****

**PROPOSAL PROGRAM KREATIVITAS MAHASISWA**

**KOLEXIA ( SOCIAL MARKETPLACE PRODUK LOKAL INDONESIA)**

**BIDANG KEGIATAN :**

**PKM – KARSA CIPTA**

Diusulkan oleh :

MICHAEL 12.111.0804 ANGKATAN 2012

JIMMY TANU WIJAYA 12.111.0154 ANGKATAN 2012

SEPTIAN RAHMAN 12.111.1559 ANGKATAN 2012

TOMMY 13.111.1131 ANGKATAN 2013

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER MIKROSKIL**

**2014**

**LEMBAR PENGESAHAN PKM-KARSA CIPTA**

1. Judul Kegiatan : Kolexia (Social Marketplace Produk Lokal  
    Indonesia)
2. Bidang Kegiatan : PKM-KC
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
   1. Nama Lengkap : Michael
   2. NIM : 12.111.0804
   3. Jurusan : Teknik Informatika
   4. Institut : Sekolah Tinggi Manajemen Ilmu Komputer  
       Mikroskil
   5. Alamat Rumah dan No Tel/Hp : Jl. Sampali No.33A/45, Medan  
       082128282894
   6. Alamat email : [mike.kolexia@yahoo.com](mailto:mike.kolexia@yahoo.com)
4. Anggota Pelaksana Kegiatan : 3 orang
5. Dosen Pendamping
   1. Nama Lengkap dan Gelar : Hardy, S.Kom., M.Sc.
   2. NIDN : 0126128501
   3. Alamat Rumah dan No.Tel/Hp : Jl. Sutomo Baru No. 69, Medan  
       081361658996
6. Biaya Kegiatan Total
   1. Dikti : Rp.
   2. Sumber lain : -
7. Jangka Waktu Pelaksaan : 5 Bulan

Medan, 25-September-2014

Menyetujui

Ketua Program Studi Teknik Informatika Ketua Pelaksana Kegiatan

STMIK Mikroskil

(Hardy, S.Kom., M.Sc.) (Michael)

NIDN. 0126128501 NIM. 12.111.0804

Wakil ketua III Bidang Kemahasiswaan Dosen Pendamping

STMIK Mikroskil

(Saliman, S.T.) (Hardy, S.Kom., M.Sc.)

NIDN. 0115106901 NIDN. 0126128501

**LEMBAR BIODATA**

**KETUA :**

Nama : Michael

Tempat, tanggal lahir : Medan, 3 Maret 1994

Jenis Kelamin : Laki-laki

Alamat : Jl. Sampali No.33A/45,Medan

Telepon : +6282128282894

E-mail : [mike.kolexia@yahoo.com](mailto:mike.kolexia@yahoo.com)

**ANGGOTA 1 :**

Nama : Jimmy Tanu Wijaya

Tempat, tanggal lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telepon :

E-mail :

**ANGGOTA 2 :**

Nama : Septian Rahman

Tempat, tanggal lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telepon :

E-mail :

**ANGGOTA 3 :**

Nama : Tommy

Tempat, tanggal lahir :

Jenis Kelamin :

Alamat :

Telepon :

E-mail :

**RINGKASAN**

Pada bahasan ini kami ingin menyajikan sebuah terobosan terbaru di dunia *E-Commerce* / *Marketplace* dengan menambahkan fitur *Timeline, Follow* ala Sosial Media dan menyempitkan konteks dari kategori *E-Commerce* / *Marketplace* itu sendiri menjadi kategori produk lokal Indonesia seperti kerajinan tangan, fashion, aksesoris, dsb. yang dinamakan Kolexia. Kolexia sendiri berasal dari kata Koleksi dan Indonesia yang merupakan inti dari kategori yang telah kami sempitkan.

Di Kolexia, para pengguna akan mendapat fasilitas layaknya *E-Commerce* / *Marketplace* yang sudah tidak asing lagi seperti *Shopping Cart* dan pengguna juga bisa memberikan *Posting* layaknya fitur Sosial Media yang juga sudah tidak asing. Disisi para penjualnya sendiri, *Posting* yang dilakukan berupa pengiriman gambar-gambar disertai informasi mengenai produk yang dijual, kemudian penjual mematok harga pada barang tersebut yang nantinya akan ditampilkan di layar pembeli berupa *Timeline*. Di sisi pembelinya sendiri, pembeli harus melakukan penambahan daftar kontak (*Follow*) penjual terlebih dahulu dan ketika sudah ditambahkan, pembeli hanya tinggal melihat produk-produk yang sudah di *Posting* oleh penjual, dan ketika pembeli ingin melihat lebih jauh mengenai detail produk, pembeli tinggal memilih produk tersebut dan akan keluar satu menu mengenai detail produk tersebut. Di samping itu juga akan ada perintah “*Add to Cart*” berupa tombol yang jikalau pembeli melakukan perintah tersebut, maka produk tersebut akan secara otomatis dimasukkan ke daftar belanja. Ketika pembeli merasa sudah cukup berbelanja, maka pembeli tinggal melakukan pembayaran dengan memilih perintah “*Check-Out*”. Selain itu juga, antar para pengguna juga bisa saling menambahkan kontak guna bersosialisasi satu sama lain.

**DAFTAR ISI**

**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **LATAR BELAKANG**

Di era saat ini, penggunaan internet untuk segala aktivitas sedang marak-maraknya. Penggunanya pun beragam, mulai dari anak-anak, remaja, orang tua, pengusaha, dan masih banyak lagi. Salah satu aktivitas yang sering dilakukan di dunia internet adalah aktivitas jual-beli produk. Orang tidak perlu lagi kesana kemari untuk membeli suatu produk. Cukup hanya melihat produk di suatu situs, pilih, bayar, dan barang akan dikirim dari penjual ke pembeli.

Di Indonesia, saat ini sudah banyak situs yang menyediakan tempat untuk aktivitas jual-beli produk secara *Online* seperti OLX(*tokobagus.com*), Lazada, Berniaga, Bhinneka, dll. Akan tetapi, kami melihat adanya kekurangan di suatu sisi dimana sisi tersebut adalah sisi ke-Indonesiaannya. Kami melihat bahwa produk lokal Indonesia sering tertutupi dengan kemegahan dan keindahan produk luar. Dimana banyak juga produk lokal yang juga kualitasnya hampir setara dengan produk luar. Kami juga melihat bahwa konsep yang digunakan di situs jual-beli *Online* di Indonesia, hampir semuanya menggunakan prinsip “Klik-Ketemuan-Deal”. Padahal, sekarang ini sudah ada yang namanya Kartu Kredit, *PayPal, BitCoin, e-Banking* untuk melakukan transaksi pentransferan uang. Dan desain dan konsep dari semua situs tersebut juga rata-rata hampir sama dengan menggunakan konsep e-commerce. Oleh karena itu, kami membuat suatu konsep baru di Indonesia yang menggabungkan konsep fitur *Timeline Instagram* dengan konsep *MarketPlace* dari situs e-commerce di Indonesia, dan mungkin bisa membawa suasana baru di Indonesia, menaikkan pamor Indonesia terutama di sektor IT dan terutama menaikkan pamor dari produk-produk lokal yang tertutup oleh produk luar.

1. **RUMUSAN MASALAH**

Adapun rumusan masalah dari aplikasi ini diantaranya :

1. **TUJUAN**

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membantu meningkatkan gengsi produk lokal Indonesia.
2. Membantu meningkatkan turis untuk datang ke Indonesia.
3. **MANFAAT**

Adapun manfaat dari aplikasi ini diantaranya :

1. Konsep dan suasana baru untuk melakukan aktivitas jual-beli di Indonesia.
2. Transaksi jual-beli yang gampang.
3. **LUARAN YANG DIHARAPKAN**

Luaran yang diharapkan dari proposal ini adalah sebuah aplikasi Website guna melakukan aktivitas jual-beli khususnya pada kategori produk lokal Indonesia.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA**

**BAB III**

**METODE PELAKSANAAN**

Diagram alur pengerjaan yang akan dilakukan :

Selesai

Gagal

Berhasil

Desain Ulang

Cek  
Fungsionalitas

Desain Awal

Analisis & Perancangan

Mulai

**BAB IV**

**BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN**

1. **RANCANGAN BIAYA**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No.** | **Jenis Pengeluaran** | **Biaya (Rp)** |
| 1 |  |  |
| 2 |  |  |
| 3 |  |  |
| 4 |  |  |
| **Jumlah** | |  |

1. **JADWAL KEGIATAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Jenis Kegiatan** | **Waktu Kegiatan** | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| **Bulan 1** | | | | **Bulan 2** | | | | | **Bulan 3** | | | | **Bulan 4** | | | | **Bulan 5** | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** | **1** | **2** | **3** | **4** |
| 1 | Analisis & Perancangan |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2 | Desain Web |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Desain Algoritma |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Cek Fungsionalitas |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Debugging |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Integrasi dengan Browser |  |  |  |  |  |  |  |  |  | |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**DAFTAR PUSTAKA**