

# RANCANG BANGUN *E-COMMERCE* PENGRAJIN EKONOMI KREATIF

## E-COMMERCE DESIGN CREATIVE ECONOMIC CRAFTS

Sultan Hady\*<sup>1</sup>, Ery Muchyar Hasiri<sup>2</sup>, Mukhlis Kabul<sup>3</sup>

Program Studi Teknik Informatika

Universitas Dayanu Ikhsanuddin

Jl. Dayanu Ikhsanuddin No.124 Baubau, Sulawesi Tenggara

e-mail: \*<sup>1</sup>sultanhady@unidayan.ac.id, <sup>2</sup>erymuchyarhasiri@unidayan.ac.id, <sup>3</sup>muhlikabul@gmail.com

### **Abstrak**

*Ekonomi kreatif merupakan suatu sistem dari kegiatan manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, pertukaran, serta konsumsi barang dan jasa yang memiliki nilai budaya, estetika, intelektual dan emosional bagi pelanggan. Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif Buton merupakan instansi yang mendukung, membantu serta sebagai mitra pemerintah dalam membina dan mengembangkan produk ekonomi kreatif perlu berperan aktif untuk menciptakan sebuah inovasi baru dalam hal menampung serta mengembangkan ekonomi kreatif di wilayah tersebut. Faktor yang menjadi permasalahan mengenai pemasaran ekonomi kreatif di Kabupaten Buton yaitu belum adanya sebuah sistem yang dapat menampung produk-produk hasil karya yang diciptakan oleh para pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Buton. Tujuan penelitian yaitu merancang dan membuat aplikasi E-Commerce ekonomi kreatif Kabupaten Buton yang dapat digunakan untuk pemasaran produk ekonomi kreatif secara online. Tahapan Implementasi penerapan pada objek ekonomi kreatif kabupaten buton dan melakukan Uji coba pada pelaku ekonomi kreatif serta melakukan maintenance pada pemeliharaan aplikasi E-Commerce. Hasil penelitian ini yaitu dengan memanfaatkan aplikasi yang dibuat, pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Buton dapat memperluas jaringan pemasaran sehingga meningkatkan nilai pendapatan para pelaku ekonomi kreatif.*

**Kata Kunci :** *E-Commerce*, Ekonomi Kreatif, Kabupaten Buton.

### **Abstract**

*Creative economy is a system of human activities related to the production, distribution, exchange, and consumption of goods and services that have cultural, aesthetic, intellectual and emotional values for customers. The Buton Tourism and Creative Economy Office is an institution that supports, assists and as a partner of the government in fostering and developing creative economy products, needs to play an active role in creating new innovations in terms of accommodating and developing the creative economy in the region. The factor that becomes a problem regarding creative economy marketing in Buton Regency is the absence of a system that can accommodate the products created by creative economy actors in Buton Regency. This study aims to design and create an E-Commerce application for the creative economy of Buton Regency that can be used for online marketing of creative economy products. The research method is Analysis of E-Commerce system requirements. Stages of implementing the application to the creative economy object of Buton Regency and conducting trials on creative economy actors and carrying out maintenance on the maintenance of E-Commerce applications. The*

*results of this study are that by utilizing the application made, creative economy actors in Buton Regency can expand the marketing network so as to increase the income value of creative economy actors.*

**Keywords:** E-Commerce, Buton Regency, Creative Economy.

## 1. PENDAHULUAN

Ekonomi kreatif merupakan suatu sistem dari kegiatan manusia yang berhubungan dengan produksi, distribusi, pertukaran, serta konsumsi barang dan jasa yang memiliki nilai budaya, estetika, intelektual dan emosional bagi pelanggan[1]. Tujuan penelitian menghasilkan sistem yang dapat memberikan kemudahan mengenalkan dan menjual semua produk oleh-oleh khas dari Kota Pontianak secara global. Kesimpulan penelitian yaitu hasil perancangan sistem *E-Commerce* dapat menampilkan semua informasi mengenai produk oleh-oleh khas Kota Pontianak. Sistem penjualan tidak lagi hanya fokus kepada masyarakat setempat, yang semakin hari semakin banyak pesaingnya[2].

Penelitian berikutnya berjudul Sistem penjualan kain khas CV Palembang Berbasis web. Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi yang dibuat diharapkan dapat membantu mengurangi kesalahan dalam transaksi pembelian, penjualan dan penyediaan bahan baku, serta dapat mempermudah dan mempercepat penyusunan laporan[3].

Penelitian lain dengan judul Identifikasi Aplikasi *E-Komunitas* Industri Kreatif Sektor Kerajinan Dekranasda Kota Bogor. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui aplikasi apa saja yang dibutuhkan oleh anggota Dekranasda Kota Bogor dan untuk memperluas pangsa pasar yang ada serta meningkatkan kepercayaan masyarakat dalam penjualan online[4].

Penelitian selanjutnya yang berjudul Pemodelan Desain Sistem Informasi Pengolahan Data Produk Dekranasda Provinsi Kalimantan Tengah Menggunakan UML. Tujuan penelitian untuk memahami permasalahan dan mengkomunikasikan dengan pengguna yang terlibat pada sistem serta mengidentifikasi kebutuhan informasi data produk dengan menggunakan pemodelan *Unified Modelling Language* (UML)[5].

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut[6]. *Internet Commerce* atau *Ecom* atau *E-Commerce* atau *Immerce* pada dasarnya semua istilah diatas memiliki arti yang sama. Istilah-istilah ini mengacu pada jual beli secara elektronik, dan aktivitas ini dilakukan di Internet[7].

*Unified Modeling Language* (UML) adalah tujuan umum, perkembangan, bahasa pemodelan di bidang rekayasa perangkat lunak, yang dimaksudkan untuk menyediakan cara standar untuk memvisualisasikan desain sistem[8]. *Use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Activity* diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak[9].

*Interconneted Network* (Internet) adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara global, internet dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas[10]. *Browser* adalah aplikasi yang dapat menjalankan dokumen Web dengan cara diterjemahkan. Proses ini dilakukan oleh komponen yang terdapat dalam aplikasi browser yang biasa disebut mesin Web[11].

Tujuan penelitian ini adalah untuk membuat aplikasi *E-Commerce* ekonomi kreatif Kabupaten Buton yang dapat digunakan untuk pemasaran produk ekonomi kreatif secara *online* dan untuk mempromosikan dan menjual hasil karya ekonomi kreatif agar dapat meningkatkan pendapatan para pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Buton.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat dalam penyusunan tugas akhir ini dapat digunakan beberapa teknik pengumpulan data diantaranya :

a) Metode Observasi ( Pengamatan )

Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara survey ke tempat pelaku ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Buton dan di Dinas Pariwisata dan Ekonomi kreatif Kabupaten Buton. Data yang di butuhkan yaitu data jumlah pelaku ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Buton.

b) Metode Interview (Wawancara)

Setelah melakukan proses observasi terkait masalah yang ada, akan dilakukan juga metode wawancara sebagai pelengkap untuk mendapatkan data dan informasi yang lebih detail terkait pembuatan sistem ini. Wawancara dilakukan kepada Kepala Dinas Pariwisata Dan Ekonomi Kreatif kabupaten Buton yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini.

c) Studi Pustaka

Untuk mencari data google, dan jurnal mengenai hal-hal yang dibutuhkan untuk menambahkan referensi bacaan mengenai Rancang Bangun Aplikasi E-Commerce Ekonomi Kreatif Kabupaten Buton.

### 2.2. Analisis Data

Setelah melakukan serangkaian penelitian yang dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan studi pustaka yang sesuai dengan tujuan dalam penyusunan laporan ini, maka dilakukan analisis data yang dapat membantu dan mendukung tercapainya tujuan. Analisis tersebut adalah sebagai berikut.

1) Jenis Data

Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif atau data yang dinyatakan dalam bentuk kata, kalimat, dan gambar. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, observasi, diskusi atau pengamatan yang dilakukan di kantor dinas Pariwisata dan ekonomi kreatif kabupaten Buton.

2) Sumber data

Sumber data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Data Primer

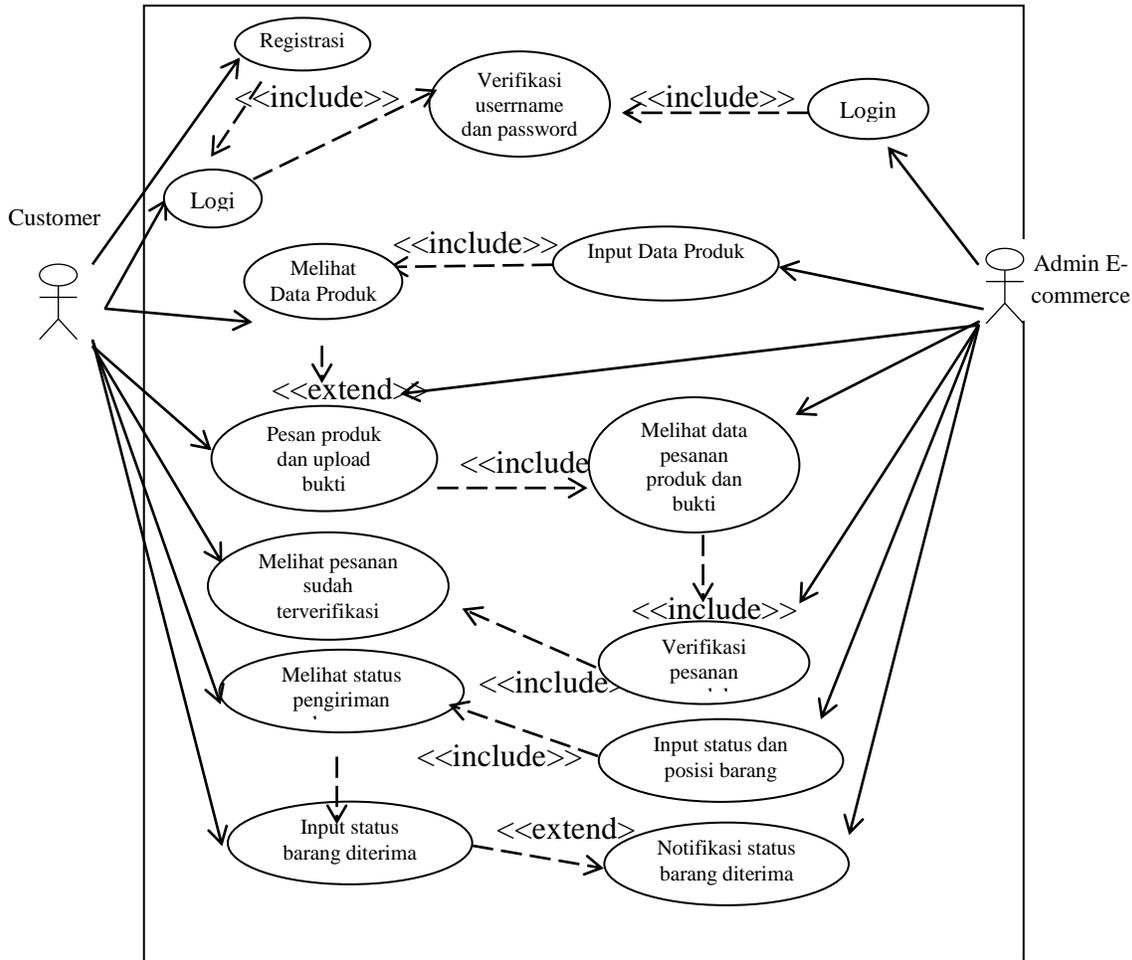
Data ini diperoleh dari hasil observasi, studi pustaka dan wawancara langsung dengan Kepala Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif kabupaten Buton. Dimana data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data jumlah pelaku Ekonomi Kreatif yang ada di Kabupaten Buton.

b. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari buku, catatan, jurnal-jurnal yang dapat mendukung kelengkapan data primer yang ada kaitannya dengan penelitian ini.

### 2.3. Gambaran Umum Sistem

Adapun gambaran sistem dapat dilihat dibawah ini :



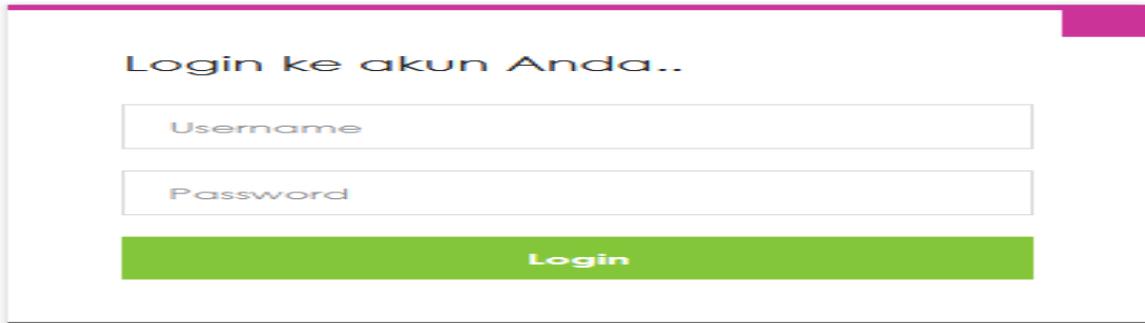
Gambar 2.1 Use Case

Use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Adapun Use case pada Gambar 2.1 menggambarkan peran dari masing-masing aktor yaitu sebagai berikut:

- a. Admin melakukan login untuk agar dapat mengakses halaman utama. Saat halaman utama tampil kemudian admin melakukan penginputan data berupa input data poduk barang yand dibuat oleh pelaku ekonomi kreatif tersebut, melihat pesanan Costumer, input status mengenai barang yang di pesan oleh Costumer.
- b. Costumer melakukan terlebih dahulu Registrasi akun lalu login untuk dapat mengakses halaman utama. Saat halaman utama tampil costumer dapat melihat barang produk kreatif yang ada di Kabupaten Buton, lalu Costumer bisa pesan barang yang di sukai atau yang dicari oleh Costumer, Costumer melakukan pembayaran melalui Bank/ATM dan mengaplod bukti pembayaran barang yang di pesan costumer, dan costumer juga bisa melihat status pengiriman barang dan input status barang yang suda diterima.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### a. Tampilan Halaman Login Admin



**Gambar 3.1** Tampilan halaman Login Admin

Gambar diatas bertujuan agar data login yang di masukan benar, jika user memasukan username dan password yang benar lalu mengklik tombol login maka sistem akan menerima akses login dan kemudian langsung menampilkan halaman menu utama.

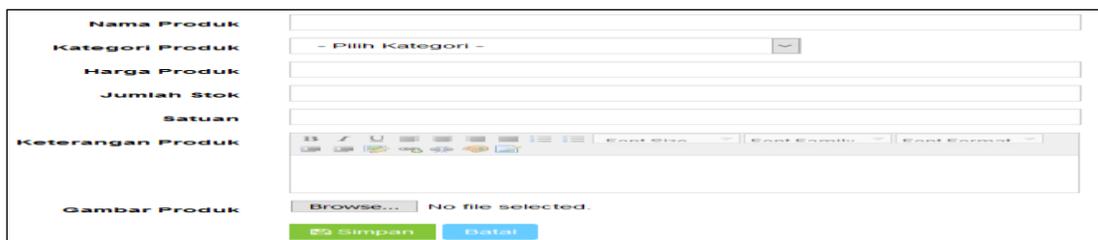
#### b. Tampilan Halaman Menu Utama



**Gambar 3.2** Tampilan Halaman Menu Utama

Rancangan halaman *admin* digunakan untuk menampung semua data menu yang digunakan dalam pembuatan website Ekonomi Kreatif.

#### c. Tampilan Halaman Menu Produk



**Gambar 3.3** Tampilan Halaman Menu Produk

Rancangan halaman barang digunakan untuk menginput data produk seperti nama barang, kategori, nama pemilik, alamat, harga, stok, keterangan dan gambar.

d. Halaman Menu orderan

ID-ORDER	3
WAKTU ORDER	11 September 2018 & 12:10:20 WITA
STATUS PEMBAYARAN	Sudah Bayar & Diterima
VERIFIKASI DATA	Baru <input type="button" value="» Ubah Status"/>
RESI-PENGIRIMAN	09-11-0217001

**Gambar 3.4** Halaman Menu Orderan

Rancangan halaman input data orderan digunakan untuk melihat data transaksi orderan menginput status transaksi.

e. Halaman Menu Register Member

Buat Akun Anda..

**Gambar 3.5** Halaman Menu Register Member

Rancangan halaman registrasi digunakan untuk menginput identitas member agar halaman login dapat di akses.

f. Halaman Login Member

Login ke akun Anda..

**Gambar 3.6** Halaman Login Member

Rancangan halaman login digunakan untuk menginput *email* dan *password* agar halaman menu utama pemesanan produk dapat di akses.

g. Halaman Menu User

Produk Ekonomi Kreatif Bulon

Search a product...

Kontak

Home | Produk Ekonomi Kreatif

PRODUK EKONOMI KREATIF

 <p>Panamba Stok : 35 Buah Rp. 70.000,- <input type="button" value="Pesan"/></p>	 <p>Keranjang Ratan Serba Guna Stok : 35 Buah Rp. 120.000,- <input type="button" value="Pesan"/></p>	 <p>Sarung Tenun Wanita Stok : 15 Lembar Rp. 200.000,- <input type="button" value="Pesan"/></p>	 <p>Trellis Jendela Stok : 35 Unit Rp. 500.000,- <input type="button" value="Pesan"/></p>
---	---	--	--

**Gambar 3.7** Gambar Halaman Menu User

Rancangan halaman menu utama user digunakan untuk menampilkan data produk-produk ekonomi kreatif, kategori produk, info pariwisata dan galery .

h. Halaman Menu Pemesanan Produk

DAFTAR PEMESANAN ANDA:

SL No.	Product	Jumlah	Product Name	Harga	Sub Total	Hapus
1		<input type="text"/> <input type="button" value="▲"/> <input type="button" value="▼"/>		Rp.	Rp.	<input type="button" value="✕"/>

\*) Apabila anda mengubah jumlah, setelah input data pada jumlah, tekan tombol - untuk mengurangi dan + untuk menambah

**RINCIAN PESANAN**

1. Tas Bahan Kain @ 1 Pcs Rp.

Total - Rp.

\*\*) Total harga diatas belum termasuk ongkos kirim yang akan dihitung saat **Selesai Transaksi**

Gambar 3.8 Halaman Menu Pemesanan Produk

Rancangan halaman menu pemesanan digunakan untuk menginput data pesanan barang yang hendak dibeli oleh pelanggan.

1. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang rancang bangun *E-Commerce* Ekonomi Kreatif Kabupaten Buton setelah selesai, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Hasil pembuatan aplikasi website Ekonomi Kreatif, bisa digunakan sebagai media untuk mempromosikan dan menjual produk yang dihasilkan oleh pelaku ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Buton.
2. Dengan memanfaatkan website yang dibuat, pelaku ekonomi kreatif melalui Dinas Pariwisata dan Ekonomi Kreatif dapat mempromosikan serta memperluas jaringan pemasaran produk, sehingga meningkatkan pendapatan dan omset pelaku ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Buton.

2. SARAN

Berdasarkan hasil uraian diatas, maka disarankan untuk dilakukan penelitian lebih lanjut yaitu aplikasi yang dikembangkan dapat dikembangkan dengan menampilkan peta dan jarak ke lokasi tujuan pengiriman agar lebih mudah menemukan lokasi pengirim. Jumlah produk yang dipesan oleh konsumen.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Wiji, S., (2015). *Pengembangan Electronic Commerce Dalam Proses Meningkatkan UKM Pada Dekranasda Kabupaten Pringsewu*. Expert-Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi. (Vol. 05. No. 02). ISSN : 2088-5555.
- [2] Sandy, K. (2015). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Memperluas Pasar Produk Oleh-Oleh Khas Pontianak. *Jurnal SNASTIA*. Vol. 1, No. 2. ISSN 1979-3960.
- [3] Fajar, A., (2015), *Sistem penjualan kain khas Palembang berbasis web pada CV. Cikal Arung Persada*. Skripsi Sistem Informasi. STMIK MDP. Palembang.
- [4] Andriariza, Y., (2016). *Identifikasi Aplikasi E-Komunitas Industri Kreatif Sektor Kerajinan Dekranasda Kota Bogor*. Penelitian Pos dan Informatika. (Vol. 6 No. 1). ISSN: 2476-9266.
- [5] Rusdiana, L., (2016). *Pemodelan Desain Sistem Informasi Pengolahan Data Produk Dekranasda Provinsi Kalimantan Tengah Menggunakan UML*. Jurnal Informatika dan Komputer (JIKO) (Vol. 1 No. 1). ISSN: 2674-9261.

- [6] Departemen Perdagangan Republik Indonesia. (2009). *Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025*, Jakarta : Departemen Perdagangan Republik Indonesia
- [7] Jony, W., (2010). *Internet Marketing for Beginners*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [8] Nugroho. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak Menggunakan UML & Java*. Yogyakarta : Andi Offset.
- [9] Sukamto dkk., (2013). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika.
- [10] Sibero, Alexander F.K. (2011). *Kitab Suci Web Programming*. Yogyakarta: Mediakom.
- [11] Arief, M.R., (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan Php dan Mysql*. Yogyakarta: Andi Offset.