**Proposal Pembuatan Aplikasi Toko Mainan Berbasis Website**

**Andres Setiawan 1\*, Darryl Nathanael 1, Stephen Winata 2, Miftahul Afwa 3**

Teknik Informatika; Pradita University; Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kelapa Dua, Banten 15810; (021) 55689999; email : info@pradita.com

1. **Latar Belakang**

Sebelum pandemi COVID-19 menggurita, sudah banyak bisnis *offline* yang beralih ke bisnis *online* seperti restoran, toko elektronik, *boutique*, dan lainnya karena kemudahannya dalam berbagai aspek seperti biaya operasional lebih murah karena tidak perlu mengeluarkan biaya untuk *maintenance* bangunan dan stok barang yang melebihi *demand*. Alasan lainnya adalah karena bisnis *online* dapat dioperasikan di mana saja dan kapan saja serta dapat diakses oleh pembeli manapun.

Menurut Ratna Wahyuningsih (13 Juli 2018) pada [cermati.com](http://www.cermati.com/artikel/5-alasan-kenapa-banyak-orang-beralih-ke-belanja-online), masyarakat kerap memilih untuk berbelanja secara *online* ketimbang *offline*. Pernyataan ini diperkuat dengan perkataan Kepala Badan Pusat Statistik (BPS) Suhariyanto yang mengakui bahwa fenomena belanja *online* sedang terjadi di Indonesia, dan salah satu faktornya adalah pertumbuhan *e-commerce* yang juga semakin pesat. Beberapa keuntungan dari berbelanja *online*-lah yang menarik perhatian masyarakat seperti banyaknya promo, banyaknya metode pembayaran, dapat membandingkan harga satu toko dengan toko lain tanpa harus bepergian, dan lainnya. Pada tahun 2016, Bank Indonesia mencatat adanya 8,7 juta orang yang berbelanja *online*. Pada tahun 2017, total pengguna internet di Indonesia tercatat sudah mencapai sekitar 143 juta atau sudah lebih dari 50% dari total penduduk Indonesia. Dan pada tahun 2018, nilai transaksi *e-commerce* tercatat mencapai 146 triliun rupiah.

Terlebih lagi sejak adanya pandemi, pemasukan perusahaan semakin menurun seiring dengan peraturan pemerintah yang mengharuskan adanya *lockdown* dan berkurangnya minat masyarakat untuk memenuhi keinginan dan salah satu yang terkena imbasnya adalah toko mainan. “Menurut sejumlah pedagang di salah satu sentra mainan di Jakarta itu, penjualan mengalami penurunan omzet 40-50% selama tiga pekan terakhir akibat wabah virus corona (COVID-19) dan untuk meminimalisir penurunan omzet, para pedagang memaksimalkan cara berjualan secara daring dan pengiriman barang ke alamat pembeli.” (Ahad, 29 Maret 2020).

1. **Rumusan Masalah**

Umum:

Bagaimana peran *online* *shop* bagi toko mainan anak dalam membantu meningkatkan promosi dan penjualan?

Khusus:

1. Bagaimana peran *online shop* bagi peluang bisnis toko konvensional?

2. Bagaimana peran *online business platform* dalam meningkatkan promosi serta penjualan toko konvensional?

1. **Manfaat Penelitian**

Manfaat Akademis :

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam berbisnis, terutama ketika memilih *business platform* antara *online* dan *offline*.

Manfaat Praktis :

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan pada toko-toko konvensional atau toko-toko yang masih memilih *offline business platform* namun kesulitan dalam bersaing dalam dunia pasar.

1. **Jadwal**

*Timeline* pembuatan aplikasi toko mainan :

14 Maret 2021 – 28 Maret 2021 : *Planning*, dan *ideation*.

28 Maret 2021 – 31 Maret 2021 : Usulan desain (Mockup, Wireframe Diagram, Site Diagram, Story Board).

31 Maret 2021 - 25 April 2021 : *Development* aplikasi (sistem register, sistem login, CRUD produk).

**Referensi**

Ahad. (2020, Maret 29). *In Picture: Omzet Pedagang Mainan Anak Turun Akibat Wabah Covid-19*. Retrieved from Replubika: https://republika.co.id/berita/q7ynvk283/omzet-pedagang-mainan-anak-turun-akibat-wabah-covid19

Catriana, E. (2020, 10 27). *Aktivitas Belanja Online Meningkat Drastis, Ini Sebabnya*. Retrieved from Kompas: https://money.kompas.com/read/2020/10/27/135847026/aktivitas-belanja-online-meningkat-drastis-ini-sebabnya?page=all

Gin, G. (2020, November 5). *Dampak Online Shop di Masyarakat Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Retrieved from sukabumiupdate: https://sukabumiupdate.com/posts/bale-warga/opini/78021-Dampak-Online-Shop-di-Masyarakat-Dalam-Masa-Pandemi-Covid-19

iMarketology. (2020, May 19). *Apa yang Diungkapkan Data Tentang Pasar Online Indonesia dan Global?* Retrieved from marketingcraft: https://marketingcraft.getcraft.com/id-articles/apa-yang-diungkapkan-data-tentang-pasar-online-indonesia-dan-global

Machyuliyah. (2020, Juli 3). *Pengaruh Positif Bisnis Online Terhadap Bisnis Offline*. Retrieved from https://blogs.masterweb.com/pengaruh-positif-bisnis-online/

Oktalia, N. (2020, Juli 13). *Beda Bisnis Online dan Offline, Untung Mana?* Retrieved from Okezone: https://economy.okezone.com/read/2020/07/13/320/2245609/beda-bisnis-online-dan-offline-untung-mana

Priharto, S. (2020, January 20). *Mengetahui Tips Membangun Bisnis Mainan Anak untuk Pemula*. Retrieved from Accurate: https://accurate.id/bisnis-ukm/tips-bisnis-mainan-anak/

Wahyuningsih, R. (2018, Juni 13). *5 Alasan Kenapa Banyak Orang Beralih ke Belanja Online*. Retrieved from Cermati: https://www.cermati.com/artikel/5-alasan-kenapa-banyak-orang-beralih-ke-belanja-online

Yasmin, P. A. (2019, Juni 8). *Pasar Gembrong Sepi Pembeli, Karena Toko Online?* Retrieved from Detik Finance: https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4579384/pasar-gembrong-sepi-pembeli-karena-toko-online

zurich. (2017, Februari 8). *Belanja Online, Efeknya Terhadap perekonomian Indonesia dan Bisnis Lokal*. Retrieved from https://www.zurich.co.id/id-id/blog/articles/2017/02/belanja-online-efeknya-terhadap-perekonomian-indonesia-dan-bisnis-lokal