

Pembangunan Sistem Toko Kerajinan Tangan Online Berbasis Web untuk Pasar Luar Negeri

by John Doe

Submission date: 27-Nov-2021 11:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 1713304622

File name: Automata_17523183.docx (1.17M)

Word count: 3474

Character count: 22024

Pembangunan Sistem Toko Kerajinan Tangan Online Berbasis Web untuk Pasar Luar Negeri

Ivanda Wahid Annafi
Jurusan Informatika
Universitas Islam Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
17523183@students.uii.ac.id

Irving V. Papatungan
Jurusan Informatika
Universitas Islam
Indonesia
Yogyakarta, Indonesia
irving@uui.ac.id

Abstract—Salah satu daerah di Indonesia yang terkenal dengan budayanya adalah Daerah Istimewa Yogyakarta. Nilai – nilai budaya Jawa dari daerah ini dapat kita lihat pada kerajinan tangan yang dibuat oleh pengrajin asal Yogyakarta dan sekitarnya. Kerajinan tangan ini memiliki ciri khas tersendiri yang membuatnya kaya akan nilai budaya. Kerajinan tangan ini tidak hanya diminati oleh pasar dalam negeri saja, tetapi juga sangat diminati oleh pasar luar negeri. Diekspornya kerajinan tangan ini menunjukkan besarnya potensi yang dimiliki oleh kerajinan tangan asal Yogyakarta ini. Dengan maksud membantu mensejahterakan para pengrajin dengan cara memaksimalkan ekspor produk kerajinan tangan ini maka dibuatlah rancangan bisnis bernama JavaHands. JavaHands adalah sebuah sistem toko kerajinan tangan online berbasis web yang berkerja sama dengan para pengrajin untuk dapat meraih calon pembeli di luar negeri. Sistem ini dibuat dengan menggunakan pendekatan *design thinking* yang berfokus kepada permasalahan – permasalahan yang dialami oleh para pengrajin dan calon pembeli di luar negeri. Pembangunan sistem ini melewati berbagai tahapan dalam *design thinking* yaitu *emphatize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *test* yang memudahkan peneliti dalam mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh calon pengguna dan memberikan solusi – solusi terbaik sesuai dengan permasalahan yang ada.

Kata kunci—kerajinan tangan, ekspor, website, JavaHands, *design thinking*

I. PENDAHULUAN

Daerah Istimewa Yogyakarta atau D.I.Y adalah provinsi spesial di Indonesia yang terkenal dengan budayanya. Tidak hanya terkenal di dalam negeri, budaya Yogyakarta juga terkenal hingga ke manca negara. Salah satu contoh nilai – nilai budaya ini dapat kita lihat dari kerajinan tangan yang dibuat oleh para pengrajin yang berasal dari Yogyakarta dan sekitarnya. Kerajinan tangan ini memiliki ciri khas tersendiri karena dibuat dengan tangan terampil pengrajin menggunakan bahan – bahan organik seperti bambu, rotan, kayu, eceng gondok, kulit, dan lain – lain. Kerajinan tangan ini dapat ditemukan di hampir semua tempat wisata yang tersebar di D.I.Yogyakarta dan sekitarnya.

Kerajinan tangan buatan pengrajin Yogyakarta ini tidak hanya diminati di dalam negeri, tetapi juga diminati oleh pasar luar negeri dengan diekspornya produk – produk kerajinan tangan buatan pengrajin Yogyakarta ini ke berbagai penjuru dunia seperti Eropa, Amerika, dan Cina. Dengan ketersediaan bahan mentah yang melimpah di Indonesia menunjukkan potensi yang sangat tinggi untuk produk kerajinan tangan asal Yogyakarta ini bersaing di pasar dunia. Sangat disayangkan jika potensi yang sangat tinggi ini tidak dimaksimalkan dengan baik. Dengan menjual produk – produk kerajinan tangan ini ke luar negeri diharapkan harga dari produk – produk kerajinan tangan ini meningkat dan dapat meningkatkan kesejahteraan para pengrajin. Meskipun terlihat

menggiurkan, faktanya untuk mengeksport produk kerajinan tangan ke luar negeri tidaklah mudah. Dibutuhkan banyak langkah yang harus dilakukan oleh pengrajin untuk mengeksport produknya ke luar negeri, seperti mengurus legalitas, mengurus berbagai dokumen dan sertifikat, mencari logistik yang kompeten, dan yang tersulit adalah mencari pembeli atau importir yang berminat untuk membeli produk kerajinan mereka. Permasalahan yang dihadapi para pengrajin adalah banyak eksportir yang membeli produk mereka dengan harga murah untuk dijual di luar negeri dengan harga tinggi tetapi para pengrajin ini tidak mendapatkan keuntungan dari penjualan produk mereka di luar negeri sehingga keuntungan untuk para pengrajin tidak dapat dimaksimalkan.

Pada tahun 2020 seluruh dunia tengah menghadapi pandemi Covid-19 yang sangat berdampak kepada industri kerajinan tangan mengakibatkan menurun drastisnya permintaan produk dari dalam negeri. Hal ini disebabkan oleh penutupan tempat – tempat wisata sehingga banyak dari stok pengrajin ini yang tidak terjual. Pada saat ini kegiatan ekspor telah berjalan normal tetapi tidak dengan wisata di dalam negeri yang masih dibatasi dikarenakan pandemi Covid-19 yang belum selesai. Kurangnya penyerapan produk dari pengrajin ini menyebabkan banyak pengrajin yang merugi bahkan hingga gulung tikar. Kami berupaya untuk membantu para pengrajin asal D.I.Yogyakarta untuk dapat memaksimalkan penjualan keluar negeri agar dapat membantu meningkatkan kesejahteraan para pengrajin itu sendiri.

Untuk membantu para pengrajin dengan memaksimalkan ekspor produk kerajinan tangan asal Yogyakarta ini kami menilai bahwa diperlukan sebuah platform atau sistem penjualan online berbasis web untuk memasarkan produk kerajinan tangan ini pasar luar negeri yang dapat diakses oleh berbagai macam device oleh para calon pembeli, kapanpun, dimanapun. Kami berharap dengan adanya sistem toko online ini, para pengrajin asal Yogyakarta dapat meraih para pembeli yang berada di luar negeri.

II. KAJIAN PUSTAKA

Dalam merancang dan membangun sebuah sistem terdapat beberapa pilihan pendekatan. Penulis akan membahas dua jurnal penelitian yang menggunakan pendekatan berbeda dalam merancang dan membangun sebuah sistem beserta alasan kenapa memilih satu pendekatan yang akan digunakan dalam membangun sistem toko kerajinan tangan online berbasis web yang akan dibangun oleh penulis.

Penelitian yang dilakukan oleh Dimas Prasetya Caesar, 2020 menggunakan pendekatan dengan metode waterfall dalam membangun sistem informasi manajemen layanan antrian pasien di rumah sakit UAD. Waterfall merupakan proses pembangunan sebuah sistem perangkat lunak secara sistematis dan urut. Metode waterfall memiliki diawali dengan

3

tahap analisis kebutuhan, perancangan, implementasi, serta pengujian sistem, metode ini dapat digunakan dengan maksimal disaat calon pengguna dapat mengkomunikasikan kebutuhannya dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Amrullah Sidiq, 2020 menggunakan pendekatan dengan metode *design thinking* dalam merancang aplikasi manajemen penanganan barang bukti digital. Metode *design thinking* termasuk metode baru dalam memecahkan permasalahan yang ada. *Design thinking* berfokus kepada permasalahan yang dialami oleh calon pengguna dengan cara mencari solusi dengan berbagai sudut pandang yang berbeda. Metode ini bersifat berfokus kepada riset permasalahan calon pengguna (*user-centered*), menggunakan *brainstorming* untuk mencari solusi yang bervariasi (*highly crative*), melakukan pengujian dan mendapat feedback dari pengguna untuk memperbaiki sistem (*hands on*), sehingga mendapatkan hasil atau produk yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna (*iterative*).

Kedua metode ini memiliki persamaan yaitu di dalam tahapannya sama – sama dilakukan tahap menganalisis kebutuhan, perancangan solusi, dan pengujian, tetapi metode *design thinking* memiliki keunggulan yaitu berusaha menciptakan solusi yang berpusat kepada pengguna sehingga menghasilkan solusi atau produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada pembangunan sistem toko kerajinan tangan online berbasis web, dipilih pendekatan dengan metode *design thinking* dikarenakan keunggulan yang dimilikinya. Proses pembangunan sistem toko kerajinan tangan online ini dibangun berdasarkan pemahaman secara menyeluruh mengenai permasalahan yang dirasakan oleh para calon pengguna melalui pengamatan langsung untuk mengetahui kebutuhan dan keinginan calon pengguna sehingga dihasilkan solusi atau produk yang diinginkan.



Gambar 1. Tahapan – Tahapan dalam Metode *Design Thinking*

Menurut (Ravi Mahfunda, 2019) di dalam metode *design thinking*, yaitu :

A. *Emphatize*

Metode *design thinking* bersifat *user-centered* yang memusatkan pembangunan sistem berdasarkan permasalahan yang dialami oleh pengguna. Tahapan ini bertujuan untuk menggali informasi dari calon pengguna agar peneliti dapat memahami dan mendapatkan sudut pandang yang sama dengan calon pengguna.

B. *Define*

Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan yang terjadi berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan di dalam tahap *emphatize*. Permasalahan inilah yang akan menjadi tujuan dalam pembangunan suatu sistem

C. *Ideate*

Tahapan ini bertujuan untuk mencari dan menemukan solusi – solusi terbaik dari permasalahan yang telah diidentifikasi, sehingga menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan calon pengguna.

D. *Prototype*

Tahapan ini bertujuan untuk merealisasikan rancangan – rancangan solusi yang telah dihasilkan pada tahap *ideate*. Pada tahapan ini *prototype* Diujicobakan untuk mencari tahu apakah ide atau solusi yang dipilih sudah sesuai dengan permasalahan yang ada..

E. *Test*

Tahapan ini bertujuan untuk melihat secara langsung reaksi dari calon pengguna saat mencoba produk atau solusi yang telah diberikan. Pada tahap ini, ulasan dari pengguna sangat diperlukan sebagai panduan untuk mengembangkan produk.

III. METODE PENELITIAN

A. *Emphatize*

Tahap *emphatize* dilakukan untuk menggali informasi dari calon pengguna, oleh karena itu peneliti melakukan observasi kepada calon pengguna terkait permasalahan, kebutuhan, dan keinginan dari calon pengguna. Tahapan ini dilakukan oleh peneliti dengan cara wawancara terstruktur kepada sembilan orang yang berkaitan dengan kegiatan ekspor dan atau bidang kerajinan tangan mengenai informasi kebutuhan dan keinginan terhadap ekspor kerajinan tangan. Wawancara ini dilakukan sebanyak dua kali, yang pertama dilakukan untuk mewawancarai eksportir dan pengrajin kerajinan tangan yang berdomisili di Yogyakarta dan sekitarnya.

TABLE I. DAFTAR KRITERIA NARASUMBER WAWANCARA TAHAP PERTAMA

No	Kriteria
1	Pria atau wanita yang berkeaitan dengan kegiatan ekspor dan atau industri kerajinan tangan
2	Berasal dari wilayah D.I.Yogyakarta dan sekitarnya
3	Dapat menggunakan dan mengerti teknologi
4	Sedang mencari cara untuk mengekspor produknya atau sudah pernah melakukan ekspor produk kerajinan tangan.

TABLE II. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA TAHAP PERTAMA

No	Pertanyaan
1	Apakah anda pernah melakukan kegiatan ekspor dan atau bekerja pada industri kerajinan tangan ?
2	Bagaimana penjualan produk kerajinan tangan akhir – akhir ini ?
3	Bagaimana cara anda memasarkan produk anda ?
4	Bagaimana jika terdapat website <i>online shop</i> yang dapat membantu anda untuk memasarkan produk kerajinan tangan anda ke luar negeri ?
5	Apakah anda mengetahui adanya website yang menjual produk kerajinan tangan ke luar negeri ?
6	Jika ada, apa kelebihan dan kekurangan dari website tersebut ?

7	Fitur apa saja yang anda harapkan dari website toko online kerajinan tangan ?
8	Apa yang anda harapkan dari website toko kerajinan tangan online jika bekerja sama dengan anda ?

Wawancara kedua dilakukan untuk mewawancarai calon pembeli dari luar negeri.

TABLE III. DAFTAR KRITERIA NARASUMBER WAWANCARA TAHAP KEDUA

No	Kriteria
1	Pria atau wanita yang berprofesi sebagai importir.
2	Tidak berasal dari Indonesia
3	Dapat menggunakan dan mengerti teknologi
4	Tertarik atau Sedang mencari cara atau pernah membeli produk dari Indonesia (mengimpor)

TABLE IV. DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA TAHAP KEDUA

No	Pertanyaan
1	Do you ever bought or imported products from Indonesia ?
2	Do you ever heard about Indonesian handicraft products that have high on culture value ?
3	Are you interested to buy or import the handicraft products from Indonesia to your country ?
4	What if there is a website that sells handicraft products from Indonesia ?
5	Do you know one of them ?
6	What are the advantage and disadvantage of that websites ?
7	What feature that you want from this website ?
8	What make you feel safe when shopping on a website ?

B. Define

Setelah mengumpulkan data dan informasi pada tahap *emphatize*, peneliti akan menganalisis dan melakukan identifikasi permasalahan dari data yang telah didapatkan dengan cara mengobservasi hasil wawancara yang telah dilakukan dan mengklasifikasikan permasalahan – permasalahan yang ada, apakah terdapat permasalahan yang membutuhkan solusi yang kemudian solusi dari permasalahan ini akan dijadikan tujuan untuk membangun suatu sistem.

C. Ideate

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan *brainstorming* bersama tim untuk mendiskusikan ide – ide yang diberikan oleh seluruh anggota tim agar didapatkan solusi terbaik dari setiap permasalahan.

D. Prototype

Pada tahap ini, peneliti akan membuat *prototype* dari solusi – solusi yang telah dipilih pada tahap *ideate*. *Prototype* ini dimaksudkan sebagai visualisasi dari solusi – solusi yang ditawarkan oleh tim peneliti. Pada penelitian ini *prototype* yang dibuat oleh peneliti berjenis *implementation prototype* yang dapat digunakan untuk menguji desain, fungsi, dan kegunaan sekaligus.

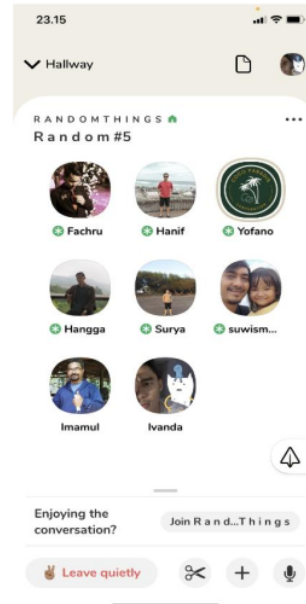
E. Test

Pada tahap ini, peneliti akan melakukan pengujian terhadap *prototype* sistem kepada calon pengguna sesuai dengan kriteria yang ada pada tahap *emphatize*. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana respon calon pengguna terhadap sistem yang akan dibangun oleh peneliti, apakah sistem ini sudah sesuai dengan keinginan calon pengguna atau belum. Nantinya calon pengguna akan memberikan feedback yang akan menjadi tolak ukur untuk mengembangkan sistem ini kedepannya.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Emphatize

Pada tahap ini dilakukan dua tahap wawancara. Wawancara tahap pertama dilakukan dengan mewawancarai tujuh orang pada tanggal 13 Oktober 2021 melalui aplikasi Clubhouse yang bertujuan untuk mewawancarai eksportir dan pengrajin kerajinan tangan yang berdomisili di Yogyakarta dan sekitarnya. Wawancara kedua dilakukan dengan mewawancarai 5 orang pada tanggal 16 Oktober 2021 dengan tujuan mewawancarai calon pembeli dari luar negeri.



Gambar 2.. Wawancara tahap pertama melalui aplikasi Clubhouse

TABLE V. INTI PERMASALAHAN

No	Permasalahan
1	Para pengrajin ingin mengekspor produknya tapi tidak mengetahui caranya.
2	Calon pengguna menginginkan platform yang dapat memasarkan produk kerajinan tangan asal Yogyakarta ke luar negeri.
3	Pengrajin menginginkan sistem pembagian keuntungan yang adil
4	Calon pengguna menginginkan variasi produk

5	Calon pengguna menginginkan platform yang mudah digunakan (<i>user friendly</i> dan memiliki fitur – fitur yang mempermudah mereka dalam berbelanja..
6	Calon pengguna menginginkan keamanan saat berbelanja di platform tersebut.

B. Define

Setelah mengumpulkan data dan informasi pada tahap *emphatize*, peneliti akan menganalisis dan melakukan identifikasi permasalahan dari data yang telah didapatkan dengan cara mengobservasi hasil wawancara yang telah dilakukan dan mengklafisikasikan permasalahan – permasalahan yang ada, Klasifikasi dari permasalahan – permasalahan dapat dilihat pada tabel berikut.

TABLE VI. KLASIFIKASI PERMASALAHAN

No	Permasalahan	Klasifikasi
1	Para pengrajin ingin mengekspor produknya tapi tidak mengetahui caranya.	Sistem yang diinginkan oleh calon pengguna.
2	Calon pengguna menginginkan platform yang dapat memasarkan produk kerajinan tangan asal Yogyakarta ke luar negeri.	
3	Pengrajin menginginkan sistem pembagian keuntungan yang adil	
4	Calon pengguna menginginkan variasi produk	Fitur - fitur yang diinginkan
5	Calon pengguna menginginkan platform yang mudah digunakan (<i>user friendly</i> dan memiliki fitur – fitur yang mempermudah mereka dalam berbelanja..	
6	Calon pengguna menginginkan keamanan saat berbelanja di platform tersebut.	Sistem pembayaran dan keamanan

C. Ideate

Pada tahap ini, peneliti melakukan *brainstorming* bersama tim untuk mendiskusikan ide – ide yang diberikan oleh seluruh anggota tim agar didapatkan solusi terbaik dari setiap permasalahan. Solusi dari permasalahan – permasalahan yang telah diidentifikasi terdapat di dalam tabel berikut ini.

TABLE VII. PERMASALAHAN DAN SOLUSINYA

No	Permasalahan	Solusi
1	Para pengrajin ingin mengekspor produknya tapi tidak mengetahui caranya.	Membangun sebuah sistem yang dapat membantu pengrajin untuk memasarkan

2	Calon pengguna menginginkan platform yang dapat memasarkan produk kerajinan tangan asal Yogyakarta ke luar negeri.	produknya ke luar negeri dengan sistem pembagian keuntungan yang menguntungkan bagi para pengrajin.
3	Pengrajin menginginkan sistem pembagian keuntungan yang adil	
4	Calon pengguna menginginkan variasi produk	Memberikan banyak variasi produk kerajinan tangan yang dapat dipilih oleh pembeli.
5	Calon pengguna menginginkan platform yang mudah digunakan (<i>user friendly</i> dan memiliki fitur – fitur yang mempermudah mereka dalam berbelanja..	Mendesain UI/UX dengan baik sehingga mudah digunakan oleh pembeli dan memberikan berbagai fitur yang membantu para calon pembeli.
6	Calon pengguna menginginkan keamanan saat berbelanja di platform tersebut.	Memberikan metode pembayaran yang aman kepada calon pembeli. Meyakinkan calon pembeli dengan perusahaan yang legal dan terdaftar di Indonesia.

Fitur – fitur yang akan diberikan di dalam website JavaHands antara lain :

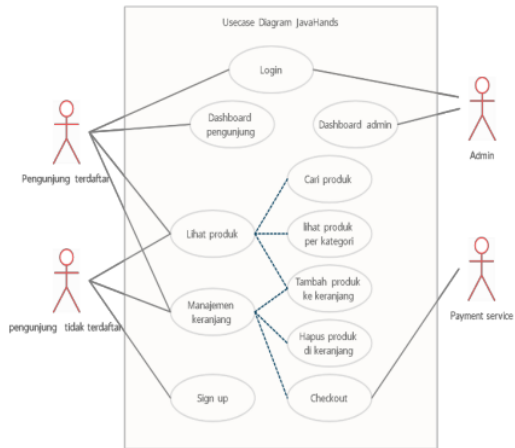
- Deskripsi produk dicantumkan sedetail mungkin berserta informasi harga, berat, dan dimensi sehingga pembeli yakin dengan produk yang akan dibeli.
- Fitur tracking produk yang telah dibeli dengan memberikan keterangan dan nomor resi jika produk telah dikirim.
- Fitur pencarian dan pengkategorian produk.
- Fitur Filter produk.
- Fitur Chat admin jika pembeli ingin menanyakan sesuatu.
- Fitur riwayat pemesanan.
- Fitur review dan penilaian.

Untuk merancang berbagai fitur yang akan diberikan pada website JavaHands, peneliti akan melakukan perancangan site map, User flow, dan database terlebih dahulu.

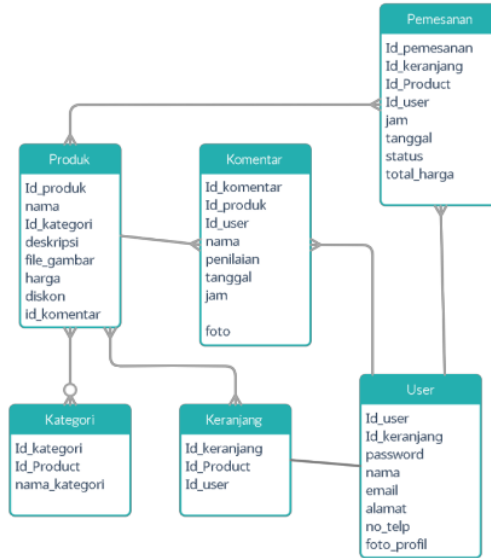
1) Usecase diagram

Usecase diagram adalah sebuah diagram yang dapat membantu developer untuk mengetahui kebutuhan fungsional dan tujuannya dalam membangun suatu sistem.

Usecase diagram adalah penggambaran dari hubungan antara pengguna dan sistem yang dirancang. Terdapat beberapa komponen utama dari *usecase* diagram yaitu aktor, sistem, dan usecase. Terdapat pula berbagai garis yang menunjukkan hubungan antara komponen satu dengan yang lain. Pada penelitian ini peneliti menggunakan *tools* Creately untuk membantu dalam membuat diagram *usecase* yang hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



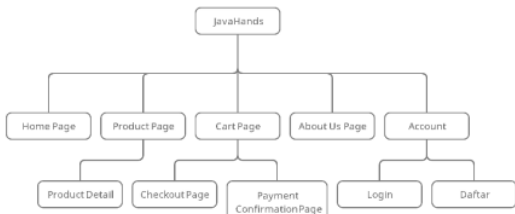
Gambar 3. Usecase Diagram dari JavaHands



Gambar 5. Sitemap JavaHands

2) Site map

Site map adalah gambaran sederhana dari suatu sistem yang akan dibangun. Ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam memberikan gambaran halaman – halaman dan mengetahui alur – alur halaman dari sebuah sistem. Peneliti membuat rancangan sitemap menggunakan tools Creately yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



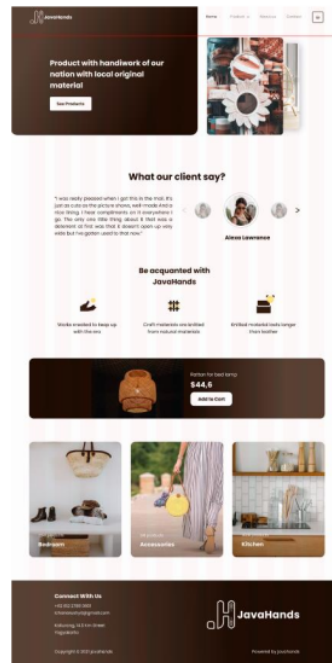
Gambar 4. Sitemap JavaHands

3) Entity relationship diagram.

ERD atau *Entity Relationship Diagram* adalah salah satu jenis diagram yang bersifat lebih struktural dan biasanya dimanfaatkan untuk merancang sebuah database. Di dalam ERD terdapat beberapa komponen yang akan memvisualisasikan informasi – informasi penting. Di dalam proses merancang database, diagram ini menunjukkan hubungan antar entitas atau objek beserta atribut – atribut yang dimilikinya secara detail. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan tools Creately untuk membuat ERD yang hasilnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini.

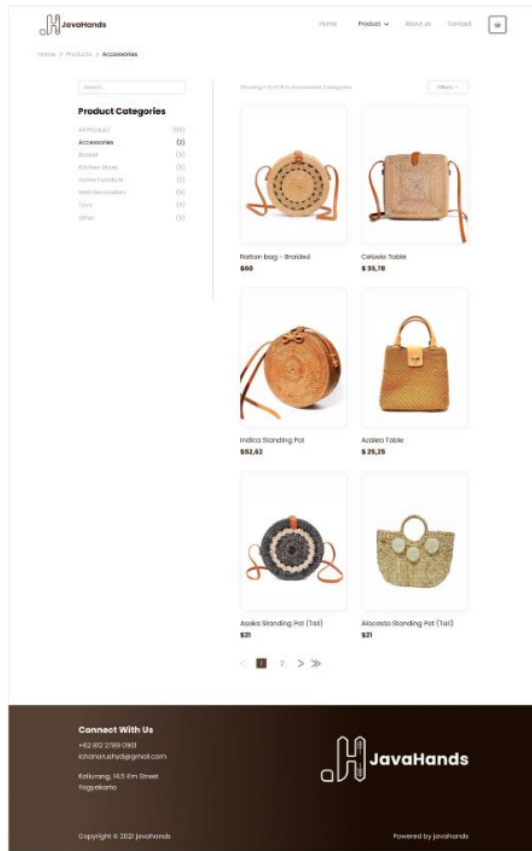
D. *Prototype*

Pada tahap ini peneliti membuat *prototype sistem* berdasarkan rancangan yang telah dibuat. Jenis *prototype* yang digunakan pada penelitian kali ini adalah *implementation prototype*, yang mana adalah jenis *prototype* yang dapat sekaligus menguji desain, fungsi, dan kegunaan sistem. Hasil dari tahap *prototype* dapat dilihat di bawah ini.



Gambar 6. Halaman Home dari Javahands

Pada gambar 4.4 menampilkan halaman home dari Javahands yang akan ditampilkan saat pengunjung membuka website.



Gambar 7. Halaman *Products* dari Javahands

Halaman ini merupakan halaman produk yang menampilkan produk – produk kerajinan tangan yang dijual di dalam JavaHands. Terdapat fitur pencarian, filter, dan pengkategorian produk yang memudahkan pengunjung dalam memilih produk yang disukai.

E. Test

Setelah selesai membuat *prototype*, tahap berikutnya yang harus dilakukan adalah menguji *prototype* yang telah dibuat sebelumnya. *Prototype* ini akan diujicobakan kepada calon pengguna, setelah itu pengujian memberikan feedback yang akan digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan sistem untuk menjadi lebih baik lagi.

1) Pengujian desain

TABLE VIII. HASIL PENGUJIAN DESAIN

No	Desain	Hasil Pengujian
1	Keseluruhan desain	Pemilihan tema color, font, dan logo, serta peletakan gambar

		sudah cukup baik. Tetapi perlu memperhatikan <i>Align text</i> yang kurang konsisten
2	Halaman About us	Margin paragraf sebaiknya lurus
3	Kategori Produk	Sebaiknya diberikan fitur scrolling
4	Pemilihan produk	Sebaiknya diberikan fitur masukkan ke keranjang tanpa perlu melihat deskripsi produk
5	Halaman Cart dan Checkout	- Penempatan shipping sebaiknya dilakukan di dalam rincian pembayaran - Memberikan fitur pilih metode shipping dan payment dalam rincian pembayaran

2) Pengujian fungsionalitas

Pengujian Fungsionalitas menggunakan metode *Black Box*. Pada metode ini, pengujian dilakukan dengan cara menguji semua fitur yang terdapat di dalam sistem. Hasil dari pengujian tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

TABLE IX. HASIL PENGUJIAN FUNGSIONALITAS

No	Fitur	Hasil Pengujian
1	Halaman home berhasil menampilkan yang diinginkan (gambar, sampel produk, kategori produk, promo, dan lain- lain)	Berhasil
2	Halaman produk dapat berfungsi dan menampilkan keseluruhan produk.	Berhasil
3	Fitur pencarian produk	Berhasil
4	Fitur filter produk	Berhasil
5	Fitur menampilkan produk berdasarkan kategori	Berhasil
6	Menambahkan produk ke dalam keranjang	Berhasil
7	Menambah dan mengurangi jumlah suatu produk di dalam keranjang	Berhasil
8	Fitur <i>checkout</i> (Menghitung total harga, berat, dan biaya pengiriman)	Berhasil
9	Fitur rekomendasi produk.	Berhasil
10	Fitur memilih metode pembayaran dan pengiriman.	Berhasil
11	Fitur membuat dan menghapus review dan penilaian pada suatu produk	Berhasil
12	Fitur login dan daftar	Berhasil
13	Fitur melihat riwayat pesanan bagi pengguna terdaftar	Berhasil
14	Fitur Melihat keranjang untuk pengguna terdaftar	Berhasil

15	Fitur dashboard admin yang dapat melihat detail pesanan	Berhasil
16	Fitur melihat status pesanan	Berhasil
17	Fitur chat admin	Berhasil
18	Fitur konfirmasi pembayaran	Berhasil
19	Fitur dashboard pengunjung terdaftar	Berhasil
20	Fitur melihat review dan penilaian pada suatu produk	Berhasil

3) Pengujian Usability

Pengujian *Usability* dilakukan dengan cara meminta responden untuk menggunakan *prototype* sistem yang telah dibangun kemudian mengisi kuisioner yang telah disiapkan. Kuisioner ini digunakan untuk tingkat *usability* dari sistem. Pengukuran ini menggunakan skala *Libert* dimana terdapat lima kategori penilaian yaitu (1) Sangat tidak setuju, (2) tidak setuju, (3) netral, (4) setuju, dan (5) sangat setuju. Pertanyaan yang akan diberikan kepada responden merujuk pada jurnal berjudul "Sistem Informasi Manajemen Layanan Antrian Pasien di Rumah Sakir UAD" (Dimas Prasetya Caisar, 2020) dan artikel berjudul "Cara menggunakan *System Usability Scale (SUS)* pada Pengujian *Usability*" (Edi Susilo, 2019). Hasil pengujian dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

TABLE X. DAFTAR KUISIONER PENGUJIAN USABILITY

No	Pertanyaan
1	Apakah aplikasi ini dapat membantu anda ?
2	Apakah aplikasi ini sulit untuk digunakan ?
3	Apakah aplikasi ini <i>user friendly</i> ?
4	Apakah alur dari aplikasi ini sulit untuk dipahami ?
5	Apakah anda dapat memahami aplikasi ini dengan cepat ?
6	Apakah anda mengalami hambatan dalam menggunakan aplikasi ini ?
7	Apakah anda merasa tidak perlu untuk membiasakan diri terlebih dahulu saat sedang menggunakan sistem ini ?
8	Apakah fitur – fitur yang diberikan kurang membantu anda dalam menggunakan aplikasi ini ?
9	Apakah fitur – fitur yang disediakan berfungsi secara optimal ?
10	Apakah anda tidak tertarik menggunakan aplikasi ini lagi ?

Pertanyaan – pertanyaan ini akan diberikan kepada responden setelah mereka mencoba menggunakan *prototype* sistem yang telah dibangun. Nantinya hasil pengujian tersebut akan dihitung menggunakan rumus untuk mendapatkan nilai *SUS* di bawah ini

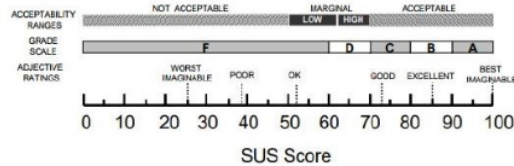
$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

\bar{x} = skor rata-rata
 $\sum x$ = jumlah skor *SUS*
 n = jumlah responden

TABLE XI. DAFTAR KUISIONER PENGUJIAN USABILITY

Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	38	95
2	4	2	4	2	4	2	4	2	2	2	28	70
3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	28	70
4	4	2	4	2	4	3	4	2	4	2	31	78
5	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
6	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	34	85
7	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	29	73
8	4	3	4	3	4	2	4	3	2	3	32	80
9	3	3	3	3	4	2	4	3	3	3	31	78
10	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	21	53
11	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
12	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	29	73
13	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39	98
14	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
15	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75
16	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	37	93
17	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	32	80
18	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	35	88
19	2	2	2	2	3	3	3	2	3	2	24	60
20	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	32	80
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											78	

Hasil dari pengujian *usability* yang telah dilakukan mendapatkan nilai 78 yang mana termasuk kategori *good* yang artinya secara *usability* sistem dapat diterima dan layak.



Gambar 8. Pengukuran nilai *SUS*

V. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yang peneliti lakukan ini memiliki tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk memberikan solusi dari permasalahan yang terjadi pada bidang ekspor produk kerajinan tangan. Penelitian ini melakukan pendekatan dengan metode *design thinking* untuk mengembangkan sistemnya. Metode ini sangat cocok untuk memahami permasalahan calon pengguna sehingga solusi yang ditawarkan sesuai dan dapat dijadikan ide bisnis yang potensial. Metode ini memiliki lima tahapan yaitu *emphatize*, *ideate*, *define*, *prototype*, dan *test*. Solusi dari permasalahan yang terdapat di dalam penelitian kali ini adalah membangun sebuah sistem toko kerajinan tangan online berbasis web yang nantinya dapat membantu untuk memasarkan produk kerajinan tangan buatan pengrajin asal Yogyakarta ke pasar dunia.

Tentunya masih terdapat beberapa kekurangan di alam mengembangkan sistem ini dari sisi desain, fungsionalitas, dan usibilitas. Semua *feedback* yang diberikan oleh responden setelah mencoba sistem akan dijadikan acuan untuk mengembangkan aplikasi ini kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Mahfunda, R. (2019). Apa Itu Design Thinking. Retrieved November 25, 2021, from <https://medium.com/design-jam-indonesia/apa-itu-design-thinking-63c8416c9dd0>.

[2]

Pembangunan Sistem Toko Kerajinan Tangan Online Berbasis Web untuk Pasar Luar Negeri

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

2%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.uii.ac.id Internet Source	1%
2	123dok.com Internet Source	1%
3	repository.ub.ac.id Internet Source	1%
4	eprints.ums.ac.id Internet Source	1%
5	doku.pub Internet Source	1%
6	www.scribd.com Internet Source	<1%
7	infoduit.com Internet Source	<1%
8	docobook.com Internet Source	<1%
9	ejournal.feunhasy.ac.id Internet Source	<1%

10	medium.com Internet Source	<1 %
11	www.coursehero.com Internet Source	<1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	<1 %
13	jengaahchubby.blogspot.com Internet Source	<1 %
14	myzmedu.wordpress.com Internet Source	<1 %
15	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	<1 %
16	repository.universitasbumigora.ac.id Internet Source	<1 %
17	www.kaorinusantara.or.id Internet Source	<1 %
18	dspace.uii.ac.id Internet Source	<1 %
19	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	<1 %
20	eprints.uny.ac.id Internet Source	<1 %
21	Santi Riana Dewi, Andari Andari, Martina Rahmawati Masitoh. "Peran Pelatihan Dan	<1 %

Workshop Bagi Peningkatan Motivasi, Inovasi
Dan Kreativitas Pada Umkm Kerajinan Tangan
Dari Manik-Manik", KAIBON ABHINAYA :
JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT, 2019
Publication

Exclude quotes On

Exclude matches Off

Exclude bibliography On