

Grocery Shopping Sebagai Media Promosi UMKM pada Desa Suro Berbasis Website dengan Metode RAD

Ispandi ¹, Rino Ramadan ², Rahdian Kusuma Atmaja ³, Yuris Alkhalifi ⁴

¹Universitas Nusa Mandiri, ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id, Jakarta, Indonesia

²Universitas Bina Sarana Informatika, rino.rim@bsi.ac.id, Jakarta, Indonesia

³Universitas Bina Sarana Informatika, rahdian.kusuma@bsi.ac.id, Jakarta, Indonesia

⁴Universitas Bina Sarana Informatika, yuris.yak@bsi.ac.id, Jakarta, Indonesia

Informasi Makalah

Submit : May 2, 2024
Revisi : May 12, 2024
Diterima : May 30, 2024

Kata Kunci :

UMKM;
Promosi;
Grocery Shopping.

Abstrak

UMKM ialah usaha perdagangan yang dikelola oleh perorangan yang merujuk pada usaha ekonomi produktif. Upaya desa meningkatkan penjualan masih kurang dirasakan manfaatnya dalam meningkatkan omset penjualan produk yang di tawarkan. Grocery Shopping adalah cara yang digunakan bisnis untuk dan mendorong konsumen untuk mengambil tindakan yang diinginkan, seperti membeli produk. Kegiatan dalam proses promosi yang dilakukan dalam kegiatan dimulai dari persiapan seperti tanya jawab dengan kebutuhan masyarakat desa suro mengenai kebutuhan pembuatan website, observasi kebutuhan website, foto produk, pembuatan website dan yang terakhir adalah evaluasi dari pembuatan website. Dengan pembuatan website grocery shopping diharapkan mampu memberikan kebermanfaatan pada desa suro. Website yang di buat dapat berjalan dengan baik dan membantu kemajuan financial desa suro. Berdasarkan data pengujian usability, Grocery Shopping Sebagai Media Promosi berdampak baik terhadap kemajuan UMKM desa suro.

Abstract

UMKM are trading businesses managed by individuals which refer to productive economic businesses. The village's efforts to increase sales are still of little benefit in increasing the sales turnover of the products offered. Grocery Shopping is a way that businesses use to encourage consumers to take desired actions, such as purchasing products. Activities in the promotional process carried out in the activity start from preparations such as questions and answers with the needs of the Suro village community regarding the need to create a website, observing website needs, product photos, creating a website and finally evaluating the creation of a website. By creating a grocery shopping website, it is hoped that it will be able to provide benefits to Suro village. The website created can run well and help the financial progress of Suro village. Based on usability testing data, Grocery Shopping is a Promotional Media for UMKM in Suro Village

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat. Internet menjadi salah satu media penyebaran informasi yang sangat efektif dan efisien. Teknologi internet memiliki dampak besar pada bisnis, memungkinkan aktivitas bisnis dilakukan kapan saja dan di mana saja (Ardilla & Hadinata, 2022). Semua proses transaksi dapat dilakukan melalui teknologi internet ini. Tanpa teknologi internet, pelaku bisnis akan menghadapi kesulitan dalam hal waktu dan biaya untuk melakukan transaksi. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi internet dalam bisnis memungkinkan pelaku usaha untuk terus berkembang baik dari segi jangkauan maupun penggunaannya.

Grocery Shopping adalah membeli bahan makanan sehari-hari, toko pangan, dan toko bahan makanan (Tyrväinen & Karjaluo, 2022). Grocery Shopping dengan memanfaatkan sebuah internet untuk dapat melakukan berbelanja dari rumah. Groping atau Grocery Shoping berasal dari bahasa inggris yang memiliki “berbelanja”, istilah ini sering digunakan untuk mempromosikan suatu produk usaha dalam sebuah wadah atau satu tempat yang sama (Driediger & Bhatiasevi, 2019).

Peningkatan jumlah pengguna internet saat ini dapat berdampak pada perkembangan bisnis seperti Marketplace dalam perdagangan online. Marketplace adalah platform pemasaran produk elektronik yang menghubungkan banyak penjual dan pembeli untuk melakukan transaksi bisnis (Ardilla & Hadinata, 2022).

Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) ialah usaha perdagangan yang dikelola oleh perorangan yang merujuk pada usaha ekonomi produktif dengan kriteria yang sudah ditetapkan dalam Undang Undang (Sudrartono et al., 2022). Desa Suro berada di kecamatan kalibagor kabupaten banyumas. Lokasi desa suro berada pada daerah perbukitan di pinggiran kota

banyumas. Beberapa kegiatan desa suro dalam mengupayakan meningkatkan penjualan UMKM di Desa Suro masih belum dapat memberikan manfaat yang cukup besar dari segi promosi produk UMKM. Selain permasalahan tersebut UMKM desa masih mengandalkan media yang terbatas dalam mempromosikan produk-produk mereka, baik dari segi produk mereka rata-rata belum memanfaatkan strategi promosi secara optimal, yang dapat menarik dalam mempromosikan UMKM (Abidin Achmad et al., 2020) yang ada di Desa Suro. Dengan di lakukannya pelatihan dan pendampingan serta pembuatan website diharapkan dapat membantu para UMKM untuk lebih memperkenalkan apa saja produk - produk yang telah di kelola oleh para UMKM dan menambah minat pembeli terhadap produk – produk UMKM.

Ekonomi digital memiliki potensi untuk mempermudah dan mempercepat proses transaksi jual-beli barang dan jasa yang biasanya dilakukan dalam sektor riil seperti pertanian, perkebunan, perikanan, dan ekonomi kreatif. Penting untuk terus mendorong pembangunan infrastruktur tanpa penundaan agar Indonesia tidak tertinggal oleh negara-negara lain atau untuk mengejar ketertinggalan dari negara-negara yang telah maju. Infrastruktur memiliki peran yang sangat krusial dalam mendukung pertumbuhan, perkembangan, dan kemajuan ekonomi suatu negara, baik dalam sektor riil maupun ekonomi digital (Astuti, 2019).

Metode Rapid Application Development (RAD) adalah sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan berorientasi objek dalam pengembangan sistem (Sikumbang et al., 2020). Tujuan dari metode ini adalah untuk mempercepat proses perencanaan, perancangan, dan implementasi sistem dibandingkan dengan metode tradisional. RAD menggunakan pendekatan prototyping dan dirancang untuk menghasilkan sistem

berkualitas tinggi dalam waktu yang relatif singkat serta dengan biaya yang lebih rendah.

Penelitian terdahulu menjelaskan Pengembangan perangkat lunak sangat bermanfaat untuk berbagai bidang, termasuk pemasaran. Pemasaran online memerlukan e-commerce untuk membantu menghubungkan pembeli dan penjual. Meskipun situs web ini sudah aktif, diperlukan pengujian lebih lanjut untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan aplikasi tersebut dengan mudah, efektif, dan efisien (Baihaqi & Tumini, 2021).

Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektifitas website UMKM desa suro dalam menjual barang-barang yang di produksi oleh anggota UMKM desa suro. dan di harapkan Dengan proses digitalisasi ini, diharapkan aktivitas penjualan dan pemantauan persediaan barang UMKM dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Manajemen sistem informasi yang terintegrasi dengan basis data UMKM akan memudahkan UMKM dalam melihat informasi laporan sesuai kebutuhan (Dafio et al., 2022).

Diharapkan penerapan sistem informasi Grocery Shopping Sebagai Media Promosi UMKM pada Desa Suro ini dapat membantu meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam pemasaran barang barang yang di jual oleh UMKM Desa Suro, sehingga memudahkan dalam mengembangkan kemajuan dari perekonomian Desa Suro.

2. Metode Penelitian

Konsep pengembangan sistem menggunakan metode Rapid Application Development (RAD) adalah kumpulan metodologi yang muncul sebagai tanggapan terhadap kelemahan dalam metode waterfall dan variasinya. RAD menggabungkan teknik khusus dan alat bantu komputer untuk mempercepat tahap analisis, desain, dan implementasi beberapa bagian dari pengembangan sistem secara cepat, sehingga dapat segera diuji dan diberi umpan balik oleh pengguna (Sumarto, 2023).

Ispandi,
Email: ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id.

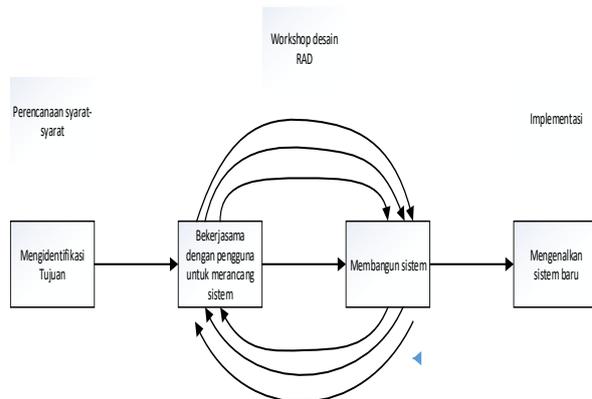
Rapid Application Development atau RAD adalah sebuah model proses perkembangan perangkat lunak yang mengedepankan siklus pengembangan yang sangat singkat (Chandra et al., 2018). RAD merupakan bentuk adaptasi yang berfokus pada "kecepatan tinggi" dari model pengembangan sekuensial linier, di mana perkembangan yang cepat dicapai melalui pendekatan berbasis komponen dalam konstruksi (Pricillia, 2021).

RAD adalah suatu pendekatan yang berorientasi pada objek dalam pengembangan sistem, mencakup metode pengembangan dan perangkat lunak. Tujuannya adalah untuk memperpendek waktu yang biasanya dibutuhkan (Hariyanto et al., 2021).

Penjelasan lebih rinci menyebutkan bahwa Rapid Application Development (RAD) adalah model proses perangkat lunak inkremental yang menekankan pada siklus pengembangan singkat. RAD adalah adaptasi "kecepatan tinggi" dari model waterfall, di mana perkembangan cepat dicapai dengan menggunakan pendekatan konstruksi berbasis komponen. Jika kebutuhan dan batasan ruang lingkup proyek telah diketahui dengan jelas, RAD memungkinkan tim pengembang untuk menciptakan "sistem yang berfungsi penuh" dalam waktu yang sangat singkat. Salah satu perhatian khusus mengenai metodologi RAD adalah bahwa penerapannya akan berjalan optimal jika pengembang aplikasi telah merumuskan kebutuhan dan ruang lingkup pengembangan dengan baik. (Baihaqi & Tumini, 2021).

RAD dapat berfungsi sebagai pedoman dalam mengembangkan sistem informasi UMKM yang superior dalam hal kecepatan, akurasi, dan biaya yang lebih efisien (Nurman Hidayat & Kusuma Hati, 2021). Dalam pengembangan sistem informasi konvensional, biasanya diperlukan waktu minimal 180 hari, tetapi dengan menggunakan metode RAD, sistem dapat

diselesaikan dalam rentang waktu 30 hingga 90 hari.



Gambar 1 : Metode Rapid Application Development

1. Requirements Planning

Tahap ini adalah langkah awal dalam pengembangan website UMKM, di mana dilakukan identifikasi masalah yang dialami saat ini kemudian langkah selanjutnya adalah pengumpulan data dari UMKM desa suro. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memahami maksud akhir atau tujuan sistem serta kebutuhan informasi yang diperlukan yaitu meningkatkan penjualan UMKM desa suro. Pada tahap ini, partisipasi dari umkm desa suro dan peneliti sangat penting untuk menentukan kebutuhan yang diperlukan untuk pengembangan sistem media promosi UMKM.

2. RAD Design Workshop

Pada tahap desain sistem, partisipasi aktif dari UMKM desa suro sangat krusial untuk mencapai tujuan, karena tahap ini melibatkan proses desain serta revisi berulang jika desain belum sesuai dengan kebutuhan UMKM desa suro yang telah diidentifikasi sebelumnya. Hasil dari tahap ini adalah spesifikasi perangkat lunak yang mencakup organisasi sistem secara keseluruhan, struktur data, dan aspek lainnya.

3. Instruction

Pada tahap ini, desain sistem yang telah dibuat dan disepakati diimplementasikan menjadi aplikasi versi versi final. Programmer terus melakukan pengembangan dan integrasi dengan komponen lain, sambil mempertimbangkan masukan dari mitra UMKM. Jika proses ini berjalan dengan baik, pengembangan dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya. Namun, jika aplikasi yang dikembangkan belum memenuhi kebutuhan, programmer akan kembali ke tahap desain sistem.

4. Implementation

Tahap ini merupakan fase di mana programmer mengimplementasikan desain sistem yang telah disetujui oleh mitra UMKM. Sebelum sistem diterapkan, program terlebih dahulu diuji untuk mendeteksi kesalahan yang ada pada sistem yang dikembangkan. Pada tahap ini, biasanya diberikan tanggapan terhadap sistem yang sudah dibuat, dan persetujuan mengenai sistem tersebut diperoleh.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data sebelum memulai Rapid Application Development (RAD). Pengumpulan data adalah langkah penting untuk memahami kebutuhan pengguna, tantangan yang dihadapi, dan peluang yang ada. Teknik pengumpulan data untuk tahapan Rapid Application Development dalam desain aplikasi Grocery Shopping sebagai Media Promosi UMKM di Desa Suro berbasis Website dengan Metode RAD meliputi wawancara, observasi, dan studi literatur. Observasi dilakukan dengan mengamati langsung pengguna saat menggunakan sistem Grocery Shopping. Pengguna menghadapi berbagai masalah, seperti keterbatasan dalam penggunaan aplikasi yang dibutuhkan di lingkungan UMKM Desa Suro, kesulitan dalam menjual produk UMKM, dan kendala dalam berinteraksi dengan sistem informasi

Grocery Shopping yang ada, seperti antarmuka yang kompleks dan sulit dinavigasi.

Tujuan desain aplikasi Grocery Shopping adalah menyediakan solusi yang efisien dan memuaskan bagi pengguna dalam menjual dan membeli produk UMKM Desa Suro. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu mengatasi masalah aksesibilitas, meningkatkan efisiensi penggunaan waktu, dan memberikan nilai tambah bagi UMKM Desa Suro. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini didasarkan pada hasil komunikasi langsung dengan masyarakat UMKM Desa Suro.

Metode Rapid Application Development (RAD) dipilih sebagai metode utama untuk mengembangkan desain aplikasi, dengan fokus pada penggunaan aplikasi, iterasi berkelanjutan, dan pengujian langsung dengan pengguna guna memastikan keberhasilan implementasi desain aplikasi yang memenuhi kebutuhan pengguna.

Definisi permasalahan ini didasarkan pada data yang telah dikumpulkan. Berdasarkan hasil pengumpulan data, beberapa permasalahan yang diidentifikasi terkait akses dan penggunaan informasi menginspirasi studi lebih lanjut. Anggota UMKM menghadapi kesulitan dalam mengakses Grocery Shopping dengan cepat dan efisien karena antarmuka aplikasi yang rumit dan tidak intuitif, kesulitan menemukan dan memahami informasi barang yang dijual, serta cara membeli barang karena tampilan antarmuka yang kurang jelas dan navigasi yang membingungkan. Selain itu, ada kendala dalam menerima notifikasi atau pemberitahuan yang relevan dan tepat waktu terkait perubahan harga barang, promosi, atau informasi penting lainnya, serta kesulitan melakukan pembelian barang secara online dengan mudah dan tanpa hambatan.

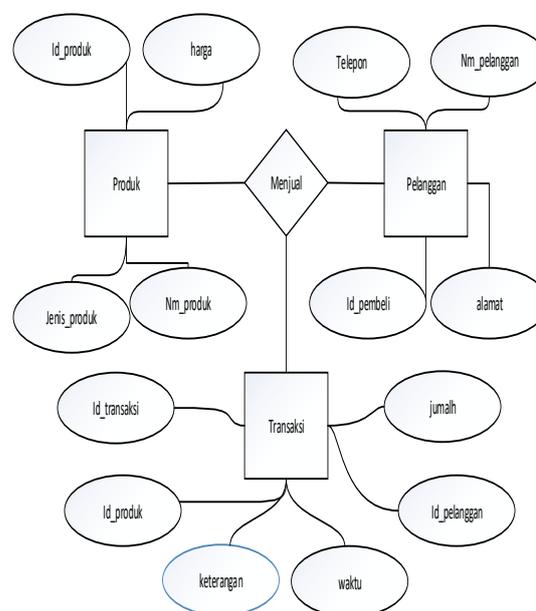
Hasil pengujian akan digunakan untuk mengubah atau memperbarui sistem yang

Ispandi,
Email: ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id.

dipakai saat ini. Selain itu, penulis dapat menguraikan prospek pengembangan hasil penelitian dan menginspirasi studi lebih lanjut.

3.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

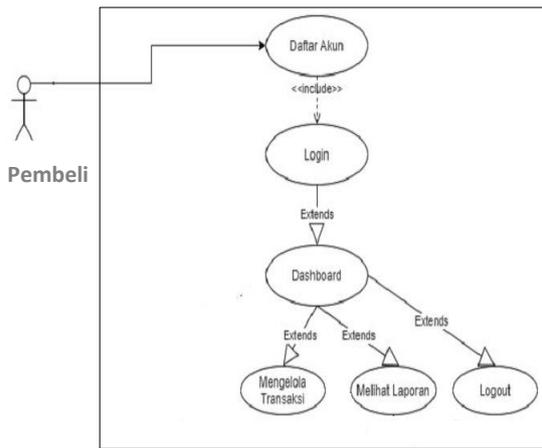
Representasi grafis yang digunakan dalam perancangan database, yang menggambarkan hubungan dan keterkaitan antara objek atau entitas serta atribut-atributnya secara rinci (Charef & Lu, 2021). Berikut merupakan rancangan ERD dalam sistem informasi Grocery Shopping Usaha Mikro Kecil dan Menengah pada Desa Suro.



Gambar 2. Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2. Use Case Diagram

Use case adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait dan membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor (Elallaoui et al., 2018). Berikut merupakan use case dari aplikasi yang akan dibangun:



Gambar 3. Use Case Diagram

Tabel 1. Definisi Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1.	Pembeli	Pihak yang akan melakukan transaksi

Tabel 2. Definisi Use Case dan Deskripsinya

No	Use case	Deskripsi
1.	Daftar Akun	Use case ini merupakan proses awal semua user untuk masuk ke sistem dengan cara daftar akun pada aplikasi grocery Shopping dengan memasukkan data nama, username, email dan password.
2.	Login	Use case ini Merupakan proses kedua semua user untuk masuk kesistem dengan cara memasukkan username dan password.
3.	Dashboard	Use case ini merupakan tampilan awal ketika pengguna telah loginpada aplikasi ini.
4.	Mengelola Transaksi	Use case ini digunakan pengguna untuk mengelola data transaksimulai dari melihat data, menambah data transaksi,serta menghapus data transaksi.
5.	Melihat Laporan	Use case ini digunakan pengguna untuk melihat data laporan keuangan.
6.	Logout	Use Case ini digunakan pengguna untuk keluar dari aplikasi.

Rancangan Struktur Data terdiri dari Database Pelanggan, Database Produk, Database Transaksi sebagai berikut :

Ispandi,
 Email: ispandi.ipd@nusamandiri.ac.id.

1. Database Pelanggan

Database Pelanggan digunakan untuk menyimpan data pelanggan, disimpan dengan nama “pembeli” dan mempunyai atribut sebagai berikut:

Tabel 3. Database Pelanggan

Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
Id_pelanggan	Int	(5)	Id pelanggan (pk)
Nm_pembeli	Varchar	(100)	Nama pembeli
Alamat	Varchar	(225)	Alamat
Telepon	Int	(13)	Telepon

2. Database Produk

Database Produk digunakan untuk menyimpan data produk, disimpan dengan nama “produk” dan mempunyai atribut sebagai berikut:

Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
Id_produk	Int	(5)	Id produk
Harga	Int	(12)	harga
Jenis_produk	Var	(225)	Jenis produk
NM_produk	Var	(225)	Nama produk

Tabel 4. Database produk

3. Database Transaksi

Database Transaksi digunakan untuk menyimpan data-data transaksi, disimpan dengan nama “transaksi” dan mempunyai atribut sebagai berikut:

Tabel 5. Database Transaksi

Nama Field	Type	Panjang	Keterangan
Id_transaksi	Int	(5)	Id trans (PK)
Id_Produk	Int	(5)	Id Produk
Id_pelanggan	Int	(25)	Id Pelanggan
Jumlah	Int	(5)	jumlah
Waktu	Date		waktu
Keterangan	Int	(5)	keterangan

3.3. Implementasi Rancangan Antar Muka

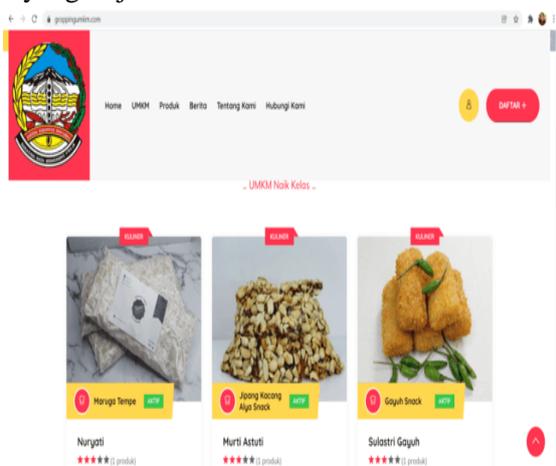
UMKM yang sebelumnya belum memiliki media promosi sekarang sudah dibuatkan website yang dapat

mempromosikan produk – produk UMKM. Anggota UMKM yang awalnya kurang dalam hal ilmu pengetahuan dan teknologi setelah dilakukan pelatihan dan pendampingan menjadi bertambah ilmunya.

Pembuatan website dapat membantu para UMKM agar produk dan pemasarannya diharapkan lebih luas dengan di tambahnya media promosi serta para UMKM menjadi lebih paham tentang adanya teknologi informasi. Dengan adanya website ini, UMKM tereduksi terkait dengan adanya pelatihan dan pendampingan untuk menjalankan aplikasi.

A. Tampilan Halaman Awal Web

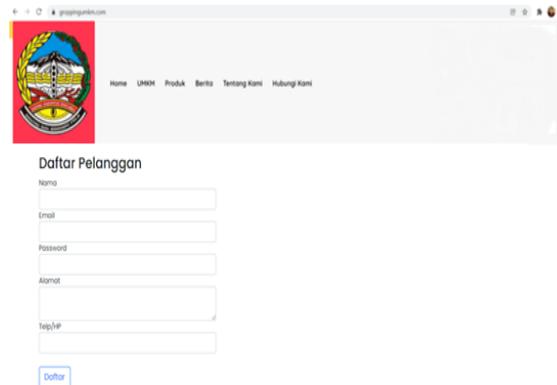
Pada tampilan awal web terdapat menu home, umkm, produk, berita, tentang kami dan hubungi kami serta tampilan produk yang di jual umkm.



Gambar 4. Tampilan halaman awal

B. Tampilan Halaman isi data pelanggan

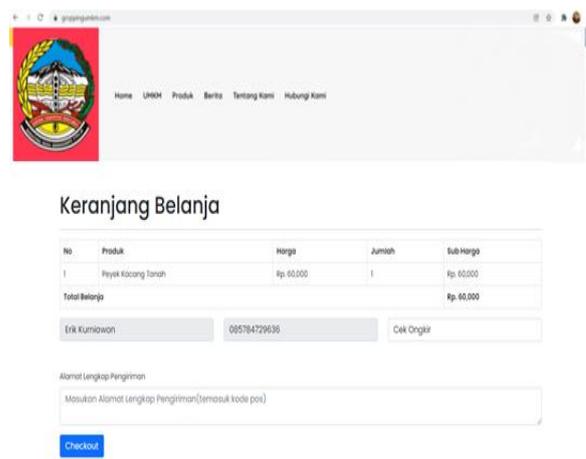
Pada tampilan ini ketika ada pembeli baru, pembeli tersebut harus mendaftarkan diri sebagai pelanggan agar dapat melakukan pembelian umkm



Gambar 5. Tampilan isi data pelanggan

c. Tampilan Halaman keranjang belanja

Pada tampilan keranjang belanja, semua barang yang di pilih akan tampil detail transaksi dari jumlah barang dan harga total yang harus di bayarkan pelanggan.



Gambar 6. Tampilan Keranjang Belanja

3.3. Pengujian Fisability

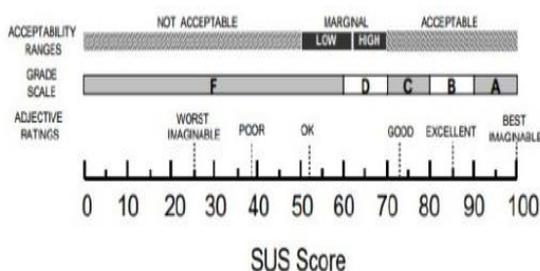
Untuk menilai sejauh mana efektivitas dan hasil dari kegiatan yang telah dilakukan, dilaksanakan survei melalui penyediaan kuesioner kepada UMKM. Salah satu metode yang digunakan untuk menguji tingkat ketergunaan adalah System Usability Scale (SUS). SUS adalah salah satu instrumen yang paling populer digunakan untuk menilai ketergunaan yang dirasakan, baik dalam studi terkait ketergunaan maupun survei (Charef & Lu, 2021).

Metode ini merupakan skala ketergunaan yang terpercaya, populer, efisien, dan ekonomis. SUS terdiri dari 10 pertanyaan dengan lima pilihan jawaban: sangat tidak setuju, tidak setuju, ragu-ragu, setuju, dan sangat setuju. Skor SUS berkisar antara 0 hingga 100, dengan 0 sebagai skor terendah dan 100 sebagai skor tertinggi. Meskipun bahasa asli SUS adalah bahasa Inggris, penelitian ini menggunakan versi yang telah diadaptasi ke dalam bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan pertanyaan yang telah disesuaikan.

Tabel 7. Pengujian Usability

Question	Pengujian Usability					SUS Score
Q1	4	3	2	4	3	
Q2	3	4	4	4	4	
Q3	4	4	4	4	3	
Q4	4	3	3	3	2	
Q5	3	3	3	3	4	
Q6	4	4	2	4	3	
Q7	4	4	3	4	3	
Q8	4	3	4	4	4	
Q9	3	4	2	4	4	
Q10	3	4	3	4	2	
Jumlah	36	36	30	38	32	
Jml x 2,5	90	90	75	95	80	86

Dari 5 peserta yang memenuhi syarat untuk uji coba, diperoleh hasil uji dengan skor 86 (lihat tabel 7). Berdasarkan nilai rata-rata SUS (lihat gambar 7), dapat disimpulkan bahwa skor termasuk dalam kategori sangat baik (excellent) dengan peringkat B. Oleh karena itu, dari segi ketergunaan, berdasarkan data ini, penilaian dapat diterima (acceptable).



Gambar 7. Skore SUS

Pada nilai rata-rata skor SUS website umkm Desa Suro diperoleh nilai sebesar 86 dan pada penelitian terdahulu website umkm buleleng menghasil nilai SUS sebesar 72. Berdasarkan pertanyaan pada kuesioner SUS poin yang mendapatkan nilai rendah yaitu terkait aspek penjelajahan pada website/aplikasi, pengguna merasa tampilan website cukup kompleks sehingga menyurutkan niat mereka untuk menjelajahi website lebih lanjut.

Hal ini juga berbanding lurus dengan ulasan umkm buleleng yang mendapatkan skor 72, hal ini juga memperkuat alasan ulasan buruk yang diberikan oleh pengguna. Sementara website aplikasi umkm Desa Suro cenderung mendapatkan skor yang lebih bagus dalam beberapa aspek pertanyaan. Website aplikasi umkm desa suro berada pada kategori passive atau bisa dikatakan pengguna cenderung belum terlalu puas dengan layanan website namun pengguna mempunyai indikasi tidak akan meninggalkan ulasan buruk.

Setelah merancang dan mengembangkan aplikasi sistem informasi penjualan berbasis web untuk UMKM Desa Suro, dilakukan tahap pengujian. Berdasarkan hasil pengujian yang dilakukan oleh UMKM Desa Suro, aplikasi berfungsi dengan baik dan semua fitur yang ada dapat digunakan. Terdapat masukan mengenai pemilihan warna pada tampilan User Interface aplikasi, di mana disarankan untuk menggunakan cerah sebagai warna utama.

4. Simpulan

Pengembangan infrastruktur akan memiliki dampak positif yang merata pada pertumbuhan ekonomi dan peningkatan bisnis skala kecil dan menengah (UMKM). Melalui internet, seseorang dapat dengan cepat mengakses berbagai informasi. Revolusi industri telah menghasilkan inovasi-inovasi baru dan fenomena-fenomena baru yang tidak terduga. Di harapkan website yang dibuat dapat dijadikan sebagai media

promosi serta menyebar luaskan produk-produk kepada masyarakat luas.

Dari populasi sampel yang memenuhi syarat untuk dilakukan uji coba, diperoleh hasil uji dengan skor 86. Berdasarkan nilai rata-rata SUS, dapat disimpulkan bahwa skor termasuk dalam kategori sangat baik (excellent) dengan peringkat B. Oleh karena itu, dari segi ketergunaan Grocery Shopping Sebagai Media Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah pada Desa Suro berdampak baik terhadap kemajuan perekonomian desa suro, berdasarkan data pengujian usability, penilaian dapat diterima (acceptable).

5. Referensi

- Abidin Achmad, Z., Zendo Azhari, T., Naufal Esfandiar, W., Nuryaningrum, N., Farah Dhilah Syifana, A., & Cahyaningrum, I. (2020). Pemanfaatan Media Sosial dalam Pemasaran Produk UMKM di Kelurahan Sidokumpul, Kabupaten Gresik. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 10(1), 17–31. <https://doi.org/10.15642/jik.2020.10.1.17-31>
- Ardilla, S., & Hadinata, N. H. (2022). Sistem informasi marketplace produk usaha mikro kecil menengah (umkm). *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, 5(2), 86. <https://doi.org/10.32502/digital.v5i2.4986>
- Astuti, K. R. (2019). Infrastruktur dan teknologi dorong kemajuan umkm. *Forum Manajemen*, 17, 71–86.
- Baihaqi, A., & Tumini. (2021). Penerapan Metode Rapid Application Development (Rad) Dalam Pengembangan Sistem Pemesanan Menu Berbasis Android. *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 9(2), 95–102.
- Chandra, S. S., Dowling, J. A., Engstrom, C., Xia, Y., Paproki, A., Neubert, A., Rivest-Hénault, D., Salvado, O., Crozier, S., & Fripp, J. (2018). A lightweight rapid application development framework for biomedical image analysis. *Computer Methods and Programs in Biomedicine*, 164, 193–205. <https://doi.org/10.1016/j.cmpb.2018.07.011>
- Charef, R., & Lu, W. (2021). Factor dynamics to facilitate circular economy adoption in construction. *Journal of Cleaner Production*, 319(March), 128639. <https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2021.128639>
- Dafio, A. P., Rumanti, A. A., & Anggana, H. D. (2022). Perancangan Sistem Informasi Monitoring Persediaan Barang Dan Aktivitas Penjualan Pada Umkm Epijambak Menggunakan Metode Rapid Application Development. *E-Proceeding of Engineering*, 9(3), 1610–1618.
- Driediger, F., & Bhatiasevi, V. (2019). Online grocery shopping in Thailand: Consumer acceptance and usage behavior. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 48(February), 224–237. <https://doi.org/10.1016/j.jretconser.2019.02.005>
- Elallaoui, M., Nafil, K., & Touahni, R. (2018). Automatic Transformation of User Stories into UML Use Case Diagrams using NLP Techniques. *Procedia Computer Science*, 130, 42–49. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2018.04.010>
- Hariyanto, D., Sastra, R., Putri, F. E., Informasi, S., Kota Bogor, K., & Komputer, T. (2021). Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Sistem Informasi Perpustakaan. *Jurnal JUPITER*, 13(1), 110–117.
- Nurman Hidayat, & Kusuma Hati. (2021). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) dalam Rancang Bangun Sistem Informasi Rapor Online (SIRALINE). *Jurnal Sistem Informasi*, 10(1), 8–17. <https://doi.org/10.51998/jsi.v10i1.352>
- Pricillia, T. (2021). perbandingan metode waterfall, prototype, RAD. *Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD)*, X(01), 6–12.
- Sikumbang, M. A. R., Habibi, R., & Pane, S. F. (2020). Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1445>
- Sudartono, T., Nugroho, H., Irwanto, I., Agustini, I. G. A. A., Yudawisastra, H. G., Makhunah, L. U., Amaria, H., Witi, F.

- L., Nuryanti, N., & Sudirman, A. (2022). Kewirausahaan Umkm Di Era Digital. In *Cv Widina Media Utama*.
- Sumarto, M. A. (2023). Analisis dan Perancangan Aplikasi Point of Sale (POS) untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) dengan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Studi Komunikasi Dan Media*, 27(1), 17–34.
<https://doi.org/10.17933/jskm.2023.5115>
- Tyrväinen, O., & Karjaluoto, H. (2022). Online grocery shopping before and during the COVID-19 pandemic: A meta-analytical review. *Telematics and Informatics*, 71(December 2021).
<https://doi.org/10.1016/j.tele.2022.101839>