

PENERAPAN APLIKASI E-MARKET PROGRAM PENJUALAN DAN KEUANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN GRAFIK PENJUALAN PER BULAN PADA DINAS KOPERASI USAHA MIKRO DAN TENAGA KERJA KOTA BANJARMASIN

Moehamad Reynaldy Putra^{1*}, Aulia Rizky M. Hendrik Noor Assegaff², M. Iqbal Firdaus³

¹Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NPM16630414

²Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN1117039001

³Teknik Informatika, 55201, Teknologi Informasi, Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al Banjari, NIDN1121118701

*e-mail : reynaldyputra98@gmail.com

ABSTRAK

Usaha Mikro Kecil dan Menengah merupakan salah satu roda penggerak kegiatan perekonomian di Indonesia data dari Kementerian Koperasi dan UKM di tahun 2017 menunjukkan tingginya devisa negara dari para pelaku UMKM. Angkanya pun sangat tinggi, mencapai Rp88,45 miliar. Angka ini mengalami peningkatan hingga delapan kali lipat dibandingkan tahun 2016. Saat ini dibutuhkan peran pemerintah dalam meningkatkan UMKM bukan hanya dari sisi permodalan tetapi juga dalam mencari pangsa pasar baru agar usaha tersebut mampu tetap eksis dan bertahan dalam arus perekonomian. Dengan terus berkembangnya dunia teknologi maka perlu adanya sistem aplikasi penjualan baru yang akan mempermudah UMKM dalam memperluas pangsa pasar dengan efisien. Saat ini Kota Banjarmasin memiliki lebih dari tiga puluh ribu pelaku UMKM yang terdaftar di Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja. Maka peran serta pemerintah daerah mutlak diperlukan dalam bidang produksi, pengolahan, pemasaran, permodalan, sumber daya manusia dan teknologi. Dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi penjualan *e-market* UMKM berbasis *website* guna meningkatkan UMKM di Kota Banjarmasin.

Kata Kunci: Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja Kota Banjarmasin, UMKM *e-market* website, PHP, MySQL

ABSTRACT

Micro, Small and Medium Enterprises are one of the driving forces for economic activity in Indonesia, data from the Ministry of Cooperatives and SMEs in 2017 shows the high foreign exchange of MSME players. The figure is very high, reaching IDR88.45 billion. This figure has increased up to eight times compared to 2016. Currently, the role of the government is needed in increasing MSMEs not only in terms of capital but also in finding new market shares so that these businesses are able to continue to exist and survive in the flow of the economy. With the continuous development of the world of technology, it is necessary to have a new sales application system that will make it easier for MSMEs to expand market share efficiently. Currently, the city of Banjarmasin has more than thirty thousand UMKM players who are registered with the Office of Cooperatives for Micro Enterprises and Manpower. So the participation of local governments is absolutely necessary in the fields of production, processing, marketing, capital, human resources and technology. By using descriptive qualitative methods with observation, interview and documentation techniques. This study aims to implement a website-based UMKM e-market sales application to increase MSMEs in the city of Banjarmasin.

Keywords: Curtains Sales Application; MySQL; PHP

1. PENDAHULUAN

Dinas Koperasi Usaha Mikro Dan Tenaga Kerja Kota Banjarmasin merupakan salah satu dinas yang melayani Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang ada di kota Banjarmasin. Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja terletak di Jl. Komplek Semanda, Sungai Lutut. Kecamatan, Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan 70653.

Saat ini kota Banjarmasin memiliki lebih dari tiga puluhan ribu pelaku UMKM yang terdaftar di Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja. Walaupun UMKM memiliki jumlah yang banyak dan memiliki kontribusi yang besar, namun masih terdapat beberapa tantangan dan masalah yang di hadapi oleh UMKM baik itu secara internal maupun eksternal. Keberadaan UMKM lebih banyak menghadapi berbagai keterbatasan terkait modal, teknik produksi, pangsa pasar, manajemen dan teknologi, lemah dalam pengambilan keputusan dan pengawasan keuangan serta rendahnya daya saing. Kendala ini terjadi hamper pada seluruh UMKM di Indonesia termasuk UMKM yang ada di kota Banjarmasin. Namun salah satu permasalahan utama bagi UMKM kota Banjarmasin saat ini lebih kepada sulitnya pelaku usaha dalam melakukan pemasaran dan promosi produk mereka secara luas. Sementara itu, jumlah UMKM kota Banjarmasin terus bertambah setiap tahunnya.

Untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan di atas, E-Market dapat dijadikan sebagai solusi dalam membantu dinas Koperasi UMKM dalam mempromosikan produk UMKM kota Banjarmasin. E-Market memanfaatkan media digital berupa internet untuk menciptakan suatu lingkungan atau tempat yang mewadahi para penjual dan pembeli untuk melakukan proses- proses bisnis mulai dari pemasaran produk, penawaran produk, sehingga tercapai kepuasan terhadap keduanya.

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas maka perlu dibuat sebuah Sistem Penjualan berbasis website pada Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja kota Banjarmasin dengan judul penelitian "PENERAPAN APLIKASI E-MARKET PROGRAM PENJUALAN DAN KEUANGAN USAHA MIKRO KECIL MENENGAH DENGAN GRAFIK PENJUALAN PER BULAN PADA DINAS KOPERASI USAHA MIKRO DAN TENAGA KERJA KOTA BANJARMASIN".

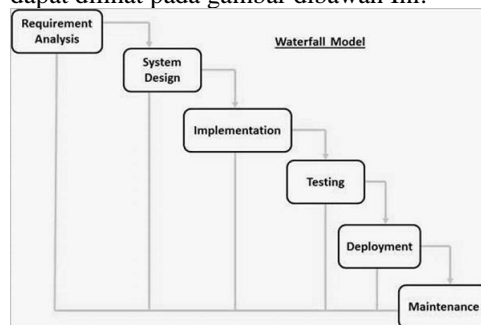
2. METODE

Dalam penelitian ini ada beberapa metode dalam memperoleh data. Adapun metode yang dilakukan dalam mengumpulkan data, yaitu sebagai berikut:

1. Metode Pengamatan (Observasi): Dengan metode ini bisa langsung mengamati kegiatan yang berlangsung pada pelaku UMKM yang ada di Banjarmasin.
2. Metode Wawancara (Interview): Yaitu metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapat informasi dengan bertatap muka secara langsung dengan pihak terkait pegawai atau staff bersangkutan.
3. Studi Pustaka dan Studi Dokumentasi; Yaitu metode ini penulis berusaha untuk melengkapi semua data yang diperoleh dengan membaca dan mempelajari berbagai sumber buku dan semua data yang relevan dalam pemilihan judul yang penulis ajukan. Buku dan data tersebut digunakan untuk membantu penulis dan penganalisaan juga perancangan yang dilakukan.

Kemudian untuk metode pengembangan sistem perangkat lunak mengacu pada model *waterfall*. Model *waterfall* adalah salah satu model pengembangan *software*, di mana kemajuan suatu proses dipandang sebagai terus mengalir ke bawah seperti air terjun. Dalam model *waterfall*, setiap tahap harus berurutan, dan tidak dapat meloncat ketahap berikutnya, harus menyelesaikan tahap pertama baru lanjut ke tahap ke dua dan seterusnya.

Langkah-langkah model *waterfall* dapat dilihat pada gambar dibawah Ini:



Gambar 1 Model *Waterfall*

1. Requirement Gathering and analysis

Tahap requirement atau spesifikasi kebutuhan sistem adalah mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. *System Design*

Tahap selanjutnya adalah *design*, desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.

pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and Testing*

Tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Deployment of System*

Tahap mengoperasikan program di lingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

6. *Maintenance*

Tahap proses pemeliharaan sistem yang sudah dibangun.

3. **HASIL DAN PEMBAHASAN**

1. Tahap Analisa Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan data

- Pengolahan Data Penjual/Pembeli
- Pengolahan Data Supplier
- Pengolahan Data Laba/Rugi/Keuangan
- Pengolahan Data Grafik Penjualan
- Pengolahan Data Stok Barang
- Pengolahan Data Barang Masuk
- Pengolahan Data Barang Keluar
- Pengolahan Data Barang Rusak

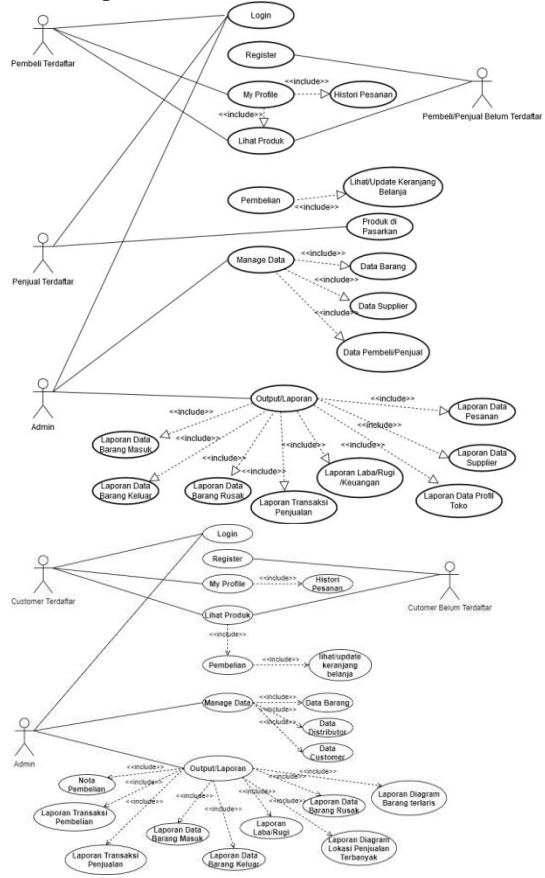
b. Kebutuhan Antarmuka

- Tampilan *form menu register*
- Tampilan *form menu login*
- Tampilan halaman customer
- Tampilan *form keranjang belanja*
- Tampilan *form pemesanan*
- Tampilan *form konfirmasi pembayaran*
- Tampilan *form pesanan barang*
- Tampilan *form kategori*
- Tampilan *form barang*
- Tampilan *form barang masuk*
- Tampilan *form barang rusak*
- Tampilan *form supplier*

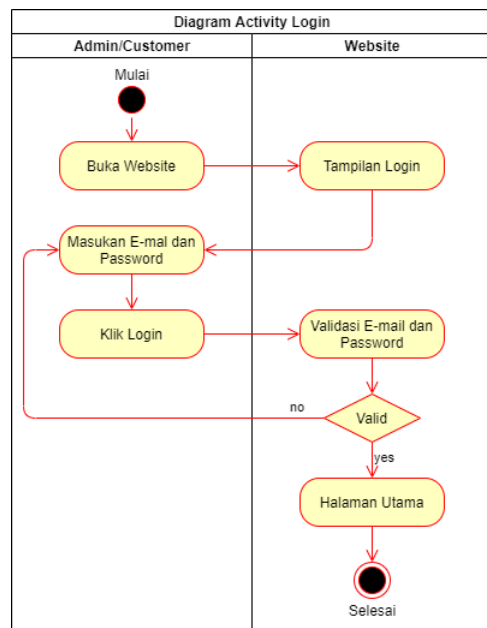
3. *Implementation*

Tahap implementasi, yaitu desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa

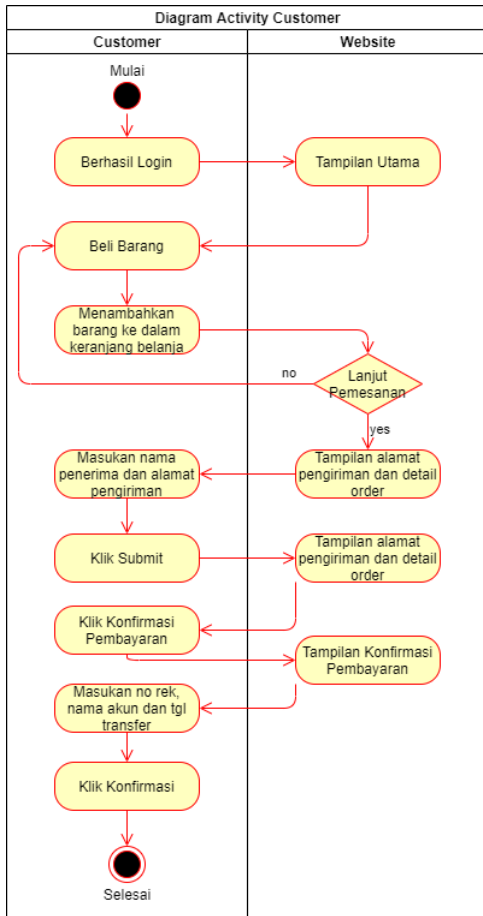
2. Tahap Desain



Gambar 2 Use Case Diagram



Gambar 3 Activity diagram login

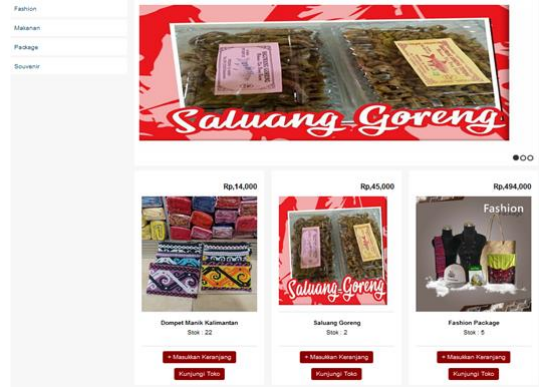


Gambar 4 Activity diagram customer

3. Tahap Implementasi

Gambar 5 Tampilan form menu register

Gambar 6 Tampilan form menu login



Gambar 7 Tampilan halaman customer

No	Image	Nama Barang	Qty	Harga Satuan	Total	Aksi
1		Fashion Package	1	Rp.494.000	Rp.494.000	Beli
2		Tas Serempang Serangan	1	Rp.100.000	Rp.100.000	Beli
Sub Total					Rp.644.000	

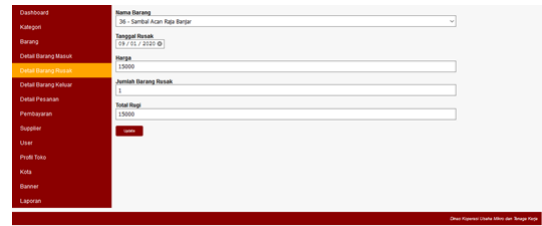
Gambar 8 Tampilan form keranjang belanja

Gambar 9 Tampilan form pemesanan

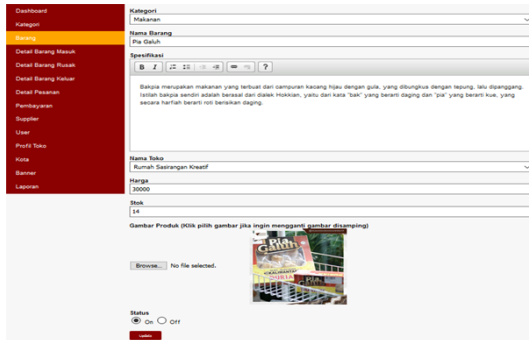
Gambar 10 Tampilan form konfirmasi pembayaran



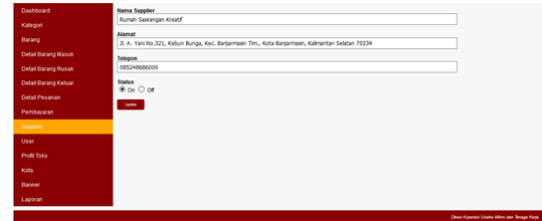
Gambar 11 Tampilan form kategori



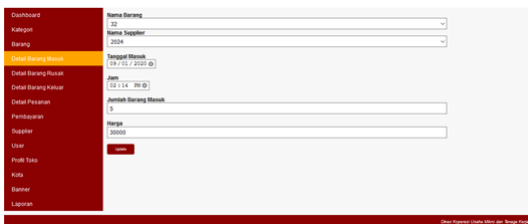
Gambar 14 Tampilan form barang rusak



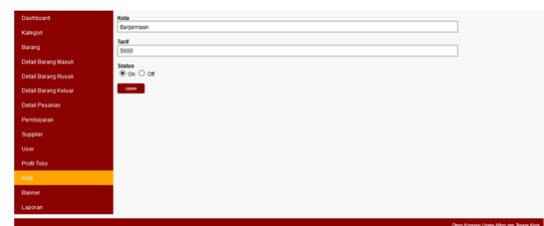
Gambar 12 Tampilan form barang



Gambar 15 Tampilan form distributor



Gambar 13 Tampilan form barang masuk



Gambar 16 Tampilan form kota

4. Tahap Pengujian

Jenis pengujian yang digunakan pada *website* Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja Kota Banjarmasin ialah menggunakan *black box testing*. *Black box testing* ini lebih menguji ke tampilan luar (*interface*) dari suatu aplikasi agar mudah digunakan. Berikut ini adalah hasil pengujian *black box testing* pada Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja Kota Banjarmasin:

Tabel 1 Pengujian form menu register

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Nama Lengkap, Email, No Telepon, Alamat, Level, Password, Ulangi Password	Data tersimpan dalam <i>database</i>	Sesuai

Tabel 2 Pengujian *form menu login*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Login	Email dan password	Kehalaman utama website	Sesuai

Tabel 3 Pengujian *form keranjang belanja*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Jumlah barang dan nama barang	Jumlah belanja bertambah dan barang belanja bertambah	Sesuai
2	Hapus	Nama barang	Hapus barang belanjaan	Sesuai
3	Ubah	Jumlah barang	Jumlah barang dan total harga berubah	sesuai

Tabel 4 Pengujian *form pemesanan*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Nama, telepon, dan alamat	Data tersimpan dalam database	Sesuai

Tabel 5 Pengujian *form konfirmasi pembayaran*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Nama Bank/E-Money, nomor rekening/no telephone, nama akun, tanggal transfer, jam transfer dan bukti pembayaran	Data tersimpan dalam database	Sesuai

Tabel 6 Pengujian *form pesan barang*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Ubah	Status dan no resi	Data berubah dalam database	Sesuai

Tabel 7 Pengujian *form kategori*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Kategori dan status	Data tersimpan dalam database	Sesuai
2	Ubah	Kategori dan status	Data berubah dalam database	Sesuai

Tabel 8 Pengujian *form barang*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Kategori, nama barang, deskripsi, nama toko, harga, stok, foto dan status	Data tersimpan dalam database	Sesuai
2	Ubah	Kategori, nama barang, deskripsi, nama toko, harga, stok, foto dan status	Data berubah dalam database	Sesuai
3	Hapus	Kategori, nama barang, deskripsi, nama toko, harga, stok, foto dan status	Data terhapus dalam database	Sesuai

Tabel 9 Pengujian *form barang masuk*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Nama Barang, nama supplier, tanggal masuk, jumlah masuk dan harga	Data tersimpan dalam database	Sesuai
2	Ubah	Nama Barang, nama supplier, tanggal masuk, jumlah masuk dan harga	Data berubah dalam database	Sesuai
3	Hapus	Nama Barang, nama supplier, tanggal masuk, jumlah masuk dan harga	Data terhapus dalam database	Sesuai

Tabel 10 Pengujian *form barang rusak*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Tanggal rusak, nama barang dan jumlah rusak	Data tersimpan dalam database	Sesuai
2	Ubah	Tanggal rusak, nama barang dan jumlah rusak	Data berubah dalam database	Sesuai

Tabel 11 Pengujian *form supplier*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Nama Supplier, alamat, telepon dan status	Data tersimpan dalam database	Sesuai
2	Ubah	Nama Supplier, alamat, telepon dan status	Data berubah dalam database	Sesuai
3	Hapus	Nama Supplier, alamat, telepon	Data terhapus	Sesuai

Tabel 12 Pengujian *form kota*

Test Case ID	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Keterangan
1	Tambah	Kabupaten, tarif dan status	Data tersimpan dalam database	Sesuai
2	Ubah	Kabupaten, tarif dan status	Data berubah dalam database	Sesuai

4. PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan analisis, perancangan dan implementasi dari Penerapan Aplikasi E-Market Program Penjualan dan Keuangan Usaha Mikro Kecil Menengah dengan Grafik Penjualan PerBulan Pada Dinas Koperasi Usaha Mikro dan Tenaga Kerja Kota Banjarmasin yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa, dengan diterapkannya aplikasi ini, akan memberikan kemudahan terhadap pihak dinas dalam mengelola data serta bagi para pelaku usaha aplikasi ini mampu memudahkan dalam mempromosikan atau memasarkan produk usaha mereka secara luas dan akan berdampak besar terhadap perekonomian para pelaku

UMKM.

2. Saran

Dalam penelitian yang dilakukan, terdapat saran-saran yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian selanjutnya, saran-saran tersebut antara lain :

- a. Perlunya ditambahkan batas waktu transfer uang untuk membatalkan pesanan yang melebihi batas waktu tersebut.
- b. Perlu adanya notifikasi bahwa saat ini barang yang sudah dibeli sedang kirim
- c. Perlunya integrasi dengan sistem ongkir yang ada di Indonesia, agar pemilik toko tidak perlu melakukan input data secara manual

5. DAFTAR PUSTAKA

al, C. e. (2013). *Pengertian Internet Marketing*. Retrieved from repository.widyatama.ac.id: <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2749/Bab%202.pdf?sequence=7>

Amstrong, K. &. (2008). *Keuntungan Internet Marketing*. Retrieved from hestanto.web.id: <https://www.hestanto.web.id/keuntungan-internet-marketing/>

Arief. (2011). *Pengertian Mysql Menurut Para Ahli*. Retrieved from tentangit.com: <https://www.tentangit.com/2017/01/pengertian-mysql-menurut-para-ahli.html>

Arief, M. R. (2017, Maret). *Jurnal Pengkajian dan Penerapan Teknik Informatika*. Retrieved from media.neliti.com: <https://media.neliti.com/media/publications/269741-sistem-pengambilan-keputusan-dalam-pemil-da36a497.pdf>

Armstrong, K. (2016, November 4). *Pengertian Email Marketing*. Retrieved from <http://deniawan27.blogspot.com>: <http://deniawan27.blogspot.com/2>

016/11/pengertian-email-marketing-menurut-para.html

Jogiyanto. (1989). *Sistem Informasi Pengolahan Data Inventory Pada Toko Buku Studi CV. Aneka Ilmu Semarang*. Retrieved from media.neliti.com: <https://media.neliti.com/media/publications/140910-ID-none.pdf>

Mohammed, F. J. (2013). *Pengertian Internet Marketing*. Retrieved from repository.widyatama.ac.id: <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2749/Bab%202.pdf?sequence=7>

Mulia. (2013). *Pengertian Internet Marketing*. Retrieved from repository.widyatama.ac.id: <https://repository.widyatama.ac.id/xmlui/bitstream/handle/123456789/2749/Bab%202.pdf?sequence=7>

Nugroho. (2006). *Pengertian Bahasa Pemrograman PHP menurut Para Ahli & Pakar*. Retrieved from bangpahmi.com: <https://bangpahmi.com/pengertian-bahasa-pemrograman-php-menurut-para-pakar>

