

The System of Product Marketing Base on Mobile in Micro Small and Medium Enterprises of Dekranasda Tanggamus Regency

Yuntriani¹, Adinca Rahma Dewi²

¹Program Studi Sistem Informasi, STMIK Surya Intan, Lampung Utara, Lampung
¹Jl. Ibrahim Syarif No.107, Cempedak, Kotabumi, Lampung Utara, Lampung, Indonesia

²Prodi Sistem Informasi, STMIK Pringsewu Lampung

²Jl. Wisma Rini No. 09 Pringsewu Lampung, Indonesia

E-mail : yuntriani@gmail.com,¹ Dincadewi@gmail.com²

Abstract- *Tanggamus Regency is one of the in Lampung Province, the most of income of them is trade, so that it product a various, such as a good product and service. Dekranasda of Tanggamus have a product by handcrafts which the marketing of process is of Dekranasda still manual, so it's known by the public, there for they must have a good strategy to increase competitiveness with information utilizing with e-commerce application system by mobile based. So that this system can develop product marketing, product transaction as well as information about micro small and medium enterprises, Dekranasda of Tanggamus Regency, so that able to access by public in indoesian or foreign countries. The Development this e-commerce system using waterfall model with trough steps such as analysis, desain, coding, implementation, and system maintenance. So, with the formation of e-commerce dekranasda of tanggmus can be a fool for buying and selling transactions for costumer and ca be used as a promotional media od Dekranasda Tanggamus Regency.*

Keywords: *Application, Internet, Electronic commerce, Dekranasda, Tanggamus*

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi di era modern ini dapat mendorong masyarakat menggunakan teknologi untuk berkembang. Salah satunya teknologi mobile dan PC juga tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi tapi dapat mempermudah penggunaanya dalam kehidupan sehari hari karena teknologi mobile dan PC memiliki fasilitas seperti akses internet e-mail dan multi media yang bisa di gunakan tanpa batas waktu dan tempat.

Kabupaten Tanggamus merupakan salah satu kabupaten yang berada di provinsi Lampung, sebagian besar mata pencarian mereka yaitu berniaga, sehingga menghasilkan berbagai macam

produk baik barang maupun jasa. UMKM binaan Dekranasda Kabupaten Tanggamus beralamat di Jalan Raya Kota Agung, Dinas Koperasi, UMKM, perindustrian dan perdagangan, Komplek Pemda Kabupaten Tanggamus. Usaha Kecil dan Menengah ini memanfaatkan internet sebagai fasilitas informasi antar daerah sampai pusat dalam mengembangkan produk kerajinan UMKM yang ada di kabupaten Tanggamus untuk meningkatkan produktifitas, efisiensi, pelayanan cepat dan mudah untuk tetap unggul dan bertahan di pasaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Adi Prasetya Nanda dan Anggi Maharani (2018) diperoleh hasil sebuah aplikasi yang website E-Commerce yang digunakan sebagai media transaksi jual beli online yang digunakan untuk membantu pemasaran produk-produk BDC Kabupaten Pringsewu[1]. Penelitian yang dilakukan Wiji Susanti, dkk (2015) diperoleh hasil pengembangan dari sebuah aplikasi penjualan Web E-Commerce yang digunakan untuk pemasaran dan penjualan produk-produk dekranasda kabupetan pringsewu yang mawadahi produk-produk dari para pelaku UMKM Kabupaten Pringsewu[2]. Rita Irviani (2017) pengujian dan implemantasi sistem dapat di ambil kesimpulan bahwa aplikasi sangat membantu dalam proses transaksi penjualan sehingga pendapatan pelaku usaha di Desa Marga Kaya meningkat[3].

Menurut data pihak Dewan Kerajinan Nasional Daerah (Dekranasda) Kabupaten Tanggamus memiliki program utama dari dekranasda tanggamus sendiri yaitu untuk melakukan pembinaan dalam rangka melestarikan dan mengembangkan seni budaya bangsa, untuk melakukan pelatihan itu dengan dibentuk kepengurusan dekranasda tanggamus berdasarkan pada surat keputusan Dewan Kerajinan Nasional Daerah provinsi Lampung nomor 31/Dekranasda/SK/II/2019 Kegiatan Dekranasda bukan hanya memasarkan dan mengikuti produk pameran UMKM tetapi juga sampai memberi

pelatihan kepada UMKM agar mengalami kemajuan.

Dekranasda Tanggamus memiliki produk hasil kerajinan tangan yaitu batik tulis, kain tapis, anyaman tas, sulam usus, thukus, dan rajut. Proses pemasaran produk yang dilakukan oleh dekransda masih manual, jika customer ingin order/melakukan pembelian produk, maka customer harus mendatangi UMKM Center untuk mengetahui harga, jenis-jenis kerajinan dan kemudian melakukan transaksi pembelian barang yang diminati konsumen, jika proses bisnis seperti ini masih diterapkan maka konsumen luar daerah akan mengalami kesulitan dalam berbelanja.

Saat ini pemerintah daerah sendiri sedang berupaya mengembangkan berbagai macam usaha kreatif, namun masih kurang efektif untuk meningkatkan konsumen, karena minimnya publikasi yang dilakukan pemerintah daerah setempat. Dalam melakukan promosi produk selama ini Dekranasda Tanggamus masih mengandalkan beberapa event ketika saat pameran dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan kabupaten ataupun provinsi lampung itu sendiri.

Sistem Informasi Penjualan Produk UMKM juga masih bersifat manual jadi masih belum banyak diketahui masyarakat, untuk itu diperlukannya strategi khusus dalam upaya meningkatkan daya saing dengan pemanfaatan informasi dan komunikasi ini diperlukan oleh pelaku UMKM lokal untuk menghadapi persaingan usaha yang makin ketat. Pelaku UMKM dapat memanfaatkan teknologi seluas-luasnya untuk mengembangkan usahanya sehingga mereka bisa cepat maju.

Jadi dengan adanya sistem aplikasi E-commerce berbasis mobile ini dapat lebih mengembangkan pemasaran produk yang berisi informasi detail produk serta pemasaran dan transaksi produk sekaligus informasi tentang UMKM dekransda kabupaten tanggamus sehingga dapat diakses lebih luas oleh setiap masyarakat daerah Indonesia maupun mancanegara.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dapat disusun rumusan masalah bagaimana membangun dan membangun E-UMKM ekonomi kreatif pada dekransda Kabupaten Tanggamus berbasis mobile.

II. LANDASAN TEORI

A. Aplikasi

Aplikasi merupakan penggunaan dalam suatu perangkat komputer, instruksi atau statement yang disusun hingga sedemikian rupa komputer dapat memproses masukan dan keluaran menurut Syamsu Rizal, Eko Retna dan Andri Ikhwana (2013). Menurut Yuhfizar (2012) aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan.

Pengertian aplikasi adalah suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus yang dihadapi user dengan menggunakan kemampuan komputer.

Aplikasi *mobile* dapat diartikan sebagai aplikasi yang dirancang khusus untuk platform mobile (misalnya IOS, android, atau windows mobile). Dalam banyak kasus, aplikasi mobile memiliki user interface dengan mekanisme interaksi unik yang disediakan oleh platform mobile dengan sumber daya berbasis web yang menyediakan akses ke beragam informasi yang relevan dengan aplikasi dan kemampuan pemrosesan lokal untuk pengumpulan, analisis, dan format informasi. Selain itu aplikasi mobile menyediakan kemampuan persisten dalam platform (Pressman dan Bruce (2014:9)

B. Electronic Commerce

E-commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa yang dilakukan konsumen melalui sistem elektronik seperti internet, WWW (World Web Web), atau jaringan komputer lainnya. E-commerce dapat melibatkan transfer data elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis dan sistem pengumpulan data otomatis. Diterjemahkan oleh W. Purbo, e-commerce merupakan satu set dinamis teknologi aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang pelayanan dan informasi yang dilakukan secara elektronik. E-Commerce merupakan suatu proses transaksi barang atau jasa melalui informasi yang memanfaatkan teknologi informasi. E-Commerce mengubah bentuk persaingan, kecepatan tindakan, dan perampingan interaksi produk dan pembayaran dari pelanggan ke perusahaan dan dari perusahaan ke pemasok[4][5].

Jadi bisa dikatakan bahwa e-commerce merupakan suatu pemasaran barang atau jasa melalui sistem informasi yang memanfaatkan teknologi informasi. Setidaknya ada tujuh jenis dasar ecommerce atau bentuk bisnis e-commerce dengan karakteristik berbeda Business-to-Business (B2B), Business-to-Consumer (B2C), Consumer-to-Consumer (C2C), Consumer-to-Business (C2B), Business-to-Administration (B2A), Consumer-to-Administration (C2A), Online-to-Offline (O2O)[6][7].

C. Internet

Internet yang merupakan singkatan dari *international network*, jaringan internasional dimana komputer-komputer di seluruh dunia saling berhubungan untuk berhubungan Antara suatu komputer dengan komputer yang lain, dengan berbagai model, berbagai sistem operasi, berbagai

tipe jaringan digunakanlah suatu protokol (suatu sistem yang mengatur hubungan Antara satu komputer dengan komputer yang lain) yaitu *TCP/IP*, singkatan dari *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*. (Santoso Nanda dan Ahmad Hamzah, 2003)[8], [9].

D. Definisi DEKRANASDA

Dasar hukum pembentukan Dekranasda adalah surat keputusan bersama 2 Menteri, yaitu Menteri Perindustrian dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Nomor: 85/M/SK/1980 dan Nomor: 072/P/1980, tanggal 3 Maret 1980 di Jakarta; Surat Menteri Dalam Negeri Nomor : 537/5038/Sospol, tanggal 15 Desember 1981, dibentuklah organisasi DEKRANAS tingkat daerah (Dekranasda).

Dekranasda adalah Organisasi nirlaba yang menghimpun pecinta dan peminat seni untuk memayungi dan mengembangkan produk kerajinan dan mengembangkan usaha di bidang tersebut serta berupaya meningkatkan kehidupan pelaku bisnisnya, yang sebagian merupakan kelompok usaha kecil dan menengah (UMKM). Tujuan DEKRANAS. Dewan Kerajinan Nasional mempunyai tujuan, yaitu :

1. Menggali, mengembangkan dan melestarikan warisan budaya bangsa serta membina penemuan dan penggunaan teknologi baru untuk meningkatkan kualitas dalam rangka memperoleh jati diri budaya
2. Menanamkan kesadaran masyarakat terhadap pentingnya seni kerajinan bagi kehidupan sehari-hari warga negara Indonesia yang bisa meningkatkan martabat manusia.
3. Memperhatikan dan memperjuangkan kepentingan pengrajin dan peminat dengan mendorong semangat kewiraswastaan mereka.
4. Membantu pemerintah merumuskan kebijaksanaan dibidang industri kerajinan dan program peningkatan kualitas sumber daya manusia

III. METODE PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan tiga metode yaitu Observasi, Interview, Kajian Pustaka.

1. **Observasi** Dalam metode observasi disini yaitu peneliti mencoba melakukan pendekatan dan mengamati langsung obyek yang berada pada UMKM Center Dekranasda Kab. Tanggamus guna mendapatkan data primer untuk diteliti.
2. **Interview** Peneliti berupaya melakukan interview atau wawancara kepada pihak yang berkaitan di UMKM Dekranasda Kab.

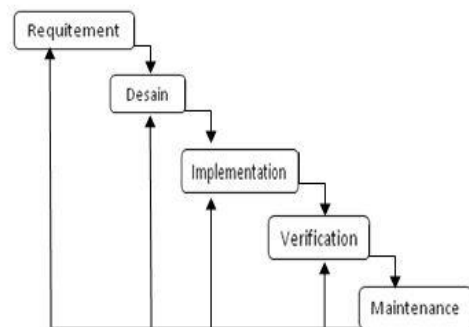
Tanggamus secara langsung (face to face) sebagai bahan acuan untuk mendapatkan informasi aktual dan terpercaya. Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan diantaranya :

- a. Bagaimana arus pemasaran produk pada kerajinan tangan di Dekranasda Kab. Tanggamus ?
- b. Produk apa saja yang dipasarkan oleh Dekranasda Kabupaten Tanggamus ?

3. **Kajian Pustaka** Beberapa penelitian yang relevan digunakan oleh peneliti sebagai bahan dasar acuan, dan perbandingan pada penelitian ini.

B. Model Pengembangan Sistem

Metode waterfall merupakan pendekatan secara sistematis tahap demi tahap dan berjalan berurutan mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance.



Gambar 1. Metode Waterfall

Tahapan yang dilakukan menggunakan metode Waterfall terdiri dari :

1. **Requirments**
Tahap ini, dilakukan kegiatan wawancara dengan Ketua Dekranasda Kab. Tanggamus dalam mengumpulkan data dan informasi, serta menganalisis kebutuhan sistem yang akan dibangun secara lengkap.
2. **Desain**
Tahap ini, semua kebutuhan sistem yang dibutuhkan diseleksi selanjutnya proses analisis yang akan diterjemahkan ke dalam bentuk gambar untuk di implementasikan.
3. **Implementasi**
Tahap ini, melakukan pemrograman sistem untuk menerapkan hasil rancangan ke dalam sistem yang sesungguhnya. seperti membuat program, dan juga menyiapkan database.
4. **Verification**

Jika sistem telah berhasil, selanjutnya testing/uji coba untuk melihat apakah sistem sudah sesuai.

5. Maintenance

Tahap ini, tahap pengoperasian sistem yang telah dibuat di server dengan cara hosting pada internet service sehingga sistem bisa diakses melalui website.[10], [11]

C. Kerangka Fikir Penelitian

Adapun kerangka fikir yang digunakan untuk menyelesaikan masalah ini adalah seperti yang terlihat di gambar 2.



Gambar 2. Kerangka Penelitian

Gambar 2 merupakan kerangka atau tahap yang akan dilalui penelitian. Adapun tahap-tahapnya sebagai berikut :

1. Tahap Awal
Merupakan tahap awal yang akan dilakukan dalam penelitian dimulai dari penentuan latar belakang masalah yang terjadi di UMKM Dekranasda Kabupaten Tanggamus, dan juga topik yang dibahas oleh peneliti mengenai sistem pelayanan yang lebih fleksibel kepada masyarakat untuk mengembangkan budaya serta memperluas pemasaran produk UMKM.
2. Tahap Kedua
Merupakan tahap identifikasi masalah yang berisi kesimpulan berdasarkan latar belakang yang dijelaskan sebelumnya
3. Tahap ke tiga
Merupakan tahap pengumpulan data , ada dua metode pengumpulan data yaitu data

primer dan sekunder, data primer didapat dari hasil observasi dan data sekunder didapat dari buku dan jurnal.

4. Tahap Keempat

Merupakan tahap proses analisa dimana penulis menganalisa data berdasarkan informasi yang didapat dari wawancara serta observasi di lapangan yang diperoleh saat analisa data, semua data di kumpulkan kemudian dilakukan proses analisa

5. Tahap ke lima

Merupakan tahap perancangan sistem adalah gambaran sistem yang akan dibuat. Tahap ini merancang aliran dokumen lama dan baru kemudian merancang diagram konteks, Data flow diagram.

6. Tahap ke enam

Merupakan tahap uji sistem atau testing dengan melakukan uji kualitas sistem aplikasi pemasaran produk berbasis mobile agar fitur-fiturnya sesuai dengan yang diajukan

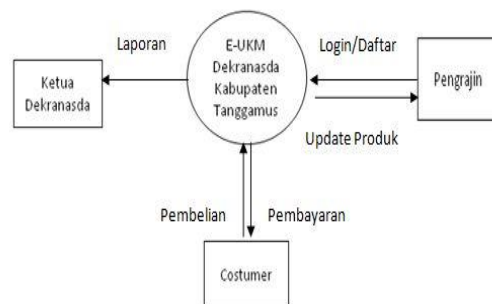
7. Tahap terakhir

Merupakan tahap terakhir dari penelitian yakni pembuatan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

IV. PEMBAHASAN

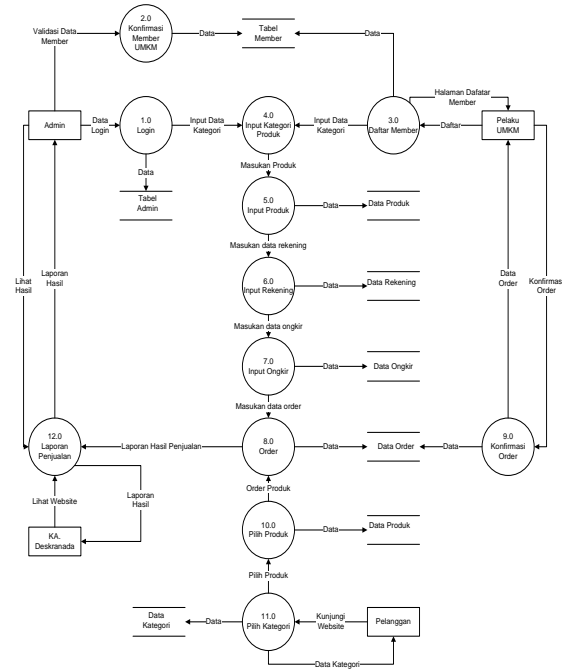
A. Perancangan Sistem

Merupakan diagram konteks sederhana yang menggambarkan sistem kesatuan dan keterkaitan dengan entitas lainnya. Adapun gambaran diagram tersebut dapat dilihat pada gambar 3



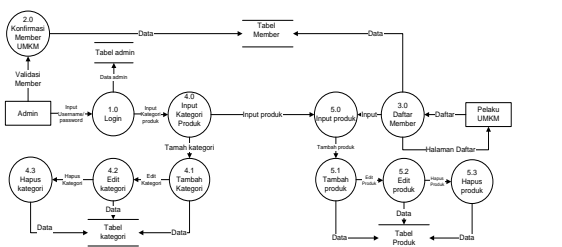
Gambar 3. Diagram Konteks

Data flow diagram merupakan model logika data yang lebih rinci menjelaskan proses alur data dibanding diagram konteks. sistem yang dirancang dapat dilihat pada gambar 4.



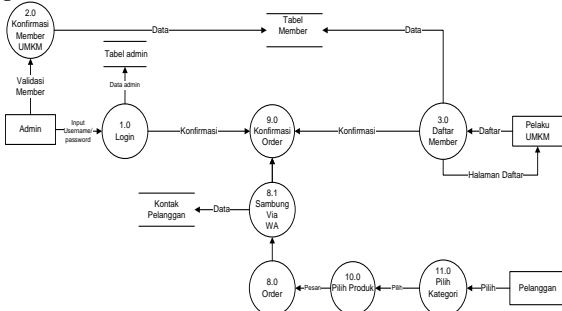
Gambar 4. DFD Level 0

DFD Level 1 Proses 4 dan 5 menggambarkan alur bagaimana admin dan pelaku UMKM menambah kategori produk dan menginputkan produk.



Gambar 5. DFD Level 1 Proses 4 dan 5

DFD Level 1 Proses 8 menggambarkan bagaimana admin dan pelaku UMKM mengkonfirmasi order dari pelanggan dan bagaimana alur dari pelanggan melakukan order produk.



Gambar 6. DFD Level 1 Proses 8

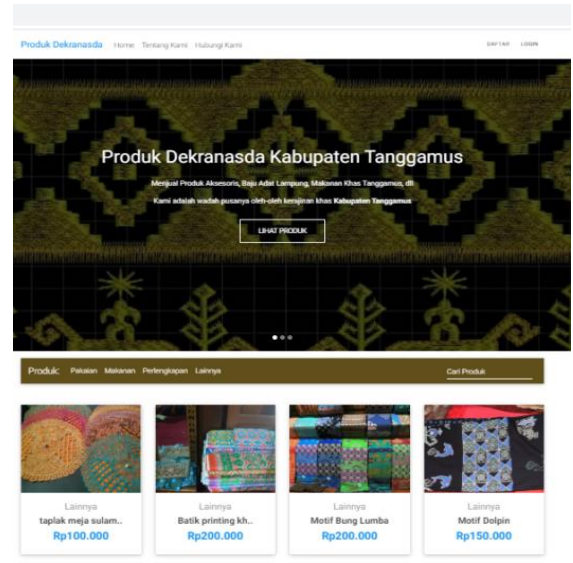
B. Implementasi

Implementasi sistem adalah prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen disetujui. Implementasi

merupakan tahapan sistem yang siap digunakan, sehingga akan diketahui apakah sistem informasi penjualan ini benar benar berjalan sesuai tujuan yang ingin dicapai.

1. Halaman Menu depan

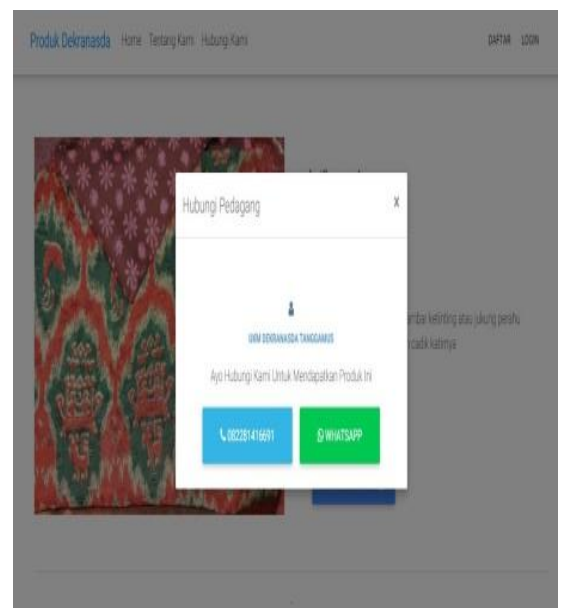
Halaman menu depan merupakan tampilan untuk memudahkan pengguna menjalankan fitur-fitur yang ada pada sistem aplikasi pemasaran produk yang berisi beberapa informasi tentang produk kerajinan binaan dekranasda kabupaten tanggamus.



Gambar 7. Halaman Menu Utama

2. Halaman Pemesanan Produk

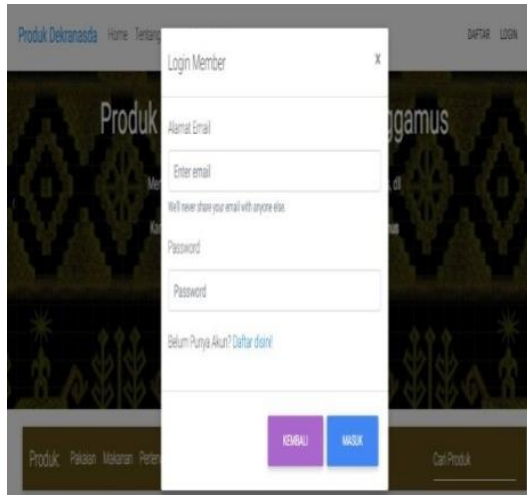
Halaman Pemesanan merupakan tampilan Pengguna jika ingin memesan produk, disini terdapat nomor yang bisa dihubungi jika ingin memesan produk.



Gambar 8. Halaman Pemesanan

3. Halaman Login

Halaman Login ini merupakan halaman yang digunakan oleh user/admin agar dapat login ke laman dashboard Administrator dengan memasukkan username dan password



Gambar 9. Halaman Login

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada Dekranasda Kabupaten Tanggamus, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Peneliti telah berhasil merancang dan membangun e-commerce untuk Dekranasda Kabupaten Tanggamus.
2. Dalam merancang sistem e-commerce Dekranasda Kabupaten Tanggamus menggunakan pendekatan Waterfall model sehingga dapat mengidentifikasi informasi apa yang harus diproses mengenai sistem penjualan yang dijalankan oleh pihak instansi selama ini.
3. Berdasarkan hasil sistem berbasis mobile yang dibuat dapat memudahkan pihak admin, penjual, dan pengguna dalam melakukan proses jual beli
4. Berdasarkan pengujian dapat menggunakan lima browser berbeda, seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Internet Explorer, dan UC Browser, sistem yang dibuat dapat dijalankan 100%

B. Saran

Berikut ini saran berdasarkan kesimpulan diatas yaitu:

1. Perlu pengembangan interface yang lebih baik salah satunya dengan menambahkan fitur grafik penjualan produk, jadi bisa disimpulkan jenis produk mana yang banyak terjual.
2. Pihak instansi perlu melakukan backup data secara berkala untuk menghindari terjadinya kehilangan data akibat kerusakan pada sistem

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. P. Nanda, A. Maharani, P. S. Informasi, S. Pringsewu, J. Wisma, dan R. No, "Aplikasi Electronic Commerce Sebagai Media Penjualan Produk Makanan Ringan Business Development Center Kabupaten Pringsewu," *J. TAM (Technol. Accept. Model)*, vol. 9, no. 2013, hal. 127–133, 2018.
- [2] K. Wiji Susanti dan M. M. Noca Yolanda Sari, "Pengembangan Electronic Commerce Dalam Proses Meningkatkan Ukm Pada Dekranasda Kabupaten Pringsewu," *Expert*, vol. 5, no. 2, hal. 42–47, 2015.
- [3] M. M. Rita Irviani, Kasmi, Evi Setyorini, "Perancangan Aplikasi E-Commerce Berbasis Android Pada Kelompok Swadaya Masyarakat Desa Margakaya Pringsewu," *J. Ilm. Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 1, hal. 8–12, 2018.
- [4] K. I. Santoso, S. Wahyudiono, dan S. W. Widiastuti, "E-Commerce Sebagai Pendukung Pemasaran Pada Elhashop Purwodadi Grobogan," in *Prosiding SEMINAR NASIONAL DAN CALL FOR PAPERS*, 2019, hal. 197–205.
- [5] N. Terzi, "The impact of e-commerce on international trade and employment," *Procedia - Soc. Behav. Sci.*, vol. 24, hal. 745–753, 2011.
- [6] M. Pradana, "Klasifikasi Bisnis E-Commerce Di Indonesia," *MODUS*, vol. 27, no. 2, hal. 163–174, 2015.
- [7] R. I. Mery Efriyanti, Garaika, "Analisis Implementasi Electronic Commerce Untuk Meningkatkan Omset Penjualan Butik Mery Berbasis Web Mobile," *J. Signal.*, vol. 7, no. 2, hal. 45–51, 2018.
- [8] Sudaryono, *Metodologi Riset di Bidang TI (Panduan Praktis, Teori dan Contoh Kasus)*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta, 2015.
- [9] T. C. T. Abdul Kadir, *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2013.
- [10] O. Muhammad Muslihudin, *Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur Dan UML*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.
- [11] F. Satria, *Pemrograman WEB (HTML, CMS dan JavaScript)*. Yogyakarta: Andi Offset, 2016.