

PENERAPAN *E-COMMERCE* DI PASAR SENI SUKAWATI

Ardi Arimbawa, Yudi Yadnya, Bisma Saputra, dan Praja Gunawan

ITB Stikom Bali

ABSTRACT

Sukawati Art Market is one of the largest traditional markets on the Bali island, precisely in Sukawati District, Gianyar Regency. The declining tourist visits have an impact on the sales income of traditional craftsmen at the Sukawati Art Market. So that media or intermediaries are needed to expand sales to foreign countries. The purpose of this research is to encourage product marketing in the Sukawati Art Market, especially for traditional handicraft businesses, and to facilitate the transaction process for both sellers and buyers. The method used in this study is the method of analysis and observation, the steps include literature study, problem identification to data collection, and then website creation. The results of this study, sellers and buyers easily make transactions and buy products without having to come directly to the Sukawati art market. With this E-Commerce, it is hoped that sellers can expand their traditional product trade to foreign countries.

Article History

Received 2021-06-03
Revised 2021-06-28
Accepted 2021-07-30

Key words

Pasar Seni Sukawati
Tradisional
E-Commerce
Pemasaran

ABSTRAK

Pasar Seni Sukawati merupakan salah satu pasar tradisional terbesar yang ada di pulau Bali, tepatnya di Kecamatan Sukawati, Kabupaten Gianyar. Kunjungan wisatawan yang kian menurun berdampak pada pendapatan penjualan para pelaku usaha pengerajin tradisional di Pasar Seni Sukawati. Sehingga diperlukan media atau perantara guna memperluas penjualan hingga ke mancanegara. Tujuan dari penelitian ini adalah mendorong pemasaran produk di Pasar Seni Sukawati khususnya bagi pelaku usaha kerajinan tradisional serta memudahkan proses transaksi bagi penjual maupun pembeli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan metode analisis dan observasi, langkah - langkahnya meliputi studi literatur, identifikasi masalah hingga pengumpulan data-data kemudian pembuatan website. Hasil dari penelitian ini, penjual dan pembeli dengan mudah melakukan transaksi dan membeli produk tanpa harus datang langsung ke pasar seni Sukawati. Dengan adanya *E-Commerce* ini penjual dapat memperluas perdagangan produk tradisionalnya hingga ke mancanegara.

PENDAHULUAN

Pulau bali banyak memiliki berbagai macam keanekaragaman budaya di setiap wilayah salah satunya yaitu karya seni kerajinan, Budaya adalah salah satu bentuk fenomena geografi yang muncul dari interaksi manusia sebagai penghuni bumi dan bumi sebagai tempat hunian manusia. Manusia merupakan faktor penentu dalam berinteraksi dengan lingkungan, interaksi manusia disini dimunculkan dengan eksploitasi sumber daya alam maupun sumber daya manusia. Dalam perkembangan yang semakin maju manusia terus menggali kreatifitas diri untuk meningkatkan kualitas maupun kuantitas diri agar manusia agar manusia tidak kalah bersaing dan mampu untuk terus bereksplorasi lebih jauh untuk memenuhi kebutuhan sehingga, dalam kreativitas manusia disini munculah suatu kebudayaan yang berupa hasil dari budaya.

Kini budaya diterangi sebagai salah satu segmen industri pariwisata yang perkembangannya paling cepat. Hal ini dikarenakan oleh kecenderungan atau *trend* baru di kalangan wisatawan untuk mencari suatu yang unik dan otentik dari suatu budaya. Pariwisata budaya diyakini memiliki manfaat positif secara ekonomi dan sosial budaya. Jenis pariwisata ini dapat memberikan keuntungan ekonomi pada masyarakat lokal, dan di sisi lain dapat melestarikan warisan budaya sekaligus berfungsi sebagai jati diri masyarakat bersangkutan.

Karya seni memainkan peran yang sangat penting dalam masyarakat daerah dan kehidupan sehari-hari penduduk lokal yang berpatokan pada karya seni kerajinan lokal. Pulau Bali adalah pulau yang mempunyai pengrajin yang tersebar di beberapa daerah seperti daerah Sukawati. Pasar Seni Sukawati sangat terkenal karena menjual karya seni kerajinan tradisional khas Bali dengan harga yang sangat murah. Pasar Seni Sukawati diusahakan dipadukan dengan potensi yang dimiliki untuk

dijadikan sebagai objek wisata. Adanya budaya yang diwariskan dari generasi ke generasi yang lebih muda merupakan ciri dari regenerasi budaya Bali, Adapun salah satu kerajinan tradisional yang diwariskan turun-temurun yakni kerajinan anyaman seperti kerai bambu.

Dengan adanya perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi generasi saat ini dituntut untuk memanfaatkan dan mengikuti arus perkembangan teknologi. Dalam kasus ini penulis memanfaatkan teknologi pemasaran berbasis *E-Commerce* yang akan penulis aplikasikan sebagai wadah untuk masyarakat dalam melakukan penjualan produknya. Secara umum, *E-commerce* dapat diartikan sebagai transaksi jual beli secara elektronik melalui media internet. Selain itu, *E-commerce* juga dapat diartikan sebagai proses melakukan bisnis dengan menggunakan teknologi elektronik yang dapat menghubungkan perusahaan, konsumen dan masyarakat dalam bentuk transaksi elektronik dan pertukaran atau penjualan barang maupun jasa dan informasi.

Internet adalah jaringan publik yang sangat besar yang dapat diakses dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, keberadaan *E-commerce* sebagai media transaksi yang baru, cepat dan nyaman tentunya dapat bermanfaat bagi banyak aspek, baik itu konsumen, produsen maupun penjual (retailer). Dengan menggunakan internet, masyarakat dapat menyelesaikan proses jual beli dengan menghemat biaya dan waktu.

TINJAUAN PUSTAKA

State of The Art

Pengertian *E-Commerce* sendiri ialah perdagangan (menjual / membeli) melalui jaringan elektronik dimana komputer sebagai sarana yang digunakan untuk memudahkan semua operasi perusahaan. Sistem – sistem yang dimuat di dalam *E-Commerce* yaitu aktivitas penjualan, pembelian, serta penyebaran barang dan jasa yang mendayagunakan sistem elektronik. Perkembangan *E-commerce* di Indonesia pun saat ini terbilang sangat pesat, dengan meratanya jaringan internet di Indonesia serta situasi pandemi yang belum membaik di awal tahun 2021 ini dinilai akan mendorong penetrasi *E-commerce* semakin meluas pada tahun ini, seperti yang dikemukakan oleh Statista dalam laporan Digital Market *Outlook*, yang menyebutkan bahwa pengguna *E-commerce* di Indonesia tahun ini diprediksi tumbuh 15% dari total 138 juta pengguna pada tahun 2020, atau mencapai 159 juta pengguna di tahun 2021 dengan kesempatan penelitian ini penulis memasarkan atau mensosialisasikan sistem yang dirancang dengan langsung terjun kelapangan ke pelaku UMKM atau Pengrajin di sekitar Pasar Seni Sukawati yang terdampak situasi pandemi untuk meningkat dan mempermudah penjualan.

Sistem *E-Commerce* Pada Proses Pemasaran

E-commerce adalah aplikasi teknologi untuk mengotomatiskan transaksi dan alur kerja perusahaan, perspektif layanan, *E-commerce* adalah alat yang memenuhi keinginan perusahaan, konsumen dan manajemen dalam memangkas biaya layanan ketika meningkatkan kualitas barang dan kecepatan layanan, perspektif online *E-commerce* terkait dengan kapasitas untuk membeli dan menjual produk dan informasi di internet dan layanan online lainnya. Keunggulan *E-commerce* adalah: dapat dilakukan di mana saja, jangkauan global, standar universal, kaya manfaat, interaktif, kepadatan informasi

Sumber Daya Diperlukan

Fasilitas fisik yang dibutuhkan adalah *personal computer* atau *smartphone* yang terkoneksi dengan internet, dokumentasi kebutuhan umum yang dibutuhkan sebagai peserta di platform *E-commerce* seperti foto, KTP dan nomor rekening pemilik, serta materi yang akan diunggah ke *e- platform* perdagangan berupa deskripsi singkat foto produk UMKM, deskripsi produk dan harga. UMKM Pasar Seni Sukawati menyediakan tenaga administrasi yang akan dilatih secara intensif dan didampingi oleh tim desain sistem. Fasilitas fisik juga telah disiapkan secara mandiri oleh UMKM Pasar Seni Sukawati.

Website

Melalui *website*, orang-orang dapat mengakses informasi bukan hanya berupa teks, tetapi juga gambar, suara dan film. Untuk menghasilkan *website* dibutuhkan software yang disebut *browser*. Penggunaan *website* sangat meningkat sehingga pentingnya perhatian tentang pengembangan *website* seperti metode evaluasi untuk memperoleh informasi yang dipercaya tentang kualitas produk dan penggunaan sistematis model, metode, dan alat tekniknya. Telah banyak penelitian yang dilakukan, untuk mendapatkan kualitas *website* yang baik, walaupun ini bukan pekerjaan mudah, namun pengelola *website* harus selalu melakukannya supaya *user* selalu puas pada *website* yang dikunjungi. Fokus pada kualitas *website* sudah diperkenalkan pada bidang *website engineering*.

Web Browser

Web Browser adalah aplikasi perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk menampilkan dan berinteraksi Teks, gambar, video, musik dan berbagai informasi lainnya terdapat pada halaman-halaman *website di World Wide Web* atau jaringan area lokal. Teks dan gambar di halaman web bisa memiliki *hyperlink* buka halaman lain di komputer yang sama atau situs *web* lain. *Web Browser* memungkinkan Pengguna dapat dengan cepat dan mudah mengakses informasi yang disediakan oleh banyak situs web dengan menjelajahi tautan ini. *Web Browser* memformat informasi HTML untuk ditampilkan, sehingga tampilan halaman *Web* akan sedikit berbeda Dari satu *browser* ke *browser* lainnya. Ada beberapa *Web Browser* yang dapat digunakan di komputer, Yaitu Mozilla Firefox, Safari, Opera, Flock, Eipihany, K-Meleon dan AOL Explorer.

Data Base

Di dunia komputer, database penting sebagai system memproses dan menyimpan informasi secara sistematis dan memiliki akurasi tinggi. Banyak perusahaan Sekarang andalkan database tulang punggung bisnis mereka perusahaan perbankan, penyedia tiket online, sekolah, dan hampir industri gunakan teknologi di dunia database sebagai pendukung aplikasi dan sistem bisnisnya.

Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) merupakan sebuah model yang menjelaskan hubungan antar data dalam database. *Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data suatu organisasi, biasanya oleh analis sistem dalam fase analisis kebutuhan proyek pengembangan sistem. Sementara seolah-olah merupakan teknik diagram atau bantuan visual, ini memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang sedang dikembangkan. Diagram relasi entitas beserta detail pendukungnya merupakan model data yang selanjutnya digunakan sebagai spesifikasi *database*.

DFD

Data Flow Diagram (DFD) merupakan diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data sistem secara logika. *DFD* merupakan dokumentasi grafik yang menggunakan simbol penomoran dalam mengilustrasikan arus data yang saling berhubungan antara pemrosesan data untuk diubah menjadi informasi.

METODE

Identifikasi Masalah

Sesudah mendapatkan kesimpulan dari hasil Studi Literatur, pada tahap penelitian ini dilakukan identifikasi terkait masalah yang terjadi pada para penjual di pasar seni sukawati. Kemudian dicatat dan dikaji agar dapat dijadikan rumusan masalah dalam penelitian.

Penentuan Metode

Pada tahap penentuan metode bertujuan membantu agar penelitian ini dapat berjalan dengan hasil yang baik. Metode yang dimaksud dalam hal ini yang dimana mengembangkan *website* yang menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS yang dimulai pada pengumpulan data hingga pengujian *website*.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan kegiatan penting yang dilakukan dalam semua penelitian, dan digunakan sebagai bahan agar hasil penelitian dapat memenuhi harapan, data yang digunakan juga harus memenuhi persyaratan penelitian dan akurat.

Perancangan Website

Setelah melakukan pengumpulan data pada pelaku usaha di Pasar Seni Sukawati, selanjutnya dilakukan perancangan design web. kemudian memulai membentuk suatu konsep perancangan desain.

Penulisan Laporan

Pada tahapan penulisan laporan menjadi tahapan terpenting dalam melakukan sebuah penelitian karena tahapan ini akan menjadi tolak ukur sampai mana proyek itu sudah dikerjakan. Laporan dibuat lebih awal dari proses yang lain karena laporan menjadi pembanding proses dari persentase selesainya proyek.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Website Pasar Seni Sukawati ini dibuat dengan menggunakan aplikasi Bootstrap Studio, sehingga desain yang dihasilkan mudah dibuat tetapi menghasilkan visual yang menarik.

Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini yaitu untuk mendesain rincian awal dari website yang dibangun guna menjelaskan secara rinci bagaimana website itu akan berjalan.

Struktur Flowchart

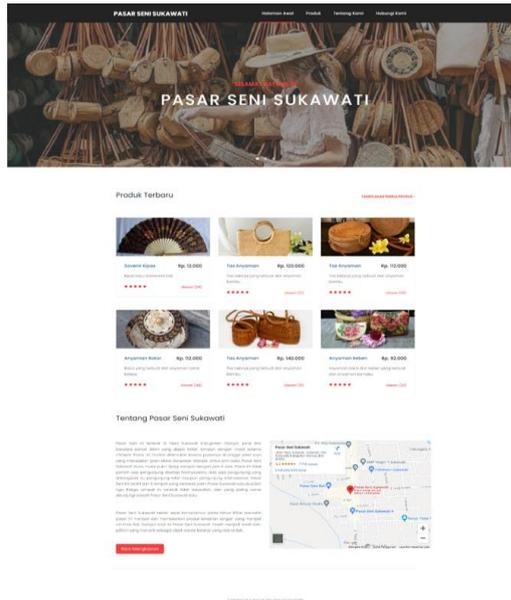
Struktur flowchart pada website Pasar Seni Sukawati menggambarkan alur awal hingga proses akhir.

Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem merupakan penggabungan bahan – bahan yang akan digunakan sebagai material dalam pembuatan website Pasar Seni Sukawati yang sudah dirancang sebelumnya.

Tampilan Menu Home

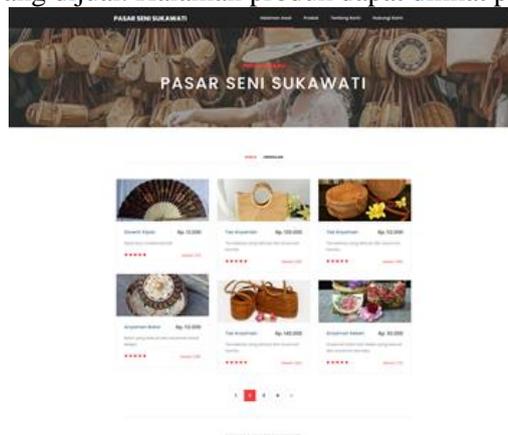
Pada halaman utama pada website Pasar Seni Sukawati menampilkan 4 menu yaitu Login, Produk, tentang kami dan hubungi kami. Di halaman utama juga menampilkan lokasi dari pasar seni sukawati itu sendiri dengan menggunakan google maps. Halaman utama ini bisa dilihat pada gambar 4.2.



Gambar 4.2 Tampilan menu Home

Tampilan Halaman Produk

Produk – produk yang dijual di website ini ditampilkan pada halaman produk, dimana pada halaman ini menunjukkan katalog semua produk dan produk unggulan. Pada halaman ini juga menampilkan visual produk yang dijual. Halaman produk dapat dilihat pada gambar 4.3.



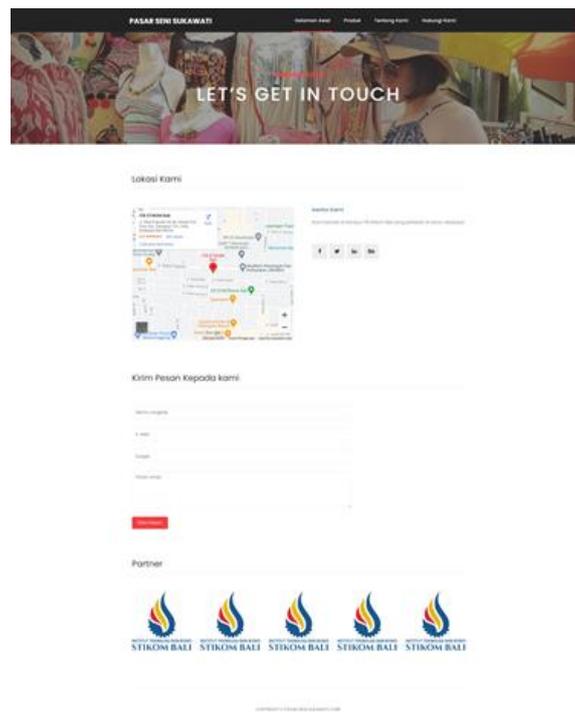
Tampilan Halaman Tentang Kami

Halaman tentang kami menampilkan profil dari pengembang website Pasar Seni Sukawati. Latar belakang juga ditampilkan di halaman ini. Tampilan halaman Tentang Kami dapat dilihat pada gambar 4.4.



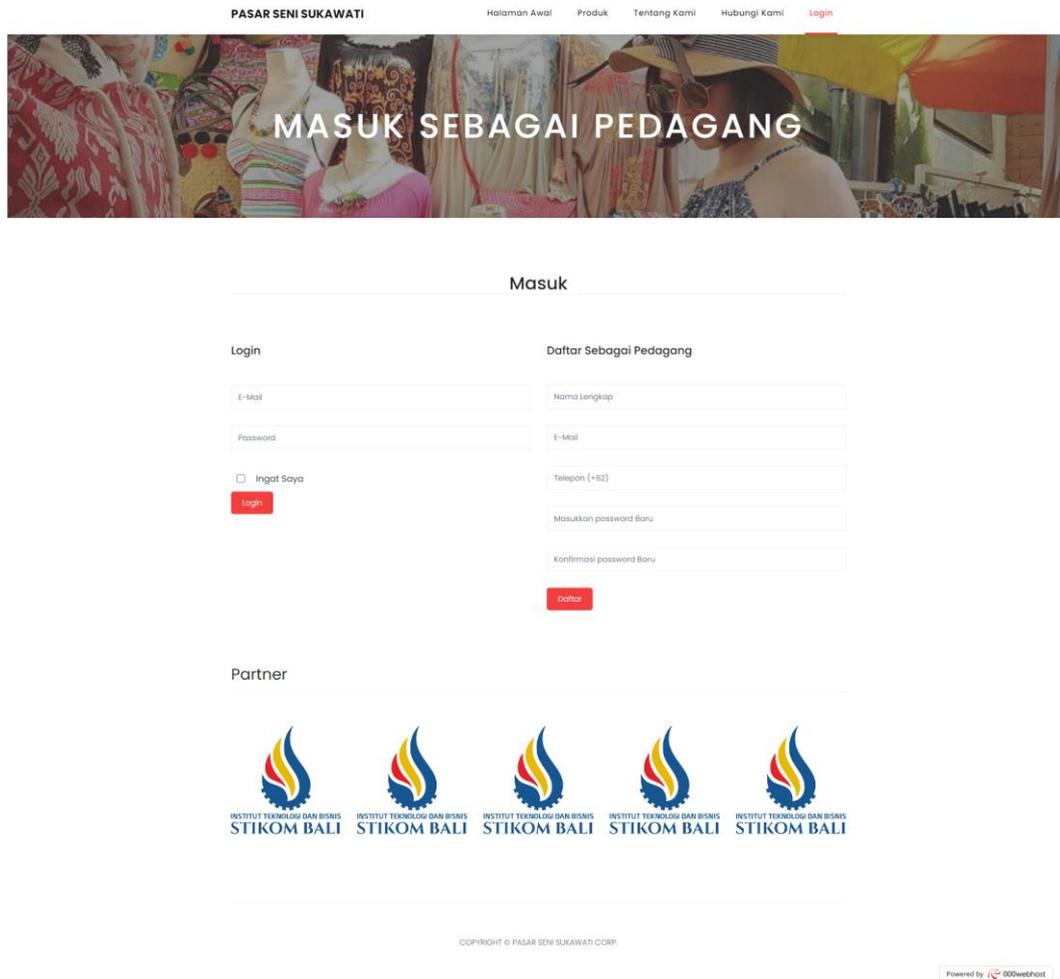
Tampilan Halaman Hubungi Kami

Pada halaman ini menampilkan lokasi kantor pengembang website dan cara menghubungi pengembang dari website Pasar Seni Sukawati seperti yang ada pada gambar 4.5.



Tampilan Halaman Login

Pada halaman ini penjual dapat melakukan registrasi/mendaftar sedangkan penjual yang sudah mempunyai akun bisa langsung login agar dapat melakukan sebuah transaksi dan mengelola iklan pada halaman produk.



Testing

Proses testing website adalah tahapan pengecekan setelah melakukan tahapan implementasi pada website. Pada tahapan ini aplikasi dijalankan dan dilihat apakah ada kesalahan yang perlu diperbaiki. Pengujian pada sistem ini menggunakan metode Black Box Testing.

Black Box Testing

Black Box testing merupakan pengujian dengan metode pemecahan atau membagi domain masukan dari program ke dalam kelas-kelas data sehingga akan diperoleh tindakan hukum yang dianggap cukup relevan untuk memeriksa sistem ecommerce pada pasar seni sukawati. Tahapan penelitian yang dilakukan dimulai dengan menentukan fungsionalitas yang akan diuji, merancang skenario pengujian, menentukan info yang akan diuji. Dengan didukung hasil pengujian yang dilakukan maka, dapat diambil kesimpulan bahwa perangkat sistem akan dapat digunakan dengan baik setelah

Kesimpulan

Dengan adanya sistem E-commerce pembeli atau konsumen akan dimudahkan dalam melakukan pembelian barang atau produk hanya dengan mengakses Web E-Commerce untuk melakukan pencarian maupun pembelian barang yang diinginkan. Sistem tersebut dapat meningkatkan efisiensi

bagi pembeli dalam proses transaksi dan pembeli tidak perlu untuk datang langsung ke lokasi penjual untuk melakukan transaksi.

Saran

Penambahan konten berupa video review produk dari suatu barang yang dipasarkan di Website, dimana dapat menarik lebih minat konsumen untuk membeli suatu produk didalam Website ini. Website ini dapat dikembangkan dengan penambahan kolom interaksi langsung antara pembeli dengan penjual sehingga mendapatkan kesepakatan dengan barang yang akan dipesan pembeli.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Novitasari, F. S. (2020). *ANALISIS PENDAPATAN PEDAGANG PAKAIAN SEBELUM DAN SESUDAH ADANYA MARKETPLACE PADA PASAR BESAR KOTA MALANG* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Malang).
- [2] Sakti, G. T. I., Mahardika, I. K. A., & Pradana, I. P. E. WBD CATUR ANGGA BATUKARU DAN PELANGGARAN TATA RUANG CAGAR BUDAYA DI KAWASAN DAYA TARIK WISATA SUBAK JATILUWIH.
- [3] Romindo, R., Muttaqin, M., Saputra, D. H., Purba, D. W., Iswahyudi, M., Banjarnahor, A. R., ... & Simarmata, J. (2019). *E-Commerce: Implementasi, Strategi dan Inovasinya*. Yayasan Kita Menulis.
- [4] Abimanyu, E. R. APLIKASI E-COMMERCE BUSINESS TO CUSTOMERS PADA UD. SINAR MULYA. (repository.usm.ac.id)
- [5] Rakanita, A. M. (2019). PEMANFAATAN E-COMMERCE DALAM MENINGKATKAN DAYA SAING UMKM DI DESA KARANGSARI KECAMATAN KARANGTENGAH KABUPATEN DEMAK. *JURNAL EKBIS*, 20(2), 1280-1289.
- [6] Salamah, I., Aryanti, A., & Asriyadi, A. (2019). ANALISIS KUALITAS WEBSITE E-COMMERCE UMKM KAIN TENUN SONGKET KOTA PALEMBANG. *Jurnal Digit*, 7(2).
- [7] Supriyatama, P. E., & Wesnawa, I. G. A. (2019). Pemetaan distribusi objek wisata dan potensi wisata di kecamatan sukawati. *Jurnal Pendidikan Geografi Undiksha*, 7(1).