

# PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF EMPING DESA KAMASAN MENGUNAKAN SISTEM E-COMMERCE

Mochamad Yusuf Romdoni<sup>1</sup>, Irma Yunita Ruhawati<sup>2</sup>  
Jurusan Sistem Informasi, Universitas Banten Jaya  
Jl. Ciwaru Raya No. 73 Warung Pojok, Kota Serang - Banten  
Email: [yusufromdoni@unbaja.ac.id](mailto:yusufromdoni@unbaja.ac.id), [irmayunitaruhiawati@unbaja.ac.id](mailto:irmayunitaruhiawati@unbaja.ac.id)

## ABSTRACT

*This research aims to raise the sales pattern of emping production in a kamasan village located in Cinangka sub-district of Serang District so that the creative economy community in the village can maximize the sales process to be more effective and more developed by utilizing a superior e-commerce system in one of the wrong one of the best market places for the nation's children is bukalapak.com, the method of analysis in this development uses data collection techniques through interviews, questionnaires, observation, documentation and tests and at the design stage here using the System Development Life Cycle (SDLC) so that it can provide results measurable and as expected, which can help creative economic actors increase emping production in Kamasan village.*

**Keywords:** System, Economy, Emping, Kamasan

## Pendahuluan

Saat ini Ekonomi kreatif mendapat perhatian serius dari Pemerintah Indonesia dimana sektor industri kreatif mempekerjakan lebih dari 16 juta pekerja di Indonesia dan menyumbang sebesar 1.112 triliun dari PDB Indonesia di tahun 2019 sehingga menjadi pilar prekonomian masa depan, untuk itu dibutuhkan kreativitas untuk mendorong inovasi yang dapat menciptakan nilai tambah lebih tinggi dengan cara mendorong para pelaku ekonomi kreatif pada teknologi *e-commerce*, dan pada saat yang bersamaan ramah lingkungan menguatkan citra dan identitas budaya bangsa memberikan kontribusi ekonomi kreatif pada perekonomian nasional semakin nyata dan nilai tambah yang dihasilkan ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan setiap tahun.

E-commerce telah menjadi kebutuhan di Indonesia. Kebutuhan tersebut memicu tumbuhnya para pelaku ekonomi baru di Indonesia, termasuk yang bergerak dalam ekonomi kreatif untuk membantu memasarkan produknya lebih luas lagi, kehadiran *marketplace* tersebut turut mendorong akselerasi pertumbuhan ekonomi kreatif di Indonesia.

Salah satu *marketplace* yang tengah populer di Indonesia adalah Bukalapak pada platform yang disediakan oleh *e-commerce* tersebut banyak menjual produk dari Usaha Kecil Menengah (UKM) buatan dalam negeri yang bahan bakunya juga berasal dari Indonesia, di bukhalapak sendiri, jenis produk yang paling laku dijual adalah fesyen meski begitu produk-produk lain seperti elektronik dan juga kuliner tidak bisa dianggap sebelah mata, di mana 80% di dalamnya merupakan usaha milik UKM.

E-commerce telah menjadi suatu budaya yang sulit terpisahkan di era teknologi sekarang ini dimana hampir setiap transaksi bisnis sudah melekat pada platform tersebut karena disamping memiliki kemudahan dan kenyamanan juga memiliki keamanan yang semakin baik, hal tersebut memungkinkan kita bergaul lebih luas dengan adanya perdagangan online yang memiliki konsep dagang melalui media elektronik khususnya internet. E-commerce sendiri tidak hanya menjual berbagai barang saja, tetapi juga menjual jasa yang kita butuhkan selain itu juga memiliki sistem transaksi yang sangat memudahkan konsumen untuk memakainya. Kaitannya peran E-commerce pada ekonomi kreatif tentunya akan sangat penting dan sangat membantu didalam meningkatkan produktifitas pelaku usaha khususnya di Desa Kamasan yang berada di Kecamatan Cinangka, kabupaten Serang mengapa demikian, karena jika Anda memiliki toko fisik anda butuh biaya yang tidak sedikit serta akan dibatasi oleh wilayah geografis yang dapat Anda layani. Dengan situs web e-commerce, seluruh dunia adalah taman bermain Anda. Selain itu, munculnya mCommerce, yaitu, e-commerce pada perangkat mobile, telah memutuskan segala keterbatasan geografis yang tersisa. Beberapa pertimbangan lainnya adalah Mendapatkan pelanggan baru lewat search engine dimana ritel fisik didorong oleh brand dan hubungan. Selain itu, ritel online juga didorong oleh lalu lintas dari mesin pencari. Bukan hal baru bagi pelanggan untuk mengikuti link dalam hasil pencarian mesin pencari, dan mendarat di sebuah situs e-commerce yang mereka belum pernah dengar sebelumnya. Salah satu sisi positif paling nyata dari e-commerce adalah biaya yang lebih rendah. Bagian dari biaya-biaya lebih rendah ini dapat diteruskan kepada pelanggan dalam bentuk pemberian

diskon tentunya hal ini akan sangat membantu para pelaku ekonomi kreatif di Desa kamasan untuk lebih kreatif didalam memasarkan produksinya khususnya emping karena masyarakat di desa kamasan tergolong masyarakat berpendapatan rendah. E-commerce pada ekonomi kreatif akan membantu didalam memberikan informasi kepada pecinta emping khususnya diseluruh nusantara, Hal ini tidak lagi tentang mendorong keranjang belanja ke lorong yang benar, atau produk yang diinginkan. Di sebuah situs e-commerce, pelanggan dapat mengklik navigasi intuitif atau menggunakan kotak pencarian untuk segera mempersempit pencarian produk mereka. Beberapa situs web mengingat preferensi pelanggan dan daftar belanja untuk memfasilitasi pembelian berulang. Kadang-kadang pelanggan melakukan perjalanan jauh untuk mencapai toko fisik yang mereka sukai. E-commerce memungkinkan mereka untuk mengunjungi toko yang sama secara virtual, hanya dengan beberapa kali klik. Disamping itu E-commerce akan mempermudah pelaku ekonomi kreatif emping desa kamasan untuk Memudahkan komunikasi bisnis dengan para konsumen pecinta emping menggunakan informasi yang diberikan pelanggan dalam formulir pendaftaran, dan dengan menempatkan cookie di komputer pelanggan, seorang pedagang e-commerce dapat mengakses banyak informasi mengenai pelanggan. Hal ini, pada gilirannya, dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang relevan.

Perlu diketahui bahwa saat ini di Desa Kamasan jaringan komunikasi data sudah cukup menunjang untuk mengembangkan bisnisnya ke arah *e-commerce* selain beberapa pelaku ekonomi kreatifpun sudah banyak menggunakan handphone berbasis android sehingga atas dasar itulah maka *e-commerce* pada produksi emping perlu untuk dikembangkan untuk menunjang para ekonomi kreatif di Desa Kamasan agar produksi emping khas daerah menjadi lebih maju dan sukses dalam pemasaran.

### **Metode Penelitian**

Perlu adanya dasar penelitian yang digunakan untuk membangun suatu sistem agar memperoleh hasil yang baik dimana pada setiap proses pengembangannya jadi terarah, oleh karena itu salah satu pendekatan analisa

dalam penelitian ini metode yang akan digunakan adalah teknik pengumpulan data yang sudah terbukti cukup baik didalam memberikan informasi serta bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu sistem dimana terdiri dari beberapa tahapan strategis sebagai berikut :

1. Studi literature (*Library Research*)

Tahapan ini merupakan ssuatu teknik atau cara yang digunakan untuk menganalisis permasalahan dengan cara pengumpulan data melalui penelusuran kepustakaan yang berhubungan dengan pengembangan ekonomi kreatif menggunakan e-commerce.

2. Studi Lapangan (*Field Research*)

a) Interview

Ini merupakan stau tahapan pada studi lapangan dengan cara pengumpulan data dengan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara langsung tentang masalah-masalah yang akan dibahas kepada para pelaku ekonomi kreatif berdasarkan tujuan yang benar dan Objektif.

b) Observasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung terhadap aktifitas yang dilakukan oleh para ekonomi kreatif di desa kamasan didalam mengembangkan produksi emping.

c) Angket

Salah satu cara untuk dapat memperoleh data didalam pengembangan sistem adalah dengan cara menyebarkan angket berupa pertanyaan dan pernyataan kepada para pelaku usaha dengan jumlah populasi sebanyak 20 orang. Pertanyaan dan pernyataan yang dibuat adalah terkait kesulitan yang dialami para pelaku usaha serta kepuasan yang diperoleh secara langsung menggunakan perangkat *e-commerce*.

3. Studi Kepustakaan

Tahapan terakhir dalam analisis masalah adalah melalui penelusuran tentang ttudi kepustakaan ddimana dalam tahapan ini pengembang melakukan pengumpulan bahan teoritis dalam membantu satu keputusan untuk membuat strategi diperancangan sistem salah satunya

dengan cara membaca, mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan *e-commerce* dan ekonomi kreatif. Selanjutnya dengan cara mempelajari dan memahami sistem yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas dalam karya ilmiah ini. Hal ini dimaksudkan agar penulis memiliki landasan teori yang kuat dalam menarik kesimpulan.

Proses analisis sistem yang digunakan penulis dalam penelitian ini serta dalam mencapai tujuan untuk mendapatkan kebenaran teori atau generalisasi, misalnya menguji serangkaian hipotesis dengan menggunakan teknik atau alat-alat tertentu.

## **Hasil Dan Pembahasan**

### **Identifikasi Masalah**

Berikut beberapa permasalahan yang saat ini dihadapi para pelaku ekonomi kretaif di desa kamasan:

1. Kurangnya pengetahuan pelaku ekonomi desa kamasan tentang pemasaran berbasis online.
2. Perlunya pengetahuan didalam membangun suatu pelayanan penjualan agar lebih cepat, akurat, serta tepat terhadap konsumen di era teknologi saat ini.
3. Perlunya pengetahuan tentang pemanfaatan media internet sebagai media promosi.

### **Analisis Sistem**

#### **Analisa Batasan dan Kebutuhan**

Agar Penelitian ini dapat menjadi lebih terarah maka permasalahan yang ada pada suatu desa kamasan terkait ekonomi kreatif produksi emping maka dipandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya, Oleh karena itu pada penelitian ini ruang lingkup yang akan dibahas hanya berkaitan dengan:

- 1) Pemanfaatan aplikasi *e-commerce* dibuat hanya dipuntukan desa kamasan.

- 2) Sistem yang dibuat hanya dapat dimanfaatkan oleh user untuk membuat katalog, memasang produk yang ingin dijual, berkomunikasi melalui pesan serta melihat beberapa pesanan sedangkan laporan dan pembayaran secara online belum ada.
- 3) Aplikasi *e-commerce* belum sepenuhnya berbasis android jadi masih menggunakan bahasa web dengan teknologi responsif.

### **Analisis Kebutuhan**

#### **Perangkat Lunak yang Digunakan**

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan *e-commerce* untuk ekonomi kreatif emping desa kamasan ini adalah :

1. Windows 10 profesional.
2. Xampp ver 1.83.
3. Sublim Text.
4. Browser google Chrome.
5. Wordpress

#### **Perangkat keras yang digunakan**

Perangkat keras yang digunakan dalam pembuatan aplikasi *e-commerce* ini adalah :

1. Processor Intel Core i5 2,3 Ghz.
2. DDR3 4 Gb.
3. Monitor Wide Screen 14 inc.
4. Modem Internet 4G.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian di desa kamasan terhadap ekonomi kreatif produksi emping yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang

dilakukan dalam rangka memberikan pengetahuan serta dukungan terhadap pelaku ekonomi kreatif di desa kamasan dalam menjalankan usahanya dalam aktifitas sehari-hari diantaranya :

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan pelaku ekonomi desa kamasan tentang pemasaran berbasis online.
2. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan didalam membangun suatu pelayanan penjualan agar lebih cepat, akurat, serta tepat terhadap konsumen di era teknologi saat ini.
3. Hasil penelitian ini dapat memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan media internet sebagai media promosi.

### **Referensi**

- Iskandar Putong, 2010. Economics Pengantar mikro dan Makro, Jakarta, Mitra Wacana Media.
- M. Sholahuddin, 2007. Asas-Asas Ekonomi Islam, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Deliarnov, 2009. Perkembangan Pemikiran Ekonomi, Jakarta, Rajawali Pers.