

PERANCANGAN APLIKASI E-COMMERCE PADA UMKM DI DESA GEMPOLKARYA

Yusuf Khoiruddin, Bayu Priatna, S.KOM
Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer
if19.yusufkhoiruddin@mhs.ubpkarawang.ac.id

bayu.priyatna@ubpkarawang.ac.id

Abstrak

UMKM adalah salah satu bagian penting dalam perekonomian Indonesia. UMKM adalah usaha atau bisnis yang dilakukan oleh individu, kelompok, badan usaha kecil, maupun rumah tangga. Keberadaan UMKM di Indonesia sangat diperhitungkan, karena berkontribusi besar pertumbuhan ekonomi. Selain itu UMKM juga dapat mengatasi pengangguran karena dapat menyerap tenaga kerja di Indonesia. Berdasarkan data pokok desa dan kelurahan tahun 2021, Desa Gempolkarya mempunyai 200 usaha mikro kecil menengah dan yang menerima bantuan usaha sebanyak 49 UMKM. Akan tetapi banyak faktor yang menghambat perkembangan UMKM di Desa Gempolkarya itu sendiri, salah satunya yaitu kurangnya pemahaman masyarakat tentang Digitalisasi dan Teknologi. Oleh karena itu dalam upaya untuk menciptakan inovasi dan digitalisasi terhadap UMKM perlu adanya pemanfaatan media online, yakni dengan dibuatkannya aplikasi e-commerce yang dapat digunakan oleh masyarakat untuk menunjang penjualan dan potensi pemasaran yang lebih luas. Kegiatan ini merupakan salah satu program kerja KKN (Kuliah Kerja Nyata) yakni suatu pengabdian kepada masyarakat yang tidak lepas dengan pendidikan dan penelitian.

Kata kunci : UMKM, digitalisasi, teknologi, aplikasi

Pendahuluan

UMKM adalah singkatan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah yang dapat di deskripsikan sebagai bisnis yang dijalankan oleh individu, rumah tangga, atau badan usaha ukuran kecil, UMKM adalah salah satu penggerak ekonomi bangsa, sehingga keberadaan mereka sangat penting, baik dari sisi lapangan kerja yang tercipta maupun dari sisi jumlah usahanya. Keberadaan UMKM di Indonesia sangat diperhitungkan, karena berkontribusi besar pertumbuhan ekonomi seperti yang terdapat pada desa Gempolkarya.

Desa Gempolkarya merupakan salah satu desa yang ada di Kecamatan Tirtajaya. Kabupaten Karawang. Secara geografis letak wilayah Desa Gempolkarya terletak di titik LS - 6.062514 dan BT 107.265117 dengan batas-batas wilayah yakni batas utara Desa Sumurlaban, batas timur Desa Srijaya, batas selatan Desa Kampungasawah, dan batas sebelah barat Desa Pisangsambo. Desa Gempolkarya memiliki luas wilayah sekitar 400,30 Ha yang terbagi menjadi dua jenis pertanahan, yang pertama untuk tanah sawah/perkebunan seluas 360,17 Ha,

yang kedua yaitu perumahan/pemukiman seluas 40,19 Ha. Berdasarkan data pokok desa atau keluarahan tahun 2021, desa ini memiliki jumlah penduduk sebanyak 4703 jiwa, yang terdiri dari 2387 jiwa laki-laki dan 2316 Jiwa perempuan dengan kepadatan 1.175,75 Jiwa/km. Desa Gempolkarya terletak ditengah masyarakat yang unggul di sektor pertanian dan perkebunan. Maka dari itu, tidak sedikit dari masyarakat Desa Gempolkarya berprofesi sebagai petani dan peternak, ada juga sebagian masyarakat yang berprofesi sebagai wiraswasta seperti membuka warung atau toko sembako, sisanya berprofesi lain dan rata-rata mendirikan usaha (UMKM), berdasarkan data pokok desa tahun 2021, desa ini mempunyai 200 usaha mikro kecil menengah dan yang menerima bantuan usaha sebanyak 49 UMKM.

Kurangnya pemahaman masyarakat tentang digitalisasi dan teknologi yang dapat menjadi pendorong bagi UMKM agar lebih dikenal luas dan dapat meningkatkan penjualan, menjadi faktor utama yang harus diatasi, salah satu caranya yaitu dengan membuat sebuah inovasi yang dapat berguna bagi masyarakat. Salah satu contoh penerapan teknologi untuk meningkatkan daya saing UMKM yaitu dengan membuat sebuah aplikasi android yang dapat digunakan oleh masyarakat sekitar, selain berfungsi sebagai media *marketing digital* juga bisa meningkatkan kredibilitas UMKM. Maka dari itu penulis mengambil program kerja individu **“Perancangan Aplikasi E-Commerce Pada UMKM Di Desa Gempolkarya”** yang bekerjasama dengan salah satu UMKM setempat dalam kegiatan KKN 2022.

Metode

Kegiatan KKN dilakukan di Desa Gempolkarya, Kecamatan Tirtajaya, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Waktu kegiatan KKN yakni selama 1 Bulan dimulai 1 Juli 2022 sampai dengan 31 Juli 2022. Dalam pengumpulan data dan analisa dilakukan dengan cara observasi dan survei untuk mengetahui produk UMKM apa saja yang ada di Desa Gempolkarya.

Pada proses pembuatan aplikasi e-commerce menggunakan metode waterfall yang memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

1. Requirements analysis and definition : Layanan sistem, kendala, dan tujuan ditetapkan oleh hasil konsultasi dengan pengguna yang kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. System and software design : Tahapan perancangan sistem mengalokasikan kebutuhan-kebutuhan sistem baik perangkat keras maupun perangkat lunak dengan membentuk arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan penggambaran abstraksi sistem dasar perangkat lunak dan hubungannya.

3. Implementation : Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian melibatkan verifikasi bahwa setiap unit memenuhi spesifikasinya.

4. Integration and system testing : Unit-unit individu program atau program digabung dan diuji sebagai sebuah sistem lengkap untuk memastikan apakah sesuai dengan kebutuhan perangkat lunak atau tidak.

Perincian penelitian ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Perincian Kegiatan

No	Keterangan	Juli			
		Minggu Ke-1	Minggu Ke-2	Minggu Ke-3	Minggu Ke-4
1	Menentuka Target/Sasaran				
2	<i>Requirement (Analisis Kebutuhan)</i>				
3	<i>System Design (Desain Sistem)</i>				
4	<i>Implementation (Implementasi)</i>				
5	<i>Testing</i>				

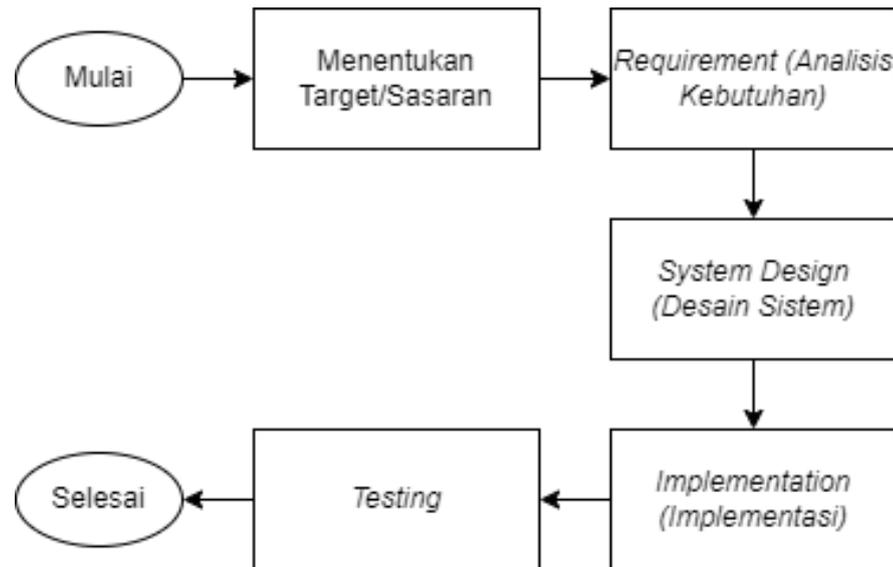
Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Target / Sasaran

Target/Sasaran penelitian ini yaitu Pelaku UMKM dan seluruh warga Desa Gempolkarya, Kecamatan Tirtajaya, Karawang.

2. Prosedur Kajian

Kajian ini diawali dengan menentukan target atau sasaran, kemudian melakukan observasi atau analisis kebutuhan dan menentukan permasalahan kemudian mengumpulkan data dan membuat solusi berupa perancangan aplikasi.



Gambar 1. Flowchart Prosedur Kajian

3. *Requirement (Analisis Kebutuhan)*

Analisis dilakukan dengan observasi di lakukan dengan wawancara langsung ke pihak UMKM untuk mengetahui proses pembuatan, *packing* sampai ke proses pemasaran. Data yang di dapat dari hasil observasi kemudian di jadikan sebagai data yang di pakai untuk pembuatan perancangan aplikasi.



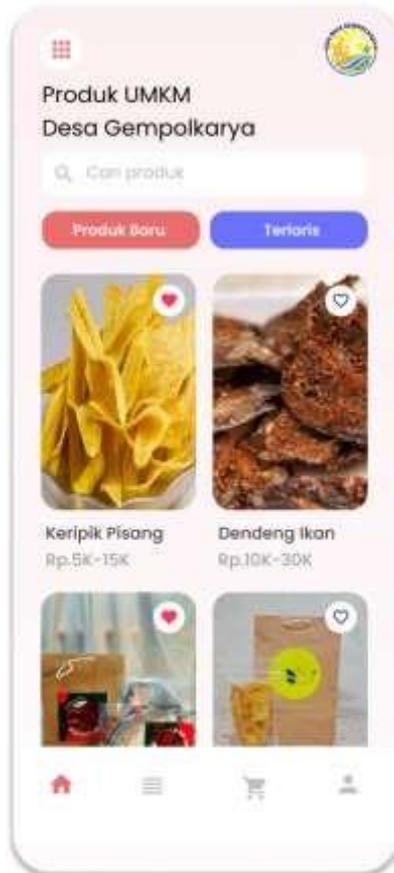
Gambar 2. Produk UMKM

4. *System Design (Desain Sistem)*

Desain dari perancangan aplikasi e-commerce dibuat dengan fitur yang sederhana dan mudah digunakan bahkan oleh masyarakat umum yang baru mengenal teknologi.

5. *Implementation (Implementasi)*

Pada tahap ini akan dilakukan proses perancangan menggunakan website figma dalam membuat rancangan aplikasi sesuai dengan sistem desain yang telah dibuat.



Gambar 3. Desain Tampilan Utama



Gambar 4. Desain Tampilan Menu Pemesanan



Gambar 5. Desain Tampilan Menu Checkout

6. *Testing (Pengujian)*

Pada tahap pengujian, dilakukan pengetesan pada fitur yang telah dibuat untuk memastikan semua bagian telah teruji. Hal tersebut dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan output yang dihasilkan sesuai dengan yang diharapkan.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Kesimpulan :

1. Berdasarkan kajian diatas pemanfaatan promosi melalui perancangan aplikasi e-commerce dalam mendukung UMKM di Desa Gempolkarya sangat penting terutama dalam hal peningkatan marketing dan pemasaran, karena tampilan aplikasi yang user friendly dan memudahkan akses dalam pemesanan produk UMKM karena dapat langsung menghubungi Pelaku UMKM melalui nomor whatsapp.
2. Masih banyak masyarakat yang perlu di bimbing dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam kegiatan sehari-hari khususnya dalam kegiatan digitalisasi UMKM.

3. Kurangnya pengetahuan terkait teknologi informasi dan digitalisasi dalam melakukan pemasaran dan memperkenalkan produk UMKM melalui jejaring internet menjadi hambatan dalam memperluas promosi dan pemasaran produk.

Saran :

1. Waktu kegiatan KKN bisa di tambah mengingat banyak nya proker dan aktual di lapangan yang kadang susah untuk di kendalikan.
2. Sosialisasi terkait Inovasi dan Digitalisasi kepada masyarakat harus memiliki media yang dapat memudahkan masyarakat dalam menggunakan perangkat aplikasi seperti jaringan internet yang mumpuni didesa tersebut.

Rekomendasi :

1. Harapan untuk kedepannya dari pihak Desa Gempolkarya dapat melakukan promosi UMKM di Desa Gempolkarya agar cakupan area promosi lebih luas menggunakan aplikasi yang telah dibuat.

Daftar Pustaka

- Basry, A., & Sari, E. M. (2018). Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM). *IKRA-ITH INFORMATIKA: Jurnal Komputer Dan Informatika*, 2(3), 53–60. <http://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/article/view/266>
- Bahtiar, A.R. Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Sektor Usaha Mikro Kecil dan Menengah Sera Solusinya. Vol.13(10).
- Rudjito. 2003. Strategi Pengembangan Umkm Berbasis Strategi Bisnis, Makalah Yang Di Sampaikan Pada Seminar Peran Perbankan Dalam Memperkokoh Ketahanan Nasional Kerjasama Lemhanas RI Dengan BRI.
- Agus Rahmat Herbowo. (2012). “Web Responsive Design Untuk Situs Berita Menggunakan Framework Codeigniter”. Uneversitas Gunadarma. Jakarta Timur