

## IMPLEMENTASI E-COMMERCE BISNIS PADA KELOMPOK GERAKAN EKONOMI KREATIF INDONESIA (GEKRINDO) BANJARMASIN

Asril Nuary Jamaludin<sup>1)</sup>, Endi Gunawan<sup>2)</sup>,

Jl Pangeran Hidayatullah, Banua Anyar, Banjarmasin 70000

Email : [asril.nj.1998@gmail.com](mailto:asril.nj.1998@gmail.com)<sup>1)</sup>, [endy.stmiki@gmail.com](mailto:endy.stmiki@gmail.com)<sup>2)</sup>

### Abstract

*The Indonesian Creative Economy Movement (GEKRINDO) Banjarmasin is a movement group that aims to find renewable economic innovations by applying a creative economic concept that intensifies information and creativity by relying on ideas and knowledge from various human resources as the main actors of production to encourage growth and economic development in the new economic era. By empowering and educating the 16 types of creative economy, use encourage the growth and economic development of the people of Indonesia, especially the city of Banjarmasin.*

*In this research there is a problem in the process of selling and marketing goods / services, in the application of the concept of creative economy conducted by GEKRINDO Banjarmasin. Where the lack of insight into the community will trade electronically and education about the standards of the products they sell to be able to penetrate the sales market. So in this study an E-Commerce web application has been designed as a research object. In designing the system in this application using the programming language PHP, HTML, CSS, and Javascript. For databases using MySQL.*

*The final result of the design of this application produces an application that can facilitate the sale and purchase of goods / services, and also as a means of education for the community.*

**Keyword :** *E-Commerce, Creative Economy, Indonesian Creative Economy Movement (GEKRINDO) Banjarmasin*

## A. PENDAHULUAN

### 1. Latar Belakang

Gerakan Ekonomi Kreatif Indonesia (GEKRINDO) Banjarmasin adalah sebuah kelompok gerak yang bertujuan untuk mencari inovasi-inovasi ekonomi terbaru dalam membantu perekonomian masyarakat dengan memberdayakan apa yang ada disekitar masyarakat dalam rangka membantu pemerintah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan mengurangi pengangguran tanpa membebankan pemerintah.

Gerakan Ekonomi Kreatif Indonesia (GEKRINDO) Banjarmasin sebagai wadah penyedia layanan pemasaran dan penjualan barang/jasa sekaligus tempat

edukasi yang memungkinkan masyarakat dapat menjual/membeli barang dan saling mengembangkan potensi satu sama lain. Dengan menerapkan sebuah konsep ekonomi kreatif yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari berbagai sumber daya manusia sebagai pelaku produksi yang utama guna mendorong pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di era ekonomi baru.

Melalui observasi yang dilakukan Gerakan Ekonomi Kreatif Indonesia (GEKRINDO) Banjarmasin, terdapat suatu masalah pada proses penjualan dan pemasaran barang/jasa, dalam penerapan konsep ekonomi kreatif yang dilakukan oleh masyarakat. Dikarenakan

kurangnya wawasan masyarakat akan perdagangan secara elektronik dan edukasi tentang standar-standar administrasi produk, yang mengharuskan produk-produk tersebut harus melewati beberapa seleksi dan kriteria untuk dapat menembus pasar penjualan.

Maka di dalam penelitian ini terdapat suatu ide gagasan sebagai solusi dalam mengatasi masalah pemasaran dan penjualan produk yang dialami oleh masyarakat dengan menerapkan *e-commerce* bisnis pada Gerakan Ekonomi Kreatif Indonesia (GEKRINDO) Banjarmasin. *E-commerce* bisnis merupakan kegiatan jual beli barang/jasa dan tranmisi dana/data melalui elektronik, dimana mampu menggantikan proses yang sebelumnya manual menjadi proses otomatis, mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses, serta memberikan jasa promosi dan komunikasi atas produk dan jasa yang ingin dipasarkan di era ekonomi kreatif[1].

## 2. Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan diatas maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat program aplikasi *web e-commerce* bisnis pada kelompok Gerakan Ekonomi Kreatif Indonesia (GEKRINDO) Banjarmasin yang mampu mengatasi masalah pemasaran barang/jasa dan jual beli produk yang dialami oleh masyarakat, khususnya kota Banjarmasin ?

## 3. Tujuan Penelitian

1. Aplikasi web *e-commerce* ini dibatasi pada implementasi *e-commerce businees to consumer* (B2C) dimana bisnis yang dilakukan antara produsen yang menjual dan menawarkan produknya ke konsumen umum secara online[2]. Jadi penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah program *website e-commerce* bisnis yang dapat

diakses secara online oleh *user*, dan dapat melakukan transaksi jual beli sekaligus sarana edukasi bagi *user*.

## 4. Metodologi Penelitian

Sistem tidak terlalu kompleks, namun masih dimungkinkan ada perubahan setelah implementasi berdasarkan evaluasi dan masukan *user*. Sehingga desain ini mengacu pada Metode *Phased Rapid Application Development* (RAD: Phased) dan untuk model *Systems Development Life Cycle* (SDLC)[3].

## B. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. E-Commerce Businees to Consumer (B2C)

Logika *e-commerce businees to consumer* (B2C) adalah suatu cara yang tepat dimana bisnis yang dilakukan antara produsen yang menjual dan menawarkan produknya ke konsumen umum secara online[2], dimana mampu menggantikan proses yang sebelumnya manual menjadi proses otomatis, mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses, serta memberikan jasa promosi dan komunikasi atas produk dan jasa yang ingin dipasarkan di era ekonomi kreatif[1].

### 2. Pengujian Metode

Perancangan web *e-commerce* berhasil dibangun dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dengan melalui 3 tahapan, yaitu tahapan *requirement planning*, *system design*, dan *implementation*. Tahap implementasi web *e-commerce* dilakukan dengan pengujian dan penerapan sistem [3].

### 3. Pengujian Model

Yang selanjutnya dikembangkan dengan menggunakan model SDLC (*System Development Life Cycle*) dan software yang digunakan untuk merancang dan mendesain aplikasi *e-commerce* yaitu bahasa pemograman PHP, HTML, CSS, dan Javascript,

dengan database menggunakan MySQL dan Adobe Photoshop CS5. Aplikasi ini juga dapat menghasilkan informasi produk yang dijual, serta menyajikan laporan-laporan yang ditunjukkan kepada pimpinan (manajer) diantaranya; laporan produk, laporan member, laporan order, dan laporan penjualan. [4].

#### 4. Desain model

1) *Use Case*: *Use Case* adalah rangkaian atau uraian sekelompok yang saling terkait yang membentuk sistem secara teratur yang dilakukan atau diawasi oleh sebuah aktor. *Use Case* digunakan untuk membentuk tingkah laku benda/*things* dalam sebuah model serta di realisasikan oleh sebuah *collaboration*[5]. Umumnya *use case* di gambarkan sebuah elips dengan garis yang solid, biasanya mengandung nama. *Use case* menggambarkan proses sistem.

2) *Activity Diagram*: Bersifat dinamis. diagram aktivitas adalah tipe khusus dari diagram status yang memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas ke aktivitas lainnya dalam suatu sistem[5]. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

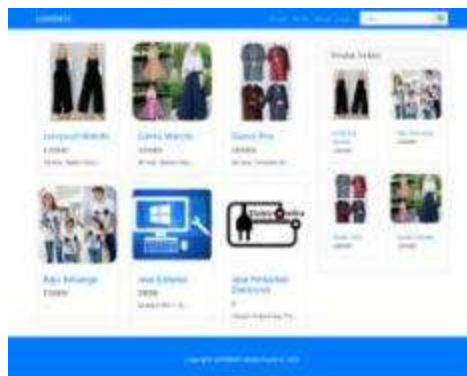
3) *Class Diagram*: Bersifat statis, diagram ini memperlihatkan himpunan kelas-kelas, antarmuka-antarmuka, kolaborasi kolaborasi, serta relasi-relasi. Diagram ini umum dijumpai pada pemodelan sistem berorientasi objek. Meskipun bersifat statis, sering pula diagram kelas memuat kelas-kelas aktif[5].

4) *Sequence Diagram*: Bersifat dinamis. diagram urutan adalah iterasi yang menekankan pada pengiriman pesan dalam suatu waktu tertentu[5].

#### 5. Implementasi

Desain diimplementasi pada sistem berbasis web menggunakan PHP versi 7, dan database MySQL [6][7][8].

1) *Halaman Home*: Pada halaman ini berisi tampilan awal pada saat membuka web, pengguna langsung ditunjukkan ke halaman beranda. Berikut adalah tampilan halaman utama. Gambar 1.



Gambar 1. Halaman Home

Pada halaman *home* ini terdapat menu *header* dimana yang berisikan halaman berita, halaman *about*, dan halaman *login*.

2) *Halaman Berita*: Pada halaman ini pengguna disuguhkan informasi berita berupa artikel maupun video edukasi oleh GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman berita. Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Berita

Dengan mengklik salah satu artikel tersebut, user akan diarahkan pada halaman artikel, yang memuat informasi yang bertujuan untuk

mendukung user GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman artikel. Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Artikel.

3) *Halaman About*: Pada halaman ini penggunadisuguhkan informasi mengenai GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman *about*. Gambar 4.



Gambar 4. Halaman About

4) *Halaman Login*: Pada halaman ini pengguna dapat mengisi *username* dan *password* untuk dapat mengakses halaman *user*. Berikut adalah tampilan halaman *login*. Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Login

Pada halaman login ini terdapat *button* daftar baru, yang dimana dikhususkan bagi *user konsumen* untuk melakukan daftar. Berikut adalah tampilan halaman daftar. Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Daftar

Setelah *user* mengisi data, tekan kirim maka program akan secara otomatis akan menyimpan data pendaftaran *user* tersebut, dan program akan mengarahkan kembali *user* kehalaman *login*. Gambar 5. Untuk melakukan *login* dan mengakses halaman *user*.

5) *Halaman Produsen*: Halaman ini merupakan tampilan awal halaman *user* setelah *produsen* melakukan *login* pada web GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman *produsen*. Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Produsen

Pada Halaman awal *user* ini, *produsen* dapat mengupload foto profil. Pada halaman ini terdapat menu *header* dimana yang berisikan halaman produk, halaman pengiriman, dan halaman edit profil.

6) *Halaman Produk*: Pada halaman ini *produsen* dapat menambah, mengedit, dan juga menghapus produk

yang ingin mereka jual. Berikut adalah tampilan halaman produk. Gambar 8.



**Gambar 8.** Halaman Produk

7) *Halaman Pengiriman:* Pada halaman ini produsen mengkonfirmasi terhadap produk yang akan mereka kirimkan, setelah bukti pembayaran *konsumen* dikirimkan oleh *admin* GEKRINDO kepada *produsen* tersebut. Berikut adalah tampilan halaman pengiriman. Gambar 9.



**Gambar 9.** Halaman Pengiriman

8) *Halaman Konsumen:* Halaman ini merupakan tampilan awal halaman user setelah konsumen melakukan login pada web GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman konsumen. Gambar 10.



**Gambar 10.** Halaman Konsumen

Pada Halaman awal *user* ini, *konsumen* dapat membeli produk yang tersedia dengan menekan salah satu produk yang ingin dibeli. Pada halaman awal *user* ini juga terdapat menu *header* dimana yang berisikan halaman berita, halaman *about*, halaman keranjang, halaman pengiriman dan halaman edit profil.

9) *Halaman Order Produk:* Halaman ini akan muncul setelah *konsumen* menekan salah satu produk pada. Gambar 10. *Konsumen* akan diarahkan pada halaman pemesanan. Berikut adalah tampilan halaman *order* produk. Gambar 11.



**Gambar 11.** Halaman Oder Produk

Pada Halaman ini, *konsumen* diminta untuk mengisikan jumlah pesanan dan keterangan atas pembelian produk tersebut. Gambar 11. Setelah *konsumen* mengisikan jumlah pesanan dan keterangan dan menekan pesan, maka data pesanan tersebut akan masuk pada halaman keranjang. Gambar 12.

10) *Halaman Keranjang:* Pada halaman keranjang ini konsumen diinformasikan bagaimana metode untuk pembayaran, selain itu *konsumen* juga dapat menambah maupun mengurangi jumlah dari pesanan yang telah mereka pesan, sebelum melakukan konfirmasi akan pesanan produk tersebut. Pesanan akan secara otomatis terhapus jika dalam kurun waktu 1x24 konsumen tidak melakukan konfirmasi akan pesanan produk tersebut. Berikut

adalah tampilan halaman keranjang. Gambar 12.



Gambar 12. Halaman Keranjang

11) *Halaman Edit Akun*: Halaman ini merupakan halaman dimana *user* dapat mengedit informasi dari akunya tersebut. Berikut adalah tampilan halaman edit akun. Gambar 13.



Gambar 13. Halaman Edit Akun

12) *Halaman Admin*: Halaman ini merupakan tampilan halaman awal *user* setelah *admin* melakukan *login* pada web GEKRINDO Banjarmasin. Pada halaman awal *admin* ini terdapat menu header dimana yang berisikan halaman manajemen data *user*, halaman laporan, halaman posting, halaman konfirmasi pembayaran dan halaman edit profil. Berikut adalah tampilan halaman *admin*. Gambar 14.



Gambar 14. Halaman Admin

13) *Halaman Manajemen Data User*: Pada halaman ini *admin* dapat menambah, mengedit, dan juga menghapus akun *user* pada web GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman manajemen data *user*. Gambar 15.



Gambar 15. Halaman Manajemen Data User

14) *Halaman Laporan*: Pada halaman laporan ini *admin* dapat menampilkan sekaligus mencetak data hasil penjualan produk dan data posting pada web GEKRINDO Banjarmasin. Berikut adalah tampilan halaman laporan. Gambar 16.



Gambar 16. Halaman Laporan

15) *Halaman Posting*: Pada halaman posting ini *admin* dapat melakukan promosi dan edukasi kepada *user* GEKRINDO Banjarmasin dengan media artikel maupun video. Berikut adalah tampilan halaman posting. Gambar 17.



Gambar 17. Halaman Posting

### C. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan hasil uji coba, aplikasi berhasil menampilkan menu-menu utama, sukses menambahkan data, diubah maupun dihapus dan menampilkannya pada menu user.
2. Mempermudah masyarakat untuk melakukan transaksi jual beli.
3. Dengan aplikasi web *e-commerce* ini dapat mempermudah GEKRINDO Banjarmasin mengedukasi masyarakat tentang pengembangan ekonomi dibidang ekonomi kreatif.
4. Masih perlu ditambahkan beberapa fitur penting, untuk penyempurnaan aplikasi web *e-commerce* ini.

### D. DAFTAR PUSTAKA

1. Aditya, Alan Nur, Jago PHP dan MySQL, Dunia Komputer, Bekasi. 2011
2. Arief, M. Rudyanto, Pemrograman Web Dinamis menggunakan PHP dan MySQL, Andi Offset. Yogyakarta. 2011.
3. Dennis A, Wixcom BH, Tegarden D. Systems Analysis and Design with UML. 4th ed.: John Wiley and Sons; 2013 Kuncikom. Jakarta
4. Erwin Yulianto, Amras Manuludin. Penerapan E-Commerce Berbasis Business to Customer (B2C). Volume 18 no 01, 2019
5. Hani Atun Mumtahana, Sekreningsih Nita, Adzinta Winerawan Tito. Pemanfaatan Web E-Commerce Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran. Rekayasa Sistem Berorientasi Objek. Bandung, 2004
6. Kurniawan, Rulianto, 2008, Membangun Situs dengan PHP untuk Orang Awam, Maxicom, Palembang, 2008.

7. Whitten, Jeffrey L. Metode desain dan analisis sistem, edisi ke -6. 1999. Yogyakarta.
8. Whitten, J. L., & Bentley, L. D. Systems Analysis and Design Methods (7th ed.). New York: McGraw-Hill/Irwin. 2007

