

PENDEKATAN E-COMMERCE SEBAGAI MEDIA UNTUK PENGEMBANGAN MODEL PEMASARAN PRODUK INDUSTRI KREATIF IKM BANTEN ART

Nurul Ummi¹, Rizal²

^{1,2}Jurusan Teknik Industri Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
Jl. Jendral Sudirman Km.3 Cilegon

nurul.ummi@untirta.ac.id¹, rizal22.rd@gmail.com²

Abstrak

Industri kecil Menengah (IKM) Banten Art merupakan IKM industri kreatif yang memproduksi kerajinan tangan handycraft gypsum berupa miniatur bangunan, hewan atau ciri khas Kota Serang dan Banten yang berlokasi di kota Serang. Latar belakang penelitian ini adalah adanya kesulitan bagi IKM Banten art dalam promosi pemasaran produk hasil kerajinan, hal ini dikarenakan kurangnya sarana promosi sehingga masyarakat tidak mengetahui keberadaan IKM Banten art sehingga produk kerajinan yang dihasilkan kurang dikenal oleh masyarakat luas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah membuat rancangan sistem pemasaran e-commerce berbasis website untuk IKM "Banten Art" untuk memperkenalkan produk industri kreatif kota Serang kepada masyarakat luas sehingga manajemen pemasaran IKM Banten Art dapat tertata secara efektif. Diharapkan dengan menggunakan media pemasaran e-commerce berbasis website sebagai sarana promosi produk IKM Banten art, dapat meningkatkan omzet penjualan sebesar 30% dan meningkat seterusnya. Website ini dirancang dengan menggunakan software Joomla dengan component virtuemart. Metode penelitian yang dilakukan untuk merancang website ini adalah dengan membuat analisis kebutuhan sistem yang terdiri atas kebutuhan fungsional dan non fungsional, perancangan desain sistem yang terdiri dari DFD, entity relationsip diagram, dan kamus data, perancangan database dan terakhir adalah merancang aplikasi e-commerce. Hasil dari penelitian ini adalah berupa website e-commerce IKM Banten Art yang didalamnya mengandung informasi sekitar produk Banten Art.

Kata Kunci : *Banten Art, E-Commerce, Industri Kreatif, Joomla, Website*

1. PENDAHULUAN

Pemasaran industri kreatif di kota Serang saat ini masih kurang efektif karena masih dilakukan secara konvensional dimana konsumen harus datang ke tempat untuk mendapatkan sebuah produk. Berdasarkan data Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi kota Serang tahun 2015, subsektor industri kreatif di kota Serang memiliki rata-rata pertumbuhan sebagai berikut : (1) kerajinan 11%, (2) Sektor pangan 24%, (3) daur ulang 25%, dan (4) fashion 40% . Dari data tersebut dapat dilihat bahwa subsektor industri kerajinan memiliki tingkat pertumbuhan yang paling sedikit.

Salah satu IKM yang bergerak dalam industri kerajinan adalah IKM "Banten Art". IKM ini memproduksi berbagai jenis kerajinan Handycraft Gypsum berupa miniatur bangunan, hewan atau ciri khas Kota Serang. . Hal yang masih menjadi hambatan bagi IKM "Banten Art" adalah kurangnya sarana promosi, sehingga mempersulit pengenalan produk kerajinan ke masyarakat. Sarana promosi yang dilakukan IKM "Banten Art" saat ini hanya melalui media konvensional seperti brosur, pamflet dan lainnya. Salah satu sarana promosi yang efektif adalah melalui media internet. Namun promosi melalui media internet harus dibuat semenarik mungkin agar dapat menarik pengunjung. Untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan suatu perancangan sistem pemasaran berbasis *e-commerce* agar IKM "Banten Art" dapat menata manajemen pemasaran secara efektif yang dapat mendukung pengenalan produk industri kreatif kota Serang kepada masyarakat di seluruh Nusantara maupun luar negeri. Dengan adanya sistem informasi manajemen pemasaran yang berbasis *E-commerce* maka aliran data dan promosi perusahaan dapat diakses dari manapun dan kapanpun, dengan akses informasi yang lebih cepat, murah dan lebih baik serta mampu menurunkan biaya atas kebutuhan penyampaian dan penyebaran informasi. (Baum, 2000).

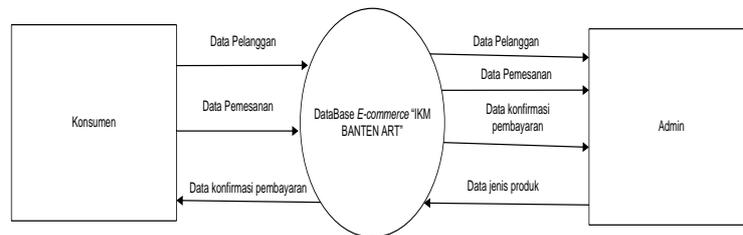
2. METODOLOGI

Penelitian dimulai dengan tiga langkah yang pertama mengumpulkan beberapa data antara lain : Data mengenai IKM Banten Art (mencakup nama pemilik, alamat, serta profil perusahaan), data perusahaan, data dinas terkait, data produk meliputi (harga produk, jenis produk, bahan baku produk, serta ketersediaan produk). Kedua dibuat Perancangan Sistem yang dilakukan dalam empat tahap yaitu perencanaan, analisa sistem, perancangan yang terdiri dari (pembuatan diagram konteks, pembuatan DFD, pembuatan ERD, pembuatan kamus data), dan perancangan web (dengan Joomla dengan pendekatan MySQL). Ketiga dilakukan Pengujian rancangan sistem informasi yang telah dibuat, Keempat analisa dan Kelima Kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Pembuatan Diagram Konteks

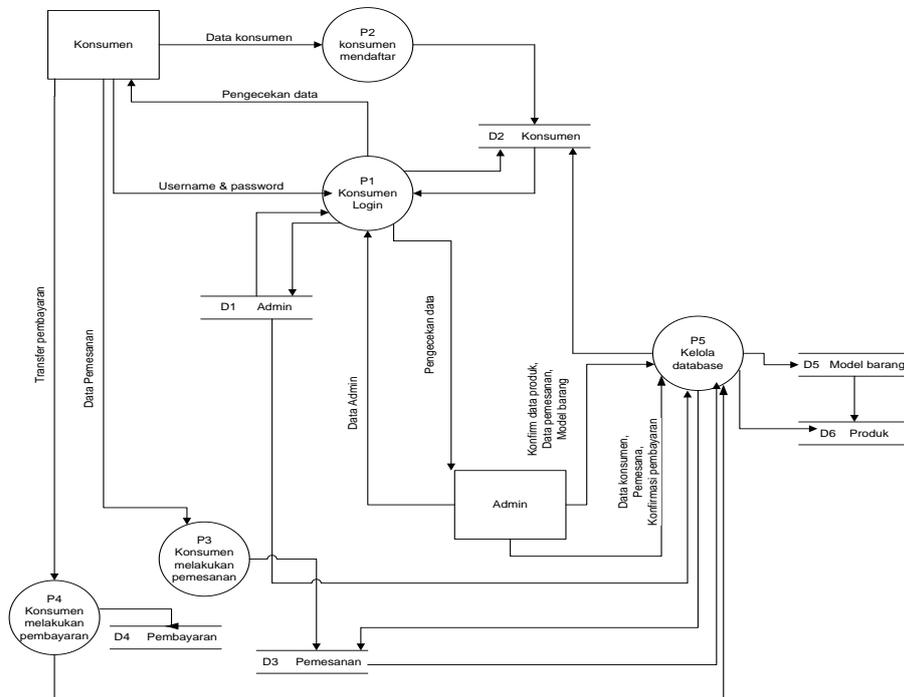
Berikut ini adalah diagram konteks atau *data flow diagram level 0* IKM Banten Art.



Gambar 1 diagram konteks

3.2 Data Flow Diagram Level 1

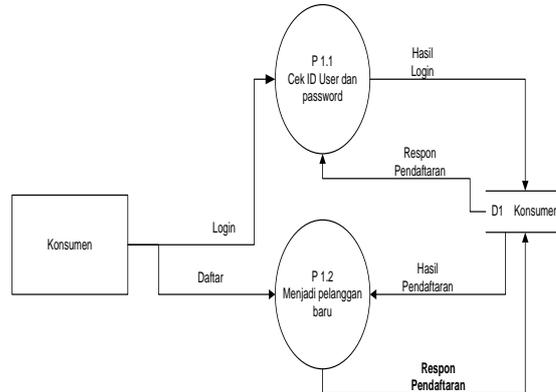
Berikut ini adalah *data flow diagram level 1* untuk IKM Banten Art



Gambar 2 DFD Level 1

3.3 DFD level 2 Proses Login

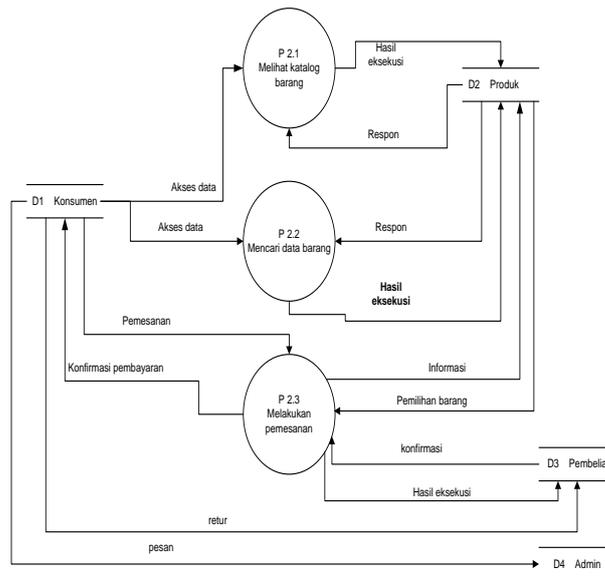
Berikut ini adalah *data flow diagram* level 2 proses *login* untuk IKM Banten Art



Gambar 3 DFD level 2 Proses Login

3.4 DFD level 2 Proses pemesanan

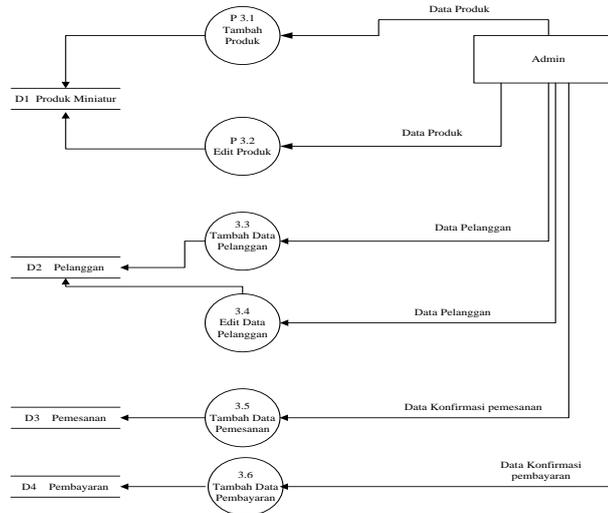
Berikut ini adalah *data flow diagram* level 2 proses pemesanan untuk IKM Banten Art



Gambar 4 DFD level 2 Proses pemesanan

3.5 DFD level 2 Akses data admin

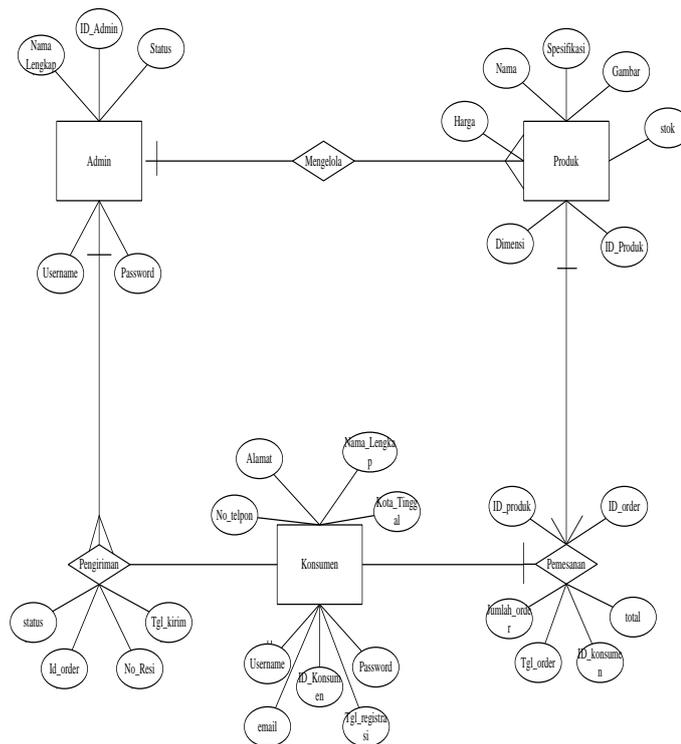
Berikut ini adalah *data flow diagram* level 2 akses data admin untuk IKM Banten Art



Gambar 5 DFD level 2 akses data admin

3.6 Entity Relationship Diagram

Berikut ini adalah *Entity relationship diagram* untuk IKM Banten Art



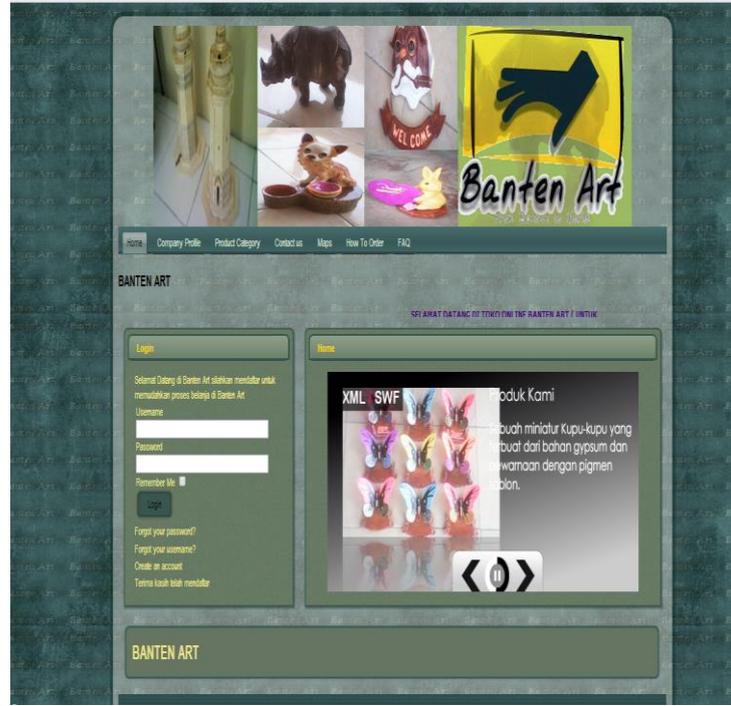
Gambar 6 Entity Relationship Diagram

3.7 Perancangan Interface Website

Berikut ini adalah gambar dari tampilan-tampilan *website* IKM Banten Art.

Tampilan Home

Pada menu *Home* dibuat secara minimalis, tanpa banyak isi maupun *module*. Pada menu ini hanya diletakkan *module running text*, *module slideshow* dan *module login*. Hal ini di maksudkan untuk memudahkan pengunjung mengakses halaman depan tanpa harus scroll ke bawah.



Gambar 7 Home

Tampilan Company Profile submenu sejarah

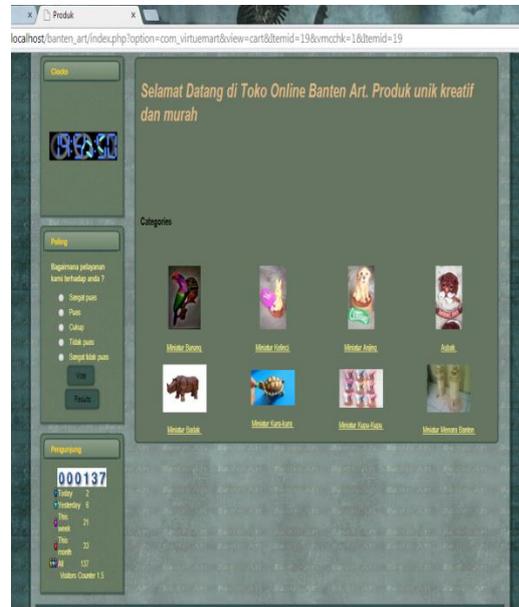
Menu *Company Profile* ini berisi artikel mengenai sejarah IKM Banten Art. Pada menu ini di letakkan beberapa *module* yaitu *module clocks*, *polling*, dan *visitor* yang diletakkan disebelah kiri. *Module product scroller* dan *module virtuemart* diletakkan disebelah kanan



Gambar 8 Company Profile submenu sejarah

Tampilan menu *Product Category*

Menu *product category* ini berisi informasi mengenai produk yang dijual oleh IKM Banten Art. Tiap produk dibuat dengan kategori masing-masing.



Gambar 9 *product category*

Tampilan menu *Category Product Submenu Jenis Produk*

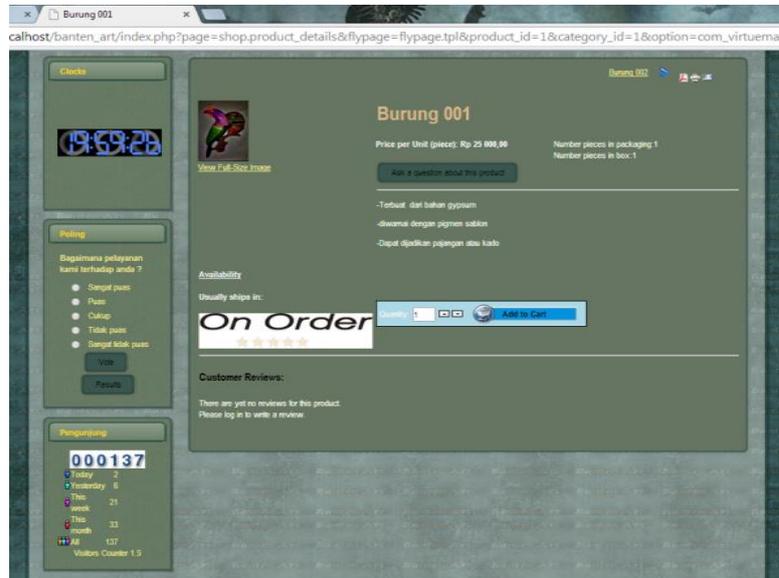
Submenu *jenis produk* ini berisi informasi macam-macam jenis produk yang ada dalam satu kategori dijual oleh IKM Banten Art. Pada menu ini di letakkan beberapa *module* yaitu *module clocks*, *polling*, dan *visitor* yang diletakkan disebelah kiri



Gambar 10 *product category submenu jenis produk*

Tampilan Menu *Category Product* Submenu detail produk

Submenu ini berisi informasi detail mengenai produk yang dijual oleh IKM Banten Art. Pada menu ini di letakkan beberapa *module* yaitu *module clocks*, *polling*, dan *visitor* yang diletakkan disebelah kiri



Gambar 11 *product category* submenu detail produk

Tampilan *Contact us*

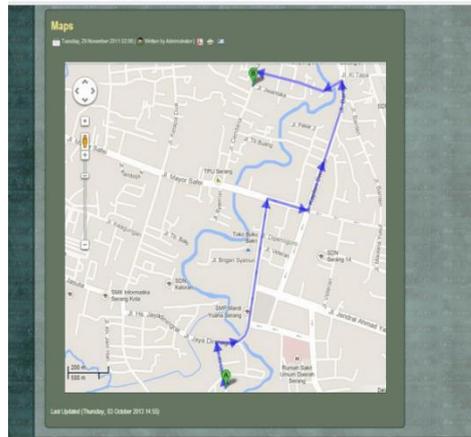
Menu *contact us* ini berisi mengenai informasi kontak perusahaan mulai dari alamat, nomor telepon, hingga *e-mail* yang dapat dihubungi. Pada menu ini di letakkan beberapa *module* yaitu *module clocks*, *polling*, dan *visitor* yang diletakkan disebelah kiri. *Module product scroller* dan *module virtuemart* diletakkan disebelah kanan



Gambar 12 *contact us*

Tampilan Maps

Menu *Maps* ini berisi peta yang menunjukkan jalan menuju arah IKM Banten Art. Pada menu ini tidak disertakan *module* agar pengunjung dapat fokus melihat peta yang mengarah ke IKM Banten Art.



Gambar 13 Maps

Tampilan How to Order

Menu *How to order* ini berisikan tata cara memesan produk IKM Banten Art. Hal ini dimaksudkan untuk memudahkan pelanggan yang kebingungan bagaimana cara pemesanan lewat *website* ini. Pada menu ini di letakkan beberapa *module* yaitu *module clocks*, *polling*, dan *visitor* yang diletakkan disebelah kiri. *Module product scroller* dan *module virtuemart* diletakkan disebelah kanan.



Gambar 14 How to order

FAQ

Menu *FAQ* ini berisikan pojok tanya jawab seputar cara memesan produk IKM Banten Art. Hal ini dimaksudkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang biasanya diberikan oleh pengunjung kepada admin.

3.8 Analisa Proyeksi Perbaikan

Dengan dilakukannya Perancangan aplikasi *e-commerce* pada IKM Banten Art, diharapkan terjadi peningkatan penjualan produk IKM Banten Art sebesar 30%-40 % dari pendapatan sebelumnya.

4. KESIMPULAN

Dalam melakukan perancangan aplikasi e-commerce berbasis *website* ini dibutuhkan analisa kebutuhan sistem yang terdiri analisis kebutuhan fungsional, analisis kebutuhan non fungsional, analisis kebutuhan data dan informasi, analisis manfaat dan analisis PIECES. Selain itu diperlukan database dari IKM Banten Art. Perancangan aplikasi e-commerce dilakukan dengan menggunakan software joomla yang merupakan CMS open source. Menu yang dibuat pada *website* ini adalah menu home, menu company profile, menu product category, menu contact us, menu maps, menu how to order, dan terakhir adalah menu maps

DAFTAR PUSTAKA

- AlFatta, H. 2007. *Analisis & Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
- Artati, R.R.S., Utomo, P.A., dan Susanti,S.S. 2011. *Perancangan Pengaplikasian Sistem Penjualan Online pada Distro Smith Berbasis E-commerce*. Jurnal Volume 16, No. 1.
- Budiman, T. 2009. *Pengenalan Konsep Open Source*. Jakarta : Bumi Aksara.
id.wikipedia.org/wiki/Industri_kreatif
- Jogiyanto, H.M. 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset. .
- Kadir, A. 2003. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta.
- Ladjamudin, B., dan AlBahra. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Yogyakarta : Graha Ilmu.
- Maghfirah, A., Darwiyanto, E., dan Lalu, H. 2012 *Website Penjualan, Handphone Online*.
Jurnal Politeknik Telkom Bandung
- Moelyono, M. 2010. *Menggerakkan Ekonomi Kreatif Antara Tuntutan dan Kebutuhan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nugroho, E.P.D. 2009. *Rekayasa Perangkat lunak*. Bandung : Politeknik Telkom Bandung
- Putra, H.A.D. 2009. *Aplikasi E-Commerce*. Bandung : Politeknik Telkom Bandung
- Saputra, W. 2010. *Industri Kreatif*. Padang : Baduose Media.
- Sunarto., dan Andi,S.E.I. 2009. *Sluk Beluk E-Commerce*. Yogyakarta: Garailmu.
- Suyanto, M. 2003. *Strategi Periklanan E-Commerce pada perusahaan Top Dunia*. Yogyakarta : Penerbit Andi.
- Wahyudi, dan Bambang, S. 2008. *Konsep Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi Offset.
of Information Technology, vol 18, hal 152-159.