

Tigawasa High Value Crafts (Thvc's): Implementasi E-Commerce Dan Virtual Tourism Guna Meningkatkan Pemasaran Produk Kerajinan Sokasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Generasi Alpha Di Era Disrupsi

Ni Kadek Sintya Dewi¹, Kadek Krisnina Maharani², Kadek Darmaswari Dewi³

Universitas Pendidikan Ganesha

kadeksintyadewi0@gmail.com

ABSTRAK

Era disrupsi merupakan inovasi mengambil alih sistem lama dengan teknologi digital yang lebih efisien dan berguna (Kasali, 2018). Kearifan lokal merupakan sebuah sistem dalam tatanan kehidupan sosial, politik, budaya, ekonomi, serta lingkungan yang hidup di tengah-tengah masyarakat lokal. Kabupaten Buleleng yang memiliki kearifan lokal budaya yang masih kental yaitu Desa Tigawasa. Desa Tigawasa merupakan salah satu desa penghasil anyaman bambu berupa sokasi yang sudah dilirik banyak pihak. Namun, proses pemasaran produk belum dijalankan dengan baik oleh para pengrajin dikarenakan proses penjualan kerajinan tersebut masih terpusat pada pengepul saja. Hal ini mengakibatkan adanya ketidakstabilan harga jual karena adanya permainan penjualan dari pihak pengepul dan pihak eksportir. Penelitian ini mengacu pada salah satu pendapat dari Sujono dan Nugroho mengenai pemberdayaan masyarakat. Tujuan dari penelitian adalah membantu pengrajin di Desa Tigawasa untuk memperkenalkan produknya secara global dengan memanfaatkan *e-commerce*. Metode penelitian yang digunakan yaitu deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, dokumentasi, serta studi kepustakaan. Hasil dari penelitian ini yaitu aplikasi bernama THVC's (Tigawasa High Value Crafts) yang akan dipergunakan oleh pelanggan untuk registrasi, pemesanan, pembelian, mengedit data informasi pribadi dan pemberian informasi terbaru. Sementara itu, terdapat fitur admin yang dapat mengelola proses pengamanan berbagai data, pengiriman, serta transaksi jual beli. Pada aplikasi ini tentunya ditampilkan produk-produk khas Desa Tigawasa yang didukung dengan fitur virtual *tourism* dan sistem konsinyasi. Dalam transaksinya tentu menggunakan transaksi *online* dengan *QRIS*. Penelitian ini merupakan upaya dalam mempromosikan produk yang dihasilkan sehingga pengrajin lebih mandiri serta membantu generasi alpha menuju era disrupsi.

Kata Kunci: *E-commerce, tourism, kerajinan, THVC's;*

ABSTRACT

The era of disruption is an innovation to take over the old system with more efficient and useful digital technology (Kasali, 2018). Local wisdom is a system in the order of social, political, cultural, economic, and environmental life that lives in the midst of local communities. Buleleng Regency which has local cultural wisdom that is still thick is Tigawasa Village. Tigawasa Village is one of the villages producing bamboo matting in

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi”
24 Mei 2022

the form of sokasi which has been looked at by many parties. However, the product marketing process has not been carried out properly by the craftsmen because the process of selling the craft is still centralized on the collector only. This results in instability in selling prices due to sales games from collectors and exporters. This research refers to one of the opinions of Sujono and Nugroho regarding community empowerment. The purpose of the research is to help artisans in Tigawasa Village to introduce their products globally by utilizing *e-commerce*. The research method used is descriptive qualitative with data collection techniques through observation, documentation, and literature studies. The result of this study is an application called THVC's (Tigawasa High Value Crafts) which will be used by customers for registration, ordering, purchasing, editing personal information data and providing the latest information. Meanwhile, there is an admin feature that can manage the process of securing various data, shipping, and buying and selling transactions. In this application, of course, the typical products of Tigawasa Village are displayed which are supported by virtual *tourism* features and a consignment system. In the transaction, of course, it uses *online* transactions with *QRIS*. This research is an effort to promote the products produced so that craftsmen are more independent and help the alpha generation towards an era of disruption.

Keywords: *E-commerce, tourism, crafts, THVC's;*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan digital di era globalisasi yang sangat pesat memberikan dampak pada lahirnya generasi yang dekat dengan teknologi. Era Revolusi Industri 4.0 ini juga merupakan peralihan antara Generasi Z dan Generasi Alpha. Generasi Alpha atau disebut juga Generasi Glass adalah sebutan untuk anak-anak yang lahir pada 2010, tahun yang sama saat iPad pertama dirilis oleh Apple dan Instagram diluncurkan pertama kali. Tahun 2010 juga merupakan tahun lahirnya Whatsapp. Generasi Alpha lahir di jaman yang serba layar kaca dan multi-tugas. Generasi ini memiliki kontribusi besar mendorong terjadinya revolusi industri 4.0 menuju Era disrupsi. Era disrupsi merupakan inovasi mengambil alih sistem lama dengan teknologi digital yang lebih efisien dan berguna (Kasali, 2018). Kelompok ini merupakan kelompok masyarakat yang paling mampu mengikuti digitalisasi industri.

Indonesia merupakan negara yang kaya akan keindahan alam sehingga menjadi daya tarik bagi wisatawan asing. Salah satu destinasi mendunia yang terdapat di Indonesia adalah destinasi yang ada di Pulau Bali. Bali adalah salah

satu pulau di wilayah kepulauan Indonesia yang menjadi daerah sasaran wisata yang terkenal di dunia. Sebagai daerah tujuan wisata, Bali dikenal dengan berbagai nama seperti: Pulau Dewata, Pulau Kahyangan, Pulau Seribu Pura, dan sebagainya. Dinamakan demikian karena kekhasan yang dimiliki oleh masyarakat Bali dimana adat, budaya, seni dan nilai keberagamaannya utamanya dari agama Hindu menyatu dalam kehidupan masyarakat Bali. Mayoritas warga masyarakat Bali beragama Hindu. Dimana kearifan lokal yang dimiliki masih sangat kental. Kearifan lokal merupakan sebuah sistem dalam tatanan kehidupan sosial, politik, budaya, ekonomi, serta lingkungan yang hidup di tengah-tengah masyarakat lokal. Salah satu desa di Bali yaitu desa di Kabupaten Buleleng yang memiliki kearifan lokal budaya yang masih kental yaitu Desa Tigawasa.

Sejarah Desa Tigawasa sendiri dituturkan secara turun temurun. Masyarakat Desa berpijak pada cerita tetua sebagai saksi sejarah selain peninggalan yang disesuaikan serta dikeramatkan. Asal usul Desa Tigawasa sendiri belum dapat diketahui secara pasti serta masih dalam penyelidikan. Tetapi, nyatanya Desa Tigawasa merupakan Desa Purba (Bali Aga) karena banyak mengandung kepurbakalaan. Menurut Ilmu Bahasa, nama desa itu terdiri dari kata majemuk yaitu Tiga-Wasa (Wasa Bahasa kawi) yang artinya Banjar atau Desa. Jadi nyata Desa Tigawasa terdiri dari tiga banjar, yakni Banjar Sanda, Banjar Pangus, Banjar Kuum Mungguh (Gunung Sari).

Hal tersebut dibuktikan dengan adanya benda-benda peninggalan manusia jaman purba di tiga tempat tersebut. Menurut masyarakat Desa Tigawasa sejak zaman batu muda (neolitikum) sudah terdapat manusia yang mendiami desa tersebut, hal ini terbukti dengan adanya beberapa kapak batu halus di beberapa tempat. Ada yang berwarna hitam kelabu dan putih. Masyarakat Desa Tigawasa menamainya gigin kilap, yang dianggap batu bertuah. Beberapa peninggalan juga ditemukan di tiga tempat lainnya, yaitu di Gunung Sari (Kuum Mungguh), di Pangus dan di Wani (Sanda) yang dipercaya merupakan peninggalan dari zaman perunggu. Di Wani didapati oleh jawatan purbakala peti mati (Sarkopah) dari batu cadas tiga buah berisi tulang manusia, cincin, gelang perunggu, sepiral, manik-manik, besi tombak, dan periuk kecil. Di Banjar Wani juga terdapat 12

buah palungan batu cadas di sungai buah dapet, dimana pada zaman itu tempat orang-orang mencelup benang atau kain dengan getah gintungan. Dipercaya pada zaman tersebut orang sudah pandai ngantih atau membuat benang dari kapas.

Di Banjar Pangus terdapat 4 (empat) buah palungan dari batu cadas dan masih berisi air yang berwarna, di sebelah barat Banjar Pangus di Pura Sangiang temukan selonding adalah beberapa pasang gamelan dari perunggu yang disimpan di Pura Pemulungan (Beagung) sebagai benda sakral tempat ditemukan selonding tersebut dinamai Sang Sleding juga di Banjar Pangus yang disebut dengan nama Keroncongan pernah ditemukan keris dan besi kuning, juga di sebelah tenggara Banjar Pangus yang disebut Pura Pememan ada 4 (empat) buah sendi dan tumpukan batu cadas merupakan menhir, dan juga disana ada tanah putih, disana ada goresan-goresan tulisan atau gambaran, Di Sebelah timur hutan Permemean ialah Gunung Sari (Kuum Mungguh), disini terdapat Lingga Yoni juga disebut Talam. Lingga Yoni menunjukkan simbol Predana-Purusa dalam aliran Siwaisme. Di sebelah udik munduk Taulan terdapat 4 (empat) buah peti (Sarkopah) berisi tulang atau abu manusia, sepikal, keris, cicin, gelang, manik-manik, Ada juga sebuah palungan (tempat) sapi hutan minum dan juga terdapat keramik terserak dan sebuah area Pandita sedang grana sika atau memuja.

Desa Tigawasa terletak di Kecamatan Banjar, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Desa Tigawasa terkenal dengan kerajinan anyaman bambu berupa sokasi. Desa Tigawasa membuat anyaman bambu berupa sokasi untuk memenuhi kebutuhan rumah tangga. Pemasaran produk anyaman bambu berupa sokasi Desa Tigawasa masih mengalami permasalahan. Dimana pemasaran produk anyaman bambu ini masih belum dapat terlaksana secara maksimal karena terkendala dalam proses pemasaran yang masih terpaku pada pengepul sehingga diperlukan kolaborasi/kerjasama antara Generasi Alpha dengan masyarakat pengusaha kecil untuk memasarkan produk-produk lokal tersebut ke berbagai daerah dan negara. Pemasaran produk yang lebih luas ini tidak hanya membantu masyarakat lokal Bali, ini juga dapat membantu dan mendukung perubahan di

era disrupsi. Ditambah lagi dengan adanya virus Covid-19 yang membuat susah pemasaran produk yang lebih luas. Jonathan (2004) mendefinisikan kolaborasi sebagai proses interaksi di antara beberapa orang yang berkesinambungan. Heritage Amerika (2000) juga menyebutkan bahwa kolaborasi adalah bekerja sama khususnya dalam usaha penggabungan pemikiran. Dalam hal ini, kita sebagai generasi muda yang disebut juga sebagai generasi emas, bisa menyumbangkan pemikiran kita dalam upaya membantu para pengusaha kecil untuk memasarkan produk-produk lokal. Pemasaran produk lokal ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan smart teknologi yaitu melalui E-commerce.

E-commerce merupakan sistem penjualan, pembelian, dan pemasaran produk dengan memanfaatkan elektronik (Armstrong et al., 2012). Keberadaan e-commerce ini semakin hari semakin berkembang sehingga akan menciptakan peluang baru bagi masyarakat yang sebelumnya hanya mengandalkan pengepul dalam memasarkan produk mereka kini bisa leluasa memasarkan produk yang mereka buat sendiri. Ditinjau dari segi keuntungan, e-commerce ini memiliki keuntungan yang sangat besar bagi pelaku usaha yaitu dapat meningkatkan permintaan pasar yang lebih luas. E-commerce juga bukan hanya sebagai portal penjualan, namun bisa juga untuk membangun relasi dan konsep pasar baru dengan sistem pemasaran yang lebih efektif dan efisien. Berdasarkan hal tersebut, sangat disarankan e-commerce menjadi alternatif dalam permasalahan penjualan produk. Salah satu industri manufaktur yang menjadi sorotan yakni industri kerajinan tangan anyaman bambu berupa sokasi di Desa Tigawasa, Kabupaten Buleleng.

Usaha kerajinan ini mampu menghidupi dan meningkatkan taraf perekonomian masyarakat di Desa Tigawasa, namun tak dapat dipungkiri juga bahwa terdapat berbagai kendala yang menyertai perkembangan kerajinan ini. Kendala tersebut diantaranya, harga jual yang tidak stabil dan seringkali dipermainkan oleh pengepul atau pihak eksportir dikarenakan kurangnya pemahaman pengrajin. Selain itu, masih sedikitnya pemanfaatan teknologi dalam pemasaran produk, minimnya generasi muda yang mau turun tangan

untuk mengembangkan potensi Desa Tigawasa ini. Dengan demikian, penulis menilai sangat diperlukannya suatu layanan dalam bentuk aplikasi guna mempermudah transaksi jual beli produk. Aplikasi ini bernama THVC's (Tigawasa High Value Crafts) dimana aplikasi ini didukung dengan fitur virtual tourism dan sistem konsinyasi.

Dari pemaparan di atas, maka terbentuklah suatu Karya Tulis Ilmiah (KTI) yakni “Tigawasa High Value Crafts (THVC’S): Implementasi E-Commerce dan Virtual Tourism Guna Meningkatkan Pemasaran Produk Kerajinan Sokasi Berbasis Kearifan Lokal Untuk Generasi Alpha Di Era Disrupsi”.

B. METODE PENELITIAN

a) Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif ini merupakan pendekatan yang bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena yang terjadi serta menemukan atau mengkonstruksi suatu teori terkait suatu fenomena (Norjanah, 2014). Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif deskriptif. Punjabi Setyosari (2010) menyatakan bahwa penelitian deskriptif adalah penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan suatu keadaan, peristiwa, objek apakah orang, atau segala sesuatu yang terkait dengan variabel-variabel yang bisa dijelaskan baik dengan angka-angka maupun dengan kata-kata. Jenis penelitian deskriptif inilah yang peneliti pilih untuk digunakan dalam menggambarkan kondisi masyarakat Desa Tigawasa, pekerjaan penduduk sebagai pengrajin, dan proses penjualan hasil kerajinan yang dilakukan di Desa Tigawasa.

b) Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Februari 2022 sampai dengan Maret 2022 dan bertempat di Desa Tigawasa, Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Alasan peneliti memilih lokasi ini sebagai lokasi penelitian dikarenakan Desa Tigawasa menjadi salah satu desa dengan masyarakatnya yang bermata

pencaharian utama sebagai pengrajin kerajinan khususnya yang berbahan dasar rotan. Dari kerajinan inilah yang mampu menghidupi perekonomian masyarakat desa. Namun, masih terdapat kendala dalam pelaksanaannya.

c) Jenis dan Sumber Data

1. Jenis Data

Jenis data yang digunakan merupakan data kualitatif. Data kualitatif merupakan data yang berbentuk naratif, deskriptif, dan kata-kata yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dengan informan terkait Tigawasa High Value Crafts (THVC’S) yang dapat menunjang penelitian terkait dengan kebutuhan penduduk, kerajinan yang diproduksi serta adaptasi teknologi.

2. Sumber Data

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini bersumber dari data utama serta data tambahan. Dimana data utama ini diperoleh dari kondisi lapangan yang terjadi. Dari

fakta kondisi masyarakat Desa Tigawasa, kerajinan yang dihasilkan, sistem penjualan yang dilakukan, serta penggunaan teknologi dalam proses jual beli. Sementara itu, untuk data tambahan peneliti peroleh dari jurnal, skripsi, tesis, artikel, serta data-data lain yang berkaitan dengan kehidupan masyarakat di Desa Tigawasa.

d) Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Menurut Prof. Heru dalam Zakky (2018), observasi merupakan suatu pengamatan menunjukkan sebuah studi atau pembelajaran yang dilaksanakan dengan sengaja, terarah, berurutan, dan sesuai tujuan yang hendak dicapai pada suatu pengamatan yang dicatat segala kejadian dan fenomenanya yang disebut dengan hasil observasi. Observasi ini

dilakukan untuk mengamati secara langsung bagaimana kehidupan masyarakat Desa Tigawasa dalam proses pembuatan kerajinan hingga proses jual beli hasil kerajinannya.

2. Dokumentasi

Dalam penelitian ini, yang menjadi dokumentasi utama adalah proses produksi kerajinan serta proses jual beli yang dilakukan. Dimana dokumentasi ini akan menjadi pelengkap bahwa masyarakat Desa Tigawasa memang mayoritas menjadi pengrajin kerajinan serta kerajinan yang dihasilkan memiliki potensi yang besar untuk kemajuan Desa Tigawasa.

3. Pembuatan Aplikasi

Mekanisme dalam aplikasi SATRIYA (Pusat Kerajinan Seraya) terdiri dari lima tahapan diantaranya, (1) Perancangan dan pembuatan aplikasi digital Tigawasa Value High Crafts (TVHC's) (2) Pelaksanaan sosialisasi aplikasi oleh penulis, (3) objek penelitian menjalankan aplikasi Tigawasa Value High Crafts (TVHC's), (4) Konsumen membeli produk dan memanfaatkan fitur aplikasi, (5) Peran jasa pengiriman dalam dan luar negeri.

C. PEMBAHASAN

a) Aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC'S)

Aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC'S) merupakan suatu gagasan yang diimplementasikan dalam bentuk pemanfaatan aplikasi digital untuk mewadahi para pengrajin yang ada di Desa Tigawasa. Tigawasa High Value Crafts (THVC'S) sesuai namanya aplikasi ini merujuk pada Desa Tigawasa dimana itu merupakan tempat kerajinan dihasilkan. Desa Tigawasa merupakan desa yang terkenal dengan hasil kerajinannya yang berbahan dasar rotan, dikarenakan desa ini juga merupakan salah satu penghasil rotan di Bali. Sehingga, hasil kerajinan di desa ini tidak diragukan lagi. Terdapat beberapa pembaharuan yang membantu masyarakat Tigawasa dalam mempromosikan hasil

kerajinannya. Namun, masyarakat masih menemukan kesulitan dalam hal tersebut. Selain itu, masyarakat Desa Tigawasa juga masih sangat bergantung pada pengepul yang berimbas pada permainan harga. Disamping itu, pengetahuan masyarakat akan adanya teknologi serta mengenai kontrak atau produk jual beli yang masih minim.

Aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC’S) dilengkapi dengan fitur-fitur yang tentunya mendukung e-commerce dengan fitur unggulannya yaitu adanya sistem konsinyasi serta virtual tourism yang tentunya memberikan implikasi positif bagi pelaku usaha serta konsumen. Fitur sistem konsinyasi dapat memfasilitasi para pengrajin atau pelaku usaha untuk menjual produknya dengan harga yang stabil dan jangkauan pasar yang luas. Disamping menghadirkan pembaharuan dalam fitur-fiturnya, metode pembayaran yang digunakan dalam aplikasi ini juga memanfaatkan QRIS yang merupakan salah satu inovasi dari pemerintah guna menciptakan kenyamanan berbelanja di tengah pandemic Covid-19. Implementasi QRIS ini nantinya digunakan oleh para wisatawan yang berkunjung langsung ke Desa Tigawasa sehingga menghadirkan kemudahan serta dapat mengurangi intensitas penyebaran Covid-19 yang saat ini semakin mengganas. Dengan demikian, aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC’S) diharapkan bisa membantu masyarakat yang dibarengi dengan digitalisasi secara luas. Hal ini sebagai salah satu realisasi pembangunan yang berdaya saing secara global. Serta sebagai salah satu gebrakan akan adanya kerja sama antara kalangan muda untuk mewujudkan Indonesia Emas Tahun 2045 nantinya.

Tigawasa High Value Crafts (THVC’S) dimaksudkan pula untuk membantu penjualan secara luas serta dapat menjangkau pasar dengan harga yang sesuai dan jangkauan secara global. Untuk gambaran secara sederhana dapat diakses melalui <https://go.undiksha.ac.id/AplikasiTHVC>. Adapun fitur pendukung keunggulan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Fitur Profil

Fitur profil merupakan salah satu fitur yang sangat penting baik bagi

pengrajin, pemilik wisata, ataupun bagi konsumen. Dalam fitur profil, pengguna dapat melihat ataupun mengedit berbagai data pribadi yang berkaitan dengan proses pengaplikasian THVC’S kedepannya.

2. Fitur Konsinyasi

Fitur ini akan memberikan kesempatan bagi para pengrajin di Desa Tigawasa untuk menitipkan produknya ke pengrajin atau pelaku usaha kerajinan terkait dengan menetapkan kerjasama internal antar kedua belah pihak. Sehingga, dalam hal ini pengrajin yang kesulitan dalam memasarkan produk akan dibantu dalam hal mempromosikan produknya melalui perantara pengrajin atau pelaku usaha kerajinan lain yang akan diajak bermitra.

3. Fitur Online Crafts

Sesuai dengan namanya, fitur ini bisa digunakan untuk proses jual beli. Selain itu fitur ini juga akan memberikan edukasi yang mendetail terkait produk-produk kerajinan khas Desa Tigawasa yang mana akan tertera pada setiap menu yang ditampilkan oleh pengrajin yang terdaftar dalam aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC’S). Fitur online crafts ini akan menjelaskan produk-produk apa saja yang dijual melalui deskripsi yang dituliskan pengrajin.

4. Fitur Transaksi

Transaksi merupakan kesepakatan antara pembeli dan penjual untuk menukar barang atau instrumen keuangan. Dalam aplikasi ini fitur transaksi berguna sebagai perekam segala transaksi yang dilakukan baik pembeli atau penjual. Fitur ini dapat memudahkan pengguna dalam melihat barang apa saja yang dibeli dan berapa harga yang harus dibayar ataupun diterima.

5. Fitur Virtual Tourism

Virtual tourism merupakan suatu integrasi antara perkembangan teknologi dengan industri pariwisata. Konsep yang diusung dalam virtual tourism ini adalah pemanfaatan teknologi informasi dan

komunikasi guna meningkatkan daya guna dalam bidang pariwisata, memberikan berbagai jasa layanan pariwisata kepada customers dan membuat penyelenggaraan pemasaran pariwisata lebih mudah diakses dalam bentuk telematika. Dengan adanya fitur ini, pengguna akan dibawa seolah-olah sedang berada di Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali. Bukan itu saja, pengguna juga dapat mengakses dan menikmati produk-produk kerajinan khas di Desa Tigawasa yang terdaftar dalam aplikasi dan dipamerkan secara luas oleh aplikasi ini. Meskipun ditampilkan secara virtual, tetapi diharapkan pesan dan makna dari pariwisata Kabupaten Buleleng, Provinsi Bali dapat disampaikan melalui aplikasi ini. Sehingga pengguna yang tidak bisa berkunjung langsung ke Bali khususnya ke Desa Tigawasa tetap dapat membayangkan gambaran indah berwisata di tempat yang identik dengan kerajinan tangan masyarakat lokal Desa Tigawasa.

6. Fitur Tim Support

Fitur ini berguna untuk membantu pengguna apabila terjadi permasalahan atau kendala dalam pengaplikasian THVC'S. Admin akan membantu dalam menyelesaikan permasalahan dari pengguna melalui fitur ini. Pengguna dapat menghubungi langsung melalui kontak yang tersedia, dengan segera admin akan membantu pengguna.

b) Sasaran Aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC'S)

Sasaran dalam aplikasi Tigawasa High Value Crafts (THVC'S) ini terdiri dari subjek dan objek penelitian. Dimana subjek penelitian dari penelitian ini adalah konsumen atau pengguna aplikasi yang merupakan masyarakat yang berasal dari Bali, Indonesia hingga mancanegara. Sedangkan objek dari penelitian ini merupakan pengrajin, pemilik wisata, dan pelaku usaha di bidang kerajinan tangan di Desa Tigawasa. Dimana dalam perkembangannya kegiatan jual beli kerajinan ini cukup mampu dalam dalam menghidupkan perekonomian masyarakat. Namun, adanya kendala yang terjadi pada proses jual beli produk menyebabkan penjualan

menjadi tersendat.

c) Mekanisme Aplikasi Tigawasa *High Value Crafts* (THVC’S)

Aplikasi THVC’S memiliki mekanisme sebagai berikut:

1. Perencanaan dan Pembuatan Aplikasi THVC’S

Tahap ini menjadi langkah pertama yang harus dilaksanakan. Pembuatan aplikasi tersebut memanfaatkan peran penulis dan beberapa pihak dengan meninjau serta mempertimbangkan mekanisme dan fitur-fitur yang nantinya disediakan. Fitur yang disediakan meliputi fitur profil, fitur konsinyasi, fitur online crafts, dan fitur virtual tourism.

2. Pelaksanaan Sosialisasi Aplikasi oleh Penulis

Tahap kedua yang dilakukan adalah sosialisasi oleh penulis yang mendatangi langsung objek penelitian yang diteliti untuk mensosialisasikan aplikasi digital THVC’S sehingga sektor pengrajin dapat memahami dan mengerti maksud serta tujuan dari pembuatan aplikasi ini.

3. Objek Penelitian Menjalankan Aplikasi THVC’S

Setelah tahap sosialisasi, langkah yang akan dilakukan adalah para pengrajin, para pelaku usaha kerajinan, dan pemilik wisata yang akan berperan sebagai user yang mengelola serta melayani pembelian produk-produk kerajinan serta objek wisata.

4. Konsumen Membeli Produk dan Memanfaatkan Fitur Aplikasi

Pada tahap ini, konsumen dapat mengakses aplikasi THVC’S pada browser yang tersedia di setiap perangkat pengguna, setelah itu konsumen dapat melihat dan menentukan pilihan untuk membeli produk yang ditampilkan pada aplikasi THVC’S. Konsumen juga akan teredukasi melalui deskripsi produk-produk kerajinan khas Desa Tigawasa dan dapat membandingkan harga dari setiap jenis produk. Di samping itu, bagi konsumen mancanegara yang masih takut untuk berkunjung ke Bali namun tetap ingin merasakan atmosfer dan kerajinan khas di salah satu daerahnya, aplikasi THVC’S merupakan rekomendasi yang tepat.

5. Peran Jasa Pengiriman Dalam dan Luar Negeri

Langkah terakhir pada mekanisme aplikasi ini adalah pemanfaatan peran jasa pengiriman dalam/luar negeri untuk mengantarkan berbagai produk yang dipesan konsumen. Jual beli akan dikelola oleh pengrajin atau pelaku usaha.

d) Implikasi Tigawasa *High Value Crafts (THVC’S)* dalam Membantu Perekonomian Masyarakat Desa Tigawasa

- a. Mewujudkan keefektifan dan fleksibilitas masyarakat domestik maupun mancanegara dalam berbelanja online. Hal ini sejalan dengan konsep dari teori sistem informasi yang mana keberadaan sistem informasi pada aplikasi THVC’S dapat memproses informasi terkait untuk dapat mencapai sasaran dan tujuan. Serta sesuai dengan konsep dari teori aplikasi, dimana aplikasi sebagai bentuk digitalisasi segala kegiatan manusia dengan pengembangan lebih praktis dan efisien.
- b. pengrajin, pemilik wisata, dan pelaku usaha kerajinan yang dijalankan oleh masyarakat Bali khususnya Desa Tigawasa, Kabupaten Buleleng mampu mengatasi berbagai problematika yang hadir. Hal ini sesuai dengan konsep dari teori e-commerce yang mana proses transaksi jual beli kerajinan pada aplikasi THVC’S mampu menjangkau jarak yang jauh. Selain itu, konsep pada teori berdaya saing global juga sesuai dengan hal tersebut, yang mana wirausaha dari Desa Tigawasa mampu meningkatkan kualitas produk, memperluas akses penjualan, dan menguasai pemanfaatan teknologi.
- c. Pemilik wisata yang berada di Desa Tigawasa, mampu mempromosikan objek wisata secara virtual guna mengundang daya tarik wisatawan. Bagi para wisatawan aplikasi THVC’S berguna sebagai tempat mencari pertimbangan terkait objek wisata yang akan dituju nantinya secara langsung. Baik dari pihak wisatawan dapat mengakses aplikasi THVC’S kapanpun dan dimanapun. Selain itu, dengan aplikasi ini dapat meningkatkan kemampuan pemanfaatan teknologi.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah disebutkan sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tigawasa Value High Crafts (TVHC's) merupakan sebuah aplikasi yang memanfaatkan teknologi digital guna mewedahi para pengrajin di Desa Tigawasa.
2. Sasaran dalam aplikasi Tigawasa Value High Crafts (TVHC's) ini terdiri dari objek dan subjek penelitian. Objek penelitiannya yakni para pengrajin dan pelaku usaha di bidang kerajinan tangan di Desa Tigawasa. Sedangkan, subjeknya yaitu konsumen atau pengguna aplikasi yang merupakan masyarakat yang berasal dari Bali, Indonesia, hingga mancanegara.
3. Mekanisme dalam aplikasi SATRIYA (Pusat Kerajinan Seraya) terdiri dari lima tahapan diantaranya, (1) Perancangan dan pembuatan aplikasi digital Tigawasa Value High Crafts (TVHC's) (2) Pelaksanaan sosialisasi aplikasi oleh penulis, (3) objek penelitian menjalankan aplikasi Tigawasa Value High Crafts (TVHC's), (4) Konsumen membeli produk dan memanfaatkan fitur aplikasi, (5) Peran jasa pengiriman dalam dan luar negeri.
4. Implikasi dari aplikasi Tigawasa Value High Crafts (TVHC's) terdiri dari mewujudkan keefektifan dan fleksibilitas masyarakat domestik maupun mancanegara dalam berbelanja online dan para pengrajin, pelaku usaha kerajinan, dan pemilik wisata mampu mengatasi berbagai problematika yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Wiriata, G. N., & Andiani, N. D. (2021). Peluang dan Tantangan Pengembangan Souvenir Desa Wisata Berbasis Kerajinan Lokal. *Masyarakat Pariwisata : Journal of Community Services in Tourism*, 2(2), 75–98. Retrieved from <https://journal.stpbandung.ac.id/index.php/mp/article/view/397>

PRODIKSEMA I Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sosial
“Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Sebagai Sumber Pendidikan Karakter Di Era Disrupsi”
24 Mei 2022

Adnyani, N, & Agustini, D 2020, ‘Digitalisasi Sebagai Pemulihan Perekonomian Di Sektor Kerajinan Dalam Mendukung Kebangkitan UMKM Di Provinsi Bali’, Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Media Ganesha FHIS, vol. 1, no. 2, hh. 87-96.

Made, Ida Mulyati (2016) DESAIN YANG KREATIF DAN INOVATIF KERAJINAN ANYAMAN BAMBU DI DESA TIGAWASA BULELENG.

Norjanah, 2014, Jenis-Jenis Penelitian Beserta Contohnya, 2. Sugiyono, 2016, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung, Alfabeta.

Musa, 2017, ‘Optimalisasi Peran Pemerintah dalam Pemberdayaan Masyarakat: Sebuah Tawaran Mengentaskan Kemiskinan’, Jurnal Dakwah dan Pengembangan Sosial Kemanusiaan, vol. 8, no.1, hh. 107-125.

Izha, Jinny 2021, Virtual Tourism: Berwisata Saat Pandemi COVID-19, Kumparan.com, dilihat 15 Agustus 2021, <https://kumparan.com/helloitsjinny/virtual-tourism-berwisatasaat-pandemi-covid-19-1uvm8Air0YL/full>

Virtual Tour, Alternatif Berwisata di Tengah Pandemi Covid-19, 2021, Kemenparekraf/Baparekref RI, dilihat 15 Agustus 2021 https://kemenparekraf.go.id/ragam-pariwisata/Virtual-Tour,-Alternatif-Berwisata-diTengah_Pandemi-COVID_19

Maranti, Estu 2020, Potensi Virtual Tourism Bantu Industri Pariwisata, marketeers.com, dilihat 20 Agustus 2021, <https://www.marketeers.com/potensi-virtual-tourism-bantu-industripariwisata>