**Nama : Prames Ray Lapian**

**NPM : 140810210059**

**RK : 385**

**Prodi : Teknik Informatika**

**LOKAMAYA: Bentuk Pengembangan UMKM dari sisi Teknologi Informasi**

Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) mempunyai peranan yang penting dalam pertumbuhan ekonomi dan industri suatu negara. Hampir 90% dari total usaha yang ada di dunia merupakan kontribusi dari UMKM. Disamping itu, UMKM mempunyai kontribusi terhadap penyerapan tenaga kerja. Studi empirik menunjukkan bahwa UMKM pada skala internasional merupakan sumber penciptaan lapangan pekerjaan. Kontribusi UMKM terhadap penyerapan tenaga kerja, baik di negara maju maupun negara berkembang, termasuk Indonesia, mempunyai peranan yang signifikan dalam penanggulangan masalah pengangguran.

Dalam era ekonomi global saat ini, UMKM dituntut untuk melakukan perubahan guna meningkatkan daya saingnya. Salah satu faktor penting yang akan menentukan daya saing UMKM adalah teknologi informasi (TI). Penggunaan TI dapat meningkatkan transformasi bisnis melalui kecepatan, ketepatan dan efisiensi pertukaran informasi dalam jumlah yang besar. Studi kasus di Eropa juga menunjukkan bahwa lebih dari 50% produktivitas dicapai melalui investasi di bidang TI. UMKM dikatakan memiliki daya saing global apabila mampu menjalankan operasi bisnisnya secara reliable, seimbang, dan berstandar tinggi.

Merebaknya internet merupakan dampak dari berkembangnya infrastruktur teknologi informasi. Dari perkembangan tersebut maka muncullah paradigma baru dalam melakukan proses bisnis yaitu dengan menggunakan internet dan infrastruktur teknologi informasi. Proses bisnis yang dilakukan melalui media teknologi informasi dan internet tersebut dikenal dengan sebutan e-commerce.

E-commerce merupakan bisnis yang menggunakan ruang virtual sebagai tempat melakukan operasionalnya. Beberapa perusahaan e-commerce tersebut ada yang menyediakan ruang untuk para pelaku usaha lain agar dapat menampilkan produknya di website e-commerce tersebut. Hal tersebut menimbulkan terciptanya suatu pasar elektronik yang kita kenal dengan sebutan marketplace. Marketplace merupakan solusi yang tercipta dari pesatnya perkembangan teknologi informasi dan internet yang menggempur industri perdagangan. Dalam marketplace tersebut setiap pelaku usaha dapat menampilkan produknya untuk diperjualkan tanpa perlu repot membangun sistem. Adanya marketplace tersebut sangat menguntungkan para pelaku usaha, terutama usaha kecil dan menengah. Marketplace mempermudah pelaku usaha kecil dan menengah tersebut dalam melakukan operasional. Dengan adanya pasar virtual tersebut maka para pelaku usaha hanya perlu memberikan informasi selengkap - lengkap nya tentang produk yang mereka jual di marketplace seperti informasi produk, harga, pengiriman dan lain-lainnya.

Untuk membangun sebuah sistem yang terintegrasi dengan internet tidaklah mudah dan murah, selain itu juga sistem tersebut perlu dilakukan perbaikan secara berkala dan itu pun bukan sesuatu yang mudah dan murah. Oleh karena itu dengan adanya marketplace pelaku bisnis atau usaha tidak perlu mengeluarkan biaya mahal untuk membangun sistem karena telah disediakan oleh pihak marketplace, para pelaku bisnis atau usaha pun tidak perlu melakukan perbaikan secara berkala karena sudah ditangani oleh pihak penyedia marketplace. Dengan itu para pelaku usaha maupun bisnis dapat memangkas biaya operasional. Dalam sebuah marketplace para pelaku usaha atau bisnis tidak perlu melakukan promosi karena situs marketplace telah memiliki strategi promosi sendiri yang mana promosi tersebut akan berdampak pula pada usaha maupun bisnis. Yang perlu dilakukan dalam menjalankan usaha di situs marketplace adalah memberikan informasi produk selengkap – lengkapnya, informasi harga dan yang lainnya. Dengan segudang manfaat yang diberikan para pelaku usaha atau bisnis dapat memangkas biaya transaksi, mempertahankan pelanggan dan mendapatkan pelanggan baru. Sehingga tercipta efisiensi.

Lokamaya ialah salah satu marketplace untuk UMKM di Bandung yang didirikan oleh Bapak Yassin Krisnanegara. Lokamaya merupakan salah satu marketplace yang dapat menangani beberapa permasalahan UMKM, karena dapat menunjang tampilnya UMKM di kalangan masyarakat. Hal tersebut dapat terjadi karena Lokamaya memiliki ruang lingkup marketplace yang lebih kecil yaitu dengan sesama UMKM Bandung. Lokamaya memanfaatkan teknologi informasi dalam menghubungkan penjual dan pembeli melalui web yang akan ditampilkan secara menarik, sederhana dan mudah untuk dioperasikan.

Sistem marketplace tersebut sangat menguntungkan untuk para pelaku usaha atau bisnis, karena dengan adanya marketplace tersebut para pelaku usaha maupun bisnis tidak perlu membangun sistem untuk menunjang usahanya. Marketplace telah menyediakan sistem yang mana para pelaku bisnis yang menggunakan marketplace sebagai tempat usahanya tidak perlu repot-repot dengan urusan dijualnya dengan informasi selengkap-lengkapnya.

Dengan begitu para pelaku usaha maupun bisnis dapat memangkas biaya operasional perusahaan. Selain itu para pelaku usaha maupun bisnis juga tidak perlu gencar melakukan promosi, karena pihak yang menyediakan marketplace telah mempromosikan pasar virtual tersebut.

Namun dibalik segudang manfaat yang diberikan oleh marketplace tersebut terselip pula kekurangan yang harus segera dicari solusinya. Dalam marketplace para pelaku usaha maupun bisnis tidak dapat membangun citra perusahaan mereka, karena di marketplace tersebut para pengunjung tidak begitu peduli dengan nama produk ataupun brand. Manfaat yang diperoleh dari adanya marketplace adalah dapat menekan biaya operasional, pemasaran produk yang lebih luas, bertambahnya profit dari usaha. Hal tersebut dapat terjadi karena terintegrasi dengan internet yang membuat siapa saja dan dimana saja dapat mengakses e-commerce yang menyediakan marketplace tersebut.

# **REFERENSI**

Rahmana, A. (2009, Juni). PERANAN TEKNOLOGI INFORMASI DALAM PENINGKATAN. *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi 2009 (SNATI 2009)*, B11-B15.

Yustiani, R., & Yunanto, R. (2017, Oktober). PERAN MARKETPLACE SEBAGAI ALTERNATIF BISNIS DI ERA. *Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika (KOMPUTA)*, 43-48.