

# PURWARUPA PEMANFAATAN APLIKASI MARKETPLACE UNTUK PENINGKATAN PENDAPATAN UKM PADA DESA BAYURLOR KABUPATEN KARAWANG

<sup>1</sup>Anis Fitri Nur Masruriyah

<sup>2</sup>Randy Aldhi Kurniadi

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer  
Universitas Buana Perjuangan Karawang  
anis.masruriyah@ubpkarawang.ac.id<sup>1</sup>  
f17.randykurniadi@mhs.ubpkarawang.ac.id<sup>2</sup>

## ABSTRACT

*The biggest impact of the Novel Coronavirus 2019 (Covid-19) pandemic besides health and safety is the economy. Since the pandemic occurred, many countries and cities have decided to close access to travel and interaction from outside, this is often called a lockdown. There are also several countries and cities that implement Large-Scale Social Restrictions (PSBB), including in Indonesia. Some people complain about this policy because their economy is affected. Especially Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) who rely on the arrival of buyers at MSME shops or exhibitions. Based on these problems, this study aims to create marketing and product promotion applications. It is hoped that this system can help the economy of MSMEs and the government because they carry out less contact activity by MSME players to consumers.*

*Keywords: application, covid-19, economy, MSME*

## ABSTRAK

Dampak terbesar dari pandemi *Novel Coronavirus* 2019 (Covid-19) selain kesehatan dan keselamatan adalah perekonomian. Sejak terjadi pandemi, banyak negara dan kota yang memutuskan untuk menutup akses perjalanan dan interaksi dari luar, hal ini sering disebut lockdown. Ada pula beberapa negara dan kota yang menerapkan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), termasuk di Indonesia. Sebagian masyarakat mengeluhkan kebijakan ini karena ekonomi mereka terdampak. Terlebih pelaku Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) yang mengandalkan kedatangan pembeli di toko atau pameran UMKM. Berdasarkan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi pemasaran dan promosi produk. Diharapkan adanya sistem ini dapat membantu perekonomian UMKM dan pemerintah karena melakukan *less contact activity* oleh pelaku UMKM ke konsumen.

Kata kunci: aplikasi, covid-19, ekonomi, UMKM

## PENDAHULUAN

Pandemi yang disebabkan oleh *Novel Coronavirus* 2019 (Covid-19) membuat banyak sektor industri dan perekonomian terganggu secara global (Hollander & Carr, 2020). Mulanya, Covid-19 terjadi di kota Wuhan, Cina dengan gejala menyerupai flu namun penderita banyak yang

meninggal mendadak dan penyebarannya sangat cepat (Gostic et al., 2020). Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memberlakukan kebijakan PSBB sejak kasus Covid-19 pertama muncul di bulan Maret 2020 termasuk di Kabupaten Karawang (Nuraini, 2020).

Kabupaten Karawang merupakan salah satu kabupaten dengan berbagai jenis sektor industri yang besar dan sebagian penduduk memiliki Usaha Kecil Menengah (UMKM) yang membantu perekonomian kabupaten (Tuhagana & Romli, 2019). Namun, sejak pemerintah Kabupaten Karawang memberikan surat edaran terkait penanggulangan dan pencegahan Covid-19, banyak sektor industri yang mengalami kerugian secara ekonomi (Baihaki et al., 2020). Termasuk sentra usaha industri dan kerajinan rumah tangga di Desa Bayurlor yang sejak bulan Mei mengalami penurunan omset karena sepi peminat. Permasalahan mendasar yang dialami oleh pelaku usaha adalah media promosi dan pemasaran.

Pada era modern saat ini banyak cara yang lebih cepat, bahkan gratis untuk melakukan promosi dan pemasaran yang tepat. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pemanfaatan teknologi informasi sebagai media promosi dan pemasaran sentra usaha industri dan kerajinan rumah tangga di Desa Bayurlor.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian eksperimen yang memiliki tujuan untuk mengamati purwarupa yang dibangun dan menganalisis pengaruhnya terhadap pelaku usaha industri dan kerajinan rumah tangga. Secara spesifik penelitian ini termasuk *pre experimental design* karena belum dilakukan pengambilan sampel secara acak.

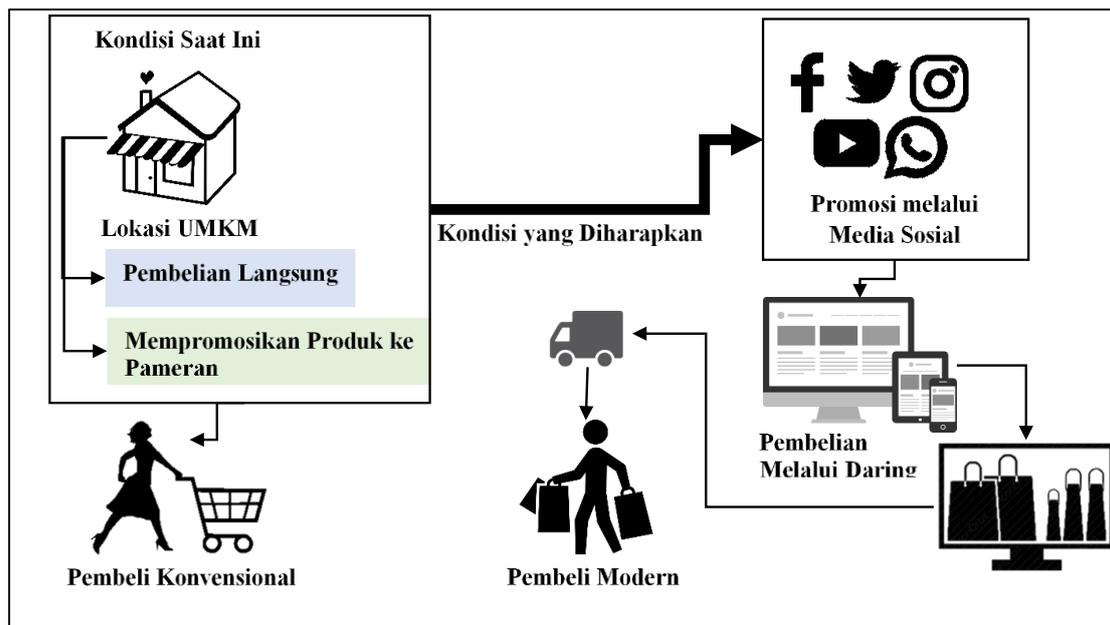
### **Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama kurang lebih satu bulan yang dimulai sejak awal bulan Agustus 2020 hingga akhir bulan Agustus 2020 dan berlokasi di Desa Bayurlor, Kabupaten Karawang..

### **Target/Subjek Penelitian**

Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku usaha pada sektor industri dan rumah tangga di Desa Bayurlor yang jumlahnya mencapai 30 orang di tahun 2020.

### **Prosedur Penelitian**



Gambar 1 Skema Kondisi Percobaan

Pada Gambar 1 diilustrasikan pembeli harus datang ke lokasi atau pameran membeli produk. Namun, pada kondisi yang diharapkan, adanya media sosial dapat dimanfaatkan sebagai promosi secara gratis dan masif. Kemudian, adanya situs yang memuat produk hasil industri dan kerajinan rumah tangga diharapkan mampu menjadi media promosi.

### Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

1. Identifikasi kebutuhan : Tahapan Identifikasi kebutuhan adalah dengan melakukan wawancara, pengamatan dan pengumpulan data-data produk. Kebutuhan yang diidentifikasi antara lain : Kebutuhan *Hardware*, Kebutuhan *Software*, Kebutuhan Jaringan, Spesifikasi Pengguna, Spesifikasi Produk yang akan dipasarkan.
2. Perancangan :
  - a. Perancangan perangkat lunak
    - Tahapan perancangan menggunakan diagram yang terdapat pada *Unified Modelling Language* (UML) Diagram, di antaranya
    - *Use Case Diagram* diperlukan untuk menentukan fitur apa saja yang dibutuhkan oleh pengguna situs web yang akan dibangun.
    - *Activity Diagram* berguna untuk mengetahui *logic flow* dari penggunaan situs web yang akan dibangun.
    - *Entity Relationship Diagram* (ERD) berguna untuk memudahkan pengembang dalam membangun basis data pada suatu situs web serta relasi antar table pada suatu basis

data. Basis data sendiri berguna untuk menyimpan data yang diperlukan pada suatu situs web.

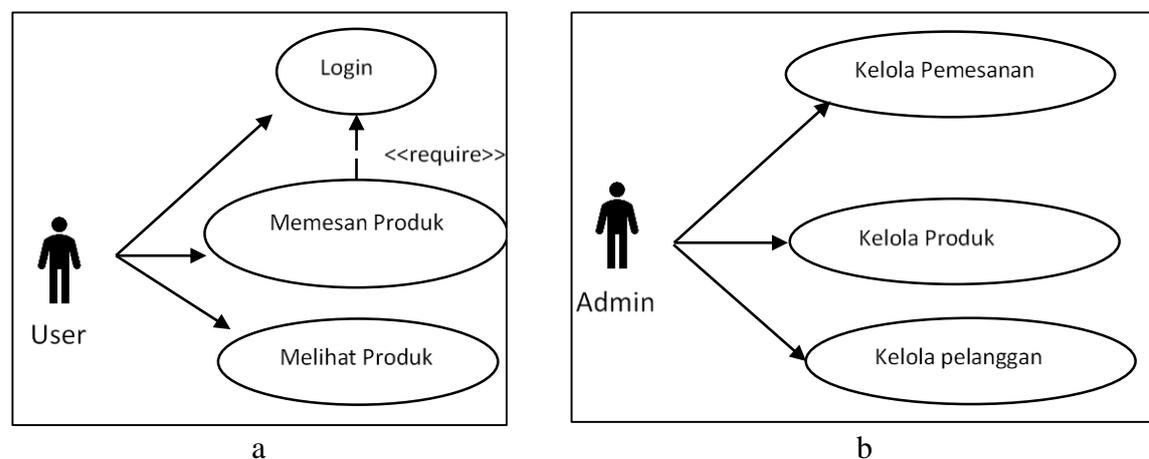
- Desain *User Interface* berguna sebagai media komunikasi antara pengguna dengan sistem yang terdapat pada situs web.

3. Pembuatan situs web menggunakan PHP 7.1, MySQL, Blade, Bootstrap, javascrip dan Apache.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

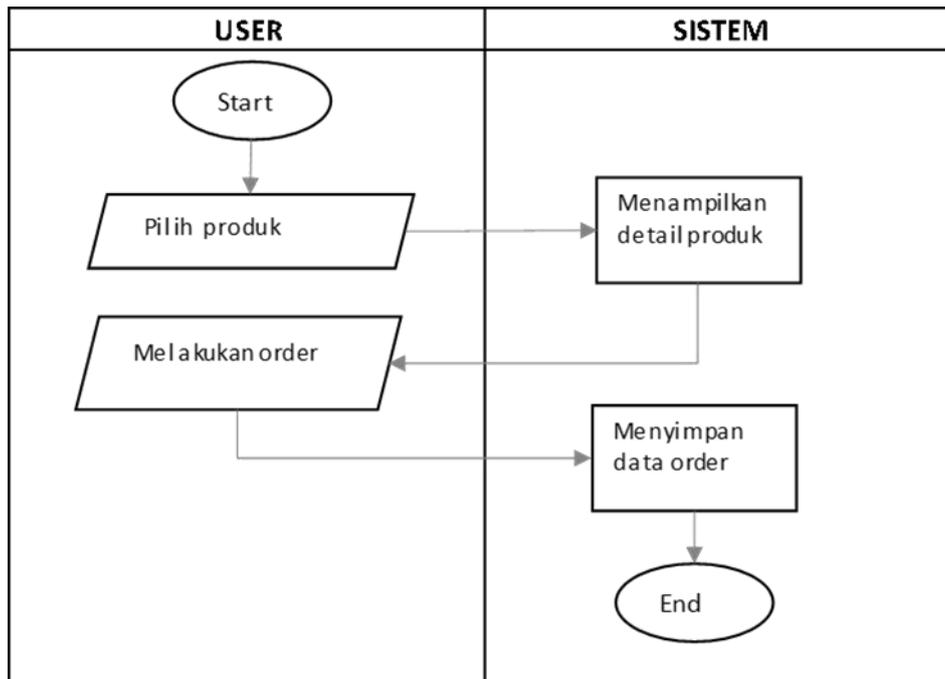
### 1. Usulan Purwarupa

Purwarupa yang diusulkan memiliki dua aktor utama yaitu pengguna atau pelanggan dan admin atau penjual. Berdasarkan Gambar 2 a pengguna dapat melihat dan memesan produk, kemudian pada Gambar 2 b admin memiliki beberapa tugas untuk mengelola pemesanan, produk dan pelanggan.



Gambar 2 *Usecase Diagram*

Selanjutnya Gambar 3 menunjukkan diagram aktivitas untuk proses pemesanan produk. Pada proses ini pelanggan berinteraksi dengan sistem untuk menentukan jenis produk yang akan dibeli dan menyimpan pembelian yang berupa kelanjutan transaksi. Proses jual beli dapat dilakukan dengan datang ke lokasi industri dan kerajinan rumah tangga desa Bayurlor.

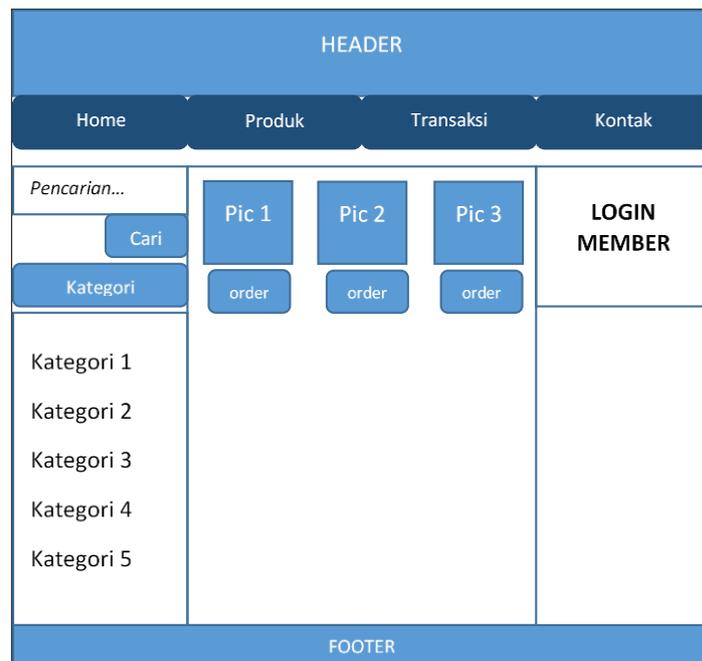


Gambar 3 Activity Diagram

## 2. Implementasi Purwarupa

Agar dapat diimplementasikan, fasilitas yang harus tersedia adalah seperangkat personal komputer, sistem operasi dan penelusuran web (Google Chrome, Mozilla, dan sebagainya). Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Hypertext Preprocessor* (PHP) dan program aplikasi sistem basis data.

Gambar 4 merupakan purwarupa dari aplikasi yang dibangun. Pada *header* terdapat empat menu bar yang memiliki fungsi berbeda. Menu bar *home* memiliki fungsi untuk kembali pada halaman utama, lalu menu bar produk berfungsi untuk menampilkan produk-produk yang tersedia. Pada menu bar transaksi diisi dengan detail transaksi dari pihak penjual dan pembeli dan yang terakhir ada kontak yang berfungsi sebagai narahubung.



Gambar 4 Purwarupa Aplikasi *Marketplace*

### 3. Pengujian Purwarupa

Program yang telah dirancang dan diimplementasikan lalu diuji untuk memastikan kinerja aplikasi berjalan dengan baik. Teknik pengujian yang dipilih adalah *blackbox* yang digunakan untuk mengetahui aplikasi berjalan sesuai yang diharapkan.

### KESIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan paparan yang sebelumnya dijelaskan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa setiap pengusaha industri dan kerajinan rumah tangga harus cakup dalam mengoperasikan teknologi. Hal ini akan mempengaruhi kinerja dan ekonomi hasil produk yang terjual pada aplikasi yang dibangun.

### DAFTAR PUSTAKA

- Baihaki, E., Gusfa, H., & Rahayu, R. G. (2020). *IMPLEMENTATION OF PENTAHHELIX SYNERGITY IN ACCELERATION OF COVID HANDLING 19 Eki. 21(1)*, 1–9.
- Gostic, K. M., Gomez, A. C. R., Mummah, R. O., Kucharski, A. J., & Lloyd-Smith, J. O. (2020). Estimated effectiveness of symptom and risk screening to prevent the spread of COVID-19. *ELife*, 9, 1–18. <https://doi.org/10.7554/eLife.55570>
- Hollander, J. E., & Carr, B. G. (2020). History in a Crisis - Lesson for Covid-19. *New England Journal of Medicine*, 382(18), 1679–1681. <https://doi.org/10.1056/NEJMp2003539>

Nuraini, R. (2020). *Kasus Covid-19 Pertama, Masyarakat Jangan Panik*.

<https://indonesia.go.id/narasi/indonesia-dalam-angka/ekonomi/kasus-covid-19-pertama-masyarakat-jangan-panik>

Tuhagana, A., & Romli, A. D. (2019). Identifikasi Perilaku Kerja Karyawan Di Kawasan

Industri Yang Berstatus Mahasiswa (Survey Pada Karyawan Industri Kabupaten

Karawang Yang Kuliah Di Universitas Buana Perjuangan Karawang). *Jurnal*

*Manajemen & Bisnis Kreatif*, 4(2), 1–10. <https://doi.org/10.36805/manajemen.v4i2.525>