

Aplikasi E-Marketplace Ayo Obah Ok Oce sebagai Media Pemasaran UMKM di Solo Raya

Wiwit Supriyanti^{*1}, Tri Saga Novianto², Safar Dwi Kurniawan³

¹Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta

²Sistem Informasi, Politeknik Indonusa Surakarta

³Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama

E-mail: ^{*1}ws691@ums.ac.id, ²saga_tr@yahoo.co.id, ³safar.kurniawan45@gmail.com

Abstrak

Suatu e-marketplace yang baik harus mampu memberikan informasi secara real-time, dengan data-data yang akurat dan tepat dalam proses pengolahan dan penampilannya agar bisa dipahami khalayak umum guna memasarkan produk yang ada. Salah satu kendala yang terjadi pada UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah) Ayo Obah Ok Oce di Solo Raya yaitu tidak adanya sistem untuk memasarkan produk yang ada agar lebih dikenal oleh masyarakat luas. Teknik pemasaran mereka masih secara manual dari mulut ke mulut dan mengikuti suatu kegiatan sehingga untuk wilayah pemasaran produk masih sangat minim. E-marketplace Ayo Obah Ok Oce ini akan menjadi media promosi dan transaksi pembelian serta media informasi baik dari para pemilik UMKM di Solo Raya maupun calon pembeli produk yang menggunakannya. Aplikasi ini dikembangkan sesuai konsep SDLC metode waterfall, memiliki fitur detail produk dan informasi bagi calon pembeli produk sehingga dapat mengetahui rincian produk secara lengkap, bagi pemilik UMKM mereka dapat mengetahui agenda atau jadwal acara apa saja yang akan diselenggarakan nantinya melalui fitur berita serta dapat memasukkan data produk secara online pada website, hak akses admin dapat melakukan monitoring dan pemeriksaan data user yang telah tergabung dalam aplikasi serta melakukan perubahan dan hapus data user Ayo Obah Ok Oce.

Kata Kunci—e-marketplace, umkm, ayo obah oke oce, waterfall

1. PENDAHULUAN

Persaingan dalam dunia perdagangan saat ini sangatlah tinggi dengan munculnya banyak pesaing yang memiliki banyak cara untuk mempromosikan produk yang mereka miliki, mulai dari usaha kecil rumah tangga hingga perusahaan yang berjalan dalam skala besar dalam memperkenalkan produk yang dimiliki ke khalayak umum agar nantinya dapat dikenal banyak orang agar mencapai tujuan yang telah ditentukan. Salah satu cara pemasaran produk dengan cara menggunakan marketplace dapat mencakup daerah yang lebih luas dengan cara pengiriman barang melalui jasa pengiriman paket sehingga dapat menaikkan angka penjualan produk yang dipasarkan serta lebih memudahkan dalam transaksi yang dapat dilakukan dengan cara transfer bank.

Pemasaran produk dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini sangatlah efisien dan fleksibel dalam penerapannya serta dapat memberikan feedback yang baik dalam segi pemasaran produk serta dalam perantara jual beli produk yang dipasarkan. Dengan memanfaatkan media internet pemasaran di sosial media dan di aplikasi jual beli atau sering disebut e-marketplace lebih banyak digunakan demi efisiensi dalam pemasaran dan juga memiliki area cakupan pemasaran yang lebih luas.

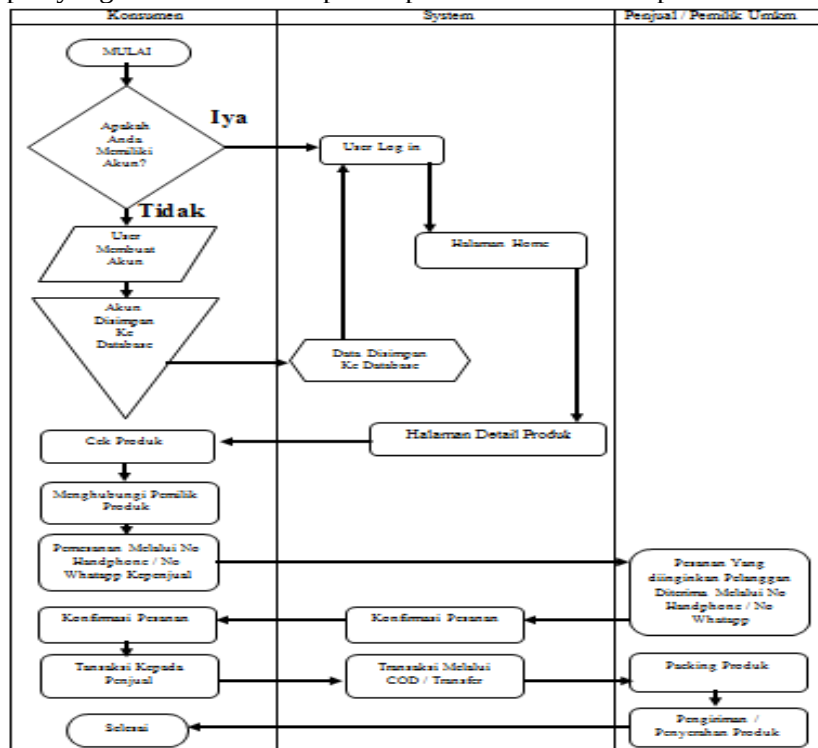
Ok Oce adalah program pemerintah provinsi DKI Jakarta yang berusaha melakukan pembinaan kewirausahaan terhadap pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah di bawah SUDIN Koperasi dan UMKM. Yang pada akhirnya dijalankan diberbagai kota besar yang ada di

Indonesia [1]. Sebagai gerakan penciptaan lapangan kerja, Ok Oce terus memberikan kontribusi positif untuk bangsa. Melalui gerakan kewirausahaan dan ekonomi kerakyatan, Ok Oce bertujuan untuk bisa menciptakan kemandirian dan lapangan kerja yang banyak untuk rakyat Indonesia [2].

Pentingnya implementasi e-commerce bagi perusahaan adalah sebagai sarana dalam mengenalkan produknya kepada pelanggan dengan tujuan agar penjualannya meningkat dibandingkan sebelumnya [3]. Dengan adanya aplikasi e-commerce, konsumen menjadi terbantu dalam mengetahui informasi tentang produk yang ditawarkan oleh produsen. Dampak penggunaan aplikasi berbasis android ataupun web dalam aktivitas jual beli menyebabkan proses penyampaian informasi yang ada pada produk akan menjadi lebih efisien, serta kemudahan dalam mengakses aplikasi oleh masyarakat bahkan yang berada di luar daerah [4]. UMKM Ayo Obah Ok Oce merupakan sebuah program pemerintah dalam membantu UMKM (Usaha Mikro, Kecil, Menengah) masyarakat agar berkembang lebih pesat dalam penciptaan lapangan kerja guna pemberantasan pengangguran yang ada di Indonesia khususnya di area Solo Raya, namun dalam pemasaran produk dari masyarakat masih menggunakan sistem manual sehingga program Ayo Obah Ok Oce UMKM Solo Raya ini perlu adanya aplikasi online guna mewadahi masyarakat pemilik usaha agar mudah dan efisien dalam memasarkan produknya. Aplikasi e-marketplace ini nantinya diharapkan mampu untuk meningkatkan promosi dan pengenalan produk UMKM yang ada di Solo Raya serta dapat sebagai wadah untuk berbagi informasi serta pemberitahuan agenda ataupun kegiatan yang ada dalam komunitas UMKM se-Solo Raya.

2. METODE PENELITIAN

Tahapan yang dilakukan dalam proses penelitian ini terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Flowchart Sistem Aplikasi E-marketplace

Dalam proses rancang bangun aplikasi e-marketplace Ayo Obah Ok Oce ini peneliti menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data sebagai sumber informasi, diantaranya:

1. Observasi

Observasi adalah deskripsi, pada penelitian kualitatif melahirkan teori dan hipotesis, atau pada penelitian kuantitatif digunakan untuk menguji teori dan hipotesis [5]. Peneliti dalam hal ini melakukan pengamatan secara langsung pada bagian sosialisasi pemasaran, dimana bagian tersebut yang bertanggung jawab dalam hal sosialisasi pemasaran dan penanggung jawab UMKM Ayo Obah Ok Oce di Solo Raya.

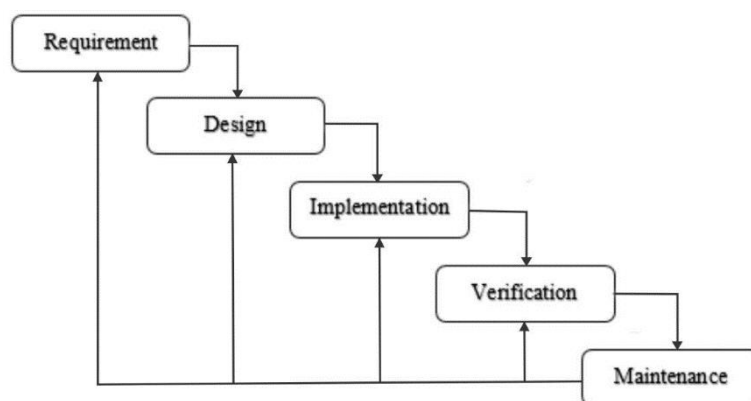
2. Wawancara

Wawancara adalah proses percakapan yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber dengan tujuan tertentu sesuai dengan pedoman, wawancara bisa dilakukan dengan bertatap muka langsung maupun melalui alat komunikasi tertentu [6]. Peneliti melakukan wawancara langsung terhadap ibu Putri Listyandari Rukmiyati, S.Sos sebagai pihak penanggung jawab sosialisasi pemasaran mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pemasaran UMKM yang ada di Solo Raya.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian [7]. Pengumpulan data dilakukan dengan mempelajari UMKM Ayo Obah Ok Oce untuk menentukan data apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi e-marketplace ini.

Sedangkan untuk pembuatan perangkat lunak, peneliti mengadaptasi metode waterfall sebagai rujukan dalam mengembangkan aplikasi. Adapun tahapan metode waterfall dapat dilihat pada Gambar 2 [8].



Gambar 2. Metode Waterfall

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi e-marketplace yang dikembangkan ini akan memudahkan pengguna dalam menangani proses penginputan, pembelian, serta pencarian produk. Dengan aplikasi ini, seluruh kegiatan penginputan data pemilik UMKM, data detail produk dan informasi lebih rinci akan lebih menghemat waktu. Anggaran dana yang diperlukan lebih sedikit karena seluruh data tersimpan dalam database, sehingga tidak perlu mencatat dalam buku secara manual. Selain itu aplikasi juga dilengkapi dengan fitur pencarian produk UMKM yang akan memudahkan serta menghemat waktu dalam proses pencarian.

3.1. Tampilan Halaman Login

Halaman login ini berfungsi untuk masuk ke dalam halaman user maupun halaman admin dengan username dan password yang sudah dibuat dan ditetapkan.

Gambar 3. Tampilan Halaman Login

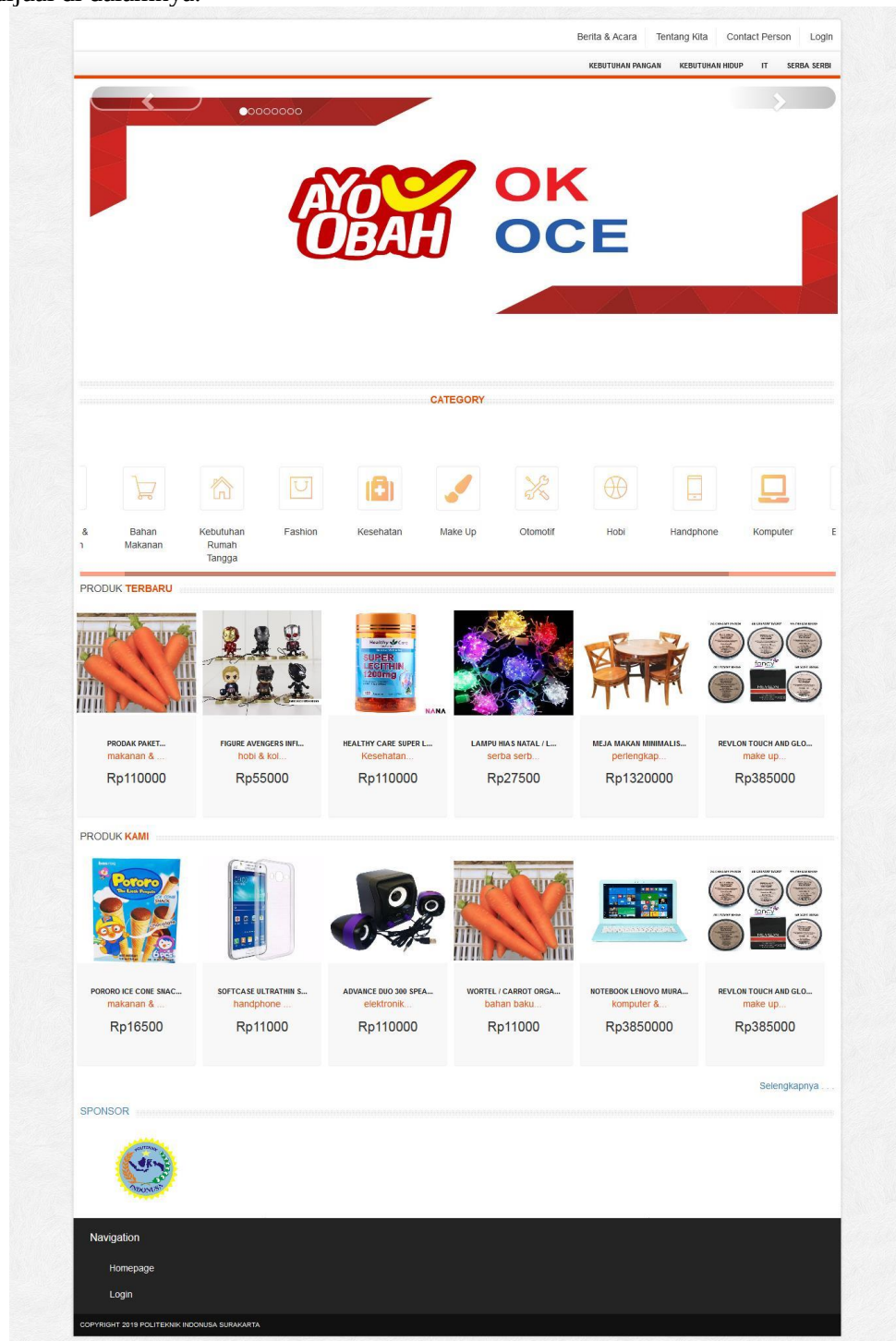
3.2. Tampilan Halaman Buat Akun

Pada halaman buat akun berfungsi untuk membuat akun user yang berisikan username dan password guna masuk ke dalam halaman user pemilik UMKM.

Gambar 4. Tampilan Halaman Buat Akun

3.3. Tampilan Halaman Home

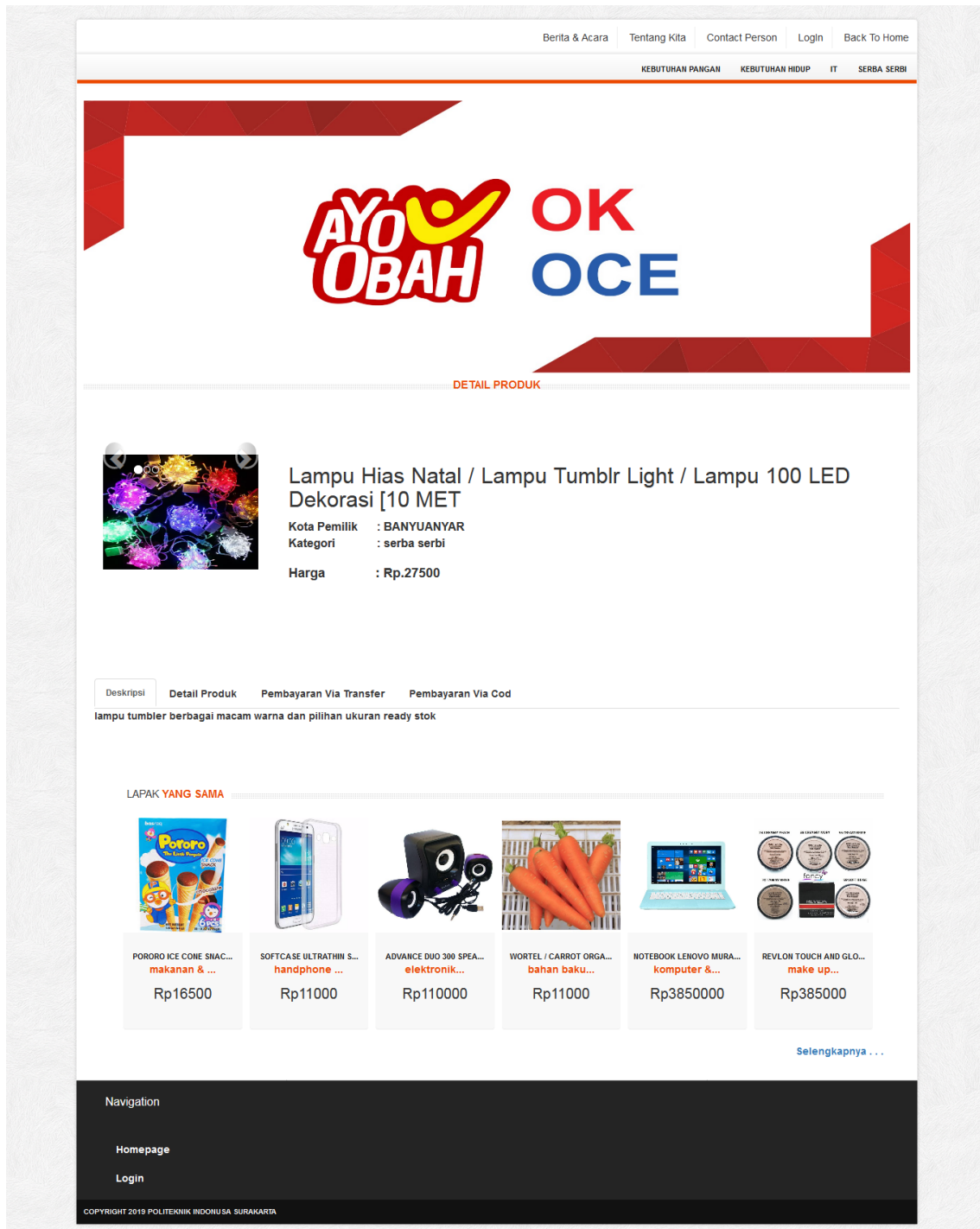
Pada halaman home ini berisikan tampilan review awal mengenai produk-produk UMKM yang dijual di dalamnya.



Gambar 5. Tampilan Halaman Home

3.4. Tampilan Halaman Detail Produk

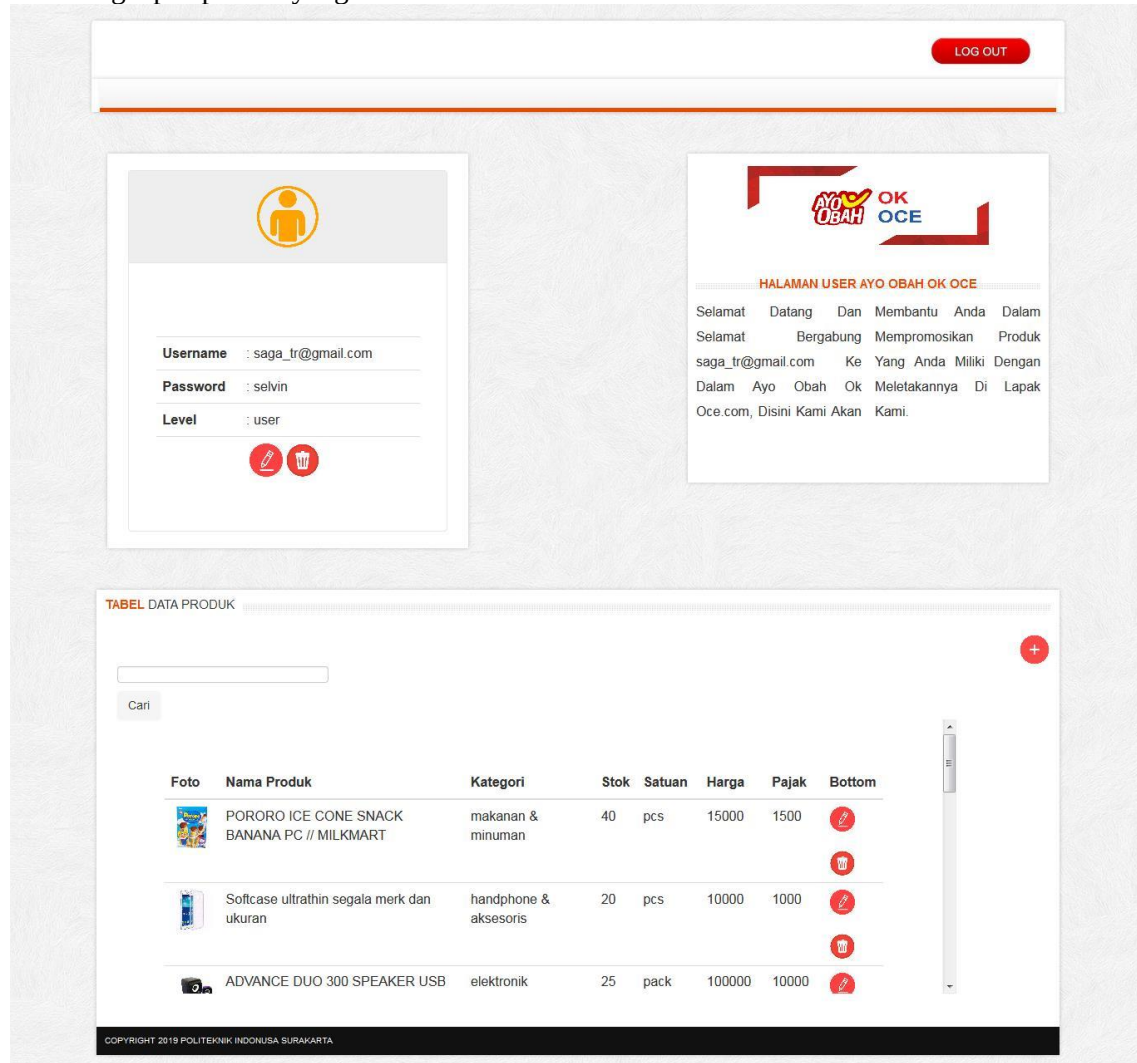
Pada halaman detail produk berisikan detail produk UMKM yang disajikan untuk pelanggan yang mengunjungi e-marketplace ini.



Gambar 6. Tampilan Halaman Detail Produk

3.5. Tampilan Halaman User

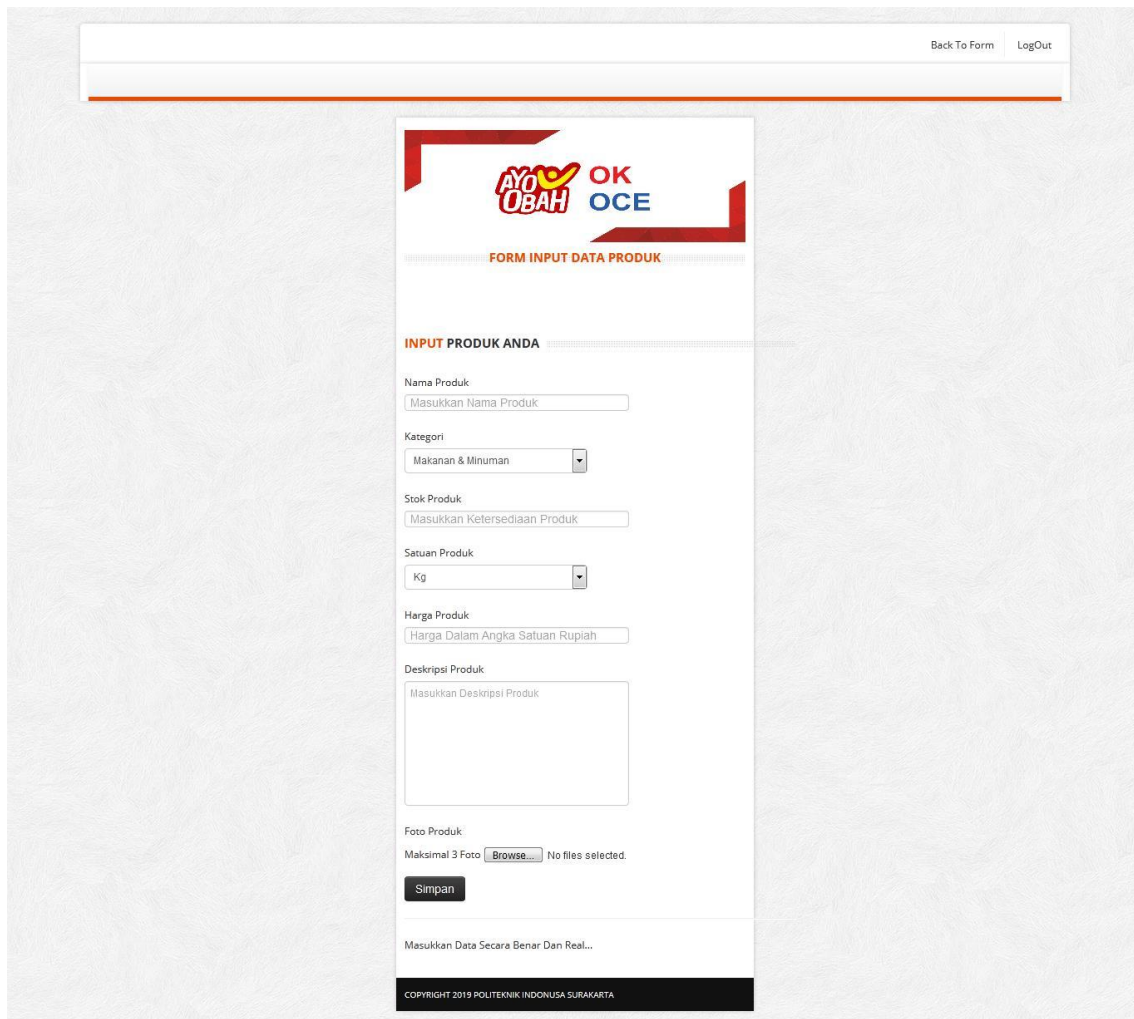
Halaman user adalah halaman berisikan data dari akun pemilik UMKM yang menjual produknya di dalam e-marketplace ini, dimana pemilik UMKM dapat mengedit, menambahkan, dan menghapus produk yang dimiliki.



Gambar 7. Tampilan Halaman User

3.6. Tampilan Halaman Input Produk User

Halaman input produk user dalam halaman ini user yaitu pemilik UMKM dapat menambahkan produk yang akan mereka jual dalam e-marketplace ini.



Back To Form LogOut

AYO OBAH OK OCE

FORM INPUT DATA PRODUK

INPUT PRODUK ANDA

Nama Produk:

Kategori:

Stok Produk:

Satuan Produk:

Harga Produk:

Deskripsi Produk:

Foto Produk:
Maksimal 3 Foto No files selected.

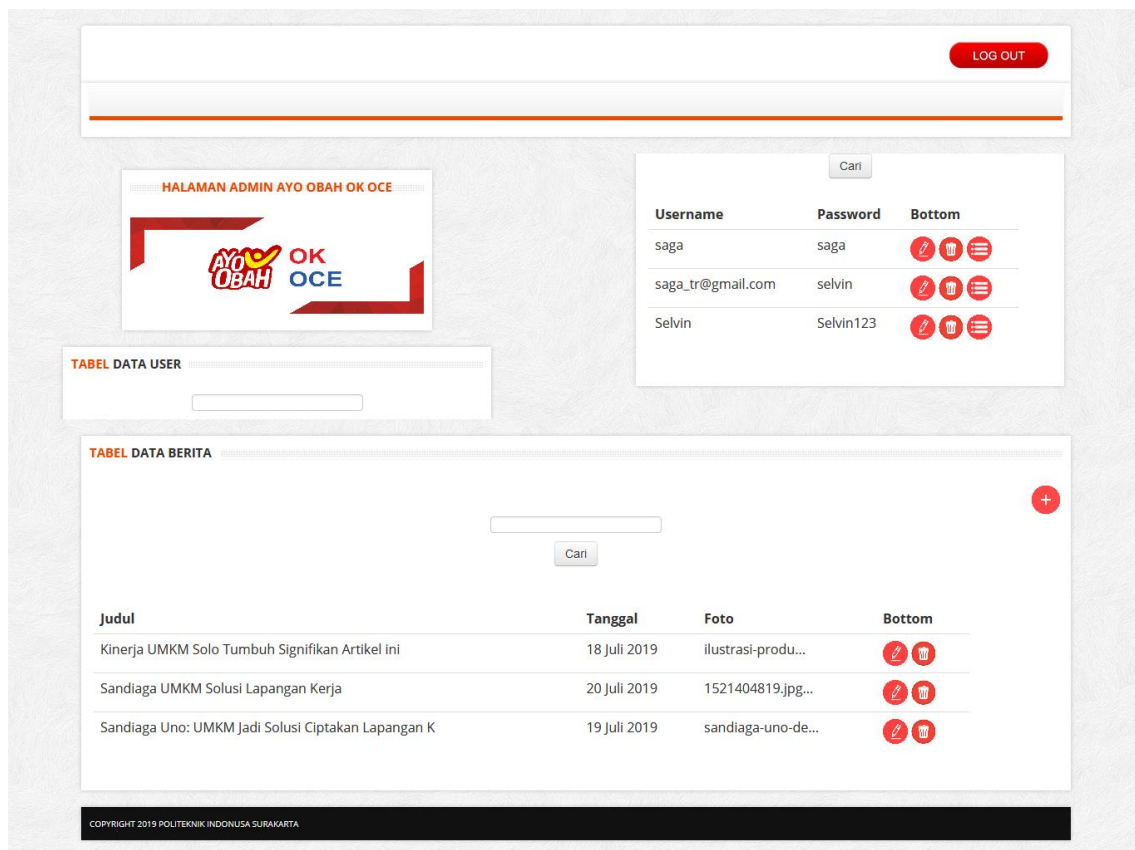
Masukkan Data Secara Benar Dan Real...

COPYRIGHT 2019 POLITEKNIK INDONESIA SURABAYA

Gambar 8. Tampilan Halaman Input Produk User

3.7. Tampilan Halaman Admin

Pada halaman admin berisikan tampilan untuk monitoring data dari user-user yang telah bergabung di dalam e-marketplace ini dan melakukan penerbitan, mengedit, dan menghapus berita di dalam halaman berita.



Gambar 9. Tampilan Halaman Admin

3.8. Tampilan Halaman Berita

Dalam halaman berita berisikan berita-berita, agenda, dan informasi yang akan dipublikasikan ke dalam e-marketplace ini.



Gambar 10. Tampilan Halaman Berita

3.9. Tampilan Halaman Input Berita

Halaman input berita berguna untuk memasukkan berita yang nantinya dipublikasikan.

Back To Form LogOut

AYO OBAH OK OCE

FORM INPUT BERITA

INPUT BERITA ANDA

Judul Berita
Judul Berita

Berita
Masukkan Berita

Foto
Browse... No file selected.
Simpan

Masukkan Data Secara Benar Dan Real...

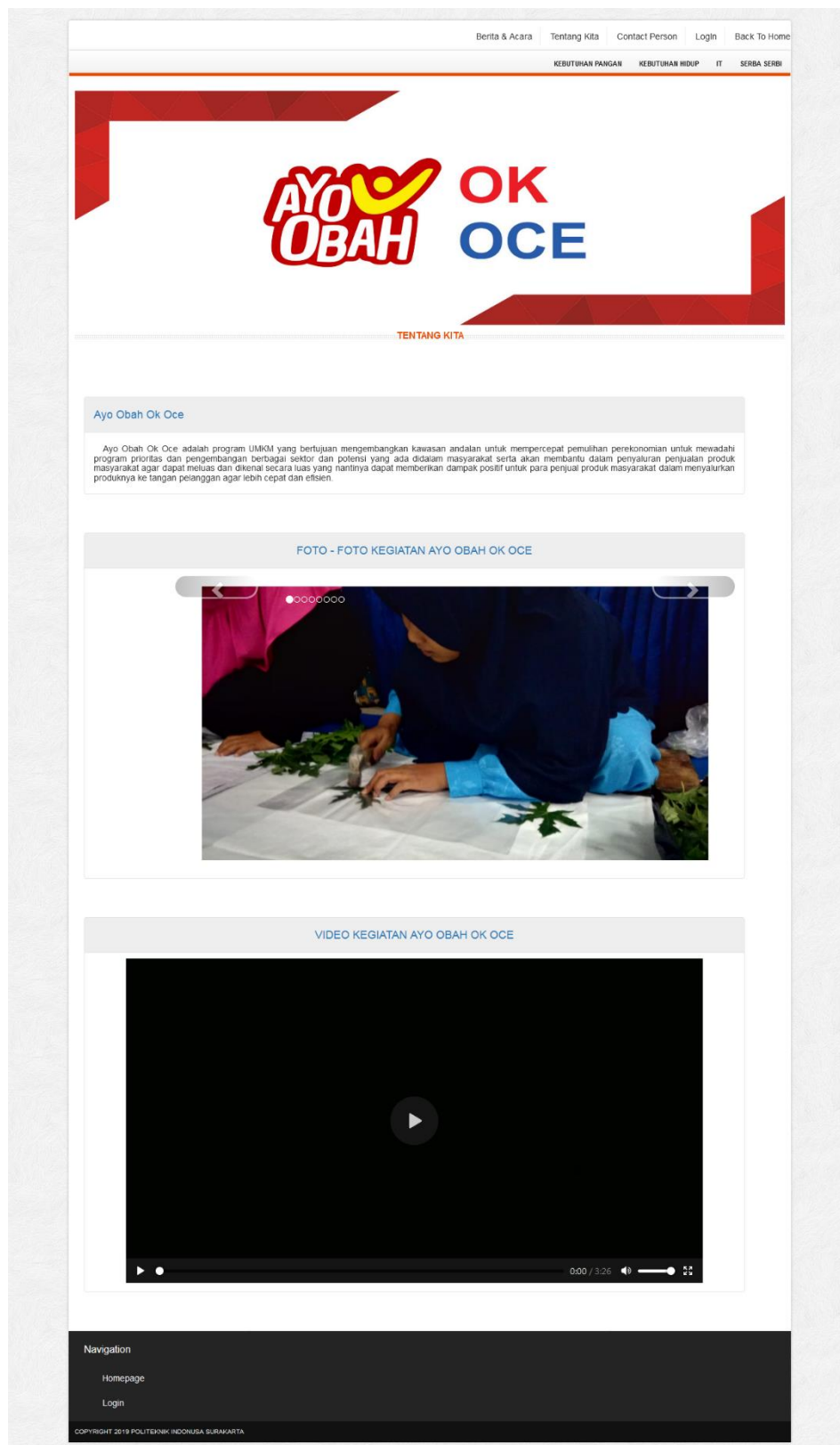
Navigation
Homepage
Login

COPYRIGHT 2019 POLITEKNIK INDONUSA SURABAYA

Gambar 11. Tampilan Halaman Input Berita

3.10. Tampilan Halaman Tentang Kita

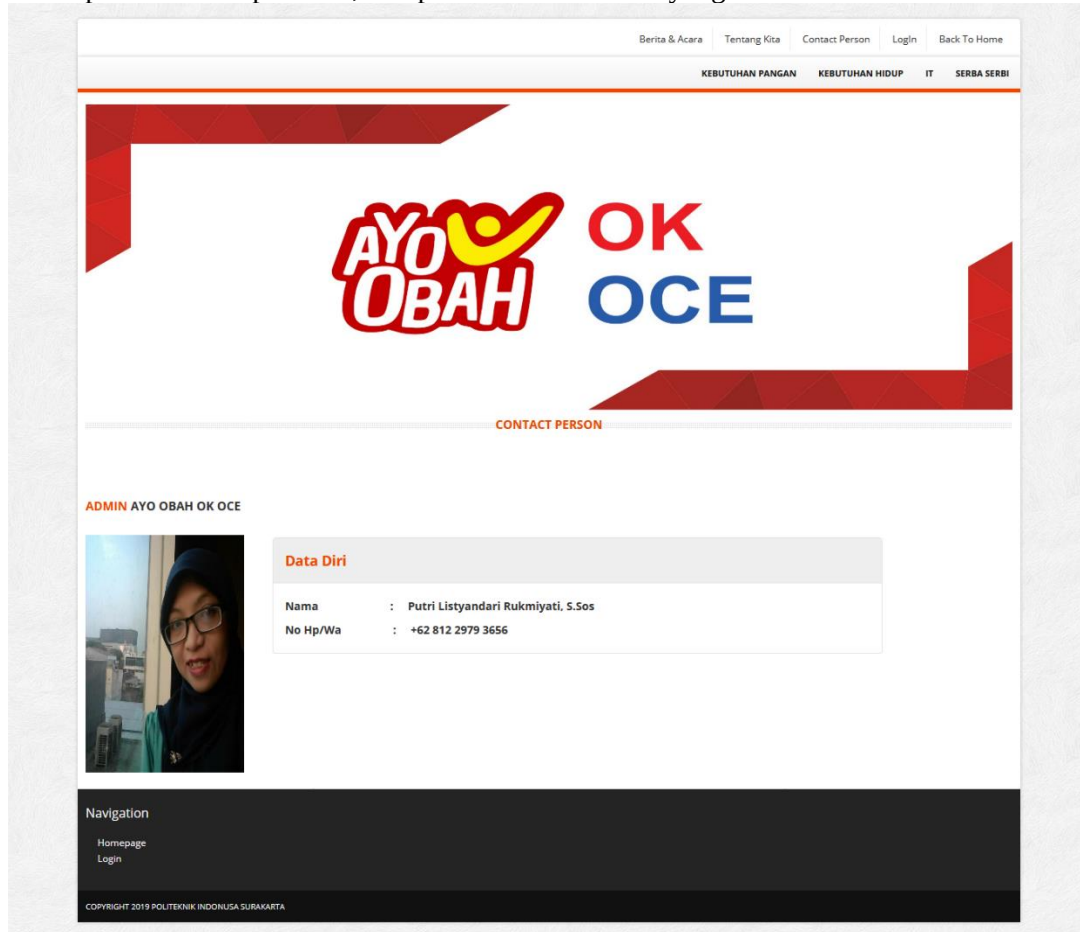
Tampilan yang menyuguhkan informasi mengenai apa itu Ayo Obah Ok Oce dan foto-foto serta video kegiatan Ayo Obah Ok Oce yang telah terlaksana.



Gambar 12. Tampilan Halaman Tentang Kita

3.11. Tampilan Halaman Contact Person

Halaman contact person berisikan informasi admin yang dapat dihubungi apabila terjadi masalah pada e-marketplace ini, maupun kendala-kendala yang lain.



Gambar 13. Tampilan Halaman Contact Person

3.12. Tampilan Halaman Laporan Rekap Data Kategori

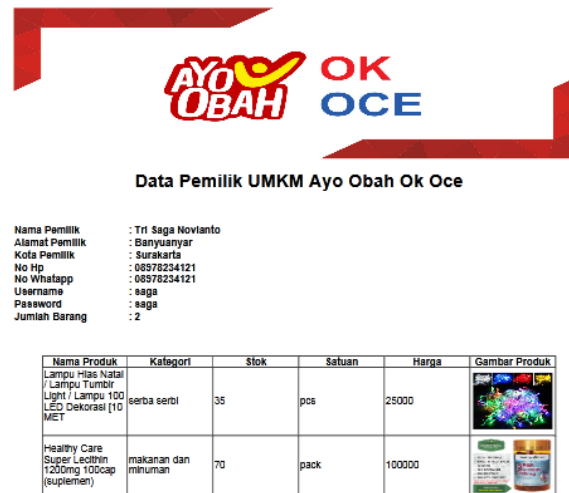
Halaman laporan rekap data kategori berisikan informasi semua data produk yang sudah terpilah berdasarkan kategori yang sudah ditetapkan dalam suatu laporan yang bisa dicetak.

Nama Produk	Kategori	Stok	Satuan	Harga	Username	Gambar Produk
PORORO ICE CONE SNACK BANANA PC // MILKOMART	makanan dan minuman	40	pos	15000	saga_tr@gmail.com	
Healthy Care Super Lecithin 1200mg 100cap (suplemen)	makanan dan minuman	70	pack	100000	saga	

Gambar 14. Tampilan Halaman Laporan Rekap Data Kategori

3.13. Tampilan Halaman Laporan Rekap Data User

Halaman laporan rekap data user berisikan informasi semua data produk dari setiap user yang sudah terdaftar dalam suatu laporan yang bisa dicetak.



Nama Produk	Kategori	Stok	Satuan	Harga	Gambar Produk
Lampu Hias Natal / Lampu Tumbler Light / Lampu 100 LED Dekorasi (10 MET)	serba serbi	35	pos	25000	
Healthy Care Super Lecithin 1200mg 100cap (suplemen)	makanan dan minuman	70	pack	100000	

Gambar 15. Tampilan Halaman Laporan Rekap Data User

3.14. Pengujian Sistem

Untuk mencapai tujuan bahwa sistem bekerja dengan baik, penulis melakukan pengujian pada sistem dengan metode black box. Pengujian black box berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian black box ini memungkinkan untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan persyaratan fungsional untuk suatu program.

Tabel 1. Hasil Pengujian Sistem dengan Metode Black Box

No	Kasus / Diuji	Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Halaman Home	Memilih tombol berbagai macam kategori	Menampilkan pembukaan produk sesuai kategori	Berhasil
		Memilih tombol produk	Menampilkan detail data produk	Berhasil
		Memilih tombol selengkapnya	Menampilkan semua produk yang ada	Berhasil
		Memilih tombol berita & acara	Menampilkan halaman berita & acara	Berhasil
		Memilih tombol tentang kita	Menampilkan halaman tentang kita	Berhasil
		Memilih tombol <i>contact person</i>	Menampilkan halaman <i>contact person</i>	Berhasil
		Memilih tombol login	Menampilkan halaman login	Berhasil
2		Memilih tombol selengkapnya	Menampilkan detail berita & acara	Berhasil

	Halaman Berita & Acara	Memilih tombol kembali	Kembali dari halaman detail berita ke halaman berita & acara	Berhasil
3	Halaman Tentang Kita	Memilih tombol play pada video	Menampilkan video didalam halaman tentang kita	Berhasil
4	Halaman Detail Produk	Memilih tombol deskripsi	Menampilkan deskripsi produk	Berhasil
		Memilih tombol detail produk	Menampilkan detail produk	Berhasil
		Memilih tombol pembayaran via transfer	Menampilkan pilihan pembayaran via transfer yang bisa dilakukan	Berhasil
		Memilih tombol pembayaran via cod	Menampilkan informasi nomor yang bisa dihubungi untuk pembayaran via cod yang bisa dilakukan	Berhasil
5	Halaman Login	Memilih tombol masuk	Menampilkan halaman user	Berhasil
		Memilih tombol <i>back to home</i>	Kembali ke halaman <i>Home</i>	Berhasil
		Memilih tombol buat akun	Menampilkan halaman buat akun	Berhasil
6	Halaman Daftar Akun	Memilih tombol simpan	Menyimpan data user <i>login</i> dan kembali kehalaman <i>login</i>	Berhasil
7	Halaman Admin	Memilih tombol <i>print</i> pada data jumlah kepemilikan UMKM	Menampilkan halaman laporan perkategori	Berhasil
		Memilih tombol <i>edit</i> dalam tabel data <i>user</i>	Menampilkan halaman <i>edit</i> data <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>delete</i> dalam tabel data <i>user</i>	Mengaktifkan perintah hapus data <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>detail</i> dalam tabel data <i>user</i>	Menampilkan halaman detail data user	Berhasil
		Memilih tombol <i>edit</i> dalam tabel berita	Menampilkan halaman <i>edit</i> berita	Berhasil
		Memilih tombol <i>delete</i> dalam tabel berita	Mengaktifkan perintah hapus data berita	Berhasil
		Memilih tombol tambah dalam tabel berita	Menampilkan halaman tambah berita	Berhasil
		Memilih tombol <i>logout</i>	Mengaktifkan perintah <i>logout</i> menuju halaman <i>login</i>	Berhasil
		Memilih tombol cari	Mengaktifkan perintah cari tabel berita	Berhasil
8	Halaman Detail Akun	Memilih tombol <i>back</i>	Menampilkan kembali halaman <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>print</i> pada tabel profil akun	Menampilkan halaman laporan data <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>edit</i> dalam tabel profil akun	Menampilkan halaman <i>edit</i> data <i>user</i>	Berhasil

		Memilih tombol <i>delete</i> dalam tabel profil akun	Mengaktifkan perintah hapus data <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>logout</i>	Mengaktifkan perintah <i>logout</i> menuju halaman <i>login</i>	Berhasil
		Memilih tombol cari	Mengaktifkan perintah cari tabel data produk	Berhasil
		Memilih tombol <i>edit</i> dalam tabel data produk	Menampilkan halaman <i>edit</i> data produk	Berhasil
		Memilih tombol <i>delete</i> dalam tabel data produk	Mengaktifkan perintah hapus data produk	Berhasil
9	Halaman edit akun	Memilih tombol simpan	Mengaktifkan perintah <i>update</i> dan berpindah ke halaman <i>user</i>	Berhasil
10	Halaman tambah berita	Memilih tombol browser	Mengaktifkan perintah mengambil gambar	Berhasil
		Memilih tombol simpan	Mengaktifkan perintah simpan dan kembali ke halaman user	Berhasil
11	Halaman edit berita	Memilih tombol browser	Mengaktifkan perintah mengambil gambar	Berhasil
		Memilih tombol simpan	Mengaktifkan perintah simpan dan kembali ke halaman user	Berhasil
12	Halaman <i>user</i>	Memilih tombol <i>edit</i> dalam tabel <i>user</i>	Menampilkan halaman <i>edit</i> data <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>delete</i> dalam tabel <i>user</i>	Mengaktifkan perintah hapus data <i>user</i>	Berhasil
		Memilih tombol <i>logout</i>	Mengaktifkan perintah <i>logout</i> menuju halaman <i>login</i>	Berhasil
		Memilih tombol cari	Mengaktifkan perintah cari tabel data produk	Berhasil
		Memilih tombol <i>edit</i> dalam tabel data produk	Menampilkan halaman <i>edit</i> data produk	Berhasil
		Memilih tombol <i>delete</i> dalam tabel data produk	Mengaktifkan perintah hapus data produk	Berhasil
		Memilih tombol tambah dalam tabel data produk	Menampilkan halaman input produk	Berhasil
13	Halaman input produk	Memilih tombol browser	Mengaktifkan perintah mengambil gambar	Berhasil
		Memilih tombol simpan	Mengaktifkan perintah simpan dan kembali ke halaman user	Berhasil
14	Halaman <i>edit</i> produk	Memilih tombol browser	Mengaktifkan perintah mengambil gambar	Berhasil
		Memilih tombol simpan	Mengaktifkan perintah simpan dan kembali ke halaman user	Berhasil

4. KESIMPULAN

Sistem penjualan produk UMKM yang masih manual dapat diganti dengan sistem secara komputerisasi dengan menu-menu yang telah dijabarkan secara lengkap pada poin hasil dan pembahasan. Dengan adanya aplikasi e-marketplace Ayo Obah Ok Oce dalam promosi produk UMKM dapat dilakukan dengan lebih menarik dan fleksibel, penjualan pun dilakukan dengan dua sistem yaitu dengan sistem pembayaran COD yang bertemu secara langsung dan sistem transfer yaitu dengan mengirim uang melalui cara transfer bank dan barang nantinya akan dikirim melalui jasa pengiriman. Sistem penjualan produk UMKM yang masih tergolong dalam lingkup kecil dapat lebih meluas dengan adanya aplikasi yang terkomputerisasi. Dalam aplikasi e-marketplace Ayo Obah Ok Oce ini masih berbentuk sederhana maka masih butuh pengembangan agar dapat menjadi aplikasi yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Uno, *Ok Oce dan Perjalanannya*. 2018.
- [2] R. Mujiastuti, "Pkm Foto Produk dan Upload Gambar Via Medsos Pada Ok Oce Kecamatan Cakung," 2019.
- [3] W. Supriyanti and H. Prihantoro, "Implementasi E-Commerce Sebagai Pemasaran Produk Madu CV. Arba'in Jaya Mandiri," *J. Inf.*, vol. 3, no. 2, 2016.
- [4] A. Ismawari, B. Sitepu1, D. Yani, and H. Tanjung, "Rancang Bangun Aplikasi Pemesanan dan Penjualan Berbasis Web dan Android pada Toko YT. Wall Interior," *FTIK*, vol. 1, no. 1, pp. 816–828, 2020.
- [5] H. Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)," *At-Taqaddum*, vol. 8, no. 1, p. 21, 2017.
- [6] F. R. S. Edi, *Teori Wawancara Psikodignostik (Cynthia Maharani (ed.))*. PT leutika Nouvalitera, 2016.
- [7] S. Supriyadi, *Community of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan antar Pustakawan*. Lentera Pustaka, 2017.
- [8] R. S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak (Pendekatan Praktisi)*. Yogyakarta: Penerbit ANDI, 2012.