



E-COMMERCE KERAJINAN TANGAN DESA BULUH KASAB

Tamrin Syah¹⁾, Fery Purnama²⁾, Dipu Musa Hendra³⁾

^{1, 2, 3}Teknik Informatika, STMIK Nuridin Hamzah Jambi

Abstract – *Buluh Kasab Village is one of the villages in Sungai Rengas Village, Kec. Maro Sebo Ulu, Kab. Batang Hari, Jambi. This village produces handicrafts in the form of caping hats, screwpine leaves mats, beaded bags, etc. Made by Youth Organization members, Buluh Kasab Village. In this case Buluh Kasab Village is used as a research location because so far the sales system, data collection, and sales reports are still using the old system by using the agenda book as a tool to collect goods and produce sales reports, a relatively narrow on market share. making the process of selling craft products less smooth. The purpose of this study is to build an E-Commerce system to facilitate Youth Organization to process goods data, expand market share to produce reports on sales of handicraft products. Input in this system is in the form of customer data, item data, shipping data, transaction data and item category data. In this system there is a process of entering data, processing transaction data, making reports on stock data, reports on sales results. Output of the E-Commerce system are sales reports, transaction data reports and stock data data reports. E-Commerce system is expected to be able to help Youth Organization in Buluh Kasab Village in improving the sales process and data collection in a more detailed and detailed way and can expand market share.*

Keyword : *E-Commerce, Handicraft, Buluh Kasab Village.*

II. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seperti yang kita ketahui bahwa di zaman sekarang ini teknologi sudah menjadi kebutuhan di dalam kehidupan sehari-hari, di mana pada saat ini teknologi berkembang dengan pesatnya. Dengan berkembangnya teknologi telah merubah gaya saing setiap perusahaan maupun masyarakat biasa agar lebih memanfaatkan teknologi supaya informasi yang dihasilkan dapat diperoleh dengan cepat, tepat, dan akurat.

Dengan melihat perkembangan teknologi sekarang ini seperti internet sebagai media pemasaran di harapkan dapat membantu Karang Taruna Desa Buluh Kasab dalam proses penjualan kerajinan tangan yang berupa lukah, topi caping, tikar pandan, jala ikan, tas manik-manik, yang terbuat dari bahan bambu, pandan, rotan, benang, lidi, dan manik-manik yang di buat oleh anggota Karang Taruna Desa buluh Kasab, guna menjangkau konsumen yang berpariatif dari kalangan Desa bahkan ke perkotaan besar dan tidak di batasi jarak dan waktu. Seperti yang kita ketahui bahwa pada saat ini mulai berkurangnya tentang kecintaan produk dalam negeri bahkan bisa dibilang kurangnya pemahaman tentang kerajinan tangan sehingga membuat generasi muda tidak kreatif dan kurang berpikir untuk memunculkan ide-ide yang baru.

Diharapkan dengan dibangunnya *E-Commerce* dengan menggunakan teknologi internet ini dapat membantu masyarakat Desa Buluh Kasab dalam meningkatkan sistem penjualan secara maksimal guna meningkatkan keuntungan yang

lebih besar lagi serta bisa meningkatkan kelancaran dalam proses penjualan. Selama ini proses pembukuan, laporan hasil penjualan, dan pendataan barang masih menggunakan buku agenda serta pemasaran dan penjualan hanya di lakukan di sekitaran Desa Buluh Kasab. Sehingga keuntungan yang di hasilkan kurang maksimal dan penjualan tidak berjalan lancar dikarenakan pembeli hanyalah dari kalangan masyarakat biasa yang berada di sekitaran Desa Buluh Kasab. Selama ini Pendapatan penjualan hanya berkisaran sekitar 50.000 sampai dengan 200.000 per hari hal ini membuat ketua Karang Taruna merasa kurang puas dengan hasil penjualan tersebut.

Agar penjualan dan pemasaran hasil kerajinan tangan Karang Taruna Desa Buluh Kasab lebih maksimal dalam menghasilkan keuntungan yang lebih besar maka perlu dibangun sistem penjualan berbasis *web*.

Kelebihan dari proses pemasaran dengan menggunakan aplikasi berbasis *web* supaya proses pemasaran dan penjualan lebih meluas hingga ke segala penjuru negeri serta mampu menghasilkan keuntungan yang lebih maksimal dari sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul : **“E-COMMERCE PRODUK KERAJINAN TANGAN DESA BULUH KASAB”**.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : “Bagaimana membangun *E-Commerce* produk kerajinan tangan Desa Buluh Kasab”.

1.3. Tujuan Penelitian

Untuk membangun *E-Commerce* produk kerajinan tangan karang taruna Desa Buluh Kasab.

III. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. *E-Commerce*

E-commerce merupakan suatu istilah yang sering digunakan atau didengar saat ini yang berhubungan dengan internet, dimana tidak seorangpun yang mengetahui jelas pengertian dari *e-commerce* tersebut. Berikut akan dipaparkan pengertian *e-commerce* menurut para ahli :

Menurut McLeod Pearson (2011:59). Perdagangan elektronik atau yang disebut juga *e-commerce*, adalah penggunaan jaringan komunikasi dan komputer untuk melaksanakan proses bisnis. Pandangan populer dari *e-commerce* adalah penggunaan internet dan komputer dengan *browser Web* untuk membeli dan menjual produk [1].

Menurut Shely Cashman (2010:83) *E-commerce* atau kependekan dari elektronik *commerce* (perdagangan secara *electronic*), merupakan transaksi bisnis yang terjadi dalam jaringan elektronik, seperti internet. Siapapun yang dapat mengakses komputer, memiliki sambungan ke internet, dan memiliki cara untuk membayar barang-barang atau jasa yang mereka beli, dapat berpartisipasi dalam *e-commerce* [2].

Menurut Jony Wong (2010:33) pengertian dari *electronic commerce* adalah pembelian, penjualan dan pemasaran barang serta jasa melalui sistem elektronik. Seperti radio, televisi dan jaringan komputer atau internet [3].

Jadi pengertian *e-commerce* adalah proses transaksi jual beli yang dilakukan melalui internet dimana *website* digunakan sebagai wadah untuk melakukan proses tersebut.

2.2. Komponen *E-Commerce*

Menurut Himawan (2010:56) dalam jurnal (Analisa dan perancangan sistem informasi penjualan online (*E-Commerce*) pada CV Selaras Batik) *E-Commerce* terdapat beberapa komponen yang terkait, dimana komponen-komponen ini membentuk sebuah mekanisme pasar *E-Commerce*, yaitu [4]:

- a. Konsumen disini berbicara mengenai pengguna internet yang di jadikan sebagai target pasar yang potensial untuk diberikan

- b. Penjual merupakan pihak yang menawarkan produk, jasa atau informasi kepada konsumen baik secara individu maupun organisasi. Proses penjualan dapat dilakukan dengan menggunakan media *website* yang dimiliki oleh penjual.
- c. Produk, pada transaksi *e-commerce*, sesungguhnya produk yang ditawarkan adalah produk digital. Hal ini dikarenakan konsumen tidak melihat secara langsung produk yang ditawarkan dalam bentuk fisik melainkan hanya merupakan gambar visualisasi dalam bentuk katalog produk dalam halaman *website*.
- d. *Front end* merupakan aplikasi web yang dapat berinteraksi dengan para pengguna secara langsung. Beberapa proses bisnis yang terdapat pada *front end* ini antara lain adalah katalog, keranjang belanja (*shopping cart*) dan mesin pencari (*search engine*).
- e. Infrastruktur pasar yang menggunakan media elektronik meliputi penggunaan perangkat keras, perangkat lunak dan juga sistem jaringan komputer seperti penggunaan jaringan komunikasi internet.
- f. *Back end* merupakan bentuk aplikasi yang secara tidak langsung berperan sebagai pendukung dari aplikasi *front end*. Dimana semua aktifitas yang berkaitan dengan pemesanan barang, manajemen pengelolaan produk, proses pembayaran dan pengiriman barang termasuk dalam proses bisnis *back end*.
- g. *Partner* bisnis merupakan pihak yang dapat melakukan kolaborasi atau kerjasama dengan para produsen. Contoh *partner* bisnis adalah seperti bank yang dapat memudahkan proses pembayaran (*payment gateway*) yang dilakukan oleh para konsumen baik via transfer ataupun *mobile banking (mbanking)*.
- h. Beberapa layanan yang masuk ke dalam *support services* adalah *trust service*, yang menjamin keamanan dalam proses transaksi *e-commerce*.

2.3. Klasifikasi Jenis *E-Commerce*

Menurut Madcoms (2010:10) dalam jurnal (Siti Mukaromah dan Dadi rosadi 2015:62), jenis *e-commerce* dapat diklasifikasikan 4 (empat) macam yaitu [5]:

1. *Business to Business (B2B)*
Merupakan model *e-commerce* antara dua perusahaan yang sudah saling memiliki hubungan, contohnya adalah *e-commerce* antara sebuah foto dengan suppliernya.



2. *Business to Consumer* (B2C)
Merupakan model *e-commerce* dimana perusahaan yang berhubungan langsung dengan konsumen, model ini yang sering dijumpai, contohnya hubungan antara sebuah toko dan pelanggannya.
3. *Consumer to Business* (C2B)
Merupakan kebalikan dari model B2C, pada model ini yang menawarkan produk dan jasa/layanan adalah perorangan, yang menawarkan produk dan jasa/layanan kepada perusahaan-perusahaan tertentu.
4. *Consumer to Consumer* (C2C)
Merupakan model *e-commerce* yang menghubungkan transaksi antara individu dengan individu perorangan secara langsung.

2.4. Keuntungan E-Commerce

Penggunaan teknologi *e-commerce* dalam melakukan pemasaran dalam suatu perusahaan dapat menghasilkan keuntungan bagi perusahaan tersebut, Sutarman (2009:216) dalam jurnal (Rudy, Suryan, Reindaldi dan Natalini 2010:58) antara lain [6] :

1. Kemungkinan mendapatkan keuntungan yang lebih tinggi karena volume transaksi penjualan meningkat (*revenue stream*).
2. Dapat meningkatkan pangsa pasar (*market exposure*).
3. Melebarkan jangkauan (*global reach*).
4. Menurunkan biaya operasional (*operating cost*).
5. Meningkatkan mata rantai pendapatan (*value chain*).
6. Meningkatkan kesetiaan pelanggan (*customer loyalty*).

2.5. Kerajinan Tangan

Kerajinan adalah hal yang berkaitan dengan buatan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui keterampilan tangan (kerajinan tangan), kerajinan yang dibuat biasanya terbuat dari berbagai bahan. Dari kerajinan ini menghasilkan hiasan atau benda seni maupun barang pakai. Biasanya istilah ini diterapkan untuk cara tradisional dalam membuat barang-barang,

(<http://id.wikipedia.org/wiki/Kerajinan>).

Menurut beberapa ahli kerajinan tangan didefinisikan sebagai berikut :

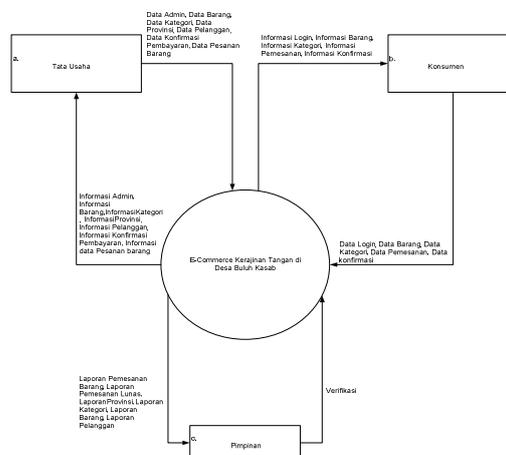
- a. Menurut Rosjoyo
Kerajinan adalah seni yang bertujuan untuk menyajikan kebutuhan hidup sehari-hari. Seorang pengrajin akan membuat beberapa atau banyak benda untuk setiap ciptaan yang pertama tersebut. Selebihnya adalah benda kerajinan yang dalam penggarapannya tidak lagi originalitas.
- b. Menurut Kadjim
Arti lain dari kerajinan adalah suatu usaha yang dilakukan secara terus menerus dengan penuh semangat ketekunan, kecekan, kegigihan, berdedikasi tinggi dan berdaya maju yang luas dalam melakukan suatu karya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Perancangan Sistem

1. Diagram Konteks

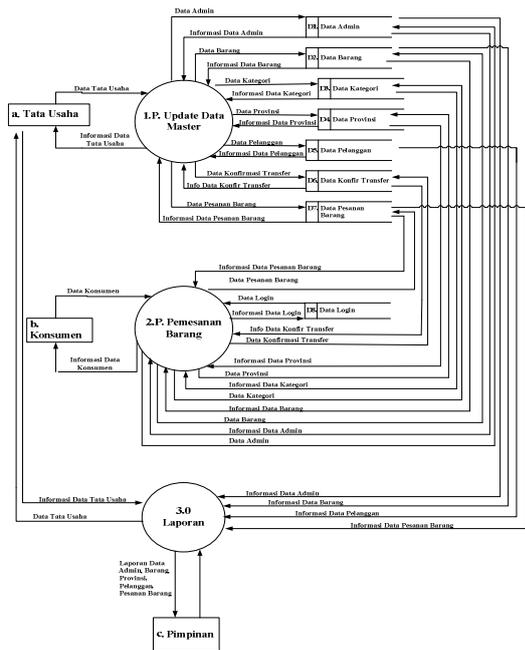
Diagram *Context* merupakan diagram yang menggambarkan kondisi sistem yang ada baik input maupun *output* serta menyertakan entitas yang terlibat dalam penggunaan sistem. Diagram ini akan diberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Adapun bentuk diagram *context* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. Diagram Konteks

2. Diagram Level Nol

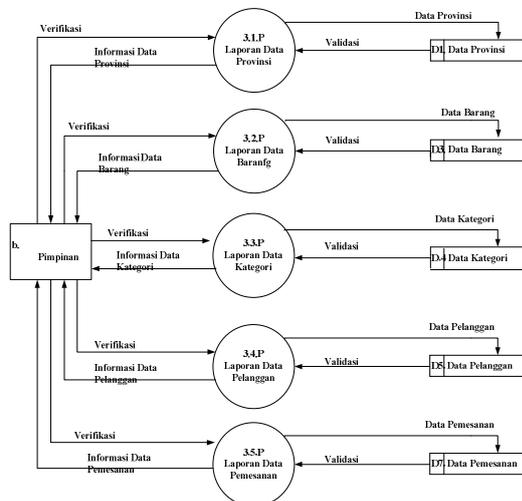
Diagram ini dibuat untuk menggambarkan tahapan proses yang ada di dalam diagram konteks, yang penjabarannya lebih terperinci. Di bawah ini dapat dilihat bentuk diagram nol yaitu sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Level Nol

3. Diagram Level Rinci

Diagram ini dibuat untuk menggambarkan arus data secara lebih mendetail lagi dari tahapan proses yang ada di dalam diagram nol. Dibawah ini dapat dilihat bentuk diagram bentuk rinci yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Diagram Level 1 Proses 5

3.2. Implementasi

Implementasi adalah proses penerapan rancangan program yang telah dibuat atau aplikasi dalam melaksanakan sistem informasi pemrograman yang dibuat. Tujuan ditahap implementasi adalah menyiapkan semua kegiatan penerapan sistem sesuai dengan yang direncanakan dan diharapkan.

Pengetesan sistem dilakukan untuk memastikan bahwa hasil pembuatan aplikasi tidak ada kesalahan. Selain menyediakan banyak informasi hal ini merupakan fungsi yang sangat penting untuk melakukan perbaikan apabila terdapat kesalahan atau kerusakan pada sistem.

Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman VB.net dan PhpMyAdmin sebagai penyimpanan data. Hasil implementasi adalah sebagai berikut:

1. Tampilan Login Admin

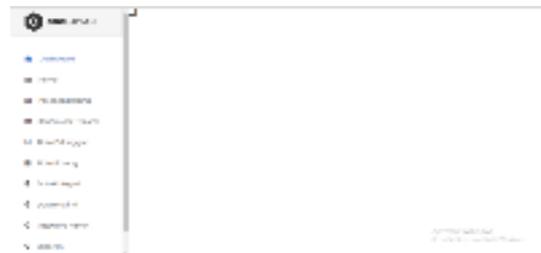
Pada halaman ini berfungsi untuk masuk ke menu administrator dengan mengisi *username* dan *password* yang sudah terdaftar pada database administrator. Tampilan halaman *login* administrator, dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 4. Halaman Login Admin

2. Form Halaman Utama

Ketika admin berhasil *login*, maka akan menuju halaman utama admin yang selanjutnya admin bisa melakukan berbagai pengolahan data pada menu-menu yang tampil disebelah kiri antara lain : *Home*, *Pesanan barang*, *Konfirmasi Transfer*, *Data Pelanggan*, *data Barang*, *Data Kategori*, *Data provinsi*, dan *Laporan*, dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 5. Halaman Utama Admin

3. Halaman Pesanan Barang

Pada Halaman ini akan menampilkan daftar pemesanan barang yang masuk, dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 6. Halaman Pesanan Barang

4. Halaman Konfirmasi Transfer

Pada Halaman ini akan menampilkan data konsumen yang sudah melakukan transfer uang, yang dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini :



Gambar 7. Halaman Konfirmasi Transfer

5. Halaman Data Pelanggan

Pada halaman ini akan menampilkan data pelanggan toko Kerajinan Tangan Desa Buluh Kasab, yang dapat di lihat pada gambar berikut ini:



Gambar 8. Halaman Data Pelanggan

6. Halaman Data Barang

Pada halaman ini akan menampilkan data barang, menambahkan barang, mengedit, serta menghapus barang yang ada pada toko Kerajinan Tangan Desa Buluh Kasab, yang dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 9. Halaman Data Barang

7. Halaman Data Kategori

Pada halaman ini akan menampilkan data kategori yang mana data kategori ini akan mengelompokkan barang sesuai dengan kategori masing-masing, dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 10. Halaman Data Kategori

8. Halaman Pesanan Barang

Pada proses pesanan barang admin dapat mencari dan melihat daftar pemesan dan transaksi pemesanan sesuai tanggal pemesanan, seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 11. Halaman Pesanan Barang

9. Halaman Laporan Data

Pada halaman ini akan menampilkan laporan data dari laporan data provinsi, kategori, data barang, data pelanggan, pemesanan masuk, pemesanan lunas per tanggal dan laporan pemesanan lunas per periode, yang dapat dilihat seperti pada gambar berikut ini :

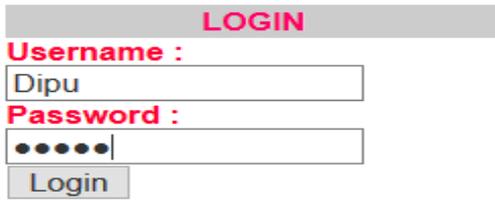


Gambar 12. Halaman Laporan Data

10. Halaman Login User

Pada halaman *login user* berfungsi untuk masuk ke halaman utama agar *user* dapat membeli produk yang diinginkan, jika tidak *login* atau *daftar* terlebih dahulu maka *user* tidak bisa

untuk membeli produk yang di inginkan, seperti yang dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 13. Halaman *Login User*

11. Halaman Utama *User*

Pada halaman ini akan menampilkan halaman utama dari *website* kerajinan tangan Desa Buluh Kasab, namun meskipun terlihat menu utama tetapi *user* belum bisa membeli produk yang di jual tanpa daftar atau *login* terlebih dahulu, yang dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 14. Halaman Utama *User*

12. Halaman Produk

Pada halaman ini hampir sama dengan halaman kategori, namun pada halaman ini akan menampilkan semua jenis produk, beda halnya dengan halaman kategori yang menampilkan produk berdasarkan kategori yang di pilih, seperti yang dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 15. Halaman Produk

13. Halaman Panduan Pemesanan

Pada halaman ini akan menampilkan panduan belanja dan *login* kepada *user* yang baru berkunjung ke toko Kerajinan Tangan Desa Buluh Kasab, seperti yang dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 16. Halaman Panduan Pemesanan

14. Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada halaman ini akan menampilkan konfirmasi pembayaran yang di lakukan oleh *user* untuk memberi tahu kepada admin bahwa biaya belanja telah di transfer sesuai jumlah yang harus di bayar, seperti yang dapat di lihat pada gambar berikut ini :



Gambar 17. Halaman Konfirmasi Pembayaran

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa Toko Kerajinan Tangan Desa Buluh Kasab adalah salah satu toko kerajinan tangan yang ada di kabupaten Batang Hari provinsi Jambi yang sampai saat ini masih tidak efektif dalam melakukan pendataan berupa data-data penjualan, disamping itu dalam strategi pemasarannya juga masih menggunakan cara yang biasa sehingga jangkauan kepada konsumen masih terbilang sempit. Maka dengan itu peneliti merancang sebuah alat bantu berupa aplikasi yang dapat di gunakan untuk karyawan atau administrasi dan dengan alat bantu pemasaran berupa “*E-Commerce* Kerajinan Tangan Desa Buluh Kasab” yang di bangun dengan menggunakan pemrograman *Web*. Berikut kelebihan dari alat bantu yang telah dirancang adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini dibangun sebagai media untuk menyelesaikan masalah tentang Pemasaran dan Pendataan agar memberikan kemudahan informasi bagi karyawan atau administrasi mengenai pendataan Penjualan, produk, pelanggan, dan laporan keuangan yang ada di toko kerajinan tangan desa Buluh Kasab sehingga dapat mempersingkat waktu dan



keakuratan data tersebut serta membuat data tersebut dapat tersimpan dengan aman.

2. Dengan adanya *E-Commerce* Kerajinan Tangan Desa Buluh Kasab berbasis web diharapkan dapat berpotensi menarik minat konsumen dalam membeli produk kerajinan tangan serta dapat menjangkau konsumen lebih luas, meningkatkan penjualan di toko kerajinan tangan Desa Buluh Kasab.

4.2. Saran

Bagi rekan mahasiswa dan pembaca yang memanfaatkan laporan ini, mudah-mudahan dapat dijadikan sebagai pedoman untuk pembuatan laporan karya ilmiah serta mengembangkannya menjadi semakin baik terutama yang berhubungan dengan program studi yang sama, berikut ini beberapa saran yang dapat peneliti sampaikan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Didalam merancang sebuah sistem, sangat penting untuk diketahui kebutuhan-kebutuhan yang harus mampu dilakukan oleh sistem sebelum sebuah sistem baru dibuat, agar sistem mampu berjalan dan bekerja secara optimal sesuai kebutuhan dengan menyesuaikan dengan sistem yang sedang berjalan.
2. Diperlukan pelatihan bagi anggota Karang Taruna atau Tata Usaha yang akan menggunakan aplikasi ini agar dapat mengerti dengan baik bagaimana sistem yang bekerja pada aplikasi ini.
3. Diperlukan pemeliharaan aktualisasi data secara periodik terutama yang berhubungan dengan database agar data yang tersimpan dapat dikembangkan dengan keamanan yang lebih baik lagi.
4. *Website* ini dapat ditampilkan dengan optimal maka diperlukan adanya dukungan perangkat keras dan perangkat lunak yang memadai.

DAFTAR REFERENSI

- [1] McLeod Pearson. 2008. "*Sistem Informasi Manajemen*". Salemba. Jakarta.
- [2] Varmaat, Cashman Shelly. 2007. "*Discovering Computers: Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*". Jakarta: Salemba Infotek.
- [3] Wong, Jony. 2010. "*Internet Marketing for Beginners*". Elex Media Komputindo, Jakarta.
- [4] Himawan, Asep Saefullah & Sugeng Santoso. 2014. "*Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) pada CV Selaras Batik Menggunakan Analisis Deskriptif*". *Scientific Journal of Informatics*, Vol. 1, No. 1, Mei 2014.
- [5] Siti Mukaromah, Dadi Rosadi. 2015. "*Perancangan Aplikasi E-Commerce (Studi Kasus Distributor Coklat Bandung)*". *Jurnal Computech & Bisnis*.
- [6] Rudy, Suyan alias Wati, Reinaldi, Natalini. 2008. "*Analisis Dan Perancangan Sistem E-Commerce (Studi Kasus: PT. Istana Romantik Dekorindo)*". *Jurnal Fakultas Hukum UII*.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama : Dipu Musa Hendra
 NIM : 1502030
 TTL : Buluh Kasab, 25 Mei 1993
 Jurusan : Teknik Informatika
 Email : dipumusahendra@gmail.com