

WEBSITE UKM BATIK JAMBI SARANA PROMOSI DALAM MENGHADAPI MASYARAKAT EKONOMI ASIA (MEA)

NILAWATI ¹⁾

¹⁾ Dosen Tetap STMIK Nurdin Hamzah Jambi
E-mail : nila_aza00@yahoo.com

Abstrak :Usaha Kecil dan Menengah (UKM) mempunyai peran yang sangat strategis dalam pembangunan ekonomi nasional, selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan. Penelitian ini menjelaskan bahwa untuk menghadapi MEA 2015, para pelaku UKM batik Jambi perlu diperkenalkan dengan teknologi informasi website e-commerce sebagai sarana promosi yang handal, dan dapat memberikan keuntungan bagi para UKM batik untuk meningkat jumlah penjumlahannya, website akan menjadi sarana bagi para UKM untuk mempromosikan hasil kerajinan batiknya lebih luas ke para konsumen tidak hanya skala lokal, nasional bahkan internasional, wadah ini tidak hanya sekedar promosi, tetapi mereka akan juga diberikan pelatihan bagaimana bertransaksi secara online oleh para praktisi perbankan yang pada umumnya sudah menggunakan transaksi online dalam perkembangan bisnisnya.

I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Penelitian

Usaha Kecil dan Menengah (UKM) mempunyai peran yang sangat strategis dalam pembangunan ekonomi nasional, selain berperan dalam pertumbuhan ekonomi dan penyerapan tenaga kerja juga berperan dalam pendistribusian hasil-hasil pembangunan. Dalam krisis ekonomi yang terjadi di negara kita tahun 1997 yang lalu, akibat dari pengaruh krisis global, banyak usaha berskala besar yang mengalami stagnasi bahkan berhenti aktifitasnya, (UKM) terbukti lebih tangguh dalam menghadapi krisis tersebut.

Batik Jambi memiliki ciri khas yang berbeda dengan batik dari daerah lain, perbedaan ini tentu dipengaruhi dari budaya, adat istiadat, dan tradisi dari masing-masing daerah yang tertuang dalam bentuk motif, corak serta warna yang digunakan, sejauh ini batik Jambi tidak hanya digemari oleh masyarakat Jambi saja, namun banyak masyarakat dari luar daerah Jambi bahkan luar negeri yang menyukai batik Jambi. Wisatawan yang datang ke Kota Jambi sering kali menjadikan batik Jambi sebagai oleh-oleh. Dengan banyaknya permintaan pasar terhadap produk batik Jambi, maka desainer kota Jambi juga berperan aktif mengembangkan batik Jambi menjadi berbagai produk seperti tas, dompet, aksesoris (kalung, gelang, anting), serta berbagai macam *souvenir*.

Pesatnya perkembangan batik Jambi dan tinggi animo masyarakat akan batik Jambi serta strategis Jambi dengan negara-negara tetangga, tentu menjadi nilai tambah tersendiri bagi Jambi dalam menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA) 2015 untuk menjadikan batik sebagai produk unggul yang dapat digunakan untuk meningkatkan ekonomi masyarakat Jambi. Untuk mengujdkannya maka

diperlukan inovasi baru dalam hal pemasaran batik Jambi yang selama ini dilakukan secara konvensional melalui promosi pada acara-acara tertentu, misalnya pada pameran-pameran kebudayaan baik tingkat lokal, maupun nasional, dan ini tidak dapat diikuti oleh semua UKM batik yang ada di Jambi, biasanya mereka menjadi bagian dari stan pemerintah kotamadya maupun kabupaten yang ada di provinsi Jambi, inilah menjadi persoalan kemandirian dari masing-masing UKM tidak terlihat, padahal untuk bisa kompetitif dengan usaha yang sama dari daerah lain, seperti batik Jawa, para pelaku UKM harus bisa lebih mandiri, mempromosikan produk mereka, sehingga ketergantungan dengan pemerintah harus dikurangi dan penggunaan teknologi informasi seperti internet menjadi alternatif pilihan dalam promosi, apalagi dalam menghadapi MEA 2015 tersebut, Jambi menjadi bagian yang sangat strategis untuk mengambil keuntungan dari MEA 2015 tersebut, karena Jambi merupakan daerah yang berada pada negara Singapura, Johor dan Indonesia (Sejori), untuk memperkenalkan dan menarik minat MEA 2015 terhadap produk lokal Jambi, seperti halnya batik Jambi.

Dengan adanya wadah promosi bagi pengrajin batik berupa website terpadu, ini akan memberikan keuntungan bagi para UKM batik untuk meningkat jumlah penjumlahannya, website akan menjadi sarana bagi para UKM untuk mempromosikan hasil kerajinan batiknya lebih luas ke para konsumen tidak hanya skala lokal, nasional bahkan internasional, wadah ini tidak hanya sekedar promosi, tetapi mereka akan juga diberikan pelatihan bagaimana bertransaksi secara online oleh para praktisi perbankan yang pada umumnya sudah menggunakan transaksi online dalam perkembangan bisnisnya, para pratisi perbankan ini akan menjadi narasumber guna menjelaskan bagaimana transaksi online dilakukan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Informasi

Informasi merupakan hal yang fundamental dalam suatu organisasi khususnya dalam pengambilan keputusan. Kegunaan informasi adalah untuk mengurangi adanya ketidakpastian didalam pengambilan keputusan tentang suatu keadaan. Informasi dalam hubungannya dengan pengambilan keputusan diperoleh dari SI atau disebut juga dengan *information processing system*.

Setiap organisasi harus menyesuaikan Sistem informasi dengan kebutuhan pemakai. Oleh karena itu tujuan penggunaan Sistem Informasi yang spesifik dapat berbeda-beda dari satu perusahaan dengan perusahaan lain, namun demikian, terdapat tiga tujuan utama yang umum bagi semua sistem (Hall, 2001) yaitu :

1. Untuk mendukung fungsi kepengurusan (stewardship) manajemen.
 2. Untuk mendukung pengambilan keputusan manajemen
 3. Untuk mendukung kegiatan operasi perusahaan
- Menurut Hall (2001), Informasi yang dihasilkan oleh Sistem Informasi dapat digunakan dalam pengambilan keputusan apabila informasi tersebut berkualitas artinya informasi tersebut harus memenuhi empat hal yaitu :

1. Relevan (relevance)
Informasi harus memberikan manfaat bagi pemakainya. Relevansi Informasi untuk tiap-tiap individu satu dengan yang lainnya berbeda. Misalnya informasi mengenai sebab-musabab kerusakan mesin produksi kepada akuntan perusahaan adalah kurang relevan dan akan relevan bila ditujukan kepada ahli teknik perusahaan.
2. Akurasi (accuracy)
Informasi harus bebas dari kesalahan-kesalahan dan tidak bias atau menyesatkan, dan harus jelas mencerminkan maksudnya. Ketidak akuratan dapat terjadi karena sumber informasi (data) mengalami gangguan atau kesengajaan sehingga merusak atau merubah data-data asli tersebut.
3. Tepat waktu (timeliness)
Informasi yang dihasilkan atau dibutuhkan tidak boleh terlambat (usang). Informasi yang usang tidak mempunyai nilai yang baik, sehingga kalau digunakan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan akan berakibat fatal atau kesalahan dalam keputusan dan tindakan. Kondisi demikian menyebabkan mahalnya nilai suatu informasi, sehingga kecepatan untuk mendapatkan , mengolah dan mengirimkannya memerlukan teknologi-teknologi terbaru.
4. Lengkap (complete)
Bagian informasi yang esensial bagi pemakai tidak boleh ada yang hilang atau

kurang. Misalnya : sebuah laporan harus menyajikan semua perhitungan dan menyajikannya dengan jelas.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian diatas adalah bahwa Sistem informasi merupakan sarana untuk menyediakan informasi yang berguna dalam pengambilan keputusan organisasi dan menambah pengetahuan sehingga dapat mengurangi ketidakpastian bagi para pemakai informasi. Apabila informasi yang disajikan berkualitas , maka keputusan yang diambil akan cenderung menyestatkan atau bahkan dapat menyebabkan masalah bagi perusahaan.

2.2 Pengertian Usaha Kecil dan Menengah

UKM adalah jenis usaha yang paling banyak jumlahnya di Indonesia, tetapi sampai saat ini batasan mengenai usaha kecil di Indonesia masih beragam. Pengertian kecil didalam usaha kecil bersifat relatif, sehingga perlu ada batasannya, yang dapat menimbulkan definisi-definisi usaha kecil dari beberapa segi.

Menurut BPS pada seminar di Kementerian Negara Koperasi dan UKM Tahun 2009, landasan hukum penyusunan variabel UMKM 2006 – 2008 adalah UU No. 20 tahun 2008 tentang UMKM meliputi :

1. Usaha mikro: memiliki kekayaan paling banyak Rp. 50.000.000,- atau hasil penjualan tahunan paling banyak Rp 300.000.000,-
2. Usaha kecil: memiliki kekayaan bersih > Rp. 50.000.000,- sampai dengan Rp 500.000.000,- atau hasil penjualan tahunan > Rp. 300.000.000,- sampai Rp. 2.500.000.000,-.
3. Usaha menengah; memiliki kekayaan bersih > Rp. 500.000.000,- sampai dengan Rp 10.000.000,- atau hasil penjualan > Rp. 2.500.000.000,- sampai dengan Rp. 50.000.000.000,-

2.4 Masyarakat Ekonomi Asean 2015

Kesepakatan bersama untuk mengintegrasikan berbagai negara Asean (*Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Kamboja, Vietnam, Laos dan Myanmar*) yang masing-masing memiliki latar- belakang sosial-budaya, ideologi politik, ekonomi dan kepentingan berbeda ke dalam suatu komunitas yang disebut Masyarakat Ekonomi Asean. Masyarakat Ekonomi Asean dengan sasarannya yang mengintegrasikan ekonomi regional Asia Tenggara menggambarkan karakteristik utama dalam bentuk pasar tunggal dan basis produksi, kawasan ekonomi yang sangat kompetitif, kawasan pengembangan ekonomi yang merata atau seimbang, dan kawasan yang terintegrasi sepenuhnya menjadi ekonomi

global. Sebagai pasar tunggal kawasan terpadu Asean dengan luas sekitar 4,47 juta km persegi yang didiami oleh lebih dari 600 juta jiwa dari 10 negara anggota ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan memacu daya saing ekonomi kawasan Asean yang diindikasikan melalui terjadinya arus bebas (*free flow*) : barang, jasa, investasi, tenaga kerja, dan modal. Nilai-nilai dalam Globalisasi yang terimplementasi dalam MEA 2015.

2.5 Definisi E-commerce

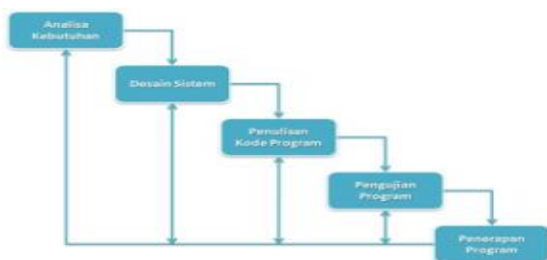
Electronic commerce (e-commerce) atau perdagangan lewat elektronik adalah perdagangan yang dilakukan dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi terutama internet. Internet memungkinkan orang atau organisasi yang berada pada jarak yang jauh dapat saling berkomunikasi dengan biaya yang murah. Hal ini kemudian dimanfaatkan untuk melakukan transaksi perdagangan. (Rahmat HM, 2010:14).

Electronic commerce, juga disebut sebagai e-commerce, merupakan sebuah transaksi pembelian dan penjualan baik produk barang atau jasa melalui sistem elektronik seperti internet dan jaringan komputer lainnya (ANDI, 2009:1)

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Rancangan Penelitian

Metoda penelitian ini mengacu pada pengujian Model Sekuensial Linier atau sering disebut Model Pengembangan Air Terjun (Model Sekuensial Linear atau Water Development Model), merupakan paradigma model pengembangan perangkat lunak paling tua, dan paling banyak dipakai. Model ini mengusulkan sebuah pendekatan perkembangan perangkat lunak yang sistematis dan sekunsial yang dimulai pada tingkat dan kemajuan sistem pada seluruh tahapan analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan.



Gambar 1. Model Waterfall

Berikut Merupakan Tahapan – tahapan Pengembangan Model Sekuensial Linear / Waterfall Development Model :

- **Analisis kebutuhan perangkat lunak**

Pada proses ini, dilakukan penganalisaan dan pengumpulan kebutuhan sistem yang meliputi Domain informasi, fungsi yang dibutuhkan unjuk kerja/performansi dan antarmuka. Hasil penganalisaan dan pengumpulan tersebut didokumentasikan dan diperlihatkan kembali kepada UKM Batik.

Berdasarkan pengamatan peneliti para pelaku UKM batik Jambi perlu dipersiapkan dalam menghadapi MEA, guna merubah mindset mereka akan manfaat internet dalam mempromosikan usaha mereka, dari ketergantungan terhadap pemerintah dalam memasarkan dan memperkenalkan produk mereka yang selama ini terjadi, kelemahan atau kekurangan dari sistem yang lama pada UKM Batik maka perlu dilakukan suatu langkah yaitu merancang website yang dapat menggambarkan kebutuhan pihak UKM dalam mempromosikan Batik kepada masyarakat luas, berupa :

1. Informasi tentang jenis batik pada Batik Jambi.
2. Informasi tentang transaksi penjualan yang terjadi pada Batik Jambi.
3. Informasi tentang profil dari Batik Jambi.
4. Informasi tentang layanan-layanan yang disediakan oleh Batik Jambi
5. Informasi tentang stok barang yang ada pada Batik Jambi.

- **Desain**

Pada proses Desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuatnya proses pengkodean (coding). Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma prosedural.

Pada sistem informasi promosi bisnis berbasis web yang dirancang dibagi menjadi 2 bagian pengguna yaitu admin sebagai perwakilan UKM batik dan customer sebagai pembeli Batik. Kedua bagian ini memiliki peran masing-masing sebagai berikut :

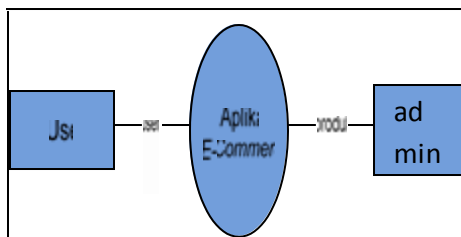
1. Admin : Sebagai wakil dari para UKM dalam mendeskripsikan semua produk batik, menjaga keamanan data-data customer, dapat melakukan insert, update, dan delete

data customer dan data pemesanan yang dilakukan pelanggan.

2. Customer/Pelanggan/pembeli : Ini merupakan konten yang disediakan bagi mereka yang berminat terhadap batik Jambi, dan mereka dapat melakukan pemesanan barang maupun jasa. Juga disediakan galeri info-info baru seputar produk-produk yang ditawarkan oleh perajin batik.

- Perancangan dan Pengkodean Program

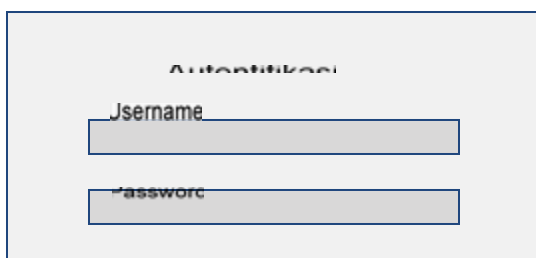
Dalam perancangan website ini, peneliti menggunakan Data Flow Diagram (DFD) untuk menggambarkan diagram alur yang terjadi dalam proses promosi batik Jambi berbasis website e-commerce, terdiri dari dua entitie yaitu user dan produk dengan satu proses. Pertama admin dapat melakukan input data produk yaitu insert, update, dan delete dan diproses oleh sistem pengolahan data produk nantinya akan tersimpan kedalam database. Dan konsumen dapat melakukan input data sebagian yang diperlukan di form untuk melihat laporan tagihan produk.



Gambar 2. Diagram Konteks

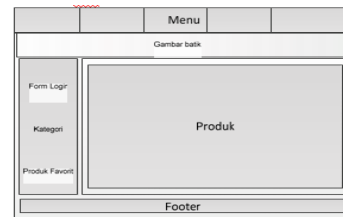
Secara keseluruhan website e-commerce yang dirancang terdiri dari 15 form, dikelompokkan berdasarkan kesamaan desain, yaitu form utama, form user, dan form login. Berikut adalah Desain layout dari aplikasi e-commerce :

- a. Form Login



Gambar 3. Layout form login

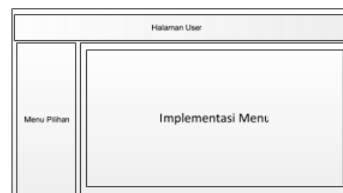
- b. Disain Menu



Gambar 4. Layout form disain menu

Desain form utama pada bagian menu terdapat tombol untuk mengakses form-form yang tersedia. Di bagian kiri terdapat form login, kategori dan produk favorit. Di bagian tengah

- c. Form User



Gambar 5. Disain Layout Form User

Form user memiliki fasilitas untuk admin mengedit data yang ada pada website. Pada user pelanggan akan menampilkan data pemesanan yang telah dilakukan sehingga lebih user friendly. Di bagian kiri terdapat berbagai fitur insert, update, delete pada admin dan untuk user untuk melihat status pemesanan.

Pengkodean

Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, dengan menggunakan bahasa pemrograman Web. Perangkat Lunak, perangkat ini meliputi : a Macromedia Dreamweaver 8, Sistem Operasi MS. Windows Xp ,AppServer, PHP MySQL dan beberapa perangkat lunak pendukung lainnya Seperti : Internet explorer, Mozilla firefox, google chrome.

- Pengujian

Setelah Proses Pengkodean selesai, dilanjutkan dengan proses pengujian pada program perangkat lunak, baik Pengujian logika internal, maupun Pengujian eksternal fungsional untuk memeriksa segala kemungkinan terjadinya

kesalahan dan memeriksa apakah hasil dari pengembangan tersebut sesuai dengan hasil yang diinginkan.

Halaman Utama

Merupakan gambaran tampilan awal pada saat user memasuki aplikasi e-commerce. Pada halaman tersebut terdapat beberapa fitur seperti search, login, menu, kategori, produk terbaru. Sehingga mudah dipahami oleh pengguna.

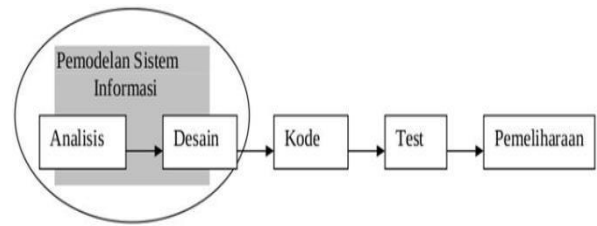
Tampilan Halaman Admin

Merupakan tampilan pemesanan yang dilakukan oleh user untuk melakukan transaksi pada aplikasi e-commerce. Terdapat beberapa pilihan : manajemen modul, manajemen user, manajemen kustomer, produk, order, kategori, manajemen page. Semua fitur tersebut dapat mempermudah kerja admin dalam mengelola data yang ada di website dan penggunaanya yang user friendly dapat mengurangi kesalahan data yang dimasukkan oleh admin.

• Pemeliharaan

Proses Pemeliharaan merupakan bagian paling akhir dari siklus pengembangan dan dilakukan setelah perangkat lunak dipergunakan. Kegiatan yang dilakukan pada proses pemeliharaan antara lain :

- Corrective Maintenance : yaitu mengoreksi apabila terdapat kesalahan pada perangkat lunak, yang baru terdeteksi pada saat perangkat lunak dipergunakan.
- Adaptive Maintenance : yaitu dilakukannya penyesuaian/perubahan sesuai dengan lingkungan yang baru, misalnya hardware, peripheral, sistem operasi baru, atau sebagai tuntutan atas perkembangan sistem komputer, misalnya penambahan driver, dll.
- Perfektive Maintenance : Bila perangkat lunak sukses dipergunakan oleh pemakai. Pemeliharaan ditujukan untuk menambah kemampuannya seperti memberikan fungsi-fungsi tambahan, peningkatan kinerja dan sebagainya.



Gambar 6. Siklus Proses Pemeliharaan

2. Populasi dan Sampel Penelitian.

Populasi penelitian ini adalah Semua UKM Batik yang terdapat di Kota Jambi. Pemilihan sampel dari anggota populasi yang mudah didapat untuk memberikan informasi mengenai penyiapan dan penggunaan informasi . Karena beberapa keterbatasan yang dihadapi peneliti, dari keseluruhan anggota populasi peneliti memilih 50 unit UKM Batik Jambi.

Penelitian ini menggunakan data primer UKM Batik Jambi yang terdaftar pada laporan Departemen Perindustrian Perdagangan dan Koperasi Kota Jambi.

3. Metode Pengumpulan Data.

Pengumpulan data merupakan suatu prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan . Pengumpulan data penelitian ini dilakukan dengan melakukan survey lapangan. Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data adalah daftar pertanyaan (kuesioner) yang didistribusikan langsung kepada responden UKM Batik Jambi . Calon responden ditemukan dengan memperhatikan data UKM Batik Jambi pada data laporan Departemen Perindustrian Perdagangan dan Koperasi Kotamadya Jambi.

1. Metode Analisis Data

Data yang diperoleh akan bermanfaat bila ada analisis atas data tersebut. Analisis dalam penelitian berfungsi menjelaskan atau menginterpretasikan data yang telah diperoleh. Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis regresi berganda (*Multiple Regression Analysis*) dan analisis regresi moderasi (*Moderate Regresion Analysis*) yang dianalisis dengan menggunakan software SPSS 17 (*Statistical Product and Services Solution*). Metode dan teknik analisis dilakukan dengan tahapan sebagai berikut:

1). Statistik Deskriptif

Untuk memberikan gambaran mengenai demografi responden penelitian umum, lokasi Usaha, Jenis usaha dan deskripsi mengenai variabel-variabel penelitian.

2). Uji Kualitas Data

Karena peneliti menggunakan instrument kuisioner dalam pengumpulan data, maka perlu dilakukan uji validitas dan reliabilitas atas instrument yang digunakan. Kesimpulan yang diperoleh tergantung pada kualitas data yang dianalisis dan instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Artinya, suatu penelitian akan menghasilkan kesimpulan yang bias jika datanya kurang valid dan kurang reliable. Sedangkan kualitas data penelitian ditentukan oleh instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data (Indriantoro, 2002).

a) Uji Validitas

Pengujian validitas (*validity test*) dilakukan untuk memastikan bahwa masing-masing pertanyaan memang mewakili keberadaan variable tersebut. Pengujian validitas dapat dilakukan dengan menggunakan korelasi person. Masing-masing jawaban pertanyaan dan total jawaban pada setiap variable penelitian saling dikorelasikan.

b) Uji Reliabilitas

Pengujian reabilitas dilakukan untuk mengetahui konsistensi hasil dari pengukuran variable. Pengujian reabilitas juga dilakukan dengan cara *cronbach alpha*. Jika koefisien alpha yang dihasilkan lebih besar dari 0,6 maka instrument tersebut dikatakan reliable, sebaliknya jika koefisien alpha rendah dari 0,6

maka instrument tersebut dikatakan tidak reliable (Ghozali, 2002).

3. Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi, maka diperlukan pengujian asumsi klasik yang meliputi pengujian : (a) normalitas, (b) multikolinearitas, (c) heteroskedastisitas.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdul, Kadir. 2003. *Dasar Pemograman WEB Dinamis Menggunakan PHP*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [2] Andi. 2010. *Belajar Kilat Adobe Dreamweaver CS5*. CV. Andi Offset. Yogyakarta.
- [3] Bertha, Sidik. 2003. *MySQL untuk Pengguna, Administrator, dan Pengembang Aplikasi Web*. Informatika. Bandung.
- [4] Jogiyanto HM, MBA, Akt, Ph.D. 2003. *Sistem Teknologi Informasi*. Andi Offset. Yogyakarta.
- [5] Janner Simarmata.,2005. *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*. Penerbit Andi Yogyakarta.
- [6] Madcoms. 2011. *Membongkar Misteri Adobe Dreamweaver CS6 dengan PHP dan MySQL*. CV. Andi Offset. Yogyakarta.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Hj. Nilawati, M. Si
TTL : Jambi, 16 Nopember 1968
NIK/NIDN : 93.005/ 1016116802

Bidang Keahlian : Ilmu Komputer
Jabatan Fungsional : Lektor