

**ITGBM IMPLEMENTASI E-COMMERCE SEBAGAI KATALOG PRODUK UNGGULAN
KERAJINAN TANGAN KHAS RAJAPOLAH
(STUDI KASUS: UKM RESIK DAN KATRESNA RAJAPOLA TASIKMALAYA)**

Andi Nur Rachman¹⁾, Cecep Muhamad Sidik Ramdani²⁾

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Siliwangi Tasikmalaya
e-mail: andy.mbew@gmail.com¹⁾, msrthoge@gmail.com²⁾

Abstrak

Kegiatan pengabdian pada masyarakat adalah salah satu tujuan untuk memberikan penerapan teknologi tepat guna terhadap mitra untuk peningkatan pemasaran produk unggulan kerajinan tangan khas Rajapolah melalui implementasi E-Commerce berbasis Web dan pendampingan dalam penggunaannya menggunakan teknologi informasi pada UKM kerajinan tangan khas Rajapolah, sehingga dapat meningkatkan kemandirian pemasaran melalui usaha penjualan online produk unggulan kerajinan tangan untuk mengenalkan potensi dari hasil sumberdaya manusia daerah Tasikmalaya. Permasalahan yang diangkat adalah peningkatan pelayanan penjualan, pemasaran, pemesanan produk unggulan kerajinan tangan khas Rajapolah dari konsumen dan peningkatan manajemen (organizer) pemesanan produk dengan implementasi teknologi informasi. Solusi yang ditawarkan adalah pembuatan aplikasi e-Commerce dibuat berbasis web yang dapat diakses dengan media mobile sehingga memudahkan bagi mitra maupun konsumen. Penerapan aplikasi kepada mitra melalui kegiatan transfer knowledge melalui pelatihan dan pendampingan mitra dalam penggunaan aplikasi e-commerce. Usulan pelaksanaan kegiatan dengan metode Prototype terdiri dari Pengumpulan kebutuhan, Membangun prototyping, Evaluasi prototyping, Mengkodekan sistem, Menguji sistem dan Evaluasi Sistem. Tahapan tersebut dilakukan sebagai pendekatan untuk menjalin keterbukaan, kepercayaan, dan memahami persepsi, sikap, serta pengalaman dan persoalan yang dimiliki mitra untuk mendukung dalam mengembangkan pemasaran melalui internet, pembuatan aplikasi, sebagai yang meliputi desain iklan, upload konten iklan di aplikasi E-Commerce, manajemen pemasaran, organizer pesanan pelanggan melalui e-Commerce, hingga perawatan website.

Kata Kunci : *e-Commerce*, Kerajinan tangan khas Rajapolah, Prototype

I. PENDAHULUAN

Rajapolah merupakan pusat kerajinan tangan yang terletak di kabupaten Tasikmalaya dengan koordinat 7°13,328'S 108°11,432'E. Rajapolah sendiri merupakan sentra dari pemasaran kerajinan tangan sedangkan daerah produksinya tersebar di beberapa daerah di Tasikmalaya.

Pusat kerajinan tangan ini menjual berbagai barang-barang dengan desain yang unik dan menarik dengan kualitas internasional mulai dari payung, sandal, lampu hias dan lain-lain. Disini juga para pengunjung dapat berbelanja barang-barang dari kerajinan tangan tersebut dengan harga yang variatif.

Barang-barang hasil dari kerajinan tangan yang dijual di obyek wisata ini mempergunakan bahan dasar berupa serat alami seperti Bambu, Pandan, Eceng gondok dan serat lainnya yang mempunyai sifat ramah lingkungan. sehingga menjadikan kerajinan tangan di daerah ini berbeda dengan kerajinan tangan lainnya.

Pemasaran hasil kerajinan pandan dan anyaman lainnya terbilang tidak sulit, karena pada umumnya pembeli datang sendiri ketempat pengrajin. Pembeli yang datang ke tempat pengrajin adalah pedagang, baik pedagang besar maupun kecil atau konsumen secara langsung. Pembeli berasal dari Tasikmalaya dan daerah lain terutama berasal dari kota besar seperti Jakarta dan Bandung, disamping itu ada pula pembeli dari daerah lain, yaitu daerah industri pariwisata seperti Bali. Barang kerajinan yang dibeli di Tasikmalaya kadang-kadang dijadikan barang cenderamata daerah pariwisata lain. Tidak sedikit barang kerajinan pandan Tasikmalaya yang dijual di pasar seni di Bali dan menjadi barang cenderamata Bali. Pembeli dari daerah pariwisata lain bertujuan membeli barang dari Rajapolah untuk dipasarkan kembali, kadang-kadang produksi Rajapolah mendapat sentuhan finishing mereka sendiri. Sementara itu pembeli dari luar negeri datang dari Jepang, Amerika, Singapura dan Eropa.

Di kecamatan Rajapolah Tasikmalaya salah satunya yang dikenal dengan hasil kerajinan tangannya dan

mampu menarik minat masyarakat di daerah lain. Bahan-bahan baku kerajinan tradisional di Kecamatan Rajapolah umumnya adalah tumbuh-tumbuhan, kulit, logam, dll. Sudah tentu semua jenis kerajinan tradisional itupun berjalan selaras dengan bahan baku yang banyak terdapat disana. Hasil dan kualitas kerajinannya pun tidak akan mengecewakan pembeli atau peminat. Bahkan pasarannya pun sudah semakin luas, sehingga dapat membantu untuk mengembangkan perekonomian masyarakat sekitarnya.

Resik dan **Katresna** merupakan UKM pengrajin kerajinan tangan khas Rajapola, yaitu daerah pusat pengrajin kerajinan tangan yang sudah dikenal ke berbagai daerah. **Resik** telah beroperasi dari tahun 80-an hingga sekarang, memiliki area pasar yang sangat luas seperti konsumen dari daerah Bali, Semarang, Bandung, Palembang, Jakarta, Sulawesi dan Kalimantan.

Hasil survey diketahui bahwa beberapa UKM Kerajinan Tangan Khas Rajapola tergantung pada permintaan pasar, hal ini menurut para UKM Kerajinan Tangan Khas Rajapola mempunyai masalah utama mengenalkan produk unggulan Kerajinan Tangan Khas Rajapola dari kedua UKM tersebut terhadap konsumen. Konsumen sering mengalami kebingungan ketika mencari produk dari banyaknya toko yang menjual kerajinan di daerah Rajapola. Hal tersebut membuat konsumen kebingungan dikarenakan banyaknya hasil produk dan konsumen mencari barang secara manual dan mendapatkan barang dengan disediakan oleh toko dengan harga yang sangat mahal. Masalah lainnya adalah tidak ada alat bantu untuk mengorganisir pesanan dari konsumen secara otomatis, sehingga konsumen bisa mengetahui barang yang berstatus ready stock atau berstatus not ready stock dan dapat diakses oleh pelanggan di manapun dan kapanpun, tidak adanya media pemasaran secara cepat dapat menyebarkan informasi produk Kerajinan tangan terbaru, sehingga mengakibatkan model Kerajinan Tangan Khas Rajapola cepat sekali di tiru oleh pengrajin lainnya.

Peluang pemasaran tersebut saat ini masih belum terbuka terhadap keterampilan mitra dalam memanfaatkan teknologi untuk melakukan pemasaran produk Kerajinan tangan secara global melalui internet. E-Commerce berbasis Web akan menjadi solusi mitra dalam dan menguntungkan konsumen (Nugrahani, 2011), tetapi ada masalah lainnya dalam implementasi E-Commerce yaitu

keterampilan mitra dalam mengelola aplikasi tersebut, maka solusinya adalah perlu dilakukan pelatihan kepada mitra agar dapat menggunakan dan merawat aplikasi e-Commerce tersebut.

II. METODE PELAKSANAAN

2.1. Tahapan inti kegiatan

Berdasarkan masalah prioritas mitra di atas, maka pendekatan pelaksanaan menggunakan metode Prototype dari Pressman, yaitu salah satu metode yang digunakan untuk penyelesaian masalah menggunakan pembuatan aplikasi, durasi total dari kegiatan ini adalah 4 bulan. Fase Prototype seperti pada gambar berikut ini:

1. Fase atau tahapan pembuatan aplikasi menggunakan metode Prototype sebagai berikut:
2. Pengumpulan kebutuhan, Mitra UKM kerajinan tangan bersama-sama mendefinisikan serta mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat berdasarkan permasalahan yang ada.
3. Membangun prototyping, Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang dihasilkan pada tahap pertama dikaji ulang dengan mitra berfokus pada penyajian kepada target capaian mitra (misalnya dengan membuat input dan format output).
4. Evaluasi prototyping, Evaluasi ini dilakukan oleh mitra, apakah prototyping yang sudah dibangun sudah sesuai dengan keinginan. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, dan 3.
5. Mengkodekan sistem, Dalam tahap ini prototyping yang sudah di sepakati diterjemahkan ke dalam mengimplementasikan yang sesuai dengan kebutuhan.
6. Menguji sistem, Setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai. Pengujian dilakukan dengan White Box, Black Box, pengujian arsitektur dan lain-lain.

III. PEMBAHASAN

Program ini di laksanakan sebagai implementasi dari tri dharma perguruan tinggi bidang pengabdian masyarakat, Fakultas Teknik Informatika Universitas Siliwangi melaksanakan program ini dengan tema "Implementasi E-Commerce Sebagai Katalog Produk Unggulan Kerajinan Tangan Khas Rajapolah",

dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 17 September 2016.

perusahaan sendiri sebagai bentuk indentitas UKM sebagai produk unggulan daerah Kota Tasikmalaya.

Tabel 1. PPM capaian luaran

No	Materi	Tujuan
1	Sosialisasi manfaat <i>e-commerce</i> sebagai media pemasaran global Oleh . Andi Nur Rachman, M.T.	Dapat mengetahui berbagai macam bentuk penjualan online.
2	Pelatihan menggunakan media pemasaran aplikasi <i>e-commerce</i> berbasis web Oleh. Cecep Muhamad Sidik Ramdani, M.T.	Melakukan membuat iklan dan memposting produk serta mengelola pesan pelanggan.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan aplikasi e-Commerce berbasis web yang telah dilaksanakan dapat memberikan kemampuan dalam mengorganisir pesanan konsumen serta dapat memudahkan pengguna untuk menampilkan status setiap barang dalam transaksi online.

Aplikasi mampu menampilkan iklan produk mitra UKM Resik dan Katresna kerajinan Rajapolah, serta dapat diakses dengan internet, artinya aplikasi e-Commerce berbasis web yang dapat di akses kapan saja dimana saja untuk melakukan transaksi pemesanan barang UKM Resik dan Katresna yang dipasarkan.

Penerapan aplikasi e-Commerce kepada mitra yang disertai dengan pendampingan, yaitu pelatihan menggunakan, mengolah aplikasi, membuat desain iklan dari produk sehingga mitra dapat mandiri menggunakan aplikasi e-Commerce mampu memberikan pengetahuan untuk mitra UKM Resik dan Katresna dalam memasarkan produk secara global dan tak terikat waktu.

Saran

Saran untuk pengabdian lanjutan serta untuk penelitian lanjutan, mengimplemtasikan aplikasi e-Commerce yang dihasilkan untuk di hosting-kan sehingga pihak mitra UKM kelom geulis dapat menggukan dalam implemntasi bisnis pemasaran produk secara global dan memiliki domain

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani Rosa, S, & M. Shalahudin. 2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Modula. Bandung.
- Bahra Bin Ladjamudin, Al. 2006. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Graha Ilmu : Yogyakarta.
- Notoatmodjo, S. 2002. *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Rineka Cipta
- M. Suyanto, *Electronic Commerce: A Managerial Perspective*, Andi, Bandung, 2003.
- Kotler, Philip. *Manajemen Pemasaran Indonesia*.Buku 2. Jakarta: Salemba Empat. 2007.
- Saputra, Agus.2011. *Membangun Aplikasi sms dengan PHP dan MySQL*. Elex Media Komputindo : Jakarta.



