

Rancangan *Marketplace* Online Produk Petani, Nelayan dan UMKM di Kabupaten Sumbawa Barat

Hasanuddin

Universitas Cordova, Jl. Pondok Pesantren Al Ikhlas No. 112, Taliwang, Sumbawa Barat

ABSTRAK

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) berkembang pesat di era industri 4.0 yang dimanfaatkan untuk berbagai bidang kehidupan manusia. Dalam bidang teknologi jual beli online dengan maraknya sistem *marketplace*, berbagai jenis produk telah diakomodasi. Pelanggan dengan mudah memesan suatu produk, melakukan pembayaran hingga pengantaran oleh mitra ojek motor online. Pada daerah-daerah pedesaan yang sudah memiliki infrastruktur internet dan budaya jual beli online yang memadai seperti di Kabupaten Sumbawa Barat Nusa Tenggara Barat (NTB), berbagai produk sangat memungkinkan untuk diterapkan dalam suatu teknologi *marketplace* antara lain produk UMKM, produk hasil pertanian, hasil perkebunan maupun hasil perikanan. Masyarakat akan dimudahkan dengan adanya layanan jual beli online menggunakan *marketplace*, apalagi pengiriman dapat memberdayakan transportasi warga yang ada baik ojek motor pangkalan, cidomo/dokar, maupun mobil pickup warga. Hal ini dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran produk para petani, nelayan maupun pelaku usaha UMKM khususnya di Kabupaten Sumbawa Barat NTB.

Rancangan aplikasi *marketplace* online ini dibuat dalam bentuk user interface (UI) aplikasi android sehingga memudahkan pengguna yang bergerak (mobile) baik sisi mitra antar, mitra jual maupun pelanggan. Adapun tahapan pembuatan perangkat lunak yang digunakan adalah pengumpulan data, analisis sistem dan perancangan sistem. Perangkat lunak yang digunakan adalah perangkat lunak standar untuk pembuatan UI Design aplikasi android.

Hasil rancangan aplikasi *marketplace* online ini memiliki fitur utama antara lain registrasi dan pendataan mitra dan pelanggan, pendataan produk, pemesanan produk, pembayaran, pengantaran dan rating serta penarikan saldo oleh mitra antar dan mitra jual. Diharapkan melalui hasil rancangan aplikasi *marketplace* online ini dapat memudahkan pelanggan untuk mendapatkan keperluan sehari-hari maupun untuk keperluan acara/event. Di samping itu, para petani, nelayan dan pelaku usaha UMKM dapat meningkatkan penjualan dan pemasaran produk mereka dengan memberdayakan transportasi warga yang ada serta membuka lapangan kerja bagi warga khususnya di Kabupaten Sumbawa Barat NTB.

Kata kunci: *inovasi, marketplace, petani, nelayan, umkm.*

PENDAHULUAN

Selama lebih dari dua dekade industri *marketplace* terus berkembang baik di Indonesia maupun di dunia. Kita dapat menemukan banyak *marketplace* untuk berbagai kategori, mulai dari baju sampai bahan kerajinan. Di Indonesia sendiri, beberapa *marketplace* lokal terkenal seperti Tokopedia dan Bukalapak. Kedua *marketplace* ini sudah sangat sukses di Indonesia hingga mereka menjadi 2 dari 4 *Startup Unicorn* di Indonesia.

Pemanfaatan media jual beli melalui *marketplace* juga terasa hingga kabupaten Sumbawa Barat provinsi Nusa Tenggara Barat. Sebagian pelaku usaha sudah menerapkan beberapa *marketplace* untuk memasarkan produk mereka diantara kebutuhan rumah tangga, kuliner maupun kerajinan tangan. Hal ini didukung oleh tersedianya infrastruktur internet hingga ke pelosok desa dan pemahaman masyarakat terhadap dunia internet khususnya jual beli online.

Di sisi lain, masih banyak produk-produk masyarakat yang berpotensi untuk dipasarkan melalui media *marketplace* ini misalnya hasil produk pertanian, perkebunan, perikanan dan UMKM. Produk-produk tersebut akan memudahkan pelanggan yang ingin mendapatkannya jika diakomodasi melalui teknologi *marketplace*.

Di samping itu, dalam hal pengiriman barang atau pesanan masih terkendala karena keterbatasan tenaga pengantaran atau pengiriman pesanan. Saat ini pesanan diantarkan secara pribadi oleh pelaku usaha atau keluarga mereka yang saat itu memiliki waktu luang untuk mengantarkan pesanan. Sementara alat angkut warga seperti ojek motor, cidomo/gerobak, bemo dan lain-lain belum

diberdayakan secara optimal. Hal ini dapat diintegrasikan ke dalam sistem marketplace dimana mitra antar dapat memanfaatkan pihak ojek motor, pemilik cidomo/gerobak, mobil pickup, truk dan lain-lain.

Selain digunakan secara personal untuk kebutuhan sehari-hari, produk-produk yang ada dibutuhkan untuk melaksanakan kegiatan-kegiatan besar baik acara arisan keluarga, perkumpulan kantor maupun event lain di tengah masyarakat. Penyelenggara atau panitia kegiatan selain membuat sendiri kebutuhan acara tersebut, mereka dapat memanfaatkan produk-produk masyarakat yang ditawarkan melalui media marketplace online nantinya. Hal ini akan mempermudah tuan rumah atau penyelenggara kegiatan dalam memenuhi keperluan kegiatan atau acara tersebut.

Berdasarkan hal-hal di atas sudah sewajarnya tersedia suatu aplikasi online berupa *marketplace* untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari masyarakat khususnya yang berada di wilayah kabupaten Sumbawa Barat dan sekitarnya. Penjual dapat meningkatkan pemasaran produk mereka secara online, begitu juga pelanggan dapat dengan mudah mendapatkan barang kebutuhan mereka. Tidak menutup kemungkinan juga melibatkan masyarakat produktif yang berperan dalam pengantaran atau pengiriman pesanan bagi yang memiliki alat transportasi lokal.

METODE PENELITIAN

Rancangan Kegiatan

Rancangan kegiatan yang dilaksanakan meliputi :

1. Pengumpulan data
Pada tahapan pengumpulan data dilakukan dengan pengumpulan data primer dan sekunder. Data sekunder terkait pemanfaatan media *marketplace* online dalam masyarakat, sedangkan data primer terkait budaya jual beli online serta penggunaan internet di wilayah kabupaten Sumbawa Barat.
2. Analisis kebutuhan sistem
Pada tahapan analisis kebutuhan sistem disusun analisis kebutuhan sistem khususnya analisis fungsional yang berisi fitur atau fungsional yang nantinya ada dalam rancangan aplikasi *marketplace* online.
3. Perancangan sistem
Pada tahapan perancangan dibuat suatu rancangan *user interface* menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak yang ada sehingga dihasilkan suatu rancangan aplikasi *marketplace* online.

Ruang Lingkup/Objek

Ruang lingkup/objek yang dilaksanakan dalam penelitian ini adalah menyusun analisis dan perancangan aplikasi *marketplace* online produk petani, nelayan dan UMKM yang berada di lingkungan kabupaten Sumbawa Barat.

Alat dan Bahan

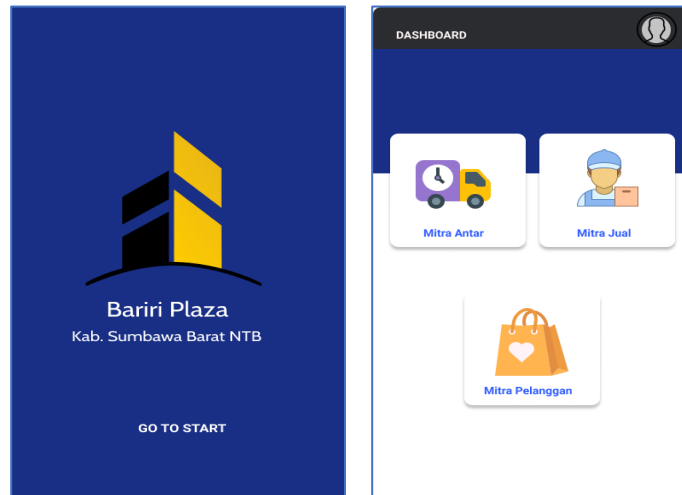
Alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebuah unit perangkat keras (*hardware*) berupa laptop HP Core I3 yang didukung oleh ketersediaan perangkat lunak (*software*). Software yang digunakan dalam membuat rancangan *user interface marketplace* online ini adalah Figma. Figma merupakan salah satu *design tool* yang biasanya digunakan untuk membuat tampilan aplikasi *mobile*, *desktop*, *website* dan lain-lain. Figma bisa digunakan di sistem operasi windows, linux ataupun mac dengan terhubung ke internet.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah studi pustaka dari berbagai sumber baik terkait teknologi *marketplace*, bisnis di dunia internet, rekayasa perangkat lunak hingga *marketplace* populer di Indonesia. Selain itu digunakan teknik studi pembandingan dari penerapan aplikasi-aplikasi sejenis yaitu aplikasi *marketplace* yang ada di media internet. Metode terakhir yang dilaksanakan adalah wawancara atau interview dengan beberapa pelaku usaha UMKM terkait penerapan jual beli online, pelaku usaha ojek motor terkait permasalahan transportasi lokal di kabupaten Sumbawa Barat.

HASIL

Hasil dari penelitian ini berupa suatu rancangan aplikasi *marketplace* produk petani, nelayan dan UMKM di kabupaten Sumbawa Barat. Rancangan aplikasi *marketplace* ini diberi nama Bariri Plaza.



Gambar 1. Rancangan halaman utama aplikasi

Rancangan aplikasi *marketplace* ini meliputi layanan-layanan antara lain :

1. Registrasi mitra dan pelanggan

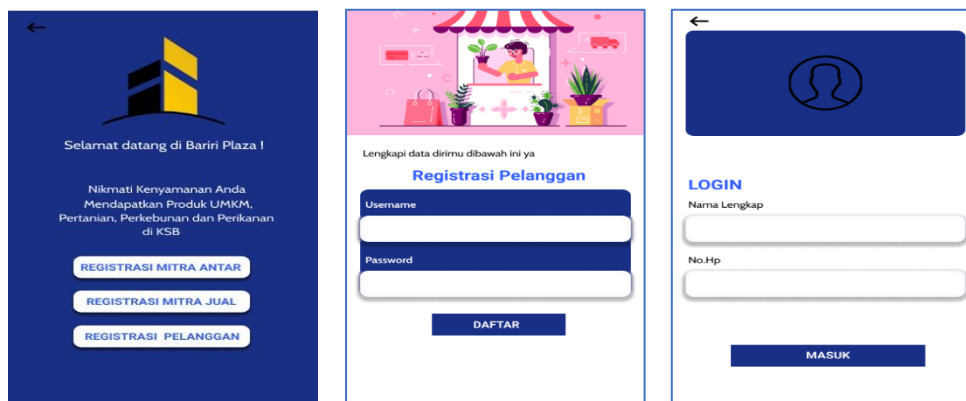
Layanan ini digunakan untuk melakukan pendaftaran atau registrasi pihak mitra dan pelanggan. Pihak mitra dalam hal ini terbagi dalam dua kelompok yaitu :

1. Mitra jual

Mitra jual merupakan orang atau pihak yang melakukan penjualan produk dalam aplikasi *marketplace* online ini. Mitra jual terdiri dari petani, nelayan maupun pelaku usaha UMKM yang berdomisili di kabupaten Sumbawa Barat.

2. Mitra antar

Mitra antar merupakan orang atau pihak yang melakukan pengantaran produk atau pesanan dari para pelanggan. Mitra antar ini akan ditentukan secara otomatis oleh aplikasi saat terjadinya pesanan produk oleh pelanggan. Mitra antar dapat terdiri dari pelaku usaha ojek motor di lingkungan kabupaten Sumbawa Barat maupun warga masyarakat yang secara *freelance* memiliki alat transportasi pengangkutan khusus produk yang ada, misalnya mobil minibus atau *pickup* serta truk.



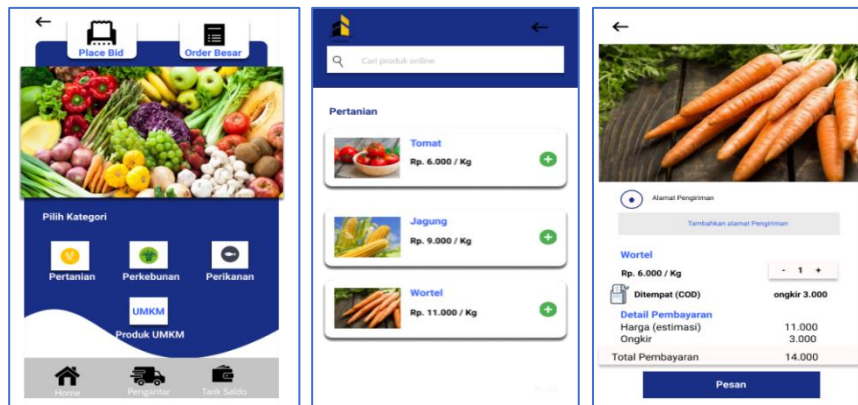
Gambar 2. Rancangan registrasi dan login aplikasi

Secara umum data yang dibutuhkan dalam registrasi ini adalah nama mitra, afiliasi, alamat, kontak pribadi dan data login ke dalam aplikasi *marketplace* online. Informasi tambahan yang diperlukan adalah data rekening pribadi yang nantinya digunakan untuk penarikan saldo. Adapun untuk registrasi pelanggan atau konsumen dilakukan dengan mengisi data nama, alamat, email, kontak, data login ke dalam aplikasi *marketplace* online.

Untuk memudahkan registrasi bagi mitra dan pelanggan, disediakan layanan untuk melakukan registrasi melalui akun sosial media maupun akun google, hal ini mempertimbangkan para pihak mitra atau pelanggan sebelumnya telah memiliki akun pribadi pada aplikasi-aplikasi tersebut. Kegiatan registrasi ini hanya dilakukan saat awal menggunakan aplikasi, dimana untuk seterusnya mitra dan pelanggan hanya melakukan login pada aplikasi *marketplace* online.

2. Pendataan produk

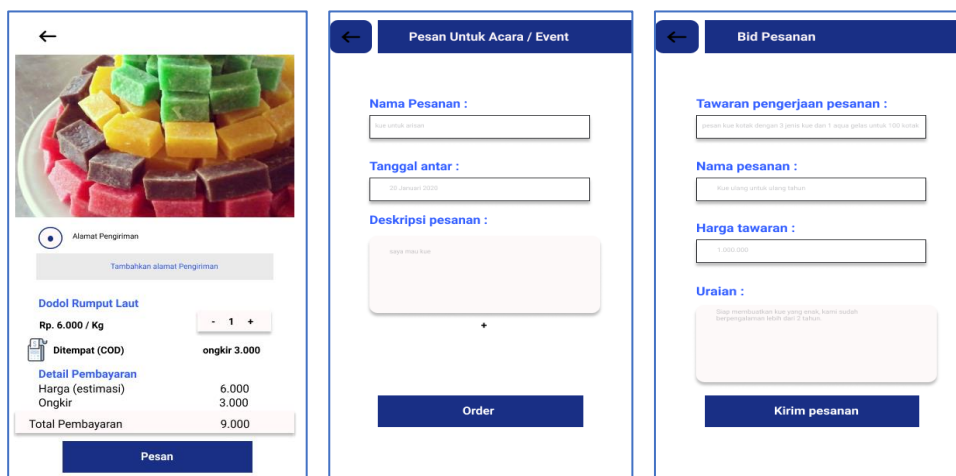
Layanan ini digunakan untuk mendata dan memasukkan produk yang dipasarkan melalui aplikasi *marketplace* online ini. Produk-produk tersebut dikategorikan dalam produk pertanian, perkebunan, perikanan dan UMKM. Data masing-masing produk yang dimasukkan antara lain nama produk, foto, harga dan jenis pengantaran yang dapat dilakukan.



Gambar 3. Rancangan pendataan produk

3. Pemesanan produk

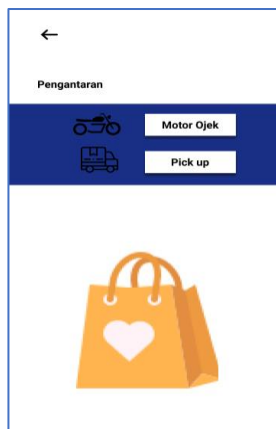
Layanan pemesanan produk merupakan layanan bagi pelanggan untuk memesan dan membeli produk yang ditawarkan dalam aplikasi *marketplace* online. Pada layanan ini pelanggan dapat memesan produk yang diinginkan, dan akan diinformasikan total belanja serta biaya pengirimannya. Jenis pembayaran dapat dilakukan dengan COD (*cash on delivery*), pembayaran menggunakan ATM maupun internet banking.



Gambar 4. Rancangan pemesanan produk

Selain cara berbelanja konvensional, salah satu inovasi yang dirancang dalam aplikasi ini adalah pemesanan produk secara lelang order. Layanan ini diperuntukkan bagi pelanggan yang memiliki event atau acara sehingga membutuhkan pemesanan suatu produk dalam partai besar. Pada mekanisme pemesanan ini, pelanggan memasukkan nama pesanan dan deskripsinya, selanjutnya para mitra jual melakukan penawaran sesuai kemampuan masing-masing. Pada tahap akhir, pelanggan akan menyeleksi dan menentukan mitra jual mana yang cocok. Proses dilanjutkan dengan pembayaran dan pengiriman pesanan.

4. Pengiriman pesanan



Gambar 5. Rancangan Pengiriman pesanan

Layanan pengiriman pesanan merupakan layanan yang melibatkan mitra antar untuk melakukan pengiriman atau pengantaran pesanan ke pelanggan. Penentuan mitra antar dalam suatu pengiriman pesanan dilakukan secara otomatis oleh aplikasi dengan mempertimbangkan mitra antar yang online pada saat terjadinya pesanan. Pengiriman atau pengantaran pesanan ini disesuaikan dengan kuantitas barang yang dipesan. Jika produk yang dipesan dalam jumlah besar, maka mitra antar yang digunakan adalah mobil/pickup/truk. Mitra antar yang membatalkan pengiriman dapat dikenakan denda atau skorsing pengiriman beberapa waktu.

Setelah proses pengantaran pesanan dilakukan, mitra antar melakukan closing pesanan yang menandakan bahwa pesanan tersebut telah diselesaikan dan pihak pelanggan dapat memberi penilaian (*rating*) pada mitra antar tersebut. Penilaian ini dapat mempengaruhi rekomendasi pemilihan mitra antar dalam proses penentuan mitra antar suatu pesanan.

5. Penarikan saldo

Penarikan saldo merupakan layanan yang disediakan bagi mitra antar dan mitra jual untuk mendapatkan hasil transaksi dalam aplikasi *marketplace* online. Penarikan saldo ini dapat dilakukan sewaktu-waktu oleh masing-masing pemilik akun. Penarikan saldo ini didasarkan pada informasi rekening yang dimasukkan oleh mitra antar atau mitra jual pada saat awal registrasi.



Gambar 6. Rancangan Penarikan Saldo

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil rancangan aplikasi *marketplace* online yang telah dirancang, terdapat beberapa hal inovatif yang dihasilkan, antara lain :

1. Mitra yang terlibat dalam aplikasi ini tidak hanya penjual dan pembeli seperti pada marketplace online konvensional, namun melibatkan juga para ojek motor dan warga masyarakat yang memiliki alat transportasi untuk pengantaran pesanan pelanggan.
2. Jenis produk yang ditawarkan dalam aplikasi marketplace online ini meliputi produk masyarakat lokal kabupaten Sumbawa Barat yang potensial dan digunakan sehari-hari yaitu produk petani, nelayan dan UMKM. Produk-produk tersebut dapat berupa produk hasil pertanian, perkebunan, perikanan serta industri rumah tangga.
3. Jenis pembayaran yang diakomodasi dalam rancangan aplikasi marketplace online ini merupakan jenis pembayaran konvensional yang memudahkan masyarakat misalnya transfer ATM, mobile banking, internet banking, kartu kredit maupun jenis pembayaran yang populer yaitu COD (*cash on delivery*) alias bayar ditempat.
4. Metode jual beli mengakomodasi sistem dua arah. Pertama, jual beli konvensional yaitu pelanggan memesan barang ke penjual dan terjadilah jual beli secara online. Kedua, jual beli secara lelang order dimana pelanggan memasukkan kebutuhan produk yang selanjutnya penjual bersaing menawarkan diri dan pelanggan memutuskan penjual mana yang diterima penawarannya.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa telah dapat dirancang suatu aplikasi marketplace online produk petani, nelayan dan UMKM di kabupaten Sumbawa Barat. Diharapkan dengan adanya hasil rancangan ini dapat dilanjutkan dengan implementasi dan penerapan aplikasi di tengah masyarakat kabupaten Sumbawa Barat.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul kadir, *From Zero To A Pro: Pemrograman Aplikasi Android + CD*, Andi Publisher, Yogyakarta, 2014.
- Andi Taru Nugroho NW, *Konsep dan Pemrograman Graphical User Interface pada Game*, Andi Publisher, Yogyakarta, 2011
- Daniel Siahaan, *Analisa Kebutuhan Dalam Rekayasa Perangkat Lunak*, Andi Publisher, Yogyakarta, 2012.
- Raihana Salsabila, *10 Bisnis Paling Prospektif 2010-2020*, Penerbit Kataelha, Jakarta, 2010.
- Rick Heeren, *Marketplace Miracles*, Andi Publisher, Yogyakarta, 2010.