

E-COMMERCE USAHA KECIL DAN MENENGAH KOTA PALEMBANG

Hetty Meileni¹⁾, Desi Apriyanti²⁾, dan Cindy Indah Pratiwi³⁾

¹Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jln. Srijaya Negara Bukit Besar, Palembang, 30139

²Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jln. Srijaya Negara Bukit Besar, Palembang, 30139

³Manajemen Informatika, Politeknik Negeri Sriwijaya, Jln. Srijaya Negara Bukit Besar, Palembang, 30139

E-mail: hmeileni@gmail.com

Abstract

The purpose of writing this report is to solve the problem in the city of Palembang, about the sales container of small and medium enterprises (UKM) that do not exist. The solution of the problem is Palembang city requires a system of information on the sale of UKM to support the improvement of the sales system in the Industry ERA 4.0. The benefits of this information system is to facilitate the seller in selling the product through UKM E-Commerce, and this information system can also facilitate the buyer in purchasing UKM products in the city of Palembang without having to come to the store or come to the sales stand. Data is collected based on direct observation of activities related to informatics learning. The result is the information system of small and medium enterprises (UKM) in Palembang city. The conclusion is that the small and medium business information system (UKM) uses PHP and MySQL programming language that can be accessed by the Admin, UKM product vendor, and buyer through a browser that can increase sales and become a container of UKM in Palembang.

Keywords: *E-Commerce, Palembang City, Information System, Small and Medium Enterprises, Containers.*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan permasalahan yang ada di Kota Palembang, mengenai wadah penjualan dari Usaha Kecil dan Menengah (UKM) yang belum ada. Solusi dari masalah tersebut ialah, Kota Palembang memerlukan suatu sistem informasi mengenai penjualan pada UKM guna menunjang peningkatan sistem penjualan di era industri 4.0. Adapun manfaat sistem informasi ini yaitu memudahkan penjual dalam menjual produk ukmnnya melalui E-Commerce UKM, dan sistem informasi ini juga dapat memudahkan pembeli dalam melakukan pembelian produk-produk UKM di Kota Palembang tanpa harus datang ke toko maupun datang ke *stand* penjualan. Data dikumpulkan berdasarkan pengamatan langsung terhadap kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan pembelajaran informatika. Hasilnya yaitu Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang. Kesimpulan yang didapat adalah Sistem

Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL yang dapat diakses oleh Admin, Penjual Produk UKM, dan Pembeli melalui *browser* yang dapat meningkatkan penjualan dan menjadi wadah UKM di Palembang.

Kata Kunci : *E-Commerce*, Kota Palembang, Sistem Informasi, Usaha Kecil Dan Menengah, Wadah.

PENDAHULUAN

Ekonomi Kreatif atau disebut Industri Kreatif merupakan industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Dalam hal ini, industri kreatif dapat diartikan sebagai kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi. Badan Pusat Statistik mencatat jumlah wirausaha non-pertanian di Indonesia pada 2016 yang berada di angka 3,1% dari seluruh total populasi penduduk. Meski meningkat dan telah melampaui syarat minimal kesejahteraan sebesar 2%, tapi catatan tersebut tidak bisa dikatakan baik. Alasannya, jumlah wirausaha di Indonesia masih kalah dibandingkan negara tetangga, seperti Perekonomian Sumatera Selatan triwulan III 2017 terus menunjukkan perbaikan dibandingkan

triwulan-triwulan sebelumnya. Di tengah keterbatasan sumber daya manusia, optimisme hadir dari segmen usaha mikro di sektor industri kreatif. Artinya, pertumbuhan industri kreatif berada di atas sektor listrik, gas, air bersih, pertambangan, pertanian, peternakan, kehutanan, perikanan, dan pengolahan. Sektor fesyen, kuliner, dan kerajinan tangan menjadi pilar pertama industri ekonomi kreatif dan bidang usaha yang meningkat paling signifikan. Industri ekonomi kreatif yang dikelola secara tepat dan baik dapat meningkatkan nilai tambah dan daya saing, guna memicu tumbuhnya inovasi dan kreativitas guna mewujudkan industri kreatif yang dapat menggairahkan perekonomian di daerah.

Untuk meningkatkan potensi ekonomi kreatif kota Palembang diperlukan adanya pemetaan industri kreatif. Sampai saat ini belum ada gambaran yang jelas mengenai kondisi industri kreatif di Kota Palembang yang

dapat dijadikan bahan dasar untuk melakukan analisis, pembuatan kebijakan atau pengambilan keputusan yang signifikan bagi pertumbuhan ekonomi kreatif di kota Palembang. Kendala yang dihadapi oleh sebagian besar Usaha Kecil dan Menengah (UKM) di kota Palembang adalah dalam memasarkan produk. Produk yang mereka hasilkan belum cukup terkenal di masyarakat. Karena penjualan yang mereka lakukan masih bersifat konvensional, sehingga jaringannya belum cukup luas. Untuk itu diperlukan sebuah wadah yang dapat digunakan untuk menampung hasil karya pelaku-pelaku UKM kota Palembang melalui E-Commerce UKM Kota Palembang berbasis Website.

Permasalahan

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Ekonomi kreatif masyarakat kota Palembang belum teridentifikasi dan tepetakan dengan jelas.
2. Klasterisasi ekonomi kreatif belum ada sehingga belum diketahui jenis ekonomi kreatif yang memiliki potensi lebih.
3. Belum adanya wadah bagi pelaku-pelaku UKM masyarakat kota Palembang dalam memasarkan

produknya secara luas.

Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengelompokkan dan memetakan potensi ekonomi kreatif masyarakat kota Palembang sehingga diperoleh informasi mengenai pengelompokan potensi ekonomi kreatif. Sasaran utama penelitian ini adalah meneliti, mengeksplorasi, dan mengelompokkan karakteristik ekonomi kreatif masyarakat kota Palembang dan mengimplementasikannya dengan mengembangkan perangkat lunak yang mampu beroperasi di banyak perangkat elektronika yang memiliki platform sendiri. Sehingga memberikan gambaran lebih interaktif mengenai potensi ekonomi kreatif masyarakat kota Palembang menggunakan *E-commerce*.

TINJAUAN PUSTAKA

Industri kreatif adalah bentuk pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu dengan cara menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu (Sumotarto, 2010).

Industri dikelompokkan berdasarkan jumlah unit usaha, jumlah tenaga kerja dan nilai investasi. (Ekawati dan Yulis, 2013) telah melakukan penelitian tentang Klasifikasi Usaha Kecil Dan Menengah (UKM) Sektor Industri Dengan Metode Fuzzy C-Means Clustering Wilayah Kota

Cilegon.

(Setiaji, 2012) dalam penelitiannya mengenai Sistem Informasi Geografis Industri Di Kabupaten Kudus telah memetakan industri di Kabupaten Kudus dengan menggunakan GIS.

Dina (2016) Hasil observasi di lapangan menunjukkan belum adanya dukungan dan tingkat pengetahuan yang masih minim dari instansi terkait mengenai industri kreatif. Hal ini dikarenakan belum dibaginya sektor-sektor industri kreatif yang ada berdasarkan 14 bidang ekonomi kreatif. Hasil pemetaan memperlihatkan bahwa di kawasan urban Palembang industri kreatif yang paling banyak dilakukan adalah layanan komputer dan piranti lunak, penerbitan dan percetakan, video, film dan fotografi, kerajinan dan periklanan.

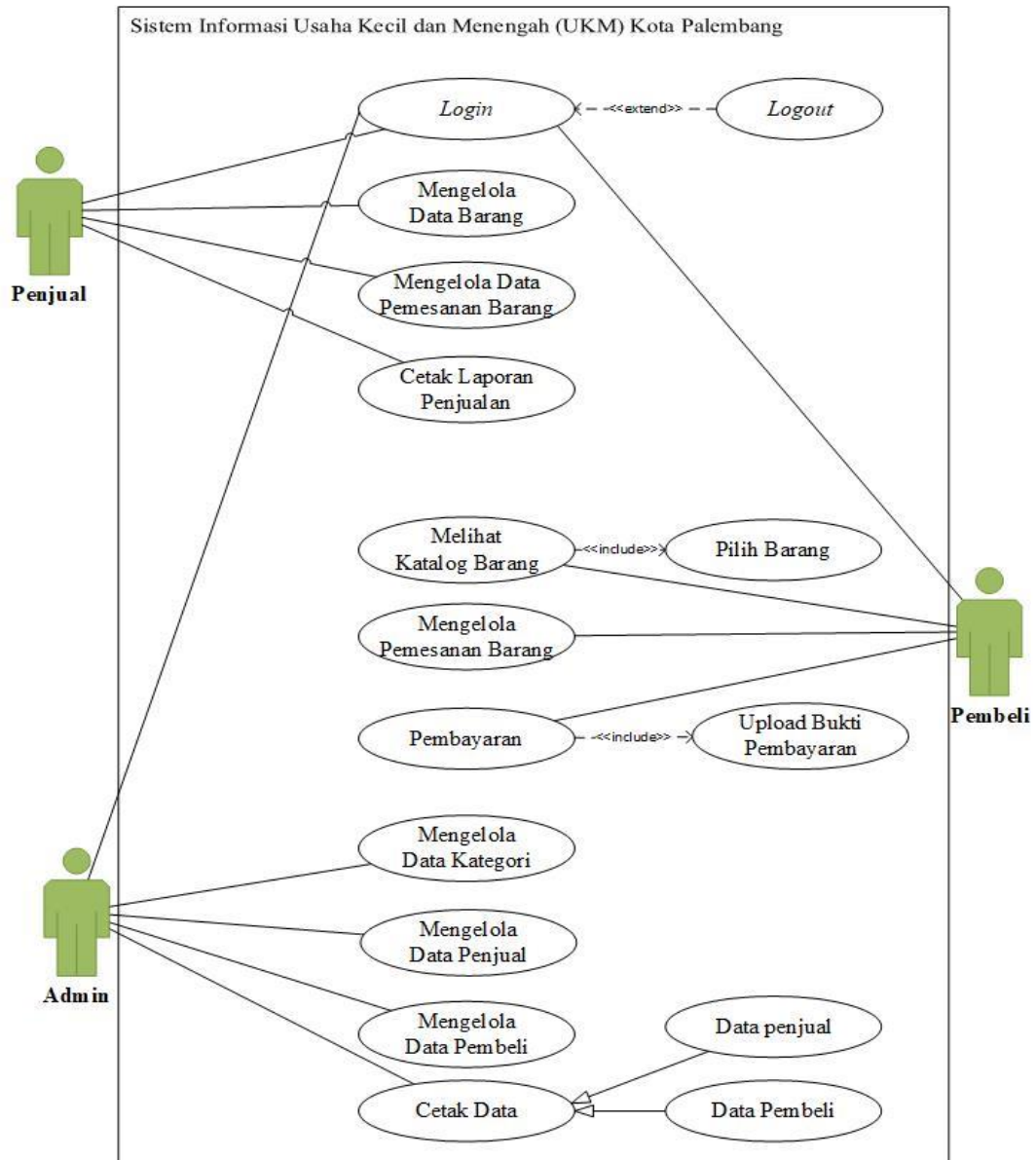
METODE PENELITIAN

Desain model yang digunakan dalam membangun sistem informasi pemetaan ekonomi kreatif ini adalah menggunakan perancangan OOD (Object Oriented Desain) dan tools yang digunakan adalah *Unified Modelling Language* (UML).

OOD adalah metode yang membawa kita ke dekomposisi berorientasi objek. Dengan menerapkan desain berorientasi objek, dapat menciptakan perangkat lunak yang tangguh dengan meminimalisasi penulisan ekspresi serta mengurangi risiko yang melekat dalam pengembangan sistem perangkat lunak yang kompleks. Desain model yang termasuk di dalam UML adalah *use case diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*, *activity diagram*, *state diagram*, *collaboration diagram*. Teknik pengumpulan dan analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, studi pustaka, dan interview.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram *Use Case* merupakan diagram yang dirancang sebagai gambaran umum dari sistem yang menggambarkan sistem secara keseluruhan dari sistem yang ada. Berikut ini merupakan rancangan diagram *use case* Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang.

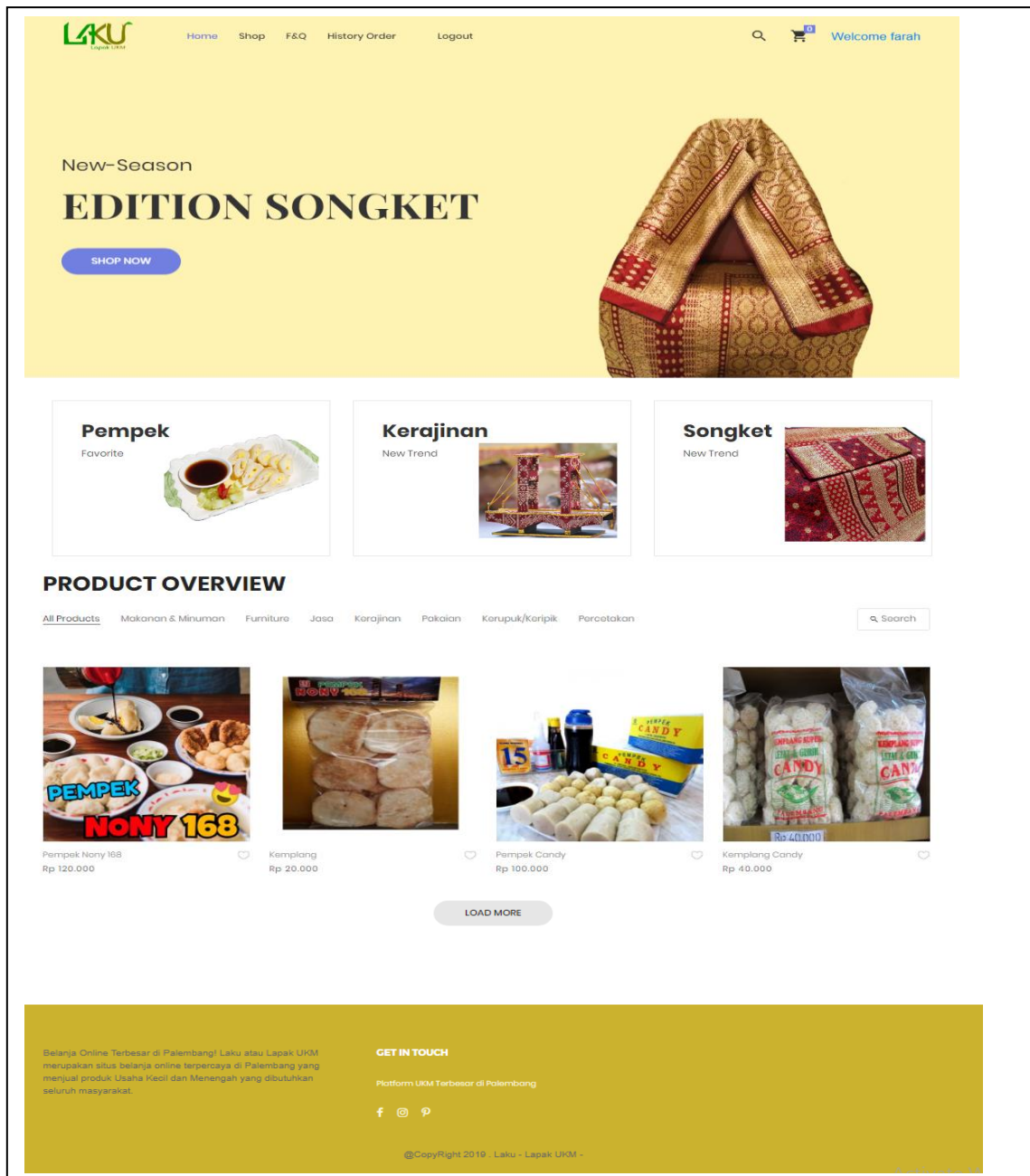


Gambar 1. Use Case Diagram

Tampilan Halaman *Home* Pembeli

Berikut ini adalah tampilan halaman pembeli. Dimana proses pembelian barang ukm terjadi di halaman

pembeli mulai dari memasukkan barang ke keranjang, *checkout*, mengupload bukti pembayaran, ubah *profile*, ubah *password*.

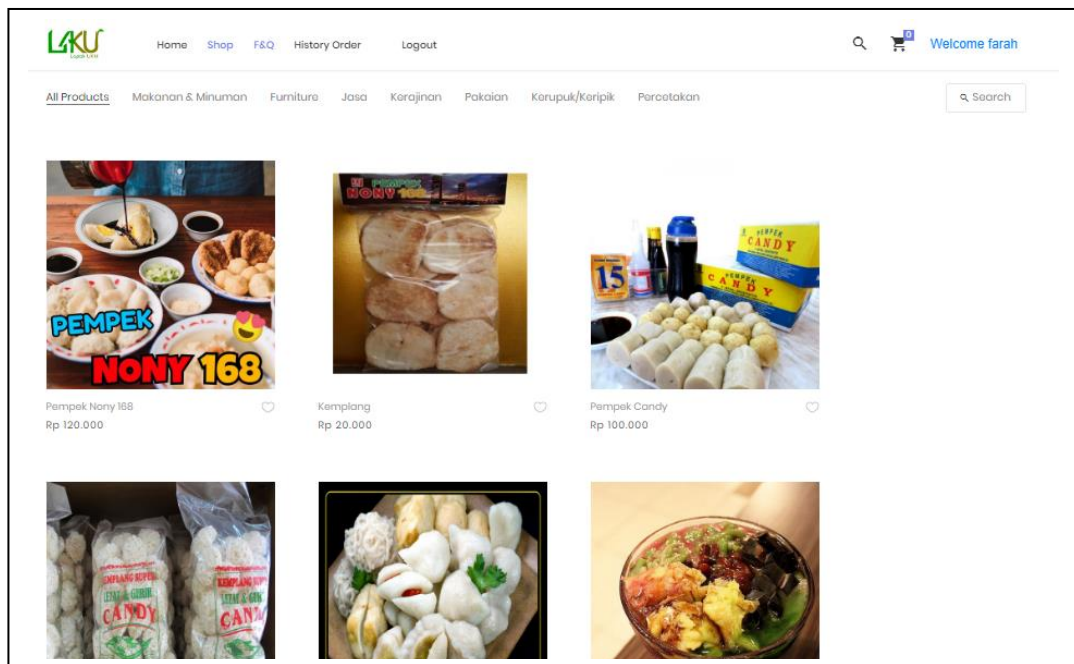


Gambar 2. Tampilan Halaman Home Pembeli

Tampilan Halaman Shop Pembeli

Gambar dibawah ini menunjukkan tampilan halaman shop pembeli, menampilkan produk yang dipilih.

Pembeli dapat mencari nama UKM dan memilih produk yang ada pada UKM tersebut.



Gambar 3. Tampilan Halaman Shop Pembeli

Sistem Informasi Usaha Kecil dan Menengah (UKM) Kota Palembang telah selesai dibangun dimana terdiri dari analisis masalah, perancangan sistem, perancangan aplikasi dan pemeliharaan sistem. Pada tahap analisis menjelaskan tentang kebutuhan perangkat lunak sebelum aplikasi dibangun diantaranya yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Tahap perancangan sistem menjelaskan langkah-langkah merancang sistem yang akan dibangun.

Sistem ini telah berjalan sesuai dengan kebutuhan fungsional Masyarakat Palembang inginkan dan dibutuhkan untuk mempermudah dalam melakukan proses penjualan produk UKM. Serta belum tersedianya wadah untuk Penjualan

produk Pelaku UKM di Kota Palembang. Dengan adanya sistem yang baru, penjualan produk UKM di Kota Palembang menjadi lebih efektif dan efisien.

SIMPULAN

Pada Sistem ini Penjual dapat menjual produk UKMnya dan dapat mencetak laporan penjualannya. Pembeli dapat membeli produk UKM tanpa harus datang ke toko dan metode pembayarannya sistem *transfer*. Informasi data penjualan yang banyak dapat di *monitoring* oleh penjual dan lebih hemat, cepat dan aman dalam proses *memonitoringnya*.

Untuk pengembangan lebih lanjut,

Sistem Informasi ini bisa dijadikan Aplikasi Android agar lebih fleksibel bagi pengguna dan lebih praktis dalam proses jual beli hanya membuka aplikasi. Sistem Informasi ini diharapkan bisa menjadi integrasi antar pengusaha di Kota Palembang dengan beragam sektor UKM dan adanya video pelatihan tentang usaha

di *website*. Untuk pengembangan lebih lanjut, sistem ini bisa dikembangkan lagi dengan tambahan fitur-fitur baru seperti fitur pengelolaan pembayaran dengan akses dari bank pada bagian penjual sehingga tidak memerlukan *upload* bukti pembayaran karena akan langsung masuk notifikasi ke penjual.

DAFTAR PUSTAKA

- 1) Abdurachman, 2008. "Analisis Karakteristik Kawasan Wisata Tepi Sungai Musi Palembang". Universitas Gadjah Mada.
- 2) Amalia. Fuji, 2011. "Arahan Penataan Kawasan Ulu dan Ilir Tepian Sungai Musi Palembang Ditinjau Dari Karakteristik Spasial". Universitas Gadjah Mada.
- 3) Drastiani. Rizka, 2013. "Pengembangan Kawasan Tangga Buntung Sebagai Creative Cluster Industry Dikawasan Wisata Tepian Ilir Sungai Musi". Universitas Gadjah Mada.
- 4) Melita.Dina.2010. "Pemetaan Industri Kreatif Dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kawasan Urban Di Kota Palembang" . Universitas Kristen Maranata.
- 5) Untari. Rustina, 2005. "Pola pertumbuhan klaster industry kecil di Indonesia". Institut Teknologi Bandung.