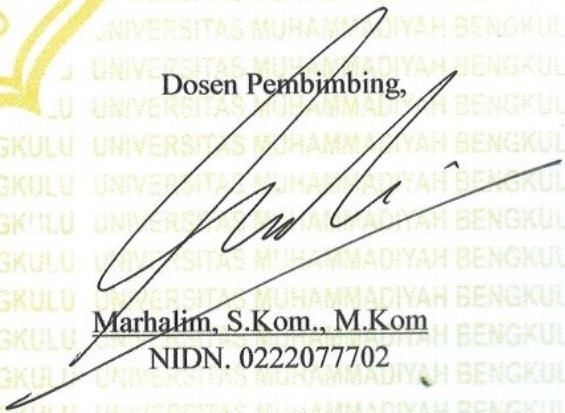
Pada  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BENGKULU**

Bengkulu, 13 Agustus 2025  
Disetujui Oleh

Ketua Program Studi,

  
Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom.  
NP. 19880511 201408 1 181

Dosen Pembimbing,

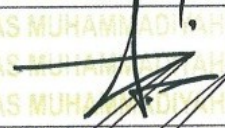
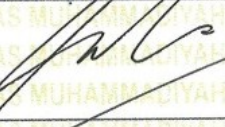
  
Marhalim, S.Kom., M.Kom  
NIDN. 0222077702

**LEMBAR PERSETUJUAN HASIL REVISI**  
**PEMBUATAN APLIKASI BETA**  
**UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN**  
**HOME INDUSTRI KERIPIK UBI KAYU 3 SODARA**

Oleh  
Ammar Peto  
2155201044

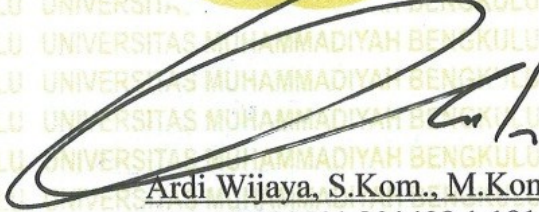
Telah Melakukan Revisi Sesuai dengan Perubahan  
dan Perbaikan yang Diminta pada Saat Sidang Tugas Akhir.

Bengkulu, 13 Agustus 2025  
Menyetujui

| No | Nama Dosen                  | Keterangan    | Tanda Tangan                                                                          |
|----|-----------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Dedy Abdullah, S.T., M.Eng. | Ketua Penguji |  |
| 2. | Khairullah, S.Kom., M.Kom   | Penguji 1     |  |
| 3. | Marhalim, S.Kom., M.Kom     | Penguji 2     |  |

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

  
Ardi Wijaya, S.Kom., M.Kom  
NP. 19880511 201408 1 181

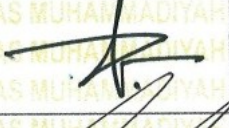
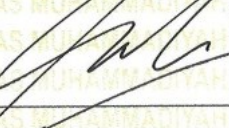
**LEMBAR PENGESAHAN**  
**PEMBUATAN APLIKASI BETA**  
**UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN**  
**HOME INDUSTRI KERIPIK UBI KAYU 3 SODARA**

**SKRIPSI**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Kelulusan  
Jenjang Strata Satu pada Program Studi Teknik Informatika

Oleh  
Ammar Peto  
2155201044

Bengkulu, 13 Agustus 2025

| No | Nama Dosen                  | Keterangan    | Tanda Tangan                                                                          |
|----|-----------------------------|---------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. | Dedy Abdullah, S.T., M.Eng. | Ketua Penguji |  |
| 2. | Khairullah, S.Kom., M.Kom   | Penguji 1     |  |
| 3. | Marhalim, S.Kom., M.Kom     | Penguji 2     |  |

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Teknik



RG Guntur Alam, M.Kom., Ph.D  
NP. 197301012000041040

## SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- 1) Naskah Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Muhammadiyah Bengkulu maupun perguruan tinggi lainnya.
- 2) Skripsi ini murni merupakan karya penelitian saya sendiri dan tidak menjiplak karya pihak lain. Dalam hal ada bantuan atau arahan dari pihak lain maka telah saya sebutkan identitas dan jenis bantuannya di dalam lembar ucapan terima kasih.
- 3) Seandainya ada karya pihak lain yang ternyata memiliki kemiripan dengan karya saya ini, maka hal ini adalah di luar pengetahuan saya dan terjadi tanpa kesengajaan dari pihak saya.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti adanya kebohongan dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai norma yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Bengkulu, 13 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Ammar Peto  
NPM. 2155201044

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### Identitas Pribadi



Nama : Ghepri Haikal  
TTL : Desa nusuk kec.semidang gumay kab kaur 5 juli 2003  
Agama : Islam  
Anak Ke : 1  
Alamat : desa tanjung harapan kec simidang gumay kab kaur  
Email :

### Nama Orang Tua

Ayah : Agus harmidi

Pekerjaan : Petani

Ibu : Juaria

Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

### Riwayat Pendidikan

1. SDN 09 Seluma : 2009-2015
2. SMP N 13 KAUR : 2015-2018
3. SMK N 01 KAUR : 2018-2021
4. Universitas Muhammadiyah Bengkulu : 2021-2025

## **MOTO**

"Berjuang bukan tentang seberapa cepat, tapi seberapa konsisten kita melangkah."

Con esfuerzo y constancia, hasta lo imposible se vuelve posible.

**PEMBUATAN APLIKASI BETA  
UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN  
HOME INDUSTRI KERIPIK UBI KAYU 3 SODARA  
  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**Ammar Peto  
Fakultas Teknik  
Program studi teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu  
Email : [Gheprihaikal@gmail.com](mailto:Gheprihaikal@gmail.com)**

**ABSTRAK**

Home industri keripik ubi kayu merupakan salah satu usaha kecil menengah yang berpotensi besar untuk berkembang melalui strategi pemasaran digital. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi Beta berbasis mobile menggunakan platform Kodular sebagai sarana promosi dan pemesanan produk Keripik Ubi Kayu 3 Sodara. Aplikasi ini dilengkapi dengan halaman Splash Screen sebagai identitas merek, halaman utama yang menampilkan katalog produk beserta gambar, deskripsi, dan harga, fitur integrasi WhatsApp untuk mempermudah proses pemesanan, serta halaman informasi pembuat yang berisi kontak dan alamat produsen. Metode pengembangan yang digunakan adalah prototyping, dimulai dari analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, implementasi, hingga pengujian. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi mampu menampilkan informasi produk secara jelas, memfasilitasi pemesanan secara cepat, dan meningkatkan potensi jangkauan pasar melalui media digital. Dengan adanya aplikasi ini, home industri Keripik Ubi Kayu 3 Sodara diharapkan dapat memperluas pemasaran, memperkuat citra merek, dan meningkatkan penjualan secara berkelanjutan.

**Kata kunci:** aplikasi mobile, Kodular, pemasaran digital, keripik ubi kayu, home industri.

**PEMBUATAN APLIKASI BETA  
UNTUK MENDUKUNG PEMASARAN  
HOME INDUSTRI KERIPIK UBI KAYU 3 SODARA  
  
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**Ammar Peto  
Fakultas Teknik  
Program studi teknik Informatika  
Universitas Muhammadiyah Bengkulu  
Email : [Gheprihaikal@gmail.com](mailto:Gheprihaikal@gmail.com)**

**ABSTRAK**

The cassava chips home industry is one of the small and medium enterprises with great potential to grow through digital marketing strategies. This study aims to design and develop a Beta mobile application using the Kodular platform as a medium for promoting and ordering the “Keripik Ubi Kayu 3 Sodara” products. The application features a Splash Screen as brand identity, a main page displaying the product catalog with images, descriptions, and prices, a WhatsApp integration feature to simplify the ordering process, and a creator information page containing the producer’s contact details and address. The development method used is prototyping, starting from needs analysis, interface design, implementation, and testing. The implementation results show that the application can clearly present product information, facilitate quick ordering, and increase market reach through digital media. With this application, the “Keripik Ubi Kayu 3 Sodara” home industry is expected to expand its marketing, strengthen brand image, and sustainably increase sales.

**Keywords:** mobile application, Kodular, digital marketing, cassava chips, home industry.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perancangan Sistem dalam Pengolahan Data Buah Sawit Berbasis Website dengan Metode Object-Oriented Analysis and Design (OOAD)” ini dengan baik.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi pada Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan, dan doa dari berbagai pihak, penyusunan skripsi ini tidak akan berjalan dengan lancar. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua tercinta yang selalu memberikan doa dan dukungan.
2. Bapak Pahrizal, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing atas waktu dan bimbingannya.
3. Bapak/Ibu dosen di Universitas Muhammadiyah Bengkulu yang telah memberikan ilmu selama masa studi.
4. Semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Bengkulu, Juli 2025

Penulis

## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puji penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, penulis diberi kesempatan dan kekuatan untuk menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul "Perancangan Sistem Dalam pengolahan Data Buah Sawit Berbasis Website Dengan Metode Object Oriented Analysis And Design (OOAD) ". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Fakultas Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu.

1. Kepada kedua orang tuaku tercinta, Bapak Agus harmidi dan Ibu Elita Juaria, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala bentuk pengorbanan, kerja keras, kasih sayang, doa, waktu, kesabaran, dan restu yang senantiasa diberikan kepadaku.
2. Bapak Dekan RG Guntur Alam, M.Kom., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Bapak Ardi Wijaya, S.Kom, M.Kom selaku Ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Bengkulu.
4. Pahrizal, S.Kom, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Utama skripsi saya yang telah membimbing saya dengan sabar dan teliti selama proses penulisan skripsi ini. Terima kasih pula atas segala ilmu, bantuan serta didikannya.
5. Saya ucapkan juga terimakasih kepada masyarakat dan pihak kelurahan Masmambang, yang telah membantu saya untuk melakukan penelitian ini.
6. Kepada adek ku tercinta Adinda Bilqis Khairo Nisa yang selalu membuat abangmu ini bangga.
7. Dan juga kepada Datuk dan Nenek yang selalu menasehati, saya ucapkan terimakasih sebanyak banyaknya.

Bengkulu, 10 Juli 2025

Ghepri Haikal

## DAFTAR ISI

|                                    | Halaman |
|------------------------------------|---------|
| HALAMAN JUDUL .....                | i       |
| LEMBAR PERSETUJUAN .....           | i       |
| LEMBAR PENGESAHAN .....            | iii     |
| LEMBAR PERNYATAAN .....            | iv      |
| ABSTRAK .....                      | vii     |
| KATA PENGANTAR.....                | ix      |
| DAFTAR ISI.....                    | xi      |
| DAFTAR GAMBAR.....                 | xiii    |
| DAFTAR TABEL .....                 | xiv     |
| <b>BAB I. PENDAHULUAN</b>          |         |
| 1.1 Latar Belakang.....            | 1       |
| 1.2 Rumusan Masalah .....          | 4       |
| 1.3 Tujuan Penelitian.....         | 4       |
| 1.4 Kerangka Kerja Penelitian..... | 5       |
| <b>BAB II. LANDASAN TEORI</b>      |         |
| 2.1 Penelitian Terkait.....        | 6       |
| 2.2 Aplikasi.....                  | 7       |
| 2.3 Aplikasi Beta .....            | 10      |
| 2.4 Home Industri .....            | 12      |

|                                       |                                   |    |
|---------------------------------------|-----------------------------------|----|
| 2.5                                   | Kodular .....                     | 13 |
| 2.6                                   | Metode Waterfall .....            | 15 |
| <b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN</b> |                                   |    |
| 3.1                                   | Tempat Dan Waktu Penelitian.....  | 17 |
| 3.2                                   | Metode Pengumpulan Data .....     | 17 |
| 3.3                                   | Metode Pengembangan Sistem.....   | 20 |
| 3.4                                   | Tahapan Pengembangan Sistem ..... | 21 |
| 3.5                                   | Metode Pengujian .....            | 31 |
| <b>BAB IV. METODOLOGI PENELITIAN</b>  |                                   |    |
| 4.1                                   | Implementasi Sistem .....         | 17 |
| 4.2                                   | Metode Pengumpulan Data .....     | 17 |
| <b>BAB V. METODOLOGI PENELITIAN</b>   |                                   |    |
| 5.1                                   | Kesimpulan.....                   | 17 |
| 5.2                                   | Saran .....                       | 17 |
| <b>DAFTAR PUSTAKA</b>                 |                                   |    |
| <b>LAMPIRAN</b>                       |                                   |    |

## DAFTAR GAMBAR

| Gambar                               | Halaman |
|--------------------------------------|---------|
| 3.1 Metode Waterfall .....           | 19      |
| 3.2 Usecase Diagram .....            | 23      |
| 3.3 Activity Diagram .....           | 24      |
| 3.4 Squence Diagram .....            | 25      |
| 3.5 Class Diagram .....              | 25      |
| 3.6 Splash Screen .....              | 27      |
| 3.7 Halaman Produk .....             | 29      |
| 3.8 Halaman Kontak .....             | 30      |
| 4.1 Halaman Splash Screen .....      | 34      |
| 4.2 Halaman List Produk .....        | 35      |
| 4.3 Halaman Pemesana Whatasapp ..... | 36      |
| 4.4 Halaman Info Profil .....        | 37      |

## DAFTAR TABEL

| Tabel                        | Halaman |
|------------------------------|---------|
| 3.1 Tabel Pengujian .....    | 31      |
| 4.1 Pengujian Blackbox ..... | 38      |

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor kehidupan untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi digital ini membahas Pembuatan Aplikasi Beta untuk mendukung pemasaran Home industri keripik ubi kayu 3 Sodara .adalah usaha usaha mandiri dari keluarga saya sendiri yang di buat oleh ibu saya sendiri yang bernama Lutaria yang terletak di Bengkulu Selatan yang berlokasi di Kota Manna di dekat SMA 3 Bengkulu Selatan. permasalahanya saat ini adalah kurangnya tempat untuk pemasaran produk keripik bekayu yang hanya di antar di warung sekitar rumah dan sekolah dan . Disini saya ingin produk kripik ubi kayu ibu saya bisa di produksi sampai ke luar daerah, dengan membuat Aplikasi yang masih berbasis beta android. Hasil yang akan didapat akan membuat usaha kripik ubi kayu ibu saya bisa berkembang lebih besar lagi dari pada sebelumnya.

Salah satu bentuk UMKM yang memiliki potensi besar untuk berkembang adalah home industri keripik ubi kayu. Keripik ubi kayu merupakan salah satu produk olahan makanan ringan yang banyak digemari oleh berbagai kalangan masyarakat karena rasanya yang gurih, teksturnya yang renyah, dan harganya yang terjangkau. Di tengah meningkatnya minat masyarakat terhadap makanan ringan lokal, industri keripik ubi kayu memiliki peluang besar untuk bersaing di pasar yang lebih luas.

Salah satu contoh nyata dari kondisi tersebut adalah home industri “Keripik Ubi Kayu 3 Sodara” yang berlokasi di wilayah Bengkulu. Industri rumah tangga ini telah memproduksi keripik ubi kayu dengan kualitas baik dan cita rasa yang khas, namun belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pemasaran produknya. Penjualan masih dilakukan secara manual dan belum terintegrasi dengan sistem informasi atau platform daring, sehingga cakupan pasar menjadi terbatas dan tidak efisien dalam menghadapi kompetisi di era digital saat ini. Dalam hal penyebaran informasi produk, interaksi dengan pelanggan, serta pengelolaan pemesanan, semuanya masih dilakukan secara konvensional.

Masuknya era digital seharusnya menjadi peluang bagi UMKM seperti "3 Sodara" untuk meningkatkan daya saing. Strategi pemasaran digital dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya melalui pengembangan aplikasi pemasaran berbasis web atau mobile. Aplikasi ini dapat menjadi media yang efektif dalam memperkenalkan produk, memudahkan pelanggan untuk melihat katalog, melakukan pemesanan, bahkan melakukan pembayaran secara online..

Menurut penelitian dari Andriani et al. (2022), pemanfaatan teknologi digital dalam bentuk sistem informasi pemasaran terbukti mampu meningkatkan omzet UMKM hingga 35% dalam waktu kurang dari 6 bulan. Hal ini menunjukkan bahwa transformasi digital bukan hanya sebuah pilihan, tetapi menjadi kebutuhan penting dalam pengembangan bisnis jangka panjang. Selain itu, studi oleh Wahyudi et al. (2023) menunjukkan bahwa pengembangan aplikasi yang disesuaikan dengan

karakteristik dan kebutuhan UMKM lokal memberikan dampak signifikan terhadap efektivitas operasional serta peningkatan branding usaha.

Oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada pembuatan aplikasi Beta sebagai versi awal sistem yang akan diuji coba secara langsung oleh pemilik dan calon pelanggan keripik ubi kayu 3 Sodara. Aplikasi ini akan dikembangkan menggunakan pendekatan Agile, dengan memperhatikan kebutuhan fungsional seperti tampilan produk, informasi harga, pemesanan, serta notifikasi pesanan. Tujuan dari aplikasi ini tidak hanya sebagai media promosi, tetapi juga sebagai alat komunikasi interaktif antara produsen dan konsumen.

Di sisi lain, penelitian ini juga akan mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi selama proses digitalisasi, seperti keterbatasan literasi teknologi dari pelaku UMKM, keterbatasan infrastruktur, serta kesenjangan antara ekspektasi dan hasil yang diinginkan. Oleh karena itu, keberhasilan dari aplikasi Beta ini akan sangat dipengaruhi oleh proses iteratif yang berkelanjutan dan keterlibatan aktif dari pihak pelaku usaha.

Dengan tersedianya aplikasi pemasaran yang tepat guna dan mudah dioperasikan, diharapkan home industri keripik ubi kayu 3 Sodara dapat memperluas pasar, meningkatkan efisiensi pemasaran, serta memperkuat citra sebagai industri lokal yang adaptif terhadap perkembangan zaman. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi model pengembangan teknologi serupa bagi UMKM

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan aplikasi pemasaran untuk mendukung home industri keripik ubi kayu 3 Sodara?
2. Bagaimana merancang antarmuka aplikasi yang interaktif, ramah pengguna (user-friendly), dan sesuai dengan kebutuhan pelaku usaha serta konsumen?
3. Bagaimana aplikasi agar dapat digunakan secara optimal dalam memasarkan produk keripik ubi kayu 3 Sodara?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk merancang dan mengembangkan sebuah aplikasi pemasaran yang dapat digunakan oleh home industri keripik ubi kayu 3 Sodara dalam mempromosikan dan menjual produknya secara digital.
2. Untuk merancang antarmuka aplikasi yang interaktif dan ramah pengguna agar mudah dioperasikan oleh pelaku usaha maupun konsumen.
3. Untuk menguji keandalan dan fungsionalitas aplikasi dalam mendukung kegiatan pemasaran produk secara efektif dan efisien.

### 1.4 Kerangka Kerja Penelitian (*Framework Penelitian*)

Tabel 1.1 Kerangka Kerja Penelitian

