

Pelatihan Pembuatan Aplikasi *E-Commerce* untuk Penjualan Baju Batik pada UKM Batik Ardhina

Nurjamiyah¹, Hasdiana²

^{1,2}Fakultas Teknik & Komputer, Sistem Informasi, UnHar Medan, Medan, Indonesia
e-mail: ¹nurjamiyah7@gmail.com ²hasdiana.stth@gmail.com

Abstrak

E-Commerce adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet. Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. UKM Batik Ardhina merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam pembuatan produksi batik. Seiring berkembangnya UKM Batik Ardhina permintaan konsumen akan barang pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di UKM Batik Ardhina masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, promosi barang masih menggunakan banner. Tidak adanya sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus mengeluarkan biaya untuk mengunjungi UKM Batik Ardhina. Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening. Tujuan dilakukannya program kegiatan ini adalah melatih dan membuat *e-commerce* yang dapat mendukung proses penjualan batik. Hasil yang kami peroleh adalah (1) Aplikasi ini dapat menyajikan informasi terkait dengan UKM Batik Ardhina; (2) konsumen dapat melihat info tentang jenis-jenis produk yang dijual.

Kata Kunci: Teknologi, UKM, *E-Commerce*

1. PENDAHULUAN

E-Commerce atau bisa disebut Perdagangan elektronik atau e-dagang adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui internet atau jaringan komputer (Susandi & Sukisno, 2017). Seluruh komponen yang ada dalam perdagangan diaplikasikan ke dalam *e-commerce* seperti *customer service*, layanan produk, cara pembayaran dan cara promosi. Perkembangan internet yang semakin maju merupakan salah satu faktor pendorong berkembangnya *e-commerce*. Internet merupakan salah satu jaringan global yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia, sehingga memungkinkan terjalannya komunikasi dan interaksi antar satu perusahaan dengan konsumen (Setiawan & Ismurjanti, 2018).

Batik merupakan warisan budaya oleh UNESCO pada tahun 2003 (Hakim, 2018). UKM Batik Ardhina merupakan sebuah usaha yang bergerak dalam pembuatan produksi batik. Seiring berkembangnya UKM Batik Ardhina permintaan konsumen akan barang pun semakin meningkat, akan tetapi saat ini sistem yang ada di UKM Batik Ardhina masih manual, seperti tidak adanya penyimpanan pengolahan data yang terstruktur, promosi barang masih menggunakan banner. Tidak adanya sarana penjualan jarak jauh yang bisa mempermudah perusahaan dalam memperluas wilayah pemasaran. Konsumen harus datang sendiri ke lokasi dan pembayaran dilakukan secara tunai. Hal ini tentu menyulitkan para calon konsumen dari dalam dan luar kota, dikarenakan harus

mengeluarkan biaya untuk mengunjungi UKM Batik Ardhina. Sehingga calon konsumen membutuhkan layanan pembelian dan pembayaran secara online dan transfer melalui rekening.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, UKM Batik Ardhina memerlukan suatu sarana atau layanan penjualan berbasis website (*E-commerce*) yang bisa memenuhi kebutuhan dan bisa memudahkan UKM Batik Ardhina Medan dalam menjalankan kegiatan bisnis seperti penjualan, pembelian, promosi barang baru, pembayaran dan transaksi jarak jauh, sehingga perusahaan bisa memperluas wilayah pemasaran.

2. METODE PENGABDIAN

Metode kegiatan yang digunakan dalam pelatihan ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah digunakan untuk menjelaskan teori-teori dasar dan pengetahuan umum tentang *E-Commerce*. Selain itu, metode ini juga diberikan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang manfaat *e-commerce* dalam proses penjualan. Metode ini diberikan pada tiap awal pembahasan pokok bahasan, yang bertujuan untuk memberikan dasar-dasar teori tiap pokok bahasan baru.

2. Metode Demonstrasi

Metode ini diberikan untuk menjelaskan penggunaan tiap-tiap perintah dalam mengakses *E-Commerce*.

3. Metode Praktik

Metode ini digunakan untuk mengetahui sejauhmana tiap peserta mampu mengoperasikan *e-commerce* yang telah dibuat.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengabdian masyarakat adalah kami mendesain website yang berisi produk produk yang dijual. Tampilan website tersebut di desain sederhana agar memudahkan user dalam menggunakan website tersebut. Adapun tampilan website sebagai berikut:



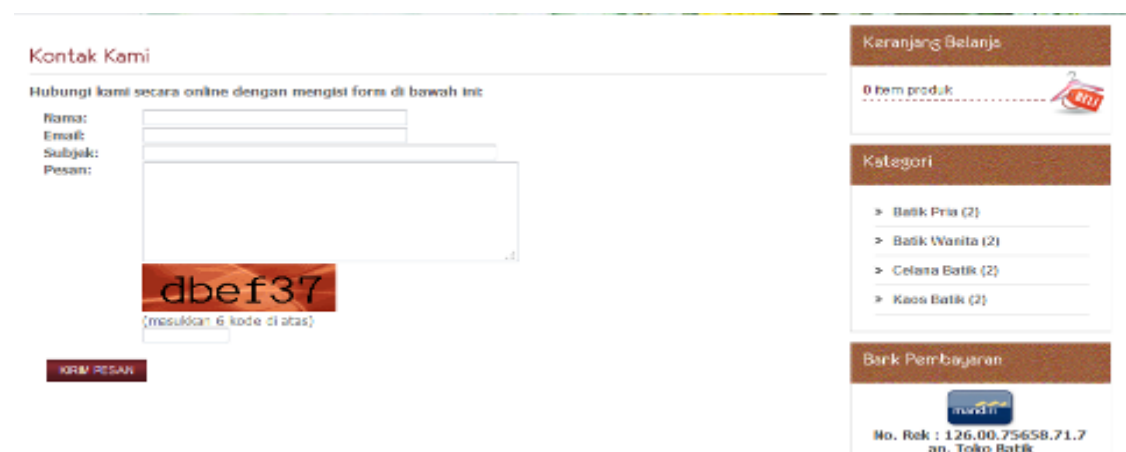
Gambar 1. Tampilan menu beranda



Gambar 2. Menu profil



Gambar 3. Menu produk



Gambar 4. Menu hubungi kami



Gambar 5. Kegiatan membuat batik 1



Gambar 6. Kegiatan membuat batik 2



Gambar 7. Uji coba aplikasi

4. SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kami ambil dari Pembuatan Aplikasi *E-Commerce* Untuk Penjualan baju Batik Pada UKM Batik Ardhina Medan yaitu:

1. Aplikasi ini menyajikan informasi terkait dengan UKM Batik Ardhina Medan ditujukan pada konsumen
2. Dengan adanya aplikasi ini maka konsumen dapat melihat info tentang produk
3. Dengan adanya aplikasi ini, informasi tentang produk terbaru dapat terpublikasi dengan baik

5. SARAN

Saran yang dapat penulis berikan untuk pengembangan dari sistem yang telah dibuat yaitu diharapkan dapat membuat web sederhana dengan menggunakan aplikasi Joomla.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Harapan Medan yang telah memfasilitasi atas terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dan kepada UKM Batik Ardhina selaku mitra pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Susandi, D., & Sukisno. (2017). Sistem Penjualan Berbasis E-Commerce Menggunakan Metode Objek Oriented pada Distro Dlapak Street Wear. *Jurnal Sistem Informasi*. Volume 4, Agustus 2017, pp 5-8.
- Setiawan, E.P., & Ismurjanti. (2018). Penggunaan internet sebagai sumber informasi dalam penyusunan karya ilmiah siswa SMA Negeri 8 Yogyakarta. *Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan.*, Vol.6., No.2, pp 169-182.
- Hakim. L.M., (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa dan Nation Brand Indonesia. *Nation State: Journal of International Studies.*, Vol. 1 No.1., pp 61-90