

INOVASI BERBASIS E-COMMERCE GUNA MENINGKATKAN PEREKONOMIAN MASYARAKAT DALAM RANGKA PENJUALAN HASIL LAUT

**Ramadika Wijaya Poetra Subijanto, Syahrina Laylia Rahma, Achmad Maulana,
Ully Asfari., S.Kom., M.Kom.**

Institut Teknologi Telkom Surabaya

Abstrak

E-commerce merupakan salah satu aplikasi untuk bertransaksi dalam meningkatkan perekonomian masyarakat. Sedangkan pengertian umum dari *E-commerce* adalah transaksi perdagangan secara digital antar organisasi dan individu. Digital yang dimaksud adalah menggunakan mobile apps yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. FishyTore adalah salah satu aplikasi marketplace yang menghubungkan pembeli dan penjual hasil laut (ikan, cumi-cumi, udang, dll) dengan menyediakan beberapa fitur seperti fitur supplier, fitur pemasok, fitur konsumen, fitur pengaturan. Aplikasi ini diharapkan bisa menjadi jembatan untuk mempermudah melakukan transaksi antara supplier dengan pemasok serta pemasok dan konsumen. Aplikasi ini nantinya akan membantu meningkatkan perekonomian masyarakat yang sedang menurun di masa pandemi.

Kata Kunci : Digital, E-commerce, Hasil Laut, Inovasi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia merupakan negara maritim yang kaya akan sumber daya ikan dan kekayaan laut lainnya. Ikan dan kekayaan laut lainnya memiliki prospek yang cukup cerah di pasar dunia. Sub sektor perikanan merupakan sub sektor yang berpotensi sangat besar untuk dikembangkan, disamping karena ketersediaan sumber dayanya yang cukup besar juga karena potensi pasarnya yang cukup tinggi. Sub sektor ini juga menyangkut kebutuhan hidup orang banyak. Permintaan akan perikanan untuk pemenuhan kebutuhan gizi akan terus bertambah seiring dengan meningkatnya jumlah penduduk. Oleh karena itu hal ini perlu mendapatkan dukungan dan perhatian yang serius. Karena selain sebagai bahan makanan pokok oleh masyarakat juga merupakan sumber pendapatan bagi nelayan dan juga para pedagang ikan.

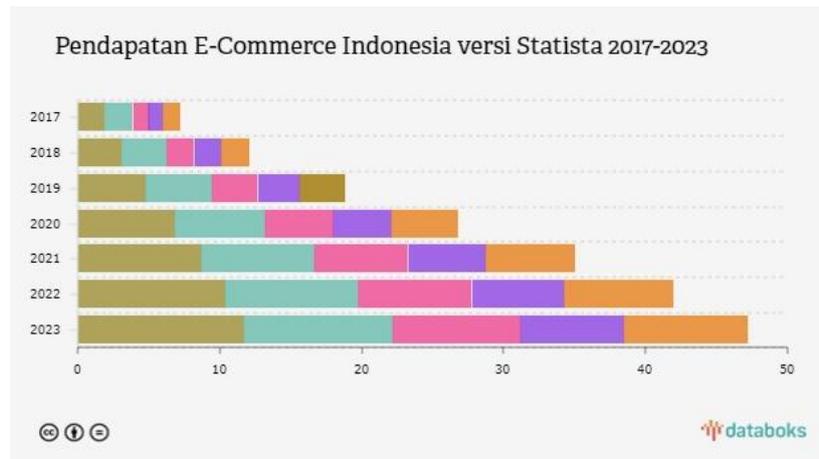


Gambar 1.1 Kawasan Konservasi Perairan

Namun dikarenakan pandemi semuanya menjadi berubah drastis. Covid-19 membawa dampak ke berbagai sektor dan lini kehidupan, tak terkecuali bidang perekonomian dan bisnis. Covid-19 juga telah menimbulkan *economic shock*, yang mempengaruhi ekonomi perorangan, rumah tangga, perusahaan mikro (kecil, menengah, maupun besar), bahkan mempengaruhi ekonomi negara dengan skala cakupan dari lokal, nasional, bahkan global. Beberapa bidang perekonomian yang merasakan imbas dan pengaruh Covid-19 adalah salah satunya perdagangan.

The World Trade Organisation (WTO) juga mengatakan kalau jumlah perdagangan dunia secara global akan menurun sekitar 32persen di tahun 2020 selama pandemi ini berlangsung. Pembatasan aktivitas masyarakat sebagai upaya pemutusan

rantai penyebaran virus menimbulkan kerugian ekonomi yang signifikan secara nasional (Hardiwardono,2020). OECD (2020) telah menyebutkan bahwa Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) saat ini berada dalam posisi kritis akibat dari pandemi, bahkan kondisi ini lebih parah dibandingkan dengan kondisi waktu krisis ekonomi yang terjadi pada tahun 2008. Krisis yang disebabkan oleh pandemi ini berdampak besar terhadap UMKM dengan resiko dimana lebih dari 50% UMKM tidak berjalan beberapa bulan kedepan.



Gambar 1.2 Kawasan Konservasi Perairan

Meskipun di satu sisi perekonomian melemah, namun di sisi lain, perekonomian juga mengalami peningkatan, yaitu di bidang perdagangan elektronik (*electronic commerce* atau *e-commerce*). Pendapatan beberapa website ritel dunia memperlihatkan pertumbuhan yang signifikan selama pandemi Covid-19. Di Indonesia dimana banyak perusahaan yang bergerak di bidang *e-commerce* membukukan kenaikan volume penjualan selama pandemi ini. Penyebabnya adalah karena masyarakat menghindari berbelanja secara offline serta melakukan *social and physical distancing* sebagai upaya pencegahan penyebaran virus corona.

Penjualan secara online bahkan terus meningkat sejak tahun 2012 hingga saat ini dimana terjadinya wabah Covid-19 dan diperkirakan akan terus menguat pasca pandemi. Meskipun pandemi Covid-19 belum bisa diprediksi kapan akan berakhir, namun kehidupan manusia telah mengalami banyak perubahan. Pola transaksi *online* sudah menjadi *trend* di masyarakat dan akan terus berlanjut hingga beberapa tahun mendatang. Sehubungan dengan data yang ada, serta masih jarang pemanfaatan teknologi dibidang maritim berbasis aplikasi *e-commerce* yang menjual hasil laut, kami membuat inovasi berbasis *e-commerce* yang bernama "FishyTore". Nantinya aplikasi ini digunakan untuk menghubungkan antara penjual dan pembeli hasil laut. Aplikasi ini diharapkan akan mempermudah perdangan online sekaligus meningkatkan perekonomian

masyarakat yang sedang menurun.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang dirumuskan dari latar belakang diatas adalah :

1. Bagaimana merancang aplikasi E-commerce yang bisa memperjual belikan hasil laut untuk membantu?
2. Bagaimana cara meningkatkan perekonomian masyarakat melalui aplikasi fishytore?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah merancang aplikasi penjualan berbasis *online* (*E-commerce*) untuk memperjual belikan hasil laut yang bernama aplikasi “FishyTore”

D. Manfaat Penelitian

1. Mengembangkan potensi besar milik Indonesia dalam sektor kemaritiman yang kaya akan hasil lautnya
2. Memperbaiki krisis ekonomi negara dengan skala lokal bahkan sampai nasional akibat terkena dampak Covid-19
3. Mengurangi resiko kenaikan angka sekitar lebih dari 50% UMKM yang tidak bisa berjalan selama masa pandemi
4. Mempermudah penjual dan pembeli hasil laut untuk melakukan transaksi secara *online* tanpa harus bertemu secara *offline*

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus yang dihadapi *user* dengan menggunakan kemampuan komputer. Sedangkan pengertian penjualan adalah suatu proses seseorang atau organisasi untuk meyakinkan customer membeli produk yang ditawarkan. Aplikasi mobile dapat diartikan sebagai sebuah produk dari sistem komputasi mobile, yaitu sistem komputasi yang dapat dengan mudah dipindahkan secara fisik dan yang komputasi kemampuan dapat digunakan saat mereka sedang dipindahkan. Contohnya adalah personal digital assistant (PDA), smartphone dan ponsel.

B. Elektronik Commerce (E-Commerce)

E-Commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat pembelian dan penjualan barang dan jasa melalui jaringan elektronik seperti internet. *E-Commerce* merupakan suatu cara berbelanja secara online yang memang seiring dengan kehadiran internet dalam kehidupan kita. Banyak orang mendapatkan manfaat kemudahan berbisnis melalui media internet.

C. Internet

Internet yang merupakan singkatan dari international network, jaringan internasional dimana komputer-komputer di seluruh dunia saling berhubungan untuk berhubungan Antara suatu komputer dengan komputer yang lain, dengan berbagai model, berbagai sistem operasi, berbagai tipe jaringan digunakanlah suatu protokol (suatu sistem yang mengatur hubungan Antara satu komputer dengan komputer yang lain) yaitu TCP/IP, singkatan dari *Transmission Control Protocol/Internet Protocol*

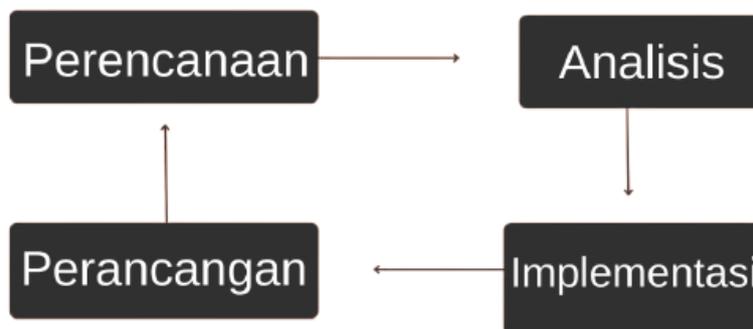
D. Android

Android adalah aplikasi sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android menyediakan platform terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak

BAB III METODE PENELITIAN

A. SDLC

Dalam perancangan menggunakan metode SDLC, metode ini dilaksanakan dengan langkah-langkah berikut :



Gambar 3.1 SLDC

1. Perencanaan

Mengumpulkan data, dan analisis kebutuhan sistem secara lengkap yang harus dipenuhi oleh sistem yang akan dibangun.

2. Analisis

Pada tahap ini, semua kebutuhan pemakai yang sudah diseleksi sebelumnya pada proses analisis kebutuhan sistem akan diterjemahkan ke dalam bentuk gambar teknis yang siap untuk di implementasikan.

3. Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan pemrograman untuk merancang *mobile apps*, membuat program, dan juga menyiapkan *database*.

4. Implentasi

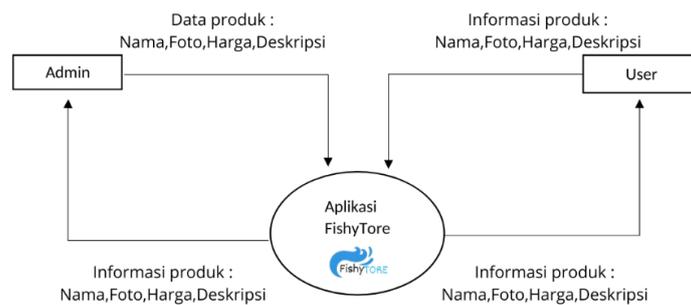
Mengoprasikan sistem yang telah dirancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan Sistem

1. Diagram konteks

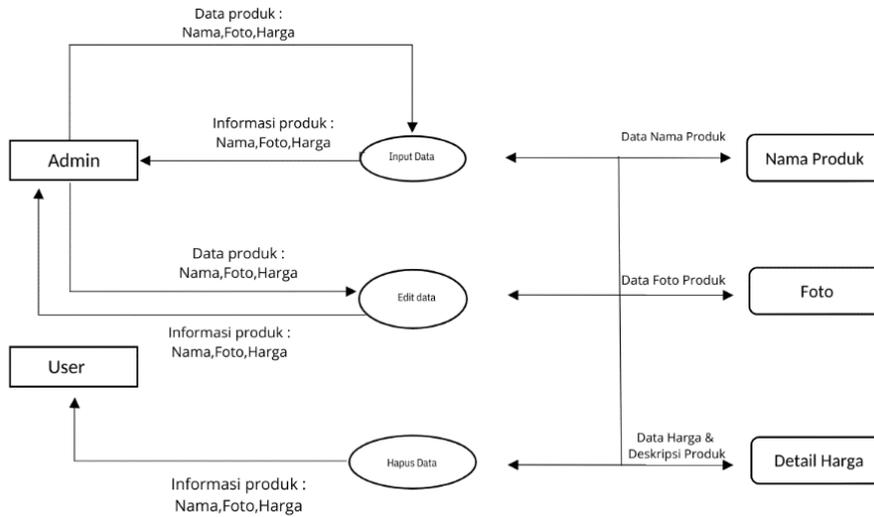
Menggambarkan satu lingkaran besar atau alur yang dapat mewakili seluruh proses yang terdapat didalam suatu sistem.



Gambar 4.1 Diagram konteks

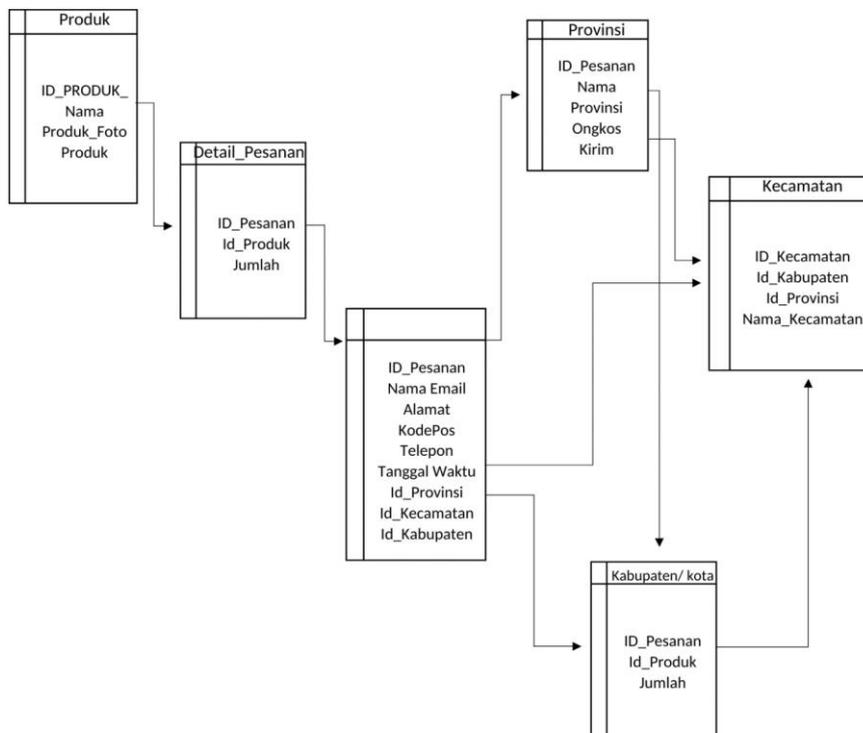
2. DFD

Merupakan gambaran atau alur suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir.



Gambar 4.2 DFD

3. Relasi antar tabel

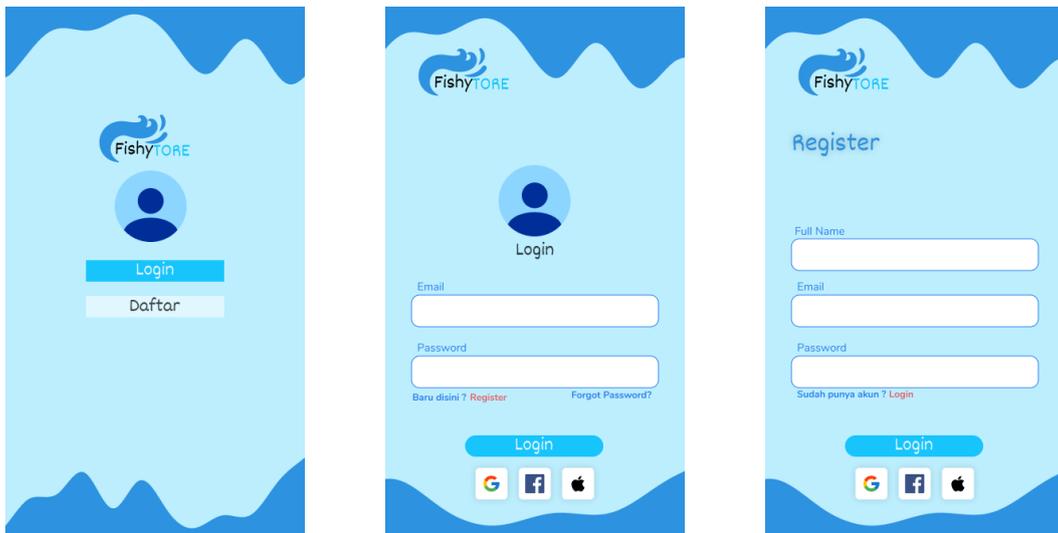


Gambar 4.3 Relasi antar tabel

B. Implementasi

1. Tampilan Halaman Login

Tampilan Halaman Login Tampilan Halaman login digunakan oleh user untuk memulai memanipulasi data, seorang administrator harus login terlebih dahulu. Adapun halaman login ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 4.4 Tampilan Halaman Login

2. Tampilan Galeri

Tampilan galeri akan menampilkan macam – macam produk hasil laut yang akan ditawarkan kepada konsumen,Adapun implementasi tampilan galeri seperti berikut :



Gambar 4.5 Tampilan Galeri

3. Tampilan Detail Produk

Tampilan Detail Produk akan berisi deskripsi serta detail kandungan dari produk hasil laut. Adapun contoh implementasi tampilan detail produk :



Gambar 4.6 Tampilan Detail Produk



Gambar 4.7 Tampilan Detail Produk

4. Tampilan Halaman Pembayaran

Halaman transaksi Tampilan halaman transaksi menampilkan rincian produk yang akan dipesan. Adapun tampilan halaman Transaksi yaitu:



Gambar 4.8 tampilan halaman Transaksi

C. Detail Fitur dalam Aplikasi

1. Fitur Supplier

Pertama, ada fitur supplier yang akan menghubungkan anda sebagai penjual dengan supplier-supplier ikan. Supplier yang tercatat dalam aplikasi ini nantinya akan membantu anda mencari jenis ikan yang dibutuhkan ke pelabuhan atau pemasok. Fitur

supplier ini meliputi manajemen data supplier, pemasok, pemesan dari toko, user atau konsumen, dan fitur laporan.

2. Fitur Konsumen

Fitur ketiga yang akan didapatkan jika download e commerce penjualan ikan dengan fitur konsumen. Keberadaan fitur ini mempermudah konsumen dan penjual untuk saling berinteraksi serta melakukan transaksi jual beli.

3. Fitur Pengaturan

Keempat, ada fitur pengaturan yang bisa digunakan oleh penjual untuk mengatur beberapa data dari user seperti nama toko dan alamat tempat berjualan serta layanan yang diberikan. Jika penjual download aplikasi ini, konsumen akan lebih mudah untuk menemukan toko tempatnya berjualan.

4. Fitur Detail

Dan terakhir, ada fitur detail yang berisi detail kandungan nutrisi pada produk hasil laut.

D. Spesifikasi Aplikasi

Salah satu contoh berbentuk e commerce ini dibekali dengan spesifikasi yang mumpuni dan canggih. Dimulai dari bahasa pemrograman dan database PHP yang memungkinkan aplikasi untuk digunakan pada web browser sekalipun.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang didapat dari hasil perancangan aplikasi fishytore sebagai berikut :

1. Dengan adanya aplikasi ini maka UMKM dapat memperluas penjualan . Konsumen juga menjadi lebih mudah mendapatkan informasi tentang produk tanpa harus dating secara langsung ke pasar *offline*
2. Dengan adanya sistem penjualan online (Fishytore) maka penjual dapat memudahkan proses transaksi yang selama ini sifatnya konvensional menjadi lebih modern dengan transaksi *online*.

B. Saran

Saran-saran yang harus diperhatikan untuk pengembangan aplikasi ini lebih lanjut guna pengembangan aplikasi yang lebih baik dari sebelumnya, yakni:

1. Diharap dapat segera direalisasikan, sehingga dapat segera membantu perekonomian masyarakat.
2. Diharapkan adanya edukasi terhadap nelayan/pedagang hasil laut untuk menggunakan aplikasi fishytore agar perekonomian masyarakat bisa terbantu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ayu, Sandra, and Ahmad Lahmi. "Peran e-commerce terhadap perekonomian Indonesia selama pandemi Covid-19." *Jurnal Kajian Manajemen Bisnis* 9.2 (2020): 114-123.
- [2] Widhiastika, Dhita. "PERANCANGAN APLIKASI JUAL BELI PRODUK PERIKANAN BERBASIS MOBILE ANDROID (Studi Kasus: FOKLIK)." *JURNAL LEMURU* 3.1 (2021): 33-44.
- [3] Royani, Yupi, Tri Margono, and Madiareni Sulaiman. "Analisis Artikel Ilmiah Bidang Ilmu Maritim Dalam Mendukung Repositori Nasional." *BACA: JURNAL DOKUMENTASI DAN INFORMASI* 40.1 (2019): 83-96.
- [4] Irawan, Yuda. "Aplikasi E-Commerce Untuk Pemasaran Kerajinan Tangan Usaha Kecil Menengah (UKM) di Riau Menggunakan Teknik Dropshipping." *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology* 7.1 (2019).
- [5] Zainuddin, Zainuddin. "APLIKASI PENJUALAN HASIL LAUT PADA TOKO BANUA BUTUR BERBASIS WEBSITE." *Simtek: jurnal sistem informasi dan teknik komputer* 6.2 (2021): 128-133.
- [6] Homaidi, Ahmad. "Analisis Perancangan e-Commerce untuk Pemasaran Olahan Hasil Perikanan." *Jurnal AiTech* 3.1 (2017): 1-8.

[Halaman ini sengaja dikosongkan]