

Perancangan E-Commerce IKM Produk Industri Kreatif Kota Serang

Rizal¹, Achmad Bahauddin², Nurul Ummi³
Jurusan Teknik Industri Universitas Sultan Ageng Tirtayasa^{1,2,3}
rizal22.rd@gmail.com¹, baha@ft-untirta.ac.id², nurul.ummi@ft-untirta.ac.id³

ABSTRAK

IKM Banten Art adalah IKM yang bergerak dalam industri kreatif dalam bidang kerajinan di kota Serang. IKM ini memproduksi berbagai jenis kerajinan handycraft gypsum berupa miniatur bangunan, hewan atau ciri khas Kota Serang. Latar belakang penelitian ini yang juga 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. Tujuan penelitian ini adalah membuat suatu perancangan sistem pemasaran e-commerce berbasis website 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 dibuatnya sistem pemasaran e-commerce berbasis website ini maka diharapkan omzet penjualan dapat meningkat sebesar 30%. Website ini dibuat 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 Data flow diagram, entity relationship diagram, dan kamus data, perancangan database dan terakhir adalah merancang aplikasi e-commerce. Hasil dari penelitian ini adalah berupa website e-commerce IKM Banten Ar. Menu yang terdapat pada website ini adalah menu home, company profile, product category, contact us, maps, how to order, dan FAQ.

Kata Kunci : website, e-commerce, joomla, virtuemart, industri kreatif.

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 2013, 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).

METODE PENELITIAN

Dalam Penelitian ini ada beberapa tahap yang harus dilakukan untuk mendukung penelitian ini. Beberapa Tahap Tersebut adalah Tahap Pendahuluan yang terdiri dari studi literature, observasi lapangan, penentuan perumusan masalah, tujuan dan batasan masalah. Tahap Pengumpulan data dan perancangan yang terdiri dari pengumpulan data produk dan perusahaan, serta perancangan sistem. Lalu yang terakhir adalah tahap analisis dan kesimpulan yang terdiri dari analisa mengenai penelitian serta kesimpulan dan saran untuk peneliti selanjutnya.

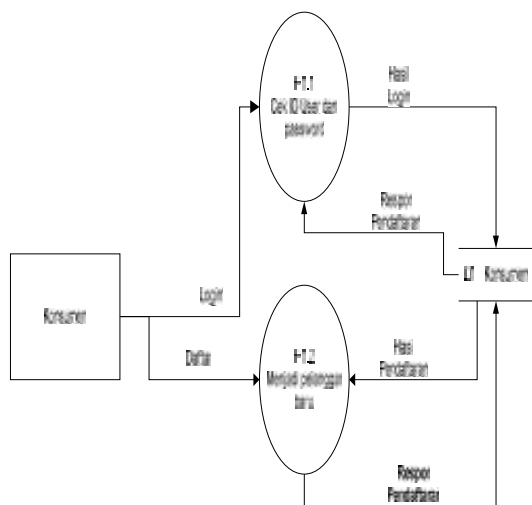
HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah metode penelitian dilakukan maka didapatkan hasil dan pembahasan sebagai berikut.

1. Analisis kebutuhan non fungsional untuk membuat website IKM Banten Art yang terdiri dari:

5. DFD level 2 Proses Login

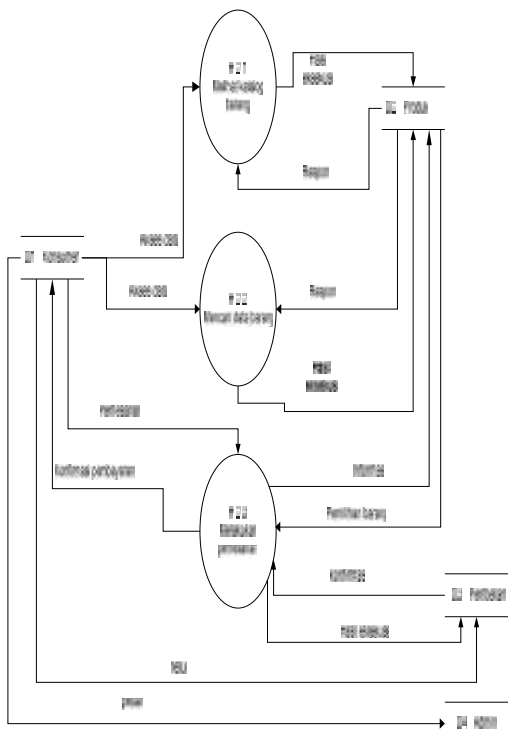
Berikut ini adalah *data flow diagram* level 2 proses login untuk IKM Banten Art.



Gambar 3. DFD level 2 Proses Login

6. DFD level 2 Proses pemesanan

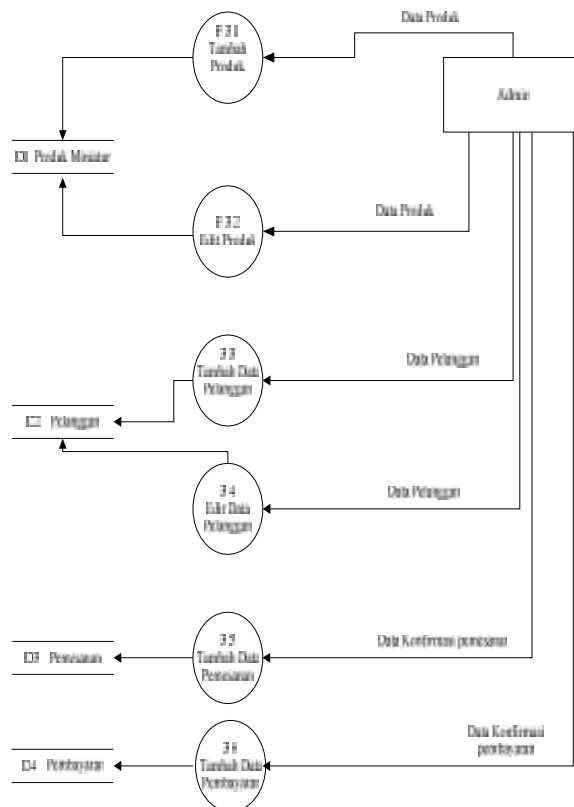
Berikut ini adalah *data flow diagram* level 2 proses pemesanan untuk IKM Banten Art.



Gambar 4. DFD level 2 Proses pemesanan

7. DFD level 2 Akses data admin

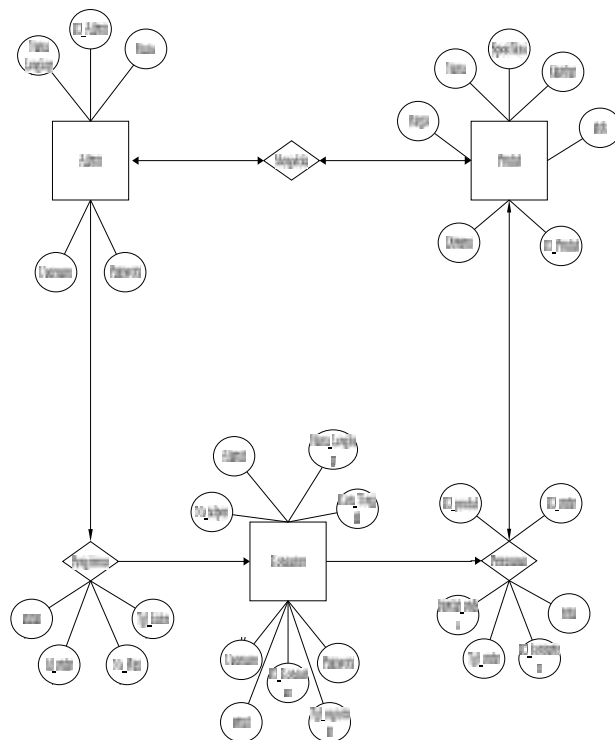
Berikut ini adalah *data flow diagram* level 2 akses data admin untuk IKM Banten Art.



Gambar 5 DFD level 2 akses data admin

8. Entity Relationship Diagram

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



Gambar 6. Entity Relationship Diagram

9. Kamus Data

Berikut ini adalah tabel kamus data untuk IKM Banten Art.

Tabel 1. Kamus Data

| Data Flow | Keterangan |
|-------------|---|
| Admin | Id_admin +nama_lengkap +status +username +password |
| Konsumen | Id_konsumen +username +password +email +tgl_register +alamat +no_telpon +nama_lengkap +kota_tinggal |
| Produk | Id_order +Nama + spesifikasi +harga +gambar +stok +dimensi |
| Pemesanan | Id_order +Id_produk +Id_konsumen +jumlah_order +total +tgl_order |
| Pengiriman | Id_order +no_resi +tgl_kirim +status |
| Harga | {a-z A-Z }-{0-9} |
| Alamat | {a-z A-Z }-{0-9} |
| Jumlah | {0-9} |
| Id_konsumen | {a-z A-Z }-{0-9} |

10. 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*

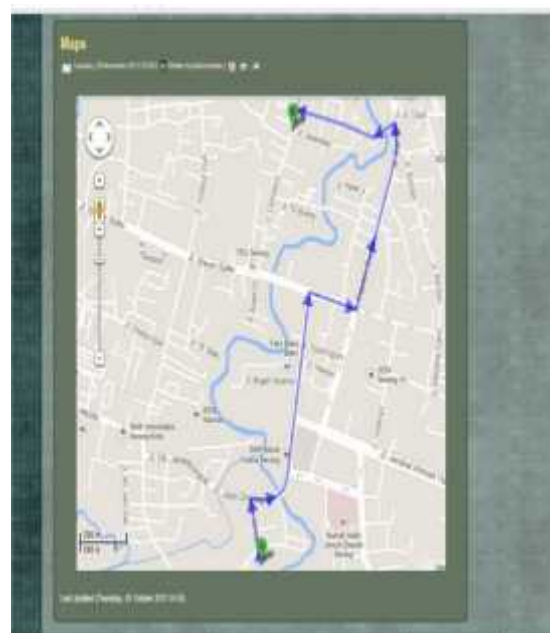
Menu *contact us* ini berisi mengenai informasi kontak perusahaan mulai dari alamat, nomor telepon, hingga *e-mail* yang dapat dihubungi Pada menu ini di letakkan beberapa *module* yaitu *module clocks*, *polling*, dan *visitor* yang diletakkan disebelah kiri. *Module product scroller* dan *module virtuemart*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

Tampilan *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



Gambar 15. FAQ

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., 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.

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.