Project Preferences

Kelompok

- 1. Emilia Syafitri (G64189001)
- 2. Alvina Maharani Hasibuan (G6419004)
- 3. Andi Muhammad Alifikri (G64190005)
- 4. Felliany Dwisusanta (G641900113)

Gagyok: Aplikasi Website Berbasis E-MarketPlace untuk Produk Korea Selatan

Latar Belakang

E-MarketPlace adalah media online berbasis internet yang melakukan transaksi jual beli barang dan melakukan kegiatan bisnis. Pada sistem *e-marketplace* ini, website akan bertugas sebagai penyedia lahan dan memungkinkan kepada para penjual untuk menjual produknya yang nantinya akan dibeli oleh konsumen. *E-MarketPlace* ini lebih terkomputerisasi dan mendukung pasar agar lebih efisien dalam mengolah dan melakukan pembaruan informasi dan layanan jasa untuk penjual dan pembeli yang berbeda.

Negara Korea Selatan merupakan salah satu negara maju dan memiliki ciri khas tersendiri dari negaranya dan membawa dampak globalisasi yang cukup besar di beberapa negara termasuk Indonesia. Korea menjadi terkenal karena banyak hal menarik dari sana seperti fashionnya, makanannya, barang elektroniknya, serta terkenal karena visual dari masyarakatnya dan mampu membuat negara lain ikut meniru gaya dari negara Korea. Budaya Korea berkembang begitu pesat dan meluas serta diterima publik dan menghasilkan fenomena "Korean Wave" (Simbar, 2016). Kebudayaan populer biasanya berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan orang tertentu seperti musik, film, fashion, dan lain- lain (Bungin, 2006).

Fenomena *Korean Wave* ini yang membuat industri Korea memasuki pasar di Indonesia. Tingkat minat para konsumen untuk berbelanja semakin melonjak. Belanja *online* atau yang dikenal dengan *e-commerce* merupakan salah satu cara yang tepat untuk memudahkan para konsumen khususnya dari pecinta budaya Korea untuk melakukan transaksi dengan mudah dan memenuhi kebutuhan hidup sesuai dengan seleranya. Banyak keunggulan yang didapat dari *e-commerce* ini diantaranya pengguna dapat berbelanja dimana

saja dan kapan saja tanpa harus pergi ke lokasi dan barang akan diantarkan ke alamat yang dituju. Selanjutnya pengguna akan lebih cepat menemukan barang yang diinginkan dan barang barang yang lebih mudah untuk melakukan eksplorasi barang khususnya untuk barang- barang yang jarang ditemukan dan dapat langsung membandingkan harga dari beberapa toko.

Kata kunci: e-marketplace, Korea Selatan, budaya, e-commerce, produk.

Tujuan

- 1. Memahami dampak meluasnya fenomena *Korean Wave* akibat globalisasi di Indonesia
- 2. Melakukan transaksi akan menjadi lebih cepat dan praktis melalui website ini
- 3. Mempermudah masyarakat dalam mencari produk dari Korea Selatan
- 4. Memudahkan para penjual untuk melakukan penjualan produk yang efisien

Ruang Lingkup

Perangkat Keras

Processor : AMD Ryzen 5 4600H
Graphics Card : AMD Radeon

3. RAM: 16 gb

Perangkat Lunak

Framework : Laravel
Database : MySQL
Server : Apache

4. Text Editor/IDE: Visual Studio Code atau Sublime Text 3

Lainnya

1. Version Control dan Collaboration Platform : Github, Trello, dan Google Sites

2. Teknologi: CSS/HTML, Mysql, dan PHP

Deskripsi Singkat

Gagyok merupakan aplikasi website yang dibuat sebagai marketplace yang nantinya akan menjadi pasar untuk melakukan transaksi jual beli *online* produk Korea Selatan. Aplikasi ini akan di design sebagaimana marketplace pada umumnya. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan fitur CRUD (*Create, Read, Update*, dan *Delete*) serta beberapa fitur tambahan seperti untuk transaksi beserta dengan review dari pengguna, e-money, dan forum

seputar informasi terkini tentang dunia Korea. Rencananya aplikasi ini akan dibuat fitur tambahan yang mana pengguna dapat mendengarkan playlist lagu dari band yang ada di Korea.

Daftar Pustaka

Bungin, Burhan HM. 2006. *Sosiologi Komunikasi*. PT. Kencana Prenada Media Group. Simbar FK. 2016. Fenomena konsumsi budaya Korea pada anak muda di kota Manado. *Jurnal Holistik*. 18: 8-9.