

Penerapan E-Commerce dalam Kegiatan Pemasaran Produk Kerajinan Tangan di Kecamatan Tegallalang

Ni Wayan Deriani, Anggun Nugroho

STMIK STIKOM Bali

Jln. Raya Puputan Renon No. 86 Denpasar , (0361) 244445

e-mail: deriani@stikom-bali.ac.id

Abstrak

Salah satu kerajinan yang berkembang adalah kerajinan patung di daerah Tegallalang Gianyar. Namun melihat lokasi dan fasilitas yang mendukung di daerah Tegallalang, para pengerajin patung memiliki kesulitan untuk memasarkan barang kerajinannya. Melihat permasalahan tersebut diatas maka salah satu cara yang bisa dilakukan adalah memasarkan patung kerajinan di daerah Tegallalang menggunakan media internet atau e-commerce. Cara ini yakni dengan membangun sebuah website portal yang bisa digunakan oleh semua pedagang untuk memasarkan patung kerajinannya. Metode penelitian ini dimulai dari Pendefinisian permasalahan, Pengumpulan data baik melalui survei maupun studi literatur, pemodelan sistem, Perancangan basis data, proses selanjutnya adalah Pengembangan sistem e-commerce, Pengujian terhadap perangkat lunak, Pengujian sistem, dan yang terakhir adalah Pengambilan kesimpulan. Dalam sistem ini pedagang bisa menumpang menjual patung kerajinannya dengan cara mendaftar di website yang disediakan, seakan-akan pedagang yang menggunakan website serasa menggunakan website sendiri. Kelebihan lain dari pembuatan portal website ini adalah pedagang tidak perlu membangun website baru, tidak perlu membangun perangkat koneksi tidak perlu juga mencari sumber daya untuk mengelola website ini. Karena itu semua sudah dilakukan oleh sistem.

Kata kunci: e-commerce, kerajinan tangan, patung, Tegallalang

Abstract

One is the growing craft craft area Tegallantang statue in Gianyar . However the view and the location of facilities in the area that support Tegallantang , the craftsmen have difficulty sculpture handicraft goods to market. Looking at the problem above then one way to do this is to market Tegallantang statue crafts in the area using the internet or e - commerce . This way is by building a website portal that can be used by all traders to market their craft sculpture . Research Methods is starts from the problem definition, collected data through surveys and literature studies, system modeling, database design, the next process is the development of e-commerce system, testing the software, testing systems, and the latter is Taking the conclusion. In this system the trader can sell the statue handicraft ride by registering at the website provided , as if traders were using seemed website using your own website . Another advantage of making this portal website is a trader does not need to build new website , no need to build the connection does not need to also find the resources to manage this website . Because it's all been done by the system .

Keywords: e-commerce, handicrafts, sculpture, Tegallalang

1. Pendahuluan

Sebagai salah satu daerah tujuan wisata Bali sudah sangat terkenal ke seluruh plosok dunia. Hampir setiap hari ribuan wisatawan berkunjung ke Bali. Sehingga banyak sektor dunia pariwisata yang berkembang, mulai dari hotel, restoran , penyedia transportasi sampai dengan kerajinan tradisional. Semua sektor ini berkembang dengan pesatnya seiring dengan perkembangan jumlah wisatawan yang terus meningkat tiap harinya.

Khusus untuk kerajinan tangan berjenis patung salah satu sentra pengerajin kerajinan patung di Bali terletak di kecamatan Tegallalang Kabupaten Gianyar. Didaerah ini hampir setiap rumah memiliki artshop untuk menjual patung kerajinannya. Maka tidak jarang wisatawan yang ingin mencari souvenir berupa patung, atau wisatawan yang ingin membeli patung dan kemudian untuk dijual kembali banyak datang ke Tegallalang.

Tegallalang sendiri terletak di Kabupaten Gianyar, kurang lebih 45 menit perjalanan dari kota Denpasar. Di daerah ini wisatawan bisa memilih sesuai selera patung yang diinginkannya. Tetapi melihat jaraknya yang lumayan jauh dari pusat perkotaan dan kurangnya pemasaran maka tidak jarang belakangan ini wisatawan enggan mencari langsung ke daerah Tegallalang, mereka cenderung mencari kerajinan tangan patung di daerah perkotaan yang cenderung lebih mahal.

Melihat permasalahan tersebut diatas maka salah satu cara yang bisa dilakukan adalah memasarkan patung kerajinan di daerah Tegallalang menggunakan media internet atau e-commerce. Cara ini yakni dengan membangun sebuah website portal yang bisa digunakan oleh semua pedagang untuk memasarkan patung kerajinannya. Dalam sistem ini pedagang bisa menumpang menjual patung kerajinannya dengan cara mendaftar di website yang disediakan, seakan-akan pedagang yang menggunakan website serasa menggunakan website sendiri. Kelebihan lain dari pembuatan portal website ini adalah pedagang tidak perlu membangun website baru, tidak perlu membangun perangkat koneksi tidak perlu juga mencari sumber daya untuk mengelola website ini. Karena itu semua sudah dilakukan oleh sistem.

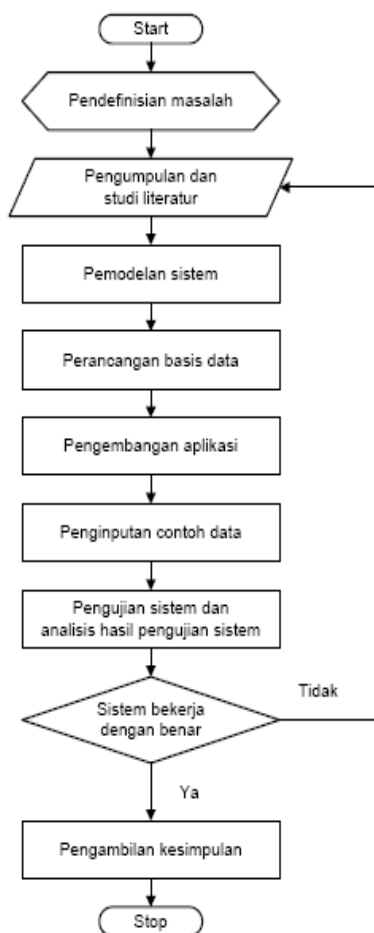
2. Metode Penelitian

2.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di STMIK STIKOM Bali, Jl. Raya Puputan No. 86 Renon, Denpasar-Bali dan pada beberapa tempat kerajinan tangan di Kecamatan Tegallalang.

2.2 Alur Analisis

Berikut ini adalah diagram alur penelitian yang dilakukan:



Gambar 1. Diagram Alur Penelitian

Alur analisis dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pendefinisian permasalahan dari sistem yang ingin dibuat untuk menambah pemahaman mengenai hal tersebut.
2. Pengumpulan data yang berhubungan dengan perancangan dan pembuatan sistem e-commerce, baik melalui survei maupun studi literatur.
3. Pemahaman terhadap proses-proses yang terjadi, sehingga dapat dilakukan suatu pemodelan sistem.
4. Perancangan basis data yang akan digunakan untuk menampung barang, pedagang dan proses transaksi.
5. Pengembangan sistem e-commerce.
6. Pengujian terhadap perangkat lunak yang telah dibuat, dengan cara memasukkan beberapa contoh data.
7. Pengujian sistem dan analisis hasil pengujian sistem.
8. Pengambilan kesimpulan.

2.3 Literatur

2.3.1 Sumber Literatur

Data diperoleh dari buku-buku, jurnal dan artikel-artikel dari internet yang berhubungan dengan pembuatan perangkat lunak e-commerce, penjualan, dan transaksi online.

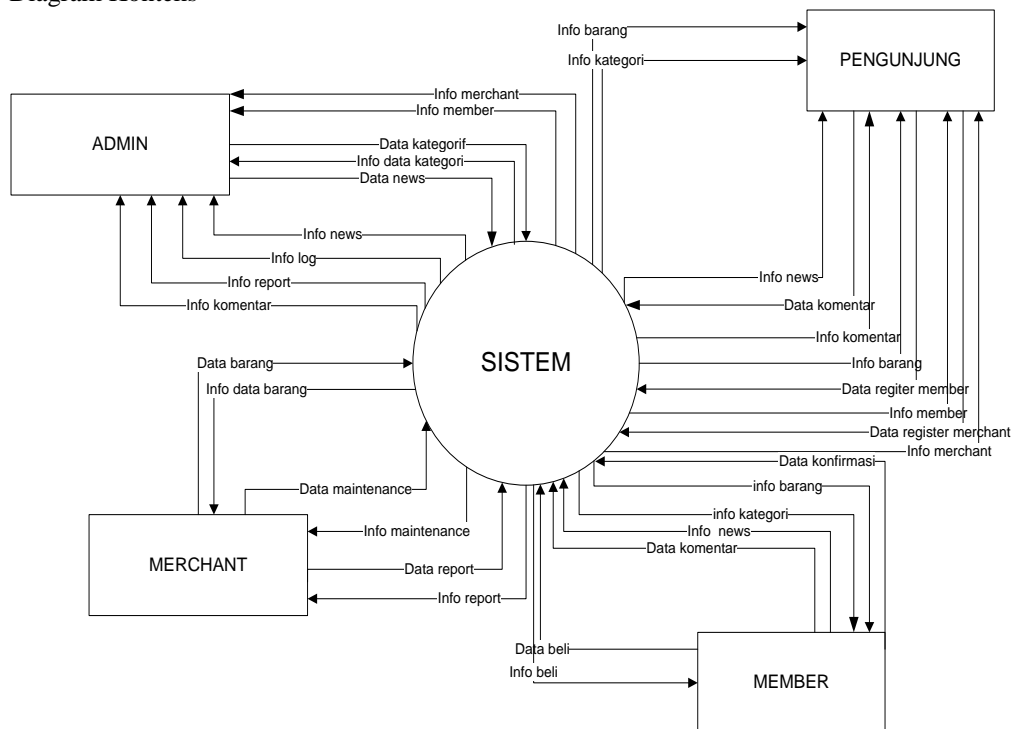
2.3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menggunakan 2 metode yaitu metode wawancara dan studi literatur. Metode wawancara dilakukan dengan pedagang patung di daerah Tegallalang untuk menentukan proses penjualan yang sesuai dengan kondisi sebelumnya. Metode studi literatur yaitu mengumpulkan data dari buku-buku referensi, modul-modul yang relevan dengan objek permasalahan.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil dan Pembahasan

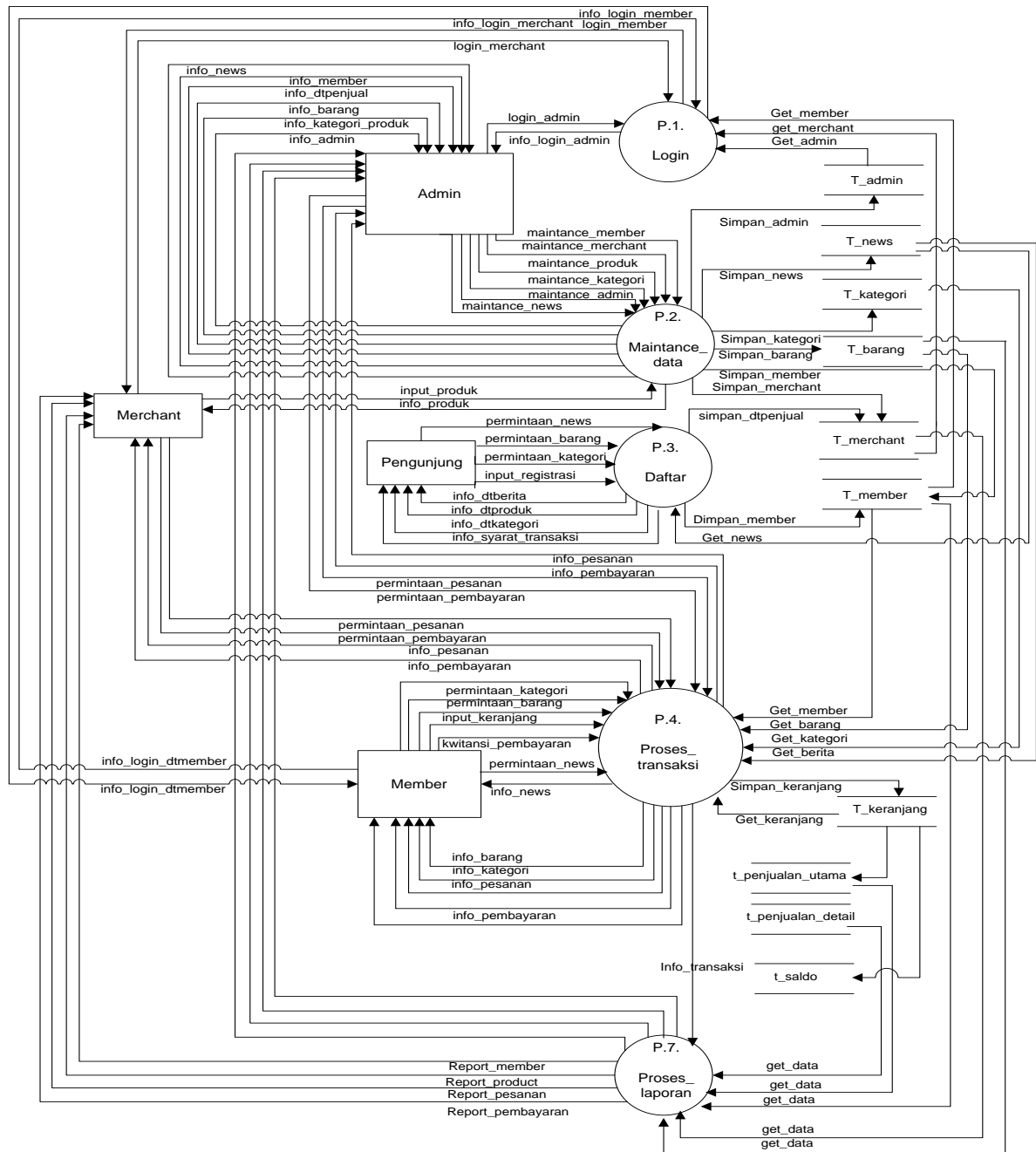
3.1.1 Diagram Konteks



Gambar 2. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah gambaran umum dari system, yang menampilkan hubungan antara system dengan user yang terlibat dalam penggunaan system. Dalam system ini terdapat empat buah user yaitu Admin, Merchant, Member dan User biasa. DFD Level 0.

3.1.2 Diagram Level 0

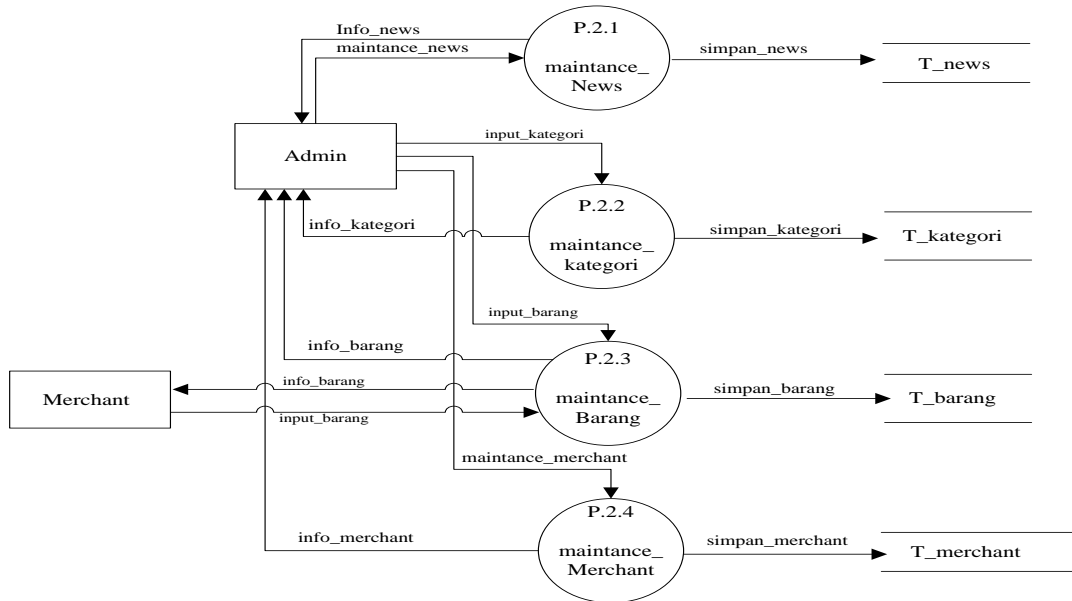


Gambar 3. DFD Level 0

DFD Level 0 adalah gambaran lebih detail tentang alur dari sistem yang dibuat, yang menggambarkan alur dari user ke proses dan proses ke entitas dalam database. Dalam diagram ini juga digambarkan bagaimana akses sebuah data, penyimpanan data dalam sebuah proses dan yang lainnya.

3.1.3 Diagram Level 1

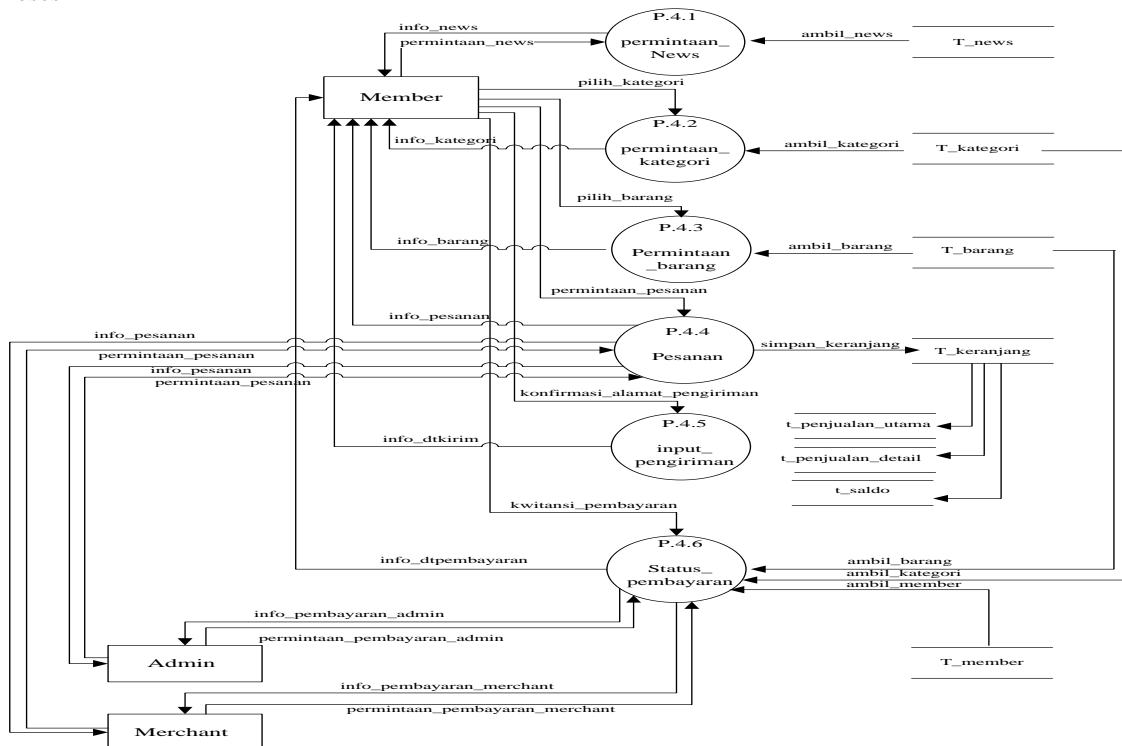
a. Proses 2



Gambar 4 DFD Level 1 Proses

Pada diagram konteks level 1 proses 2 menggambarkan alur data lebih mendetail dari proses maintenance yang ada dilevel 0. Dalam diagram ini dijelaskan lagi maintenance apa saja yang dimaksud dalam proses maintenance di DFD Level 0

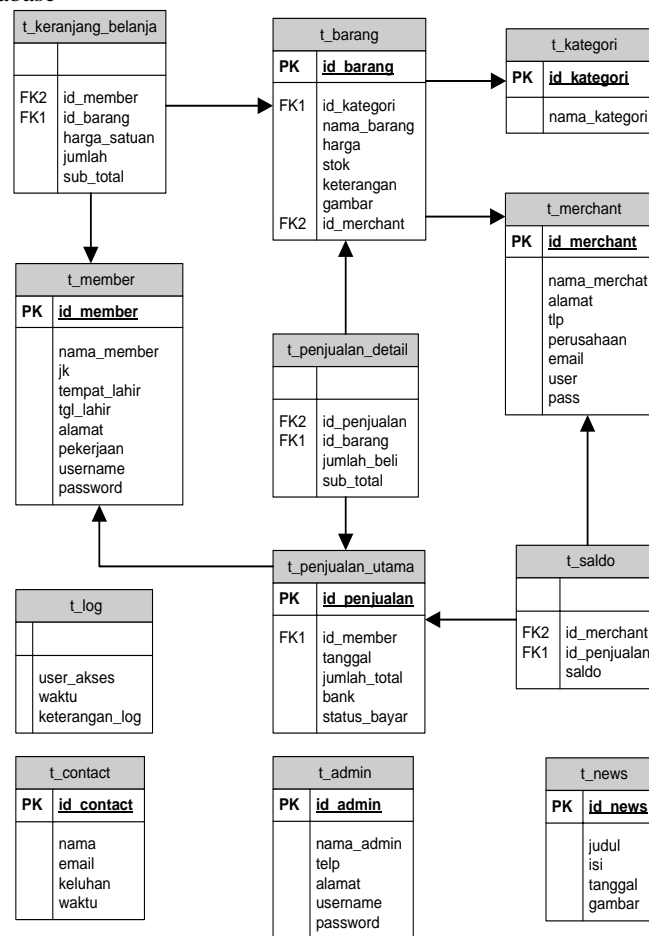
b. Proses 4



Gambar 5. DFD Level 1 Proses 4

Diagram diatas menggambarkan tentang proses detail dari transaksi yang digambarkan pada proses DFD level 0, proses tersebut menjelaskan bagaimana alur data yang ada baik dari member, admin maupun penjual.

3.1.4 Konseptual Database

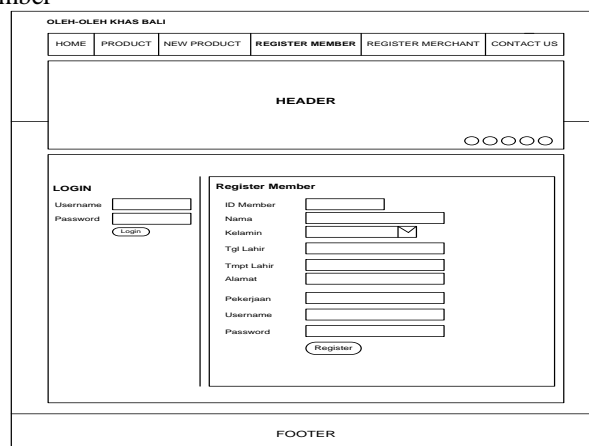


Gambar 6. Konseptual database

Konseptual database adalah gambaran bagaimana hubungan table yang database. Dalam konseptual database terlihat bagaimana hubungan antara primary key dan foreign key yang ada dalam database.

3.2 Analisa dan Desain Sistem

a. Halaman Register Member



Gambar 7. Halaman register member

b. Halaman Register Merchant

Gambar 8. Halaman register merchant

c. Merchant Product

Gambar 9. Halaman Merchant Add Product

d. Halaman Product Member

Gambar 10 Halaman produk member

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

1. Sistem ini diterapkan dikecamatan Tegallalang dan diperuntukan untuk pedagang (merchant) untuk mengelola barang dan promosinya.
2. Sistem ini akan dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database menggunakan MySQL.
3. Ada tiga user yang ada dalam sistem ini, yaitu admin, merchant dan pembeli.
4. Pengambilan data baik berupa barang , data dan yang lainnya diambil dari pengerajin di kecamatan Tegallalang.
5. Sistem ini diharapkan mampu membantu para pengrajin khususnya yang berada ditegallalang dalam memasarkan produk kerajinannya.

4.2 Saran

1. Tampilan websiste masih standar, kurang variasi agar lebih menarik untuk user.
2. Untuk pembeli nantinya bisa ditambahkan fitur untuk mencatat log dari pembelian.
3. Diperlukannya sosialisasi penggunaan sistem kepada pemakai agar website yang dibuat lebih maksimal membantu pemasaran produk kerajinan.

Daftar Pustaka

- [1] Junaedi, Fajar. Pemrograman PHP untuk Membuat Web Dinamis, Anindya, Yogyakarta, 2005.
- [2] Sano. Dian V. 24 Jam menguasai HTML, JPS, dan MySQL, Andi, Yogyakarta, 2005
- [3] Sutabri, Tata. Analisa Sistem Informasi, Andi, Yogyakarta, 2004
- [4] Wahana Komputer. Panduan Lengkap Menguasai Pemrograman dengan PHP. Adny, Yogyakarta, 2006
- [5] Dewi Irmawati. Pemanfaatan e-commerce dalam dunia bisnis. Jurnal Ilmiah Orasi Bisnis – ISSN: 2085-1375. Edisi Ke-V, November 2011: 97
- [6] Vida Davidavičienė¹, Jonas Tolvaišas², Measuring quality of e-commerce websites: case of Lithuania, economics and management: 2011. 726