

Pembangunan E-Commerce Pada Penjualan Souvenir Di Wisata Pantai Sanur

Jovan Acariya Mulyana¹, Ni Putu Apriliya Dewi², Lexy Erresta Pangemanan³, Ni Kadek Diani Gayatri Dewi⁴

ITB STIKOM Bali

ABSTRACT

The development of information and communication technology in Indonesia has now entered the 4.0 era or the Internet of Things. One of the benefits of this Information and Communication Technology is in the tourism sector. For example, during the COVID-19 pandemic, as it is today, many tourism places have been affected. One of the affected tourism areas is Sanur Beach. Before the pandemic, Sanur beach was one of the most popular tourist destinations for domestic and foreign tourists. There are various places selling Balinese souvenirs with a variety of uniqueness there. However, since the COVID-19 pandemic, many souvenir shops have closed due to the drastic decline in the number of tourists visiting Bali. Therefore, the use of information and communication technology can be a solution to boost the economy on the coast of Sanur. The technology that will be used to assist Sanur beach traders in restoring their economy is E-Commerce. The research method used in this E-Commerce Sanur Beach Souvenir Shop is a qualitative description. Based on the results of system testing using the blackbox testing application test method, the results are according to the plan on all system features.

Article History

Received 2021-06-10
Revised 2021-07-12
Accepted 2021-11-30

Key words

E-commerce
Souvenir
Pantai Sanur
COVID-19

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini sudah memasuki era 4.0 atau *Internet of Things*. Salah satu manfaat dari adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi ini adalah pada sektor pariwisata. Contohnya pada saat pandemi COVID-19 seperti sekarang ini banyak tempat pariwisata yang terkena dampaknya. Salah satu daerah pariwisata yang terdampak adalah Pantai Sanur. Sebelum adanya pandemi, pantai Sanur adalah salah satu destinasi wisata yang sangat diminati oleh wisatawan domestik maupun manca negara. Terdapat berbagai tempat penjualan souvenir khas bali dengan berbagai keunikannya disana. Tetapi semenjak pandemi COVID-19 banyak tempat penjualan souvenir yang gulung tikar karena tingkat wisatawan yang berkunjung ke bali menurun secara drastis. Maka dari itu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bisa menjadi solusi untuk mendongkrak kembali perekonomian di pantai sanur. Teknologi yang akan digunakan untuk membantu pedagang pantai Sanur dalam memulihkan perekonomiannya adalah *E-Commerce*. Metode penelitian yang digunakan dalam *E-Commerce* Toko Souvenir Pantai Sanur ini adalah deskripsi kualitatif. Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode test aplikasi *blackbox* testing diperoleh hasil yang sesuai rencana pada seluruh fitur sistem.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di dunia saat ini sudah sangat pesat, begitu juga di Indonesia, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini sudah memasuki era 4.0 atau Internet of Things Informasi bisa didapatkan dengan berbagai cara, jika dahulu masyarakat mendapat informasi dari mulut ke mulut yang belum teruji kebenarannya bisa saja informasi tersebut disalahgunakan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Saat ini berkat Teknologi Informasi Dan Komunikasi berita bisa di dapat langsung dari sumbernya sehingga dapat meminimalisir adanya berita yang tidak benar atau hoaks. Teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan untuk memenuhi kebutuhan informasi di setiap kegiatan di masyarakat. Salah satu manfaat dari adanya Teknologi Informasi dan Komunikasi ini dapat juga diterapkan pada sektor pariwisata. [1]

Pulau Bali terkenal dengan budaya yang masih sangat kental dan dilestarikan secara turun temurun serta adat istiadatnya yang menjadikan Bali dikenal dengan julukan “Pulau Seribu Pura” dan juga “Pulau Dewata”. Pulau Bali juga dikenal dengan pariwisatanya baik itu wisata budaya, maupun wisata alam. Pariwisata di bali memiliki arti yang sangat penting sebagai salah satu penopang ekonomi utama masyarakat Bali. Bisa dilihat di berbagai tempat baik di kota maupun di desa terdapat berbagai tempat destinasi wisata dengan keunikan masing - masing. Sehingga

pembangunan wisata di Bali yang sangat pesat dan beraneka ragam sehingga wisatawan bisa memilih destinasi wisata apa yang ingin dicari di Pulau Dewata. Tempat pariwisata yang ada di Bali ini sangat dijaga kebersihan dan keamanannya. Pariwisata adalah sebuah kegiatan yang multi-sektoral, kompleks, dan terfragmentasi sehingga kegiatannya harus terkoordinasi antar sektor terkait proses perencanaannya. Tapi pada saat pandemi seperti sekarang ini sangat berdampak pada sektor pariwisata yang menyebabkan lumpuhnya perekonomian sebagian masyarakat Bali yang berprofesi di bidang pariwisata. Salah satu daerah pariwisata yang terdampak adalah Pantai Sanur.

Sebelum adanya pandemi, pantai Sanur adalah salah satu destinasi wisata yang sangat diminati oleh wisatawan domestik maupun manca negara. Terdapat berbagai tempat penjualan souvenir khas Bali dengan berbagai keunikannya disana. Tetapi semenjak pandemi COVID-19 banyak tempat penjualan souvenir yang gulung tikar karena tingkat wisatawan yang berkunjung ke Bali menurun secara drastis. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, data pengunjung domestik ke Bali di tahun 2020 adalah 4.596.157 orang, dimana ini menurun drastis dari tahun sebelumnya yaitu sebanyak 10.545.039, ini juga terjadi pada wisatawan mancanegara, tercatat dari bulan Januari dan Februari 2021 wisatawan yang datang hanya berjumlah 22 orang. Hal ini yang menyebabkan para pedagang akhirnya beralih ke usaha lainnya.[2]

Karena banyak pedagang souvenir yang gulung tikar akibat dari pandemi Covid-19, maka dari itu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi bisa menjadi solusi untuk mendongkrak kembali perekonomian di pantai Sanur. Teknologi yang akan digunakan untuk membantu pedagang pantai Sanur dalam memulihkan perekonomiannya adalah *E-Commerce*. Agar para pedagang dapat berjualan souvenir dan oleh-oleh khas balinya secara daring. Sehingga pedagang dapat mencakup target pasar yang lebih luas.

TINJAUAN PUSTAKA

Letak Geografis

Pantai Sanur merupakan destinasi wisata di Bali yang secara administratif terletak di kota Denpasar. Dari Bandara Internasional Ngurah Rai ke pantai Sanur memerlukan waktu sekitar 60 menit. Di sekitar daerah pantai Sanur juga banyak terapat hotel dan penginapan sehingga memudahkan para wisatawan yang ingin berwisata. Luas wilayah kawasan pariwisata pantai Sanur adalah 1.548,27 Ha, dengan garis pantai Kawasan wisata pantai Sanur yang memiliki panjang sekitar 9 km. Berdasarkan dengan wilayah yang dimiliki oleh kawasan pantai Sanur maka potensi wisatanya lebih berorientasi ke pantai. [3] Dengan begitu kondisi lautan perlu dipertimbangkan agar dapat di manfaatkan setara optimal untuk kemajuan kawasan pantai Sanur itu sendiri.

E-Commerce

E-Commerce merupakan sebuah transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet, *E-Commerce* dapat juga diartikan sebagai cara berbisnis dengan menggunakan media teknologi informasi dan elektronik yang dapat menghubungkan antara penjual dengan konsumen dalam sebuah transaksi elektronik baik dalam bentuk penjualan barang, jasa, dan informasi secara elektronik. Jadi dengan adanya *E-Commerce*, transaksi jual beli dapat menjadi lebih mudah dan efisien. Tentunya *E-Commerce* ini akan menguntungkan kedua belah pihak baik itu dari pihak penjual maupun pihak pembeli. Seiring perkembangan teknologi, *E-Commerce* zaman sekarang sudah dilengkapi dengan fitur keamanan yang lebih baik sehingga transaksi menjadi semakin aman tanpa khawatir akan resiko penipuan.[4]

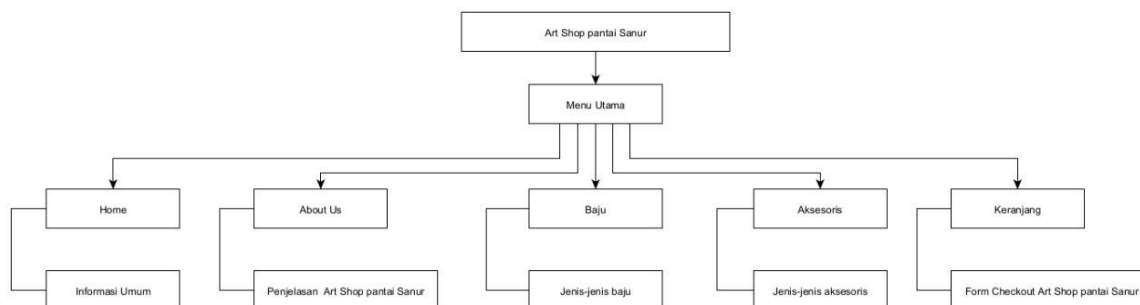
Ciri Khas Souvenir Bali

Selain dikenal dengan budaya dan wisatanya yang unik dan indah, Bali juga terkenal dengan oleh-olehnya baik berupa makanan maupun souvenir. Beberapa souvenir yang terkenal di Bali diantaranya adalah lukisan khas Bali, kerajinan ukiran kayu, gelang, alat musik gamelan, kerajinan kelapa, dan layang-layang. Souvenir ini salah satunya banyak dijual di Kawasan wisata pantai Sanur.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam *E-Commerce* Toko Souvenir Pantai Sanur ini adalah deskripsi kualitatif yang menerapkan metode pengembangan sistem dengan metode SDLC (*Sistem Development Life Cycle*) Model Luther yang akan dikembangkan melalui enam tahap pada perancangan meliputi konsep, desain, pengumpulan data, perancangan aplikasi, pengujian aplikasi dan distribusi dengan deskripsi.

Struktur Menu

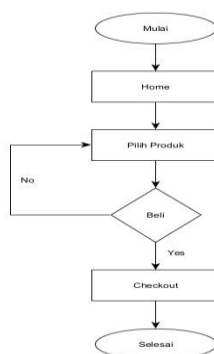


Gambar 1. Struktur Menu

Gambar 1 merupakan tahap perancangan bentuk struktur menu yang akan digunakan dalam pembuatan website *E-Commerce* Toko Souvenir Pantai Sanur. Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana struktur menu dari sistem, serta dijadikan sebagai acuan akhir dari tahap pembuatan website ini. Berikut adalah keterangan struktur menu dari website *E-Commerce* Toko Souvenir Pantai Sanur.

Flowchart

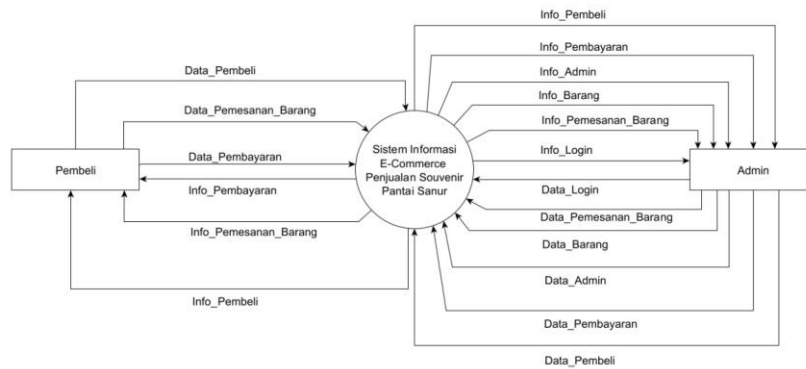
Flowchart merupakan gambar atau bagan yang menampilkan urutan dan hubungan antar proses beserta instruksinya. Alur *flowchart* digunakan untuk menggambarkan proses alur kerja website dari awal sampai akhir.



Gambar 2. Flowchart

Diagram Konteks

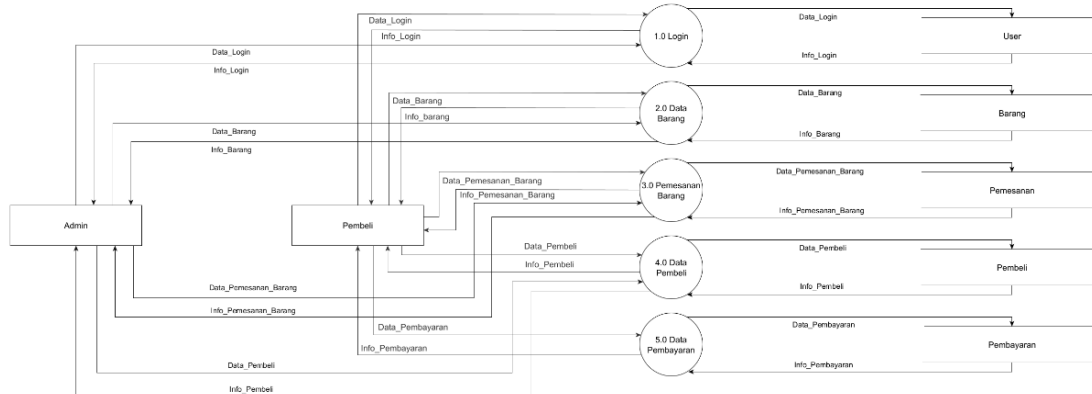
Diagram Konteks merupakan diagram yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan antara entitas luar, masukan dan keluaran dari sistem.



Gambar 3. Diagram Konteks

Data Flow Diagram (DFD) Level 0

Data Flow Diagram (DFD) Level 0 merupakan penjabaran dari diagram konteks. Pada sistem ini terdapat 6 proses diantaranya proses login, proses data barang, proses pemesanan barang, proses data pembeli, dan proses data pembayaran. DFD level 0 dapat dilihat pada Gambar 4.



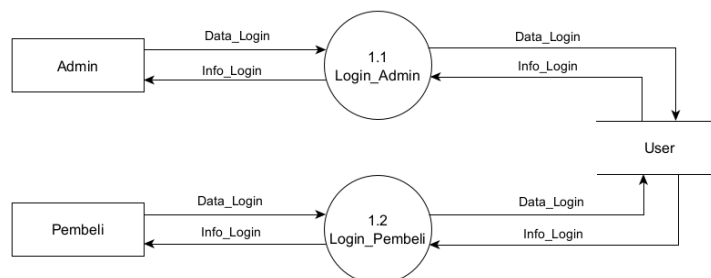
Gambar 4. DFD Level 0

Data Flow Diagram (DFD) Level 1

Data Flow Diagram (DFD) Level 1 merupakan penjabaran dari bagian-bagian proses dalam Data Flow Diagram (DFD) Level 0 yang dilakukan oleh admin dan pembeli. Pada Data Flow Diagram (DFD) Level 1, terdapat beberapa bagian yang dijelaskan sebagai berikut.

1. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Login

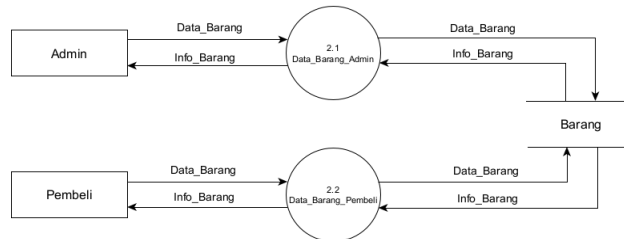
Proses validasi admin dan pembeli saat login menjadi proses awal yang harus dilakukan oleh admin dan pembeli sebelum menggunakan sistem. Admin dan pembeli tidak akan bisa menggunakan sistem jika belum melakukan proses ini. Ketika proses validasi admin dan pembeli telah berhasil dilakukan, maka akan muncul tampilan info login (halaman utama) pada sistem. Gambar 5 merupakan DFD Level 1 Login.



Gambar 5. DFD Level 1 Login

2. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Data Barang

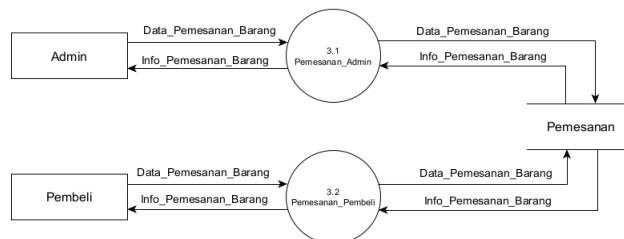
Proses data barang digunakan untuk melihat stok barang yang tersedia. Admin dalam proses ini dapat melihat, menambahkan, memperbaharui, dan menghapus data barang. Sedangkan pembeli hanya dapat melihat stok barang yang tersedia. Gambar 6 merupakan DFD Level 1 Data Barang.



Gambar 6. DFD Level 1 Data Barang

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Pemesanan Barang

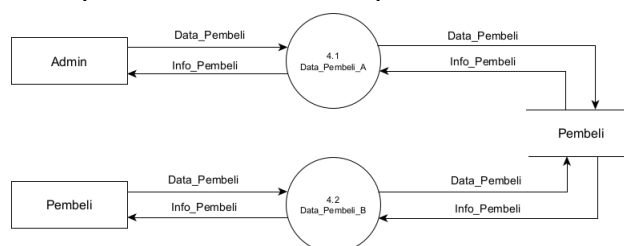
Proses pemesanan barang dapat digunakan untuk memesan barang oleh pembeli. *Admin* dalam proses ini dapat melihat, menambahkan, memperbaharui, dan menghapus pesanan yang ada. Sedangkan pembeli hanya dapat memesan barang yang tersedia. Gambar 7 merupakan DFD Level 1 Pemesanan Barang.



Gambar 7. DFD Level 1 Pemesanan Barang

4. Data Flow Diagram (DFD) Level 1 Data Pembeli

Pada proses ini, pembeli dapat mengubah dan menghapus data pembeli. *Admin* hanya dapat menghapus dan melihat data pembeli. Gambar 8 merupakan DFD Level 1 Data Pembeli.



Gambar 8. DFD Level 1 Data Pembeli

HASIL DAN PEMBAHASAN

Desain Interface

Perancangan desain *inteface* (antarmuka) merupakan tahapan untuk membuat tampilan awal dari desain sistem yang akan dibangun. Berikut perancangan desain antarmuka dari Website *E-Commerce* Toko Souvenir pantai Sanur.

Antarmuka Menu Home

Berikut desain antarmuka Menu Home pada Website *E-Commerce* Toko Souvenir pantai Sanur, dapat dilihat pada gambar 9.



Gambar 9. Desain Antarmuka Menu Home

Antarmuka Menu About Us

Berikut desain antarmuka Menu About Us pada Website *E-Commerce* Toko Souvenir pantai Sanur dilihat pada gambar 10.



Gambar 10. Desain Antarmuka Menu *About Us*

Antarmuka Menu Baju

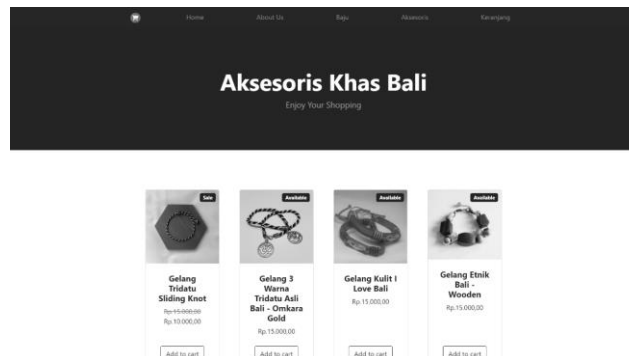
Berikut desain antarmuka Menu Baju pada Website *E-Commerce* Toko Souvenir pantai Sanur dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Desain Antarmuka Menu Baju

Antarmuka Menu Aksesoris

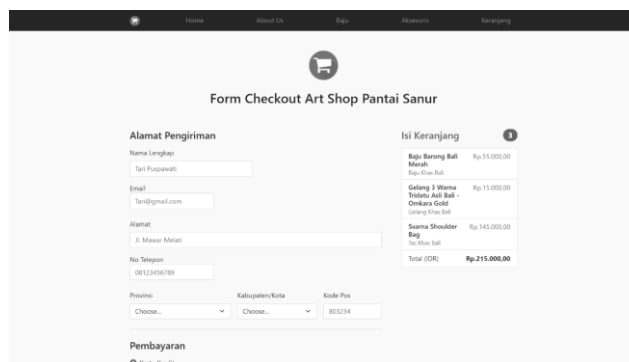
Berikut desain antarmuka Menu Aksesoris pada Website *E-Commerce* Toko Souvenir pantai Sanur dilihat pada gambar 12.



Gambar 12. Desain Antarmuka Menu Aksesoris

Antarmuka Menu Keranjang

Berikut desain antarmuka Menu Keranjang pada Website *E-Commerce* Toko Souvenir pantai Sanur dilihat pada gambar 13.



Gambar 13. Desain Antarmuka Menu Keranjang

Pengujian Sistem

Pengujian Sistem (*Testing*) adalah tahapan pengecekan sistem setelah melakukan tahapan implementasi aplikasi. Pada tahapan ini aplikasi dijalankan dan dilihat apakah ada kesalahan yang perlu diperbaiki. Pengujian pada sistem ini menggunakan metode *Black Box Testing*.

Blackbox Testing

Pengujian *black box testing* pada website *E-Commerce* Toko Souvenir Pantai Sanur salah satu pengujian program yang dilakukan oleh pembuat aplikasi (*programmer*). Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan baik atau tidak. Data eksekusi pada perangkat lunak kemudian dikeluarkan dari perangkat lunak dan dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Beberapa pengujian pada metode *blackbox* testing dijelaskan pada penjabaran berikut.

a. Pengujian pada Menu Home dilakukan untuk mengetahui apakah semua fungsi menu-menu yang tersedia dapat bekerja sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian ini secara lengkap dapat dilihat pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Pengujian Menu Navigasi

No	Butir Biji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Keterangan
1	<i>Link</i> About Us	Sistem akan menampilkan halaman About Us	Halaman About Us	Sesuai
2	<i>Link</i> Baju	Sistem akan menampilkan halaman Baju	Halaman baju	Sesuai
3	<i>Link</i> Aksesoris	Sistem akan menampilkan halaman Aksesoris	Halaman Aksesoris	Sesuai
4	<i>Link</i> Keranjang	Sistem akan menampilkan halaman Keranjang	Halaman Keranjang	Sesuai

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan bahwa Website *E-Commerce* Toko Souvenir Pantai Sanur ini masih dalam tahap perancangan dan pembangunan. Dengan adanya website Toko Souvenir Pantai Sanur ini dapat berguna untuk menyampaikan informasi detail produk kepada konsumen secara online dan memudahkan proses berbelanja di masa pandemi tanpa harus datang ke toko secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Setiawan, "Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya," J. SIMBOLIKA Res. Learn. Commun. Study, vol. 4, no. 1, p. 62, 2018, doi: 10.31289/simbolika.v4i1.1474.
- [2] Badan Pusat Statistik, "Banyaknya wisatawan mancanegara bulanan ke Bali menurut pintu masuk." Badan Pusat Statistik Provinsi Bali, 2020, [Online]. Available: <https://bali.bps.go.id/indicator/16/106/1/banyaknya-wisatawan-mancanegara-bulanan-ke-bali-menurut-pintu-masuk.html>.
- [3] N. Rashifah, I. Lanya, and N. W. F. Utami, "Identifikasi dan model ruang terbuka hijau sebagai ruang evakuasi bencana alam gempa bumi berbasis SIG di kawasan Sanur, Denpasar, Bali," J. Arsit. Lansek., vol. 5, no. 1, p. 67, 2019, doi: 10.24843/jal.2019.v05.i01.p08.
- [4] A. Aco and A. H. Endang, "Analisis Bisnis *E-Commerce* pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar," J. Tek. Inform., vol. 2, pp. 1–13, 2017.