

E-Commerce Pada Umkm Desa Wiralaga Di Mesuji

Nosiel¹, Isnandar Agus²

Jurusan Teknik Infomatika, Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

Jalan Z.A. Pagar Alam No.93, Bandar Lampung, Lampung 35141

Telp : 0721-787214, Faks : 0721-700261

e-mail : nosiel.1611010067@mail.darmajaya.ac.id

e-mail : isnandaragus@darmajaya.ac.id

Abstrak

Desa Wiralaga II kabupaten mesuji merupakan desa kerajinan gerabah yang memiliki potensi untuk ditingkatkan pemasarannya namun kenyataannya dalam pemasaran hanya untuk kalangan tertentu sehingga usaha yang dijalankan tidak maksimal dan terkadang mengalami kerugian yang cukup besar. Tujuan penelitian ini adalah membantu Usaha mikro, kecil dan menengah (UMKM) dalam meningkatkan pemasaran produk-produk UMKM yang ada didesa wiralaga II. Pengembangan perangkat lunak e-commerce ini dibangun dengan menggunakan model pengembangan perangkat lunak prototipe. Tahapan pengembangan dimulai dengan komunikasi, perencanaan secara cepat, model rancangan cepat, pembuatan prototipe, penyerahan dan memberikan umpan balik terhadap pengembangan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemasaran produk-produk UMKM yang ada didesa wiralaga II. Perangkat lunak e-commerce dibangun dengan menggunakan aplikasi berbasis website, sehingga para pelaku usaha dapat mempromosikan hasil usaha dengan mudah. Sasaran utama pemanfaatan teknologi e-commerce ini adalah UMKM-UMKM didesa wiralaga II. Pengguna dari aplikasi ini adalah administrator yang mempunyai hak penuh terhadap pengolahan aplikasi, UMKM merupakan Admin toko yang memiliki hak untuk memasukkan data produk, konsumen yang memiliki hak untuk memilih dan memesan produk. Hasil uji coba dan evaluasi yang dilakukan pada UMKM desa wiralaga II, menunjukkan bahwa dengan memanfaatkan perangkat lunak e-commerce bisa meningkatkan pemasaran produk-produk UMKM.

Kata kunci: *E-commerce, Pemasaran, UMKM*

1. PENDAHULUAN

Usaha mikro kecil dan menengah (UMKM) memiliki peranan yang sangat vital di dalam pembangunan dan pertumbuhan ekonomi, tidak hanya di negara-negara berkembang seperti Indonesia tetapi juga di negara-negara maju. Di Indonesia peranan UMKM selain berperan dalam pertumbuhan pembangunan dan ekonomi, UMKM juga memiliki peranan yang sangat penting dalam mengatasi masalah pengangguran. Tumbuhnya usaha mikro menjadikannya sebagai sumber pertumbuhan kesempatan kerja dan pendapatan. Dengan banyak menyerap tenaga kerja berarti UMKM juga punya peran strategis dalam upaya pemerintah dalam memerangi kemiskinan dan pengangguran. Kontribusi sektor usaha mikro kecil dan menengah terhadap produk domestik bruto meningkat dari 57,84% menjadi 60,34% dalam 5 tahun terakhir. Serapan tenaga kerja pada sektor ini juga meningkat dari 96,99% menjadi 97,22% pada periode yang sama, Sedangkan perkembangan UMKM menurut sektor ekonomi di Provinsi Lampung tahun 2017 berdasarkan jenis usaha antara lain seperti gambar 1 berikut:



Gambar 1. Jumlah UMKM diprovinsi lampung

Daerah desa wiralaga II merupakan desa yang terletak di Kecamatan Mesuji Kabupaten Mesuji Provinsi Lampung. Desa ini memiliki potensi-potensi yang dapat di kembangkan dan beberapa potensi tersebut dalam bentuk UMKM. Potensi tersebut antara lain UMKM Gerabah. UMKM ini merupakan industri rumahan yang dimiliki oleh kelompok usaha

Dari hasil survei dan wawancara dengan pemilik UMKM tersebut dapat dilihat bahwa pendapatan UMKM tersebut tidak stabil, kadang naik dan kadang turun. Hal ini disebabkan oleh pola pemasaran yang mereka terapkan belum menyentuh semua kalangan masyarakat, karena mereka hanya mengikuti festival atau pameran produk di setiap daerah dan melalui teman-teman, selain ini mereka juga telah menggunakan IT seperti Facebook, Instagram, dan Whatsapp tapi hanya terbatas untuk kalangan tertentu.

2. METODE PENELITIAN

Metode prototype terdiri dari 5 tahapan yaitu : komunikasi, perancangan secara cepat, pemodelan perancangan secara cepat, pembuatan prototype, penyerahan sistem/perangkat lunak ke para pelanggan/pengguna. Berikut penjelasan tentang metode prototype :

1. Komunikasi

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah :

a. Wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara menyampaikan sejumlah pertanyaan dari pewawancara untuk di jawab oleh narasumber pemilik UMKM untuk mendapatkan suatu informasi.

b. Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data yang diperoleh dari hasil olahan orang lain berupa dokumen, buku pustaka, jurnal, dengan membaca berbagai bahan penulisan, mengenai permasalahan yang berhubungan dengan penulisan dan khususnya penelitian yang berkaitan karya ilmiah.

c. Observasi/survei

Metode ini digunakan dengan cara terjun langsung dan mengamati apa saja yang di perlukan di UMKM Gerabah untuk menemukan informasi dan pengetahuan yang diperlukan untuk bahan penelitian.

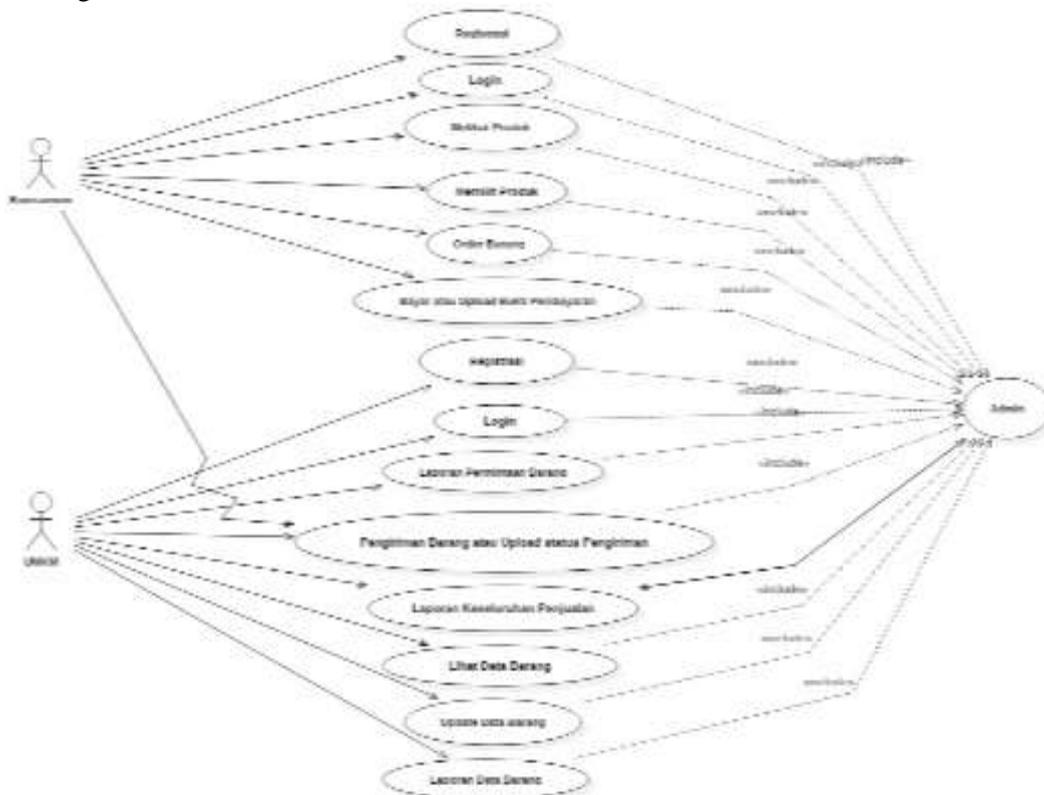
2. Perancangan Secara Cepat

Analisis Kebutuhan Pengguna

Berdasarkan hasil dari komunikasi ini didapat kebutuhan perlunya di bangun E-commerce untuk meningkatkan pemasaran produk-produk UMKM di dusun sidoharjo 1 desa negara Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak.

Dalam peneliti ini mendapatkan data-data dari langkah komunikasi sebelumnya seperti :

1. Data-data tentang UMKM
 2. Profil provinsi
 3. Profil kabupaten
 4. Profil kecamatan atau desa
 5. Profil UMKM-UMKM berikut dengan jenis-jenis produk yang di hasilkan.
3. Pemodelan Perancangan Secara Cepat
 Pembuatan pemodelan dengan menggunakan Use Case diagram, Activity Diagram dan sequence diagram, dan class diagram, hasil dari pemodelan ini.
Use Case Diagram menggambarkan fungsional yang di harapkan sebuah sistem yang dibangun.



Gambar 2. Use case

Tabel 1. Identifikasi Aktor

Nama Aktor	Definisi
Konsumen	Konsumen merupakan orang yang dapat melihat profil provinsi, profil Kabupaten, profil desa, dan melakukan transaksi, melihat produk dan daftar sebagai member.
UMKM	UMKM merupakan orang yang dapat mengecek pengiriman barang, mengupdate pengiriman barang dan menerima laporan permintaan barang, dan dapat mengupdate status pengiriman, dan mendapatkan laporan keseluruhan penjualan, dan dapat melihat data barang, dan update data barang, dan melihat laporan data barang.
Admin	Admin adalah orang yang dapat melakukan menambah UMKM dan menerima verifikasi untuk registrasi UMKM masuk ke E-commerce dan melihat atau menerima laporan keseluruhan penjualan dan mempunyai semua akses.

Tabel 2. Identifikasi *Use Case*

Nama <i>Use Case</i>	Deskripsi	Aktor
Registrasi	Proses mendaftar sebagai Konsumen dan UMKM pada aplikasi E-commerce.	Konsumen dan UMKM
Login	Proses masuk ke dalam aplikasi E-commerce sesuai hak aksesnya.	Konsumen
Melihat produk UMKM	Proses melihat produk UMKM pada aplikasi E-commerce .	Konsumen
Memilih produk	Proses memilih produk pada aplikasi E-commerce.	Konsumen
Order barang	Proses order barang pada aplikasi E-commerce.	Konsumen
Bayar atau upload bukti pembayaran	Proses bayar atau upload bukti pembayaran.	Konsumen
Login	Proses mengecek email/verifikasi pengiriman barang.	UMKM
Laporan permintaan barang	Proses menerima atau mengecek laporan permintaan barang	UMKM
Pengiriman barang/upload status pengiriman	Proses mengolah transaksi pengiriman barang/upload status pengiriman (merubah status pengiriman).	UMKM
Laporan keseluruhan penjualan	Proses menerima dan mengecek laporan keseluruhan penjualan	UMKM
Melihat data Barang	Proses melihat data barang pada aplikasi E-commerce.	UMKM
Mengolah ongkos kirim	Proses mengolah (menambah, menghapus, merubah) data ongkos kirim dan kota tujuan.	UMKM
Mengupdate data barang	Proses mengolah (menambah, menghapus, edit, upload) data barang.	UMKM
Laporan data barang	Proses menerima laporan data barang.	UMKM
Menambah UMKM	Proses mengelola UMKM menambah, menghapus, merubah) data UMKM	Admin
Verifikasi email	Proses menerima kode verifikasi untuk registrasi UMKM masuk ke E-commerce	Admin
Laporan keseluruhan penjualan	Proses menerima dan mengecek laporan keseluruhan penjualan	Admin

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tampilan Halaman Menu Utama Konsumen



Gambar 3. Halaman Utama Menu Konsumen

Pembahasan Hasil Pengujian Software

Hasil pengujian (testing) aplikasi yang telah dibuat menggunakan black box testing. Pengujian ini dimaksudkan untuk mengevaluasi hasil *E-commerce* yang telah dibuat. Pengujian Black box ini dilakukan ketika aplikasi telah dianggap selesai dan pengujian ini adalah tahap terakhir sebelum aplikasi benar-benar dipublikasikan atau didistribusikan secara umum.

Pengujian Halaman Home Pelanggan

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua menu tampil dengan baik dan jelas
2.	Smartphone android Oppo F7	Menu tampil dengan baik dan jelas .

Pengujian Registrasi Konsumen

No	User	Tindakan	Keterangan
1.	Konsumen	Jika user mengisi form registrasi dengan lengkap	Data user otomatis di simpan di database

Pengujian Login konsumen

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Tombol berfungsi dengan baik dan lancar.
2.	Smartphone android Oppo F7	berfungsi dengan baik dan lancar.

Pengujian Menu Profil Konsumen

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua item menu tampil dengan sempurna.
2.	Smartphone android Oppo F7	Menu tampil dengan sempurna.

Pengujian Menu Melihat Produk

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua produk tampil dengan sempurna.
2.	Smartphone android Oppo F7	Produk tampil dengan sempurna.

Pengujian Menu Memilih Produk

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua produk tampil dengan sempurna.
2.	Smartphone android Oppo F7	Produk tampil dengan sempurna.

Pengujian Menu Check Out

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua detail harga dan produk tampil dengan sempurna.
2.	Smartphone android Oppo F7	Detail harga dan produk tampil dengan sempurna.

Pengujian Menu Buat Pesanan

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua item pesanan tampil dengan sempurna.
2.	Smartphone android Oppo F7	Item pesanan tampil dengan sempurna

Pengujian Menu Bayar atau Upload Bukti Pembayaran

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Tombol berfungsi dengan baik dan lancar sesuai fungsinya
2.	Smartphone android Oppo F7	Fitur tombol berfungsi dengan baik dan lancar.

Pengujian Menu Konfirmasi Pembayaran Berhasil

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Tombol berfungsi dengan baik dan lancar dan transaksi berhasil.
2.	Smartphone android Oppo F7	Fitur tombol berfungsi dengan baik dan lancar,transaksi berhasil.

Pengujian Menu Invoice

No	Perangkat	Keterangan
1.	Laptop ROG Strix GL503 ge	Semua detail harga dan produk tampil dengan sempurna.
2.	Smartphone android Oppo F7	Detail harga dan produk tampil dengan sempurna

4. SIMPULAN

Berdasarkan pembahasan *E-commerce* Pada UMKM Dusun Sidoharjo 1, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Dapat membantu meningkatkan pemasaran produk-produk UMKM di Dusun Sidoharjo 1.
2. Dengan *E-commerce*, perkembangan perekonomian masyarakat bisa meningkat
3. Dengan perangkat lunak *E-commerce* ini semua transaksi penjualan, pembelian itu bisa dilakukan dengan online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mira Susanti. (2017). *Pemanfaatan E-commerce Untuk Mendukung UMKM Dalam Pemasaran. Prosiding Seminar Nasional SISFOTEK*, 3584, 201–208.
- [2] Handaru Eri Pramudiya. (2015). *Pengimplementasian CRM Pada Pembangunan E-commerce untuk Usaha Mikro Kecil Menengah*. Dolannan Puzzle, 257–268.
- [3] Hani Atun Mumtahana. (2017). *khazanah informatika Pemanfaatan Web E-commerce Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran*, 3(1), 6–15.
- [4] Taufiq Rizaldi. (2017). *Pemanfaatan E-commerce sebagai Strategi Peningkatan Pemasaran UMKM*, 97–100.
- [5] Muhardoko, A. (2018). *RANCANG BANGUN APLIKASI E-COMMERCE UNTUK PENINGKATAN PENJUALAN DAN DAYA SAING USAHA PADA UMKM (Studi Kasus di HF Batik Putra Wiradesa)*. *Surya Informatika*, 5(1), 17–23.
- [6] Guna, M., Daya, M., Dalam, S., & Asean, M. E. (2013). *Optimalisasi Pemanfaatan Teknologi Informasi Komunikasi Berbasis E-commerce Sebagai Media Pemasaran Usaha Kecil Menengah Guna Meningkatkan Daya Saing Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asean 2015*. *Economics Development Analysis Journal*, 2(2), 135–139.

- [7] Fergiawan Listianto, Fauzi, Rita Irviani, K. (2017). *Aplikasi E-commerce Berbasis Web Mobile Pada Industri Konveksi Seragam Drumband Di Pekon Klaten Gadingrejo Kabupaten Pringsewu. Jurnal TAM (Technology Acceptance Model)*, 8(2), 146–152.
- [8] Nugroho, A. (2009). *Rekayasa Perangkat Lunak menggunakan UML dan JAVA*. Yogyakarta: ANDI.
- [9] Roger S.Pressman, P. (2012). *REKAYASA PERANGKAT LUNAK*. Yogyakarta: ANDI.
- [10] Azima, M. F. (2018). Teknologi Informasi E-Complaint pada Perguruan Tinggi. *Jurnal Informatika*, 18(2), 116-123.
- [11] Jonathan, W., & Lestari, S. (2015). Sistem informasi UKM berbasis website pada desa Sumber Jaya. *Jurnal Teknologi Informasi dan Bisnis Pengabdian Masyarakat Darmajaya*, 1(1), 1-16.
- [12] Agus, I. (2017, October). Rancang Bangun Aplikasi Prediksi Service Berkala Kendaraan Pelanggan Pt. Astra Internasional Daihatsu Berbasis Web. In *Prosiding Seminar Nasional Darmajaya* (Vol. 1, No. 1, pp. 273-281).