
**PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS *E-COMMERCE* PADA UMKM PENGRAJIN
KULIT DI KABUPATEN MAGETAN**

Santoso¹, Iwan Setiawan²

Fakultas Sekolah Vokasi, Universitas Logistik & Bisnis Internasional Jalan Sariasih No. 54,
Sarijadi, Sukasari, Kota Bandung, Jawa Barat 40151

Email: santoso@ulbi.ac.id, iwan.setiawan@ulbi.ac.id

Abstrak

E-commerce merupakan salah satu konsep bisnis berbasis teknologi informasi yang cukup berkembang pada saat ini. Konsep *e-commerce* dapat memberikan banyak kemudahan dan kelebihan jika dibandingkan dengan konsep belanja yang konvensional, dapat diartikan semua informasi dapat diakses oleh konsumen lebih detail, cepat tanpa dibatasi tempat dan waktu, serta proses transaksi bisa dilakukan menjadi jauh lebih mudah. Aplikasi UMKM Pengrajin Kulit yang berbasis *e-commerce* akan mempermudah dan lebih menguntungkan banyak pihak, baik pihak konsumen, maupun penjual.

Pada penelitian ini dikembangkan sebuah *website* penjualan yang berbasis aplikasi pada UMKM pengrajin kulit yang mendukung proses pemasaran serta transaksi penjualan melalui media internet. Untuk metode pembangunan perangkat lunak, menggunakan metode terstruktur yaitu *Data Flow Diagram* dan *Entity Relationship Diagram* yang dibangun dengan bahasa pemrograman PHP sedangkan untuk basis data menggunakan MySQL / XAMPP.

Kata Kunci: *e-commerce*, UMKM, kulit

Abstract

E-commerce is an information technology-based business concept that is currently quite developed. The e-commerce concept can provide many conveniences and advantages when compared to conventional shopping concepts, meaning that all information can be accessed by consumers in more detail, quickly without being limited by place and time, and the transaction process can be carried out much more easily. The E-commerce-based Leather Craft MSME application will make things easier and more profitable for many parties, both consumers and sellers.

In this research, an application-based sales website was developed for leather crafts MSMEs that supports the marketing process and sales transactions via the internet. For software development methods, structured methods are used, namely Data Flow Diagrams and Entity Relationship Diagrams which are built using the PHP programming language, while for databases using MySQL / XAMPP.

Keyword: e-commerce, MSME, leather

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi digital, *e-commerce* telah menjadi fenomena global yang mengubah dunia perdagangan secara signifikan. Di era digital saat ini, memiliki bisnis secara *online* melalui sebuah *website* bukanlah lagi pilihan, melainkan menjadi kebutuhan mendesak bagi pelaku bisnis yang ingin tetap berhasil dalam persaingan yang semakin kompetitif. *e-commerce* merupakan *platform* bisnis daring yang digunakan untuk memfasilitasi pembelian dan penjualan produk atau layanan melalui Internet. Konsep dasarnya adalah memberikan kemudahan antara penjual dan pembeli dalam proses pembelian dan transaksi tanpa harus berlangsung secara fisik.

Industri kerajinan di Indonesia tumbuh dan berkembang cukup pesat dalam banyak sentra yang dikenal dengan sentra industri kerajinan rakyat. Di dalam industri kerajinan rakyat tersebut merupakan perwujudan benda-benda kerajinan yang diproduksi oleh para pengrajin pada umumnya mengutamakan kegunaan atau fungsi mendukung kebutuhan praktis bagi masyarakat. Keberadaan industri kerajinan sangat diperlukan di daerah pedesaan maupun perkotaan. Industri kerajinan merupakan suatu bentuk kegiatan manusia yang dapat meningkatkan nilai guna dari bahan atau barang dengan mengerahkan inovasi teknologi dan keterampilan fisik serta sumber daya alam yang ada.

Secara umum, dalam konteks biologi, kulit adalah organ yang kompleks yang terdiri dari berbagai lapisan jaringan yang berbeda, termasuk epidermis, dermis, dan hipodermis. Dalam konteks *fashion*, kulit sering dianggap sebagai bahan yang berkualitas tinggi dan mewah karena kekuatan, ketahanan, dan daya tahan terhadap cuaca. Kulit adalah bahan alami yang dihasilkan dari proses pengolahan kulit hewan, seperti sapi, domba, dan kambing. Produk *fashion* dari kulit dapat memiliki berbagai model, mulai dari yang kasual

hingga yang formal. Kerajinan kulit merupakan keterampilan dalam memanfaatkan kulit setengah jadi untuk dijadikan suatu barang yang dapat dimanfaatkan oleh manusia, dalam penelitian ini kulit setengah jadi tersebut dimanfaatkan untuk membuat tas, sepatu, sandal, ikat pinggang, dompet dan lain-lain.

Hasil kerajinan kulit di Kabupaten Magetan belum banyak dikenal oleh masyarakat luas, sehingga pelanggan masih terbatas di wilayah pulau Jawa dan sebagian kecil pelanggan yang berasal dari luar pulau Jawa. Untuk itu perlu adanya dukungan *marketing* maupun transaksi yang dilakukan secara *online*. Berikut ditunjukkan hasil produksi kerajinan kulit pada Tahun 2012 sampai 2014 pada Tabel 1.1

Tabel 1.1 Hasil Produksi Kerajinan Kulit

Tahun	Unit Usaha	Tenaga Kerja	Hasil Produksi
2012	115	576	31.881.035
2013	201	554	84.168.000
2014	201	950	86.601.139

Sumber : Data diolah 2014

Berdasarkan Tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa hasil produksi, unit usaha dan tenaga kerja meningkat. Industri kerajinan kulit mempunyai peranan yang cukup besar dalam menyokong perekonomian masyarakat. Begitu juga dengan industri kerajinan kulit di Kabupaten Magetan yang harus tetap berkembang karena industri kerajinan kulit merupakan industri unggulan di Kabupaten Magetan. Hasil produksi industri kerajinan kulit di Kabupaten Magetan berupa sandal, sepatu, ikat pinggang, tas, dompet. Berdasarkan Tabel 1.2 di bawah ini menunjukkan bahwa barang hasil produksi tertinggi adalah sandal dan sepatu dengan jumlah 57 UMKM.

Tabel 1.2 Barang Hasil Produksi Industri Kerajinan Kulit

No	Barang Hasil Produksi	Jumlah UMKM
1	Sandal	21
2	Sandal-Sepatu	57
3	Ikat Pinggang-Tas-Dompot	10
4	Ikat Pinggang	1
5	Jaket	1
6	Tas	1
	Jumlah	91

Sumber : Data diolah 2024

Daerah pemasaran hasil produksi kerajinan kulit dari UMKM pengrajin kulit Kabupaten Magetan sudah tersebar baik dari dalam kota sendiri serta diluar kota bahkan di luar provinsi hingga luar pulau Jawa. Daerah pemasaran hasil produksi kerajinan kulit seperti ditunjukkan pada Tabel 1.3 sebagai berikut.

No	Daerah pemasaran	Jumlah UMKM
1	Dalam Kota	1
2	Dala Koya-Luar Kota	7
3	Dalam Kota-Luar Kota-Luar Provinsi	33
4	Dalam Kota-Luar Kota-Luar Provinsi-Luar Jawa	50
	Jumlah	91

Sumber : Data diolah 2024

Pemanfaatan potensi lokal berupa kulit ini dilakukan dengan berbagai cara memanfaatkan kulit sapi, kulit domba, dan kulit kerbau sebagai bahan baku dalam pembuatan produk industri kerajinan kulit. Kegiatan pengembangan pemasaran kerajinan kulit lebih diarahkan pada perluasan pasar melalui *online marketing* melalui berbagai media termasuk *website e-commerce*. Terlepas dari beberapa kekurangan yang dimiliki pengembangan pemasaran *online* paling tidak dapat mengurangi terjadinya masalah bagi UKM.

Hal ini berguna untuk mengantisipasi penipuan terhadap UKM. Dengan pemasaran *online* dapat menjangkau pasar yang lebih luas secara geografis. Melalui *website* yang dibuat untuk mempromosikan produk, pihak UKM bisa mendapatkan berbagai manfaat, baik di bidang sektor produksi maupun sektor pasar.

Di Kabupaten Magetan, Jawa Timur terdapat berbagai organisasi atau kelompok pengrajin kulit yang bertujuan untuk untuk mengembangkan industri kerajinan kulit di daerah tersebut. Beberapa diantaranya:

1. Paguyuban Pengrajin Kulit Kabupaten Magetan: Paguyuban ini menjadi wadah untuk para pengrajin kulit Kabupaten Magetan saling berinteraksi, berbagi pengetahuan terkait industri kerajinan kulit.
2. Koperasi Pengrajin Kulit: Koperasi pengrajin kulit di Kabupaten Magetan dapat membantu pengrajin dalam hal pemasaran, pengadaan bahan baku, dan pengembangan keterampilan.
3. Form Diskusi dan Pelatihan: Digunakan untuk sebagai forum diskusi atau pelatihan yang diadakan secara periodik untuk para pengrajin kulit Kabupaten Magetan. Ini dapat berfungsi sebagai platform untuk belajar, bertukar informasi, dan meningkatkan keterampilan dalam industri kerajinan kulit.

Organisasi-organisasi ini dapat berperan penting dalam pengembangan industri kerajinan kulit di Kabupaten Magetan, selain itu juga dapat membantu meningkatkan kesejahteraan pengrajin, memperluas pasar, dan meningkatkan daya saing produk kerajinan kulit lokal. Untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan produk tersebut pengusaha pengrajin kulit di Kabupaten Magetan mungkin akan terlibat dalam kegiatan ekspor produk mereka hingga ke pasar Internasional. Dalam hal tersebut, terdapat adanya kolaborasi antara pemerintah, pengusaha, dan lembaga terkait

lainnya yang membantu meningkatkan pengolahan limbah dan mempromosikan ekspor kerajinan kulit dari Kabupaten Magetan dengan cara berkelanjutan dan bertanggung jawab secara lingkungan. Upaya memenuhi standar tersebut dalam produksi kerajinan kulit juga membantu meningkatkan daya saing produk di kancah Internasional yang melalui penyediaan infrastruktur yang memadai, pelatihan tentang praktik pengelolaan limbah yang ramah lingkungan, serta bantuan dalam mencari pasar ekspor yang potensial.

2. LANDASAN TEORI

Internet adalah keseluruhan jaringan komputer yang saling terhubung satu sama lain. Beberapa komputer-komputer yang saling terhubung di dalam jaringan ini menyimpan dan juga memiliki beberapa *file* yang bisa diakses dan digunakan, seperti halaman *web*, dan juga data lainnya yang bisa digunakan dan juga diakses oleh berbagai komputer yang saling terhubung. *Website* adalah kumpulan halaman *web* yang saling terhubung dan seluruh file saling terkait. *Web* terdiri dari page atau halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan homepage. Homepage berada pada posisi teratas dengan halaman-halaman terkait berada di bawahnya. Biasanya, setiap halaman di bawah *homepage* (*child page*) berisi *hyperlink* ke halaman lain dalam *web* [1]

Website merupakan fasilitas Internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen dalam *website* disebut dengan *web page* dan link dalam *website* dapat digunakan oleh pengguna untuk beralih dari satu halaman ke halaman (*hypertext*) lain, baik antar halaman yang disimpan di server yang sama maupun dalam server yang ada di seluruh dunia. Halaman (*page*) dapat diakses atau dibaca melalui *browser* seperti *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, dan lain sebagainya. Secara terminologi, *website* adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang biasanya

terangkum dalam sebuah domain atau subdomain, yang tempatnya berada di dalam *World Wide Web (WWW)* di Internet. Sebuah halaman *web* adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui *web browser* [2].

e-commerce merupakan konsep yang digambarkan sebagai suatu proses jual beli barang menggunakan jaringan internet atau proses jual beli produk, jasa maupun informasi melalui jaringan informasi termasuk internet [3]. *e-commerce* adalah berniaga atau berjualan *online* dengan menggunakan elektronik. Dikutip dari Perpustakaan University of North Texas, *e-commerce* adalah semua transaksi yang terjadi melalui alat elektronik apapun, seperti telepon, televisi, komputer, dan yang paling populer belakangan yaitu Internet. Berdasarkan paparan dari Prasetyo Budi Widagdo *e-commerce* berawal dari tahun 1970-an, bersamaan dengan kemunculan electronic fund transfer, sebuah layanan pengiriman uang melalui saluran elektronik. Hingga pada tahun 1990, Internet mulai dikomersilkan, perdagangan elektronik kian membesar, sehingga muncul istilah *electronic commerce*. Jenis-jenis *e-commerce* Berikut ini terdapat enam jenis *e-commerce* sebagai berikut ini: *e-commerce Business to Business (B2B)* adalah transaksi *e-commerce* ini dilakukan oleh dua belah pihak yang sama-sama memiliki kepentingan bisnis. *e-commerce Business to Consumer (B2C)* adalah *Business to consumer* dilakukan oleh pelaku bisnis dan konsumen. *e-commerce C2C* (Konsumen Ke Konsumen) adalah transaksi dilakukan oleh konsumen ke konsumen. Jadi C2C disini menjadi perantara antara penjual dan pembeli. *Consumer to Business (C2B)*, C2B adalah kebalikan B2C yang mana konsumen terakhir bertindak sebagai penjual dan perusahaan bertindak sebagai pembeli. *Customer to Government (C2A)*, adalah jenis

e-commerce yang bekerja seperti C2B. Namun, transaksi dilakukan oleh individu dan lembaga pemerintah. Jenis transaksi yang terjadi biasanya berupa jasa. *Business-to-Government (B2A)*, adalah model *e-commerce* ini hampir sama dengan B2B, tetapi pelakunya adalah perusahaan dan instansi.

Kerajinan adalah sesuatu yang tercipta karena dasar yang dimiliki oleh manusia. Hal ini karena manusia memiliki tangan terampil untuk menciptakan dan menghasilkan suatu barang atau benda yang memiliki nilai-nilai keindahan. Penting untuk diingat bahwa praktik kerajinan kulit dapat memiliki dampak etika dan lingkungan, tergantung pada bagaimana kulit diperoleh dan diolah. Dalam beberapa kasus, ada upaya untuk menggunakan bahan kulit yang berkelanjutan atau menggantikannya dengan bahan sintetis untuk mengurangi dampak lingkungan dan kesejahteraan hewan [4].

Dalam Kamus Dorland dijelaskan bahwa, kulit adalah penutup luar tubuh, atau kulit, termasuk berbagai lapisan dan struktur pelengkapannya, pada manusia, terdiri dari epidermis, dermis, jaringan subkutan, rambut, kuku, kelenjar kulit, dan kelenjar mammae. Kulit merupakan “selimut” yang menutupi permukaan tubuh dan memiliki fungsi utama sebagai pelindung dari berbagai macam gangguan dan rangsangan luar. Rangsangan yang dimaksud bisa berupa sentuhan, panas, dan tekanan. Kulit akan mengeluarkan zat-zat yang sudah tidak bermanfaat bagi tubuh dalam bentuk keringat. Fungsi perlindungan ini terjadi melalui sejumlah mekanisme biologis, seperti pembentukan lapisan tanduk secara terus-menerus (keratinisasi dan pelepasan sel-sel yang sudah mati), respirasi dan pengaturan suhu tubuh, produksisebum dan keringat, dan pembentukan pigmen melanin untuk melindungi kulit dari bahaya sinar ultraviolet matahari, sebagai peraba dan perasa, serta pertahanan terhadap tekanan dan infeksi dari luar. Selain itu, kulit merupakan suatu kelenjar holokrin yang besar.

Kerajinan kulit merupakan proses menciptakan produk-produk menggunakan bahan kulit yang telah diolah. Ini melibatkan penggunaan keterampilan dan Teknik tertentu untuk mengubah kulit hewan menjadi berbagai macam barang, baik untuk tujuan fungsional, estetika, atau budaya. Kerajinan kulit dapat mencakup berbagai jenis produk, mulai dari pakaian, sepatu, tas, hingga aksesoris seperti dompet, ikat pinggang, dan perhiasan yang terbuat dari kulit. Kerajinan kulit dapat menjadi perpaduan antara keterampilan teknis dan kreativitas. Para pengrajin kulit biasanya memiliki pemahaman mendalam tentang bahan kulit yang mereka gunakan, teknik pengolahan, serta desain yang menarik. Produk kerajinan kulit sering memiliki nilai tambah karena sentuhan tangan manusia dan kualitas yang terjaga dengan baik. Penting untuk diingat bahwa praktik kerajinan kulit dapat memiliki dampak etika dan lingkungan, tergantung pada bagaimana kulit diperoleh dan diolah. Dalam beberapa kasus, ada upaya untuk menggunakan bahan kulit yang berkelanjutan atau menggantikannya dengan bahan sintetis untuk mengurangi dampak lingkungan dan kesejahteraan hewan.

3. METODE PENELITIAN

Metode dalam penulisan jurnal ini adalah dengan merancang aplikasi berbasis *e-commerce* pada UMKM pengrajin Kulit di Kabupaten Magetan. Kerangka pemikiran yang dibangun untuk merancang aplikasi *e-commerce* didukung dengan melakukan observasi di lapangan dengan melakukan wawancara dengan pengrajin kulit di Kabupaten Magetan yang menekankan pada proses jual beli hasil produk dari kerajinan kulit. Pada saat ini jual dan beli produk hasil kerajinan kulit masih dilakukan secara konvensional, sehingga belum banyak masyarakat yang mengetahui hasil produk tersebut. Dalam merancang aplikasi *e-commerce* untuk UMKM pengrajin kulit juga

didukung oleh data-data yang berhasil dari *survey* yang dimuat dalam jurnal atau media masa serta data dari institusi yang terkait dengan produk kerajinan kulit. Dari data tersebut dipergunakan sebagai dasar membangun aplikasi yang ditujukan untuk meningkatkan kinerja dari UMKM pengrajin kulit di Kabupaten Magetan melalui secara *online*.

4. HASIL PEMBAHASAN

e-commerce mempunyai dampak yang sangat banyak bagi para pebisnis, konsumen, maupun masyarakat secara umum [3]. Dengan dampak tersebut dapat mendorong pertumbuhan ekonomi wilayah di Kabupaten Magetan lebih cepat daripada perdagangan konvensional yang mengharuskan terjadinya pertemuan langsung antara penjual dan pembeli. Dalam penelitian ini dibahas sejauhmana peranan *e-commerce* terhadap tingkat perkembangan usaha kulit di Kabupaten Magetan. Dampak lain dengan perkembangan *e-commerce* bagi organisasi yang menerapkan *e-commerce* dalam usahanya dapat memperluas marketplace baik pasar lokal, nasional maupun internasional, selain itu dengan menerapkan *e-commerce* dalam usaha dapat juga menurunkan biaya produksi, proses, distribusi, gudang, dan pencarian informasi. Penerapan *e-commerce* dalam UMKM pengrajin kulit di Kabupaten Magetan dapat menurunkan biaya operasional dan biaya marketing (promosi), penghematan biaya operasional dapat ditekan maka akan semakin cepat berkembang dengan perputaran modal yang semakin tinggi, dengan perputaran modal yang tinggi pada UMKM pengrajin kulit di Kabupaten Magetan akan mendorong pertumbuhan perekonomian wilayah Kabupaten Magetan.

Distribusi produk yang dilakukan oleh suatu perusahaan atau organisasi bisnis yang menerapkan *e-commerce* dalam usahanya dapat menghubungkan antara dan penjual dan pembeli secara *online*. Dalam kegiatan *e-commerce*, penjual dapat menghemat biaya

distribusi barang yang dipesan oleh pembeli, hal ini disebabkan biaya distribusi ditanggung oleh pembeli, hal ini bisa terjadi karena selain pembeli bersedia membayar biaya pengiriman disebabkan juga banyaknya jasa-jasa pengiriman barang yang menyediakan jasa dan biaya yang cukup murah.

Internet merupakan suatu hal yang sangat penting dalam kegiatan bisnis yang menerapkan *e-commerce*, setiap aktivitas dan komputer atau *Smartphone* yang tidak terhubung satu sama lain maka tidak akan dapat dilakukan transaksi dalam *e-commerce*. Banyak daerah atau wilayah yang masih sulit karena ketersediaan jaringan yang terbatas, sehingga perlu adanya pembangunan infrastruktur di daerah-daerah yang saat ini masih kesulitan dalam mendapatkan layanan internet. Selain internet juga ketersediaan listrik menjadi hal yang wajib tersedia sehingga layanan internet sehingga layanan *e-commerce* tidak akan terkendala.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan *e-commerce* di Indonesia semakin pesat yang berdampak positif baik bagi pelaku bisnis, konsumen/pembeli, maupun pada masyarakat umum. Bagi UMKM pengrajin kulit di Kabupaten Magetan, *e-commerce* dapat dipergunakan sebagai sarana bisnis yang akan memberikan dampak positif berupa pengurangan biaya operasional maupun biaya *marketing* dan akan dapat melebarkan pangsa pasar hasil produk UMKM pengrajin kulit di Kabupaten Magetan. Dampak dengan menerapkan *e-commerce* di UMKM pengrajin kulit di Kabupaten Magetan perlu adanya dukungan sumber daya manusia yang dapat menjamin dalam kelancaran penggunaan *e-commerce*, infrastruktur jaringan internet dan infrastruktur dalam ketersediaan daya listrik di Kabupaten Magetan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Gregorius, Agung. 2000. *Desain Web Interaktif Dengan Frontpage 2000 dan Dreamweaver* Jakarta: PT Elex Media Komputindo *Perkembangan Electronic Commerce (E-Commerce) di Indonesia.*
- [2] Lukmanul, Hakim, 2004. *Website Merupakan Fasilitas Internet.* Jakarta: Gramedia
- [3] Suyanto, Muhammad. 2003. *Multimedia Alat untuk Meningkatkan Kemampuan Bersaing.* Yogyakarta : Penerbit Andi
- [4] Wiyadi, dkk (1991). *Manajemen Pemasaran I.* Surakarta: Fakultas Ekonomi, UMS.