



## PEMANFAATAN E-COMMERCE BERBASIS ANDROID DAN DIGITAL BRANDING PADA UKM HAMZAH COLLECTION JEMBER

Bekti Maryuni Susanto<sup>1</sup>, Ery Setiyawan Jullev Atmadji<sup>2</sup>, Nanik Anita Mukhlisoh<sup>3</sup>

*Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember  
Jl. Mastrip Kotak Pos 164 Jember Jawa Timur, Indonesia*

<sup>1</sup>bekti@polije.ac.id

<sup>2</sup>setiyawanjullev@gmail.com

<sup>3</sup>anita07nur@gmail.com

### Abstrak

Hamzah Collection adalah sebuah UKM perdagangan fashion di Kabupaten Jember yang sudah berjalan sejak tahun 2010. Selama ini pengelolaan barang dagangan sering mengalami kesalahan dikarenakan pencatatan stok barang masih dilakukan menggunakan tulisan tangan. Berdasarkan pemikiran diatas maka tim pengabdian pada masyarakat bermaksud mengadakan kegiatan Pemanfaatan Teknologi Informasi pada bidang e-commerce, dengan Tema Kegiatan “Pemanfaatan E-Commerce Berbasis Android dan Digital Branding Pada UKM Hamzah Collecion Jember”. Melalui kegiatan ini diharapkan UKM Hamzah Collection, mampu memaksimalkan aplikasi teknologi informasi khususnya berbasis Android dan memanfaatkan teknologi tersebut dalam menyediakan informasi yang akurat serta meningkatkan market share. Pengembangan aplikasi e-commerce berbasis android dimulai dengan pembuatan desain sistem berdasarkan hasil survey kebutuhan pengguna pada tahapan sebelumnya. Aplikasi yang dibuat berbasis android dengan memanfaatkan web service pada sisi server. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui usability dari aplikasi yang digunakan. Pengukuran usability menggunakan Use Questionnaire. Berdasarkan hasil pengukuran menunjukkan tingkat usefulness, easy of use, ease of learning dan satisfaction cukup memuaskan.

Kata Kunci— Pilih maksimum lima kata kunci atau frase yang diurutkan menurut abjad, dan dipisahkan dengan koma.

### I. PENDAHULUAN

Hamzah Collection adalah sebuah UKM perdagangan fashion di Kabupaten Jember yang sudah berjalan sejak tahun 2010. Selama ini pengelolaan barang dagangan sering mengalami kesalahan dikarenakan pencatatan stok barang masih dilakukan menggunakan tulisan tangan. Berdasarkan wawancara dengan pemilik usaha, selama tahun 2018 terjadi kesalahan pencatatan stok barang sebanyak 20 kali. Update stok barang juga tidak bisa dilakukan secara cepat sehingga informasi ke pelanggan menjadi lama. Selain itu jangkauan pemasaran hanya terbatas di Kabupaten Jember saja.

Industri teknologi informasi melihat kegiatan e-commerce sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (e-business) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (supply chain management), pemasaran elektronik (e-marketing), atau pemasaran online (online marketing), pemrosesan transaksi online (online transaction processing), pertukaran data elektronik (electronic data interchange /EDI) dan lain-lain.

E-commerce merupakan bagian dari e-business, di mana cakupan e-business lebih luas, tidak hanya sekedar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan

www, e-commerce juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (databases), surat elektronik (e-mail), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-dagang ini.

Smartphone adalah telepon yang memiliki fungsi yang sama dengan telepon genggam biasa tetapi memiliki beberapa fungsi tambahan seperti internet aktif (internet-enabled), membantu mengatur informasi personal seperti kalender, buku agenda, buku alamat, kalkulator dan catatan, menerima atau mengirim email dan mengakses web. Banyak smartphone yang menawarkan berbagai aplikasi seperti aplikasi pengolah kata (word processing), spreadsheet dan permainan.

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra pada UKM Hamzah Collection, meliputi beberapa permasalahan diantaranya ;

- Informasi penjualan yang tidak akurat, sering terjadi kesalahan dalam hal pencatatan inventory dan update stok barang.
- Jangkauan pemasaran (market share) terbatas hanya di lingkup Kabupaten Jember.
- Banyak barang yang tercecer diakibatkan oleh sistem inventory barang dan pemesanan yang kurang tertata dengan baik.
- Respon yang kurang cepat jika ada pemesanan dari calon pembeli karena karyawan harus melihat dulu stok persediaan secara langsung.

## II. METODE KEGIATAN

Berdasarkan penjabaran masalah mitra yang telah diuraikan, maka solusi yang ditawarkan untuk memecahkan masalah tersebut adalah :

### 1. Pembuatan aplikasi e-commerce berbasis Android

Aplikasi e-Commerce berbasis Android yang dikembangkan terdiri dari dua versi. Versi yang pertama untuk pengguna penjual dan versi yang kedua dari pengguna calon pembeli dan pembeli. Untuk dapat menggunakan aplikasi ini pengguna harus login terlebih dahulu, baik penjual maupun pembeli. Aplikasi ini memanfaatkan web service untuk komunikasi dari smartphone ke server. Untuk itu diperlukan domain dan hosting untuk menempatkan web service. Calon pembeli dapat melihat-lihat jenis-jenis baju yang tersedia kemudian memilih sesuai yang diinginkan. Aplikasi akan memberitahukan kepada penjual bahwa ada pemesanan barang yang dilakukan oleh pembeli dengan memberikan push notification. Penjual dapat melihat pemesanan yang dilakukan oleh calon pembeli. Selanjutnya penjual menyiapkan barang yang diinginkan untuk dikirimkan kepada calon pembeli. Penjual juga dapat mengunggah barang yang tersedia lengkap beserta harga, jumlah stok dan deskripsinya. Apabila barang tersebut dibeli maka sistem secara otomatis akan mengurangi jumlah stok barang yang tersedia. Penjual dapat melihat rekap penjualan selama periode tertentu.

### 2. Pelatihan pemanfaatan e-commerce berbasis Android

Pelatihan pemanfaatan e-commerce berbasis Android ini diperuntukkan bagi karyawan pada Hamzah Collection. Luaran dair kegiatan pelatihan ini adalah pemanfaatan e-commerce berbasis android yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam hal ini Hamzah Collection seperti yang sudah dituliskan pada sub bab sebelumnya. Pelatihan melibatkan seluruh karyawan Hamzah Collection Jember yang berjumlah 6 orang. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama empat hari bertempat di Hamzah Collection Jember.

### 3. Uji coba pemanfaatan e-commerce berbasis Android

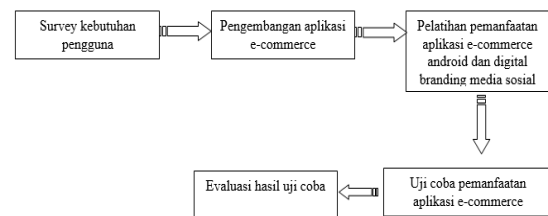
Setelah kegiatan pelatihan selesai dilaksanakan, selanjutnya aplikasi diujicoba pada lingkungan yang sebenarnya. Aplikasi diunggah pada google play agar semua pengguna dapat menginstal aplikasi tersebut dimana saja. Uji coba dilakukan untuk mengetahui tingkat kepuasan pengguna aplikasi serta untuk mengetahui kesalahan dalam pembuatan aplikasi. Ujicoba aplikasi e-commerce dilakukan selama jangka waktu tertentu selanjutnya dilakukan evaluasi.

### 4. Evaluasi Pemanfaatan E-Commerce Berbasis Android

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui usability dari aplikasi yang digunakan. Pengukuran usability menggunakan Use Questionnaire yang dikembangkan oleh Lund (2001). Pada use questionnaire terdapat empat kriteria yaitu, usefulness, ease of use, ease of learning, satisfaction. Masing-masing kriteria terdapat elemen-elemen pernyataan, yaitu pada kriteria usefulness terdapat 8 elemen kriteria, ease of use terdapat 11 elemen kriteria, ease of learning terdapat 4 elemen kriteria, dan satisfaction 4 elemen kriteria[1].

### 5. Pelatihan Digital Branding Melalui Media Sosial

Saat ini penggunaan media sosial untuk meningkatkan penjualan sudah banyak dilakukan. Melalui media sosial pelaku bisnis dapat langsung berinteraksi dengan calon pelanggan dan pelanggan. Media sosial yang digunakan pada pelatihan ini adalah facebook, instagram, twitter dan whats app.



Gambar 1. Metode Kegiatan Pengabdian Masyarakat

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

pengembangan aplikasi e-commerce berbasis android dimulai dengan pembuatan desain sistem berdasarkan hasil survey kebutuhan pengguna pada tahapan sebelumnya. Aplikasi yang dibuat berbasis android dengan memanfaatkan web service pada sisi server. Selanjutnya aplikasi diuji coba dalam lingkungan internal untuk mengetahui kesalahan sistem yang ada. Uji coba internal dilakukan secara berulang sampai tidak ditemukan kesalahan lagi.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Android

Pelatihan bertujuan untuk memanfaatkan aplikasi e-commerce yang sudah dibuat agar dapat

mendukung proses bisnis yang ada di UKM penjualan baju dalam hal ini Hamzah Collection. Pelatihan diikuti oleh karyawan Hamzah Collection dan bertempat di Jurusan Teknologi Informasi. Luaran dari kegiatan pelatihan ini karyawan Hamzah Collection mampu menggunakan dan memanfaatkan secara maksimal aplikasi e-commerce yang sudah dibuat pada tahapan sebelumnya. Pada tahapan ini juga e-commerce Android diintegrasikan dengan digital branding melalui media sosial facebook, instagram, twitter dan whats app.



Gambar 3. Pelatihan pemanfaatan e-commerce berbasis android

Tahap terakhir dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah evaluasi hasil uji coba pemanfaatan aplikasi e-commerce berbasis android. Evaluasi dilakukan dengan mengukur usability menggunakan Use Questionnaire [2]. Hasil evaluasi disajikan dalam bentuk tabel dan grafik. Selain melakukan evaluasi terhadap aplikasi yang dikembangkan, kegiatan pengabdian masyarakat dievaluasi berdasarkan kondisi awal sebelum pengabdian dan kondisi akhir setelah dilaksanakan serangkaian kegiatan pengabdian masyarakat.

Bentuk paket kuisisioner USE selengkapnya sebagai berikut[3]:

#### Usefulness

- 1.It helps me be more effective.
- 2.It helps me be more productive.
- 3.It is useful.
- 4.It gives me more control over the activities in my life.
- 5.It makes the things I want to accomplish easier to get done.
- 6.It saves me time when I use it.
- 7.It meets my needs.
- 8.It does everything I would expect it to do.

#### Ease of Use

- 9.It is easy to use.
- 10.It is simple to use.
- 11.It is user friendly.
- 12.It requires the fewest steps possible to accomplish what I want to do with it.
- 13.It is flexible.
- 14.Using it is effortless.
- 15.I can use it without written instructions.
- 16.I don't notice any inconsistencies as I use it.
- 17.Both occasional and regular users would like it.
- 18.I can recover from mistakes quickly and easily.
- 19.I can use it successfully every time.

#### Ease of Learning

- 20.I learned to use it quickly.
  - 21.I easily remember how to use it.
  - 22.It is easy to learn to use it.
  - 23.I quickly became skillfull with it.
- Satisfaction
- 24.I am satisfied with it.
  - 25.I would recommend it to a friend.
  - 26.It is fun to use.
  - 27.It works the way I want it to work.
  - 28.It is wonderful.
  - 29.I feel I need to have it.
  - 30.It is pleasant to use

TABEL 1. HASIL PENGUKURAN KUALITAS SISTEM INFORMASI

Jenis Responden	US	EU	EL	SC
Karyawan UKM Hamzah Collection	5,61	5,48	6	5,06
Calon Pembeli	5,78	5,56	6	4,96
Pembeli	5,71	5,52	5,75	5,31

Berdasarkan tabel 1 dapat diketahui bahwa pada aspek usefulness, mempunyai nilai diatas 5 dari skor maksimal 7. Hal ini menunjukkan bahwa e-commerce berbasis android pada UKM Hamzah collection mempunyai nilai baik pada aspek usefulness. Begitu juga pada aspek ease of use dan ease of learning. Pada aspek satisfaction terdapat nilai di bawah 5, hal ini menunjukkan bahwa ada aspek satisfaction dari calon pembeli yang belum terpenuhi pada e-commerce android.

#### IV. KESIMPULAN

Pemanfaatan e-commerce berbasis Android ini diperuntukkan bagi karyawan pada Hamzah Collection. Luaran dair kegiatan pelatihan ini adalah pemanfaatan e-commerce bebrbasis android yang diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh mitra dalam hal ini Hamzah Collection seperti yang sudah dituliskan pada sub bab sebelumnya. Pelatihan melibatkan seluruh karyawan Hamzah Collection Jember.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penghargaan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang telah membiayai kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Lund, A. M. (2001). Measuring usability with the USE questionnaire. *Usability Interface* 8(2), 3-6.
- [2] Aelani, K, dan Falahah. (2012). Pengukuran Usability Sistem Menggunakan Use Questionnaire (Studi Kasus Aplikasi Perwalian Online STMIK "AMIK Bandung"). Seminar Nasiona Aplikasi Teknologi Informasi 2012 (SNATI 2012). Yogyakarta.
- [3] Gao, M., Kortum, P., and Oswald, F. (2018). Psychometric Evaluation of the USE (Usefulness, Satisfaction, and Ease of use) Questionnaire for Reliability and Validity. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society 2018 Annual Meeting*.