

**PENGEMBANGAN *PLATFORM* WARUNG *ONLINE*
BERBASIS PRESTASHOP SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK
UMKM KABUPATEN KUNINGAN**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh
CECEP SUPENDI
171223008



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN *PLATFORM* WARUNG *ONLINE*
BERBASIS PRESTASHOP SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK
UMKM KABUPATEN KUNINGAN**

Yang disusun oleh

Nama : Cecep Suspendi
NIM : 171223008
Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi.

Kuningan, September 2021

Pembimbing,



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng
NIK. 201109012

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul:

**PENGEMBANGAN *PLATFORM* WARUNG *ONLINE* BERBASIS
PRESTASHOP SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK UMKM
KABUPATEN KUNINGAN**

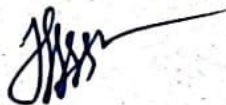
Yang disusun oleh:

Nama : Cecep Supendi
NIM : 171223008
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 01 September 2021
dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji,

Penguji I



Ipan Ripai, M.Kom
NIK 201102011

Penguji II



Sofhian Fajrin Nasrullah,
S.Pd.,M.Eng.
NIK 201109012

Mengetahui;



Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIK 201102010



Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom.
NIK 201608076

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Cecep Supendi

NIM : 171223008

Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya susun dengan judul:

**PENGEMBANGAN *PLATFORM* WARUNG *ONLINE*
BERBASIS PRESTASHOP SEBAGAI SARANA PROMOSI PRODUK
UMKM KABUPATEN KUNINGAN**

adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari Skripsi orang lain. Apabila kemudian hari pernyataan Saya tidak benar, maka Saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanannya). Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan.

Kuningan, September 2021

Pembuat Pernyataan,



NIM : 171223008

PERSEMBAHAN

MOTTO

“Teruslah Berusaha Menjadi Orang Baik dan Membaikan”

ABSTRACT

The Industrial Age 4.0 has entered the digital era which has changed many things, from aspects of communication, education, economy to buying and selling activities. The process of commerce or buying and selling today is not always centered on markets, malls or other shopping places. Currently, online trading in Indonesia has increased significantly. Especially after the emergence of marketplaces such as Tokopedia, Bukalapak, Shopee, and others. E-Commerce or electronic commerce is a buying and selling activity that utilizes technology and the internet. Sellers and buyers, both must be connected to the internet when they want to make transactions. The website plays an important role in the electronic trade, its function is as a shop or display case to display the goods being sold. With e-commerce, all transactions such as selecting goods, communication between sellers and buyers, to payment processing are all done online. MSME is an abbreviation of Micro, Small and Medium Enterprises, where this is a model in commerce or trade activities that involve many people. Kuningan Regency is one of the areas that has a lot of natural resources that are utilized by MSME actors by processing them into Kuningan food or drinks so that they have a high selling value. PrestaShop is one of the free platform open source e-commerce solutions. This software is an open source e-commerce that is widely used in the creation of online stores.

Keywords: E-commerce, UMKM, Prestashop.

ABSTRAK

Zaman Industri 4.0 telah masuk pada era digital yang mengubah banyak hal, mulai dari aspek komunikasi, Pendidikan, ekonomi sampai aktivitas jual beli. Proses perniagaan atau jual beli di zaman sekarang tidak selalu berpusat pada pasar, mall ataupun tempat-tempat perbelanjaan lainnya. Saat ini perdagangan secara *online*, di Indonesia meningkat secara signifikan. Apalagi setelah munculnya *marketplace* seperti Tokopedia, bukalapak, shoope, dan lainnya. *E-Commerce* atau *electronic commerce* merupakan aktivitas jual beli yang memanfaatkan teknologi dan internet. Penjual dan pembeli, keduanya harus terhubung dengan internet saat hendak melakukan transaksi. Website sangat berperan penting dalam perdagangan elektornik, fungsinya sebagai toko atau etalase untuk menampilkan barang-barang yang dijual. Dengan *e-commerce* semua transaksi seperti memilih barang, komunikasi antara penjual dan pembeli, hingga proses pembayaran semuanya dilakukan secara *online*. UMKM adalah singkatan dari Usaha Mikro Kecil dan Menengah, dimana ini merupakan satu model dalam kegiatan perniagaan atau perdagangan yang melibatkan banyak orang. Kabupaten Kuningan merupakan salah satu daerah yang mempunyai banyak sumberdaya alam yang dimanfaatkan oleh para pelaku UMKM dengan cara mengolahnya menjadi makanan atau minuman khas Kuningan sehingga memiliki nilai jual yang tinggi. PrestaShop adalah salah satu platform bebas *open source e-commerce* solusi. Perangkat lunak ini merupakan *open source e-commerce* yang banyak digunakan dalam pembuatan toko *online*.

Kata kunci: E-Commerce, UMKM, Prestashop.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga dapat menyelesaikan penelitian dan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Platform Warung Online Berbasis Prestashop Sebagai Sarana Promosi Produk UMKM Kabupaten Kuningan”**. Skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam meraih derajat Sarjana Pendidikan Program Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.

Selama penelitian dan penyusunan laporan penelitian dalam skripsi ini, penulis tidak luput dari kendala. Kendala tersebut dapat diatasi penulis berkat adanya bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah menghendaki penulis melakukan penyusunan laporan penelitian ini.
2. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan
3. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan laporan skripsi ini.
4. Bapak Yoyo Zakaria, S.pd., M.Kom selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.
5. Ibu Rizka selaku Staff Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.
6. Bapak Ipan Ripai, M.Kom selaku dosen penguji 1 (satu) yang sudah banyak membantu memberikan kritik dan saran terhadap perbaikan skripsi saya.
7. Ayahanda dan Ibunda beserta adik tersayang yang telah mencurahkan segenap perhatian dan waktunya dalam mendorong penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

8. Bapak Oman Suryaman, M.Pd selaku Kepala Bagian PMB yang selalu mensupport penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.
9. Teman-teman tim PMB yang selalu memberikan dukungan untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.
10. Teman-teman PTIK angkatan 2017 we are best friend, my team solid dalam segala hal.
11. Para pelaku UMKM Kabupaten Kuningan yang sudah membantu dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
12. Ibu Sri Sayuningsih, M.Kom selaku validator ahli media II yang sudah membantu dan memberikan masukan kepada penulis.
13. Semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi ini.

Semoga amal baik beliau diterima oleh Allah SWT, mendapatkan balasan yang lebih baik dan lebih banyak dari-Nya. Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna.

Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya dan khususnya bagi saya pribadi.

Kuningan, Agustus 2021

Penulis,

Cecep Supendi

NIM. 171223008

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	2
C. Perumusan Masalah.....	2
D. Tujuan Penelitian.....	2
E. Manfaat Penelitian.....	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	4
A. Kajian Teori.....	4
B. Penelitian Sebelumnya.....	7
C. Kerangka Berpikir.....	8
D. Hipotesis.....	9
BAB III METODE PENELITIAN.....	10
A. Desain Penelitian.....	10
B. Populasi dan Sampel.....	12

C. Teknik Pengumpulan Data.....	13
D. Instrumen Penelitian.....	14
E. Teknik Analisis Data.....	17
F. Jadwal Penelitian.....	20
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	21
A. Deskripsi Hasil Penelitian	21
B. Pembahasan.....	35
BAB V PENUTUP.....	37
A. Kesimpulan	37
B. Saran.....	38
DAFTAR PUSTAKA	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Angket Penjual.....	14
Tabel 3.1 Instrumen Angket Pembeli.....	15
Tabel 3.1 <i>Test Case</i> Pengujian <i>Functionality Suitability</i>	16
Tabel 3.1 Tingkatan Persentasi	18
Tabel 3.1 Tingkatan Persentasi	19
Tabel 4.1 Hasil Validasi Produk dari Validator I.....	24
Tabel 4.2 Hasil Validasi Produk dari Validator II	28
Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Pengujian <i>Functionality Suitability</i>	32
Tabel 4.4 Tingkatan Persentasi	33
Tabel 4.5 Rekap Hasil Pengujian <i>Usability</i>	33
Tabel 4.6 Perhitungan Skor Total <i>Usability</i>	34

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Prestashop.....	6
Gambar 3.1 Desain Model ADDIE	10
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Alur Pembeli.....	22
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Alur Penjual.....	23

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada era industry 4.0 ini, penggunaan teknologi digital untuk UMKM sangatlah berpengaruh, terutama dalam meningkatkan penjualan. Namun pada kenyataannya, masih banyak pelaku UMKM yang masih kurang memaksimalkan peluang ini. *E-commerce* adalah penjualan dan pembelian yang dilakukan secara *online* dengan menggunakan internet. Penggunaan *e-commerce* sangat menguntungkan banyak pihak, baik itu pihak konsumen maupun produsen atau penjual.

Kabupaten kuningan yang merupakan salah satu daerah yang menjadikan sektor pertanian sebagai mata pencaharian utama penduduknya, memiliki potensi sektor industri pengolahan hasil pertanian. Sehingga banyak UMKM yang melakukan aktivitas produksi makanan khas kuningan baik dalam skala kecil maupun dalam skala menengah.

Pengembangan usaha pengolahan hasil pertanian yang sangat terbantu seiring dijadikannya kabupaten kuningan sebagai tujuan wisata oleh masyarakat sekitar wilayah kabupaten kuningan maupun dari kota-kota diluar kabupaten kuningan. Kondisi inilah yang mendorong masyarakat kuningan dalam mengembangkan usahanya, baik makanan maupun minuman, salah satunya dibuktikan dengan semakin banyaknya berdiri sentra-sentra oleh-oleh makanan khas kuningan

Saat ini para pelaku UMKM sangat memerlukan perhatian yang khusus dari pemerintah, khususnya dalam peningkatan *skill* SDM nya, *skill* dalam pembuatan konten promosi dan wadah untuk promosi. Karena para pelaku UMKM masih belum mengetahui cara untuk meningkatkan penjualan dalam situasi yang serba terbatas. Berdasarkan hasil observasi melalui pembicaraan santai dengan salah satu pelaku UMKM yang menyampaikan bahwa beliau masih belum tau cara untuk mempromosikan produknya, terlebih beliau kurang memahami terkait teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, munculah sebuah inovasi untuk membuat *platform e-commerce*, yang diberi nama warung *online* berbasis prestashop. Khususnya dalam kondisi pandemi covid-19 seperti ini yang mengakibatkan kegiatan jual beli secara langsung terhambat sehingga *e-commerce* menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan penjualan.

Prestashop merupakan *platform e-commerce* yang *open-source* dan sepenuhnya ditujukan untuk bisnis atau toko *online*. Prestashop memiliki beberapa keunggulan, diantaranya adalah : tampilan *dashboard* yang mudah dipahami, tersedia banyak *module* dan tema, dan proses penambahan produk mudah.

B. Identifikasi Masalah

1. Promosi produk UMKM Kabupaten Kuningan masih banyak yang dilakukan secara tradisional.
2. Pemanfaatan teknologi digital untuk UMKM masih kurang maksimal.
3. Penurunan penjualan produk saat pandemi covid-19.
4. Butuh waktu lama untuk bisa muncul di halaman awal sebuah *platform e-commerce* yang sudah ada.

C. Perumusan Masalah

1. Bagaimana rancangan fitur yang ada di dalam *platform* warung *online*?
2. Bagaimana cara pengembangan *platform* warung *online*?
3. Bagaimanakah hasil pengembangan *platform* warung *online*?
4. Bagaimana respon masyarakat mengenai adanya *platform* warung *online* tersebut?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis fitur yang akan dirancang di dalam *platform* warung *online*.
2. Untuk memahami cara pengembangan *platform* warung *online*.
3. Untuk menganalisis hasil pengembangan *platform* warung *online*.

4. Untuk mengetahui respon masyarakat mengenai *platform* warung *online*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Masyarakat Pembeli
 - a. Mempermudah konsumen dalam mencari barang.
 - b. Menjadikan proses jual beli lebih mudah dan singkat.
 - c. Mempermudah pembelian lintas wilayah .
 - d. Mempermudah konsumen dalam mendapatkan informasi tentang perusahaan atau penjual dan berinteraksi langsung dengan perusahaan atau penjualnya.
2. Bagi Masyarakat Penjual
 - a. Mempermudah penjual dalam promosi
 - b. Menjangkau luas penjualan
3. Bagi Peneliti

Sebagai evaluasi bagi peneliti dalam membuat *platform* warung *online* sebagai sarana yang efektif dalam hal mempromosikan produk UMKM.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. E-commerce

Laudon & Laudon (1998) mengemukakan pendapat bahwa *E-Commerce* merupakan suatu proses membeli dan menjual produk-produk secara elektronik oleh konsumen dari perusahaan ke perusahaan dengan komputer sebagai perantara transaksi bisnis.

Mariza Arfina dan Robert Marpuang berpendapat bahwa *e-commerce* atau yang biasa dikenal dengan *e-com* dapat diartikan sebagai suatu cara berbelanja atau berdagang secara *online* atau *direct selling* yang memanfaatkan fasilitas internet dimana terdapat *website* yang menyediakan layanan “*get and deliver*”.

Sedangkan definisi *E-Commerce* menurut David Baum (1999, pp. 36-34) yaitu: *E-Commerce is a dynamic set of technologies, applications, and bussines process that link enterprises, consumers, and communities through electronics transactions and the electronic exchange of goods, services, and informations.*

Diterjemahkan oleh Onno. W. Purbo; *E-Commerce* merupakan satu set dinamis teknologi, aplikasi, dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen, dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik dan perdagangan barang, pelayanan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *E-commerce* adalah proses jual beli produk atau proses bisnis secara elektronik, yang memanfaatkan fasilitas internet, aplikasi atau *website*, yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu.

2. Digital Marketing

Menurut Ridwan Sanjaya & Josua Tarigan, *digital marketing* adalah kegiatan pemasaran termasuk *branding* yang menggunakan

berbagai media. Sebagai contoh yaitu blog, *website*, *e-mail*, *adwords*, dan berbagai macam jaringan media sosial.

Kleindl dan Burrow mengemukakan bahwa *digital marketing* adalah suatu proses perencanaan dan pelaksanaan dari konsep, ide, harga, promosi dan distribusi. Secara sederhana dapat diartikan sebagai pembangunan dan pemeliharaan hubungan yang saling menguntungkan antara konsumen dan produsen.

Sedangkan, Heidrick & Struggles berpendapat bahwa *digital marketing* menggunakan perkembangan dunia *digital* untuk melakukan periklanan yang tidak digembar-gemborkan secara langsung akan tetapi memiliki efek yang sangat berpengaruh.

Dapat disimpulkan bahwa *digital marketing* adalah proses periklanan termasuk *branding* dengan menggunakan berbagai media.

Banyak perusahaan yang menggunakan *digital marketing*, hal ini membuktikan bahwa DM memiliki banyak kelebihan dan manfaat yang dapat diperoleh. Berikut beberapa kelebihan dari DM dibandingkan dengan pemasaran konvensional.

- a. Kecepatan penyebaran
- b. Kemudahan evaluasi
- c. Jangkauan lebih luas
- d. Murah dan efektif
- e. Membangun nama *brand*.

3. UMKM

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2008, pengertian UMKM adalah usaha perdagangan yang dikelola oleh perorang atau badan usaha yang merujuk pada usaha ekonomi produktif dengan kriteria yang ditetapkan oleh Undang-undang Nomor 20 Tahun 2008.

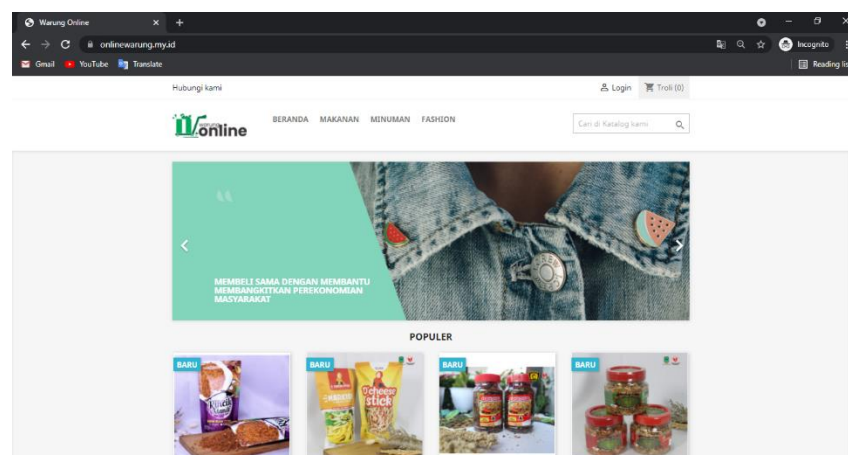
Menurut Rudjito, pengertian UMKM adalah usaha yang punya peranan penting dalam perekonomian negara Indonesia, baik dari sisi lapangan kerja yang tercipta maupun dari sisi jumlah usahanya.

Ina Primiana mengemukakan bahwa, UMKM adalah pengembangan empat kegiatan ekonomi utama yang menjadi motor penggerak pembangunan Indonesia, yaitu; Industri manufaktur, Agribisnis, Bisnis kelautan dan Sumber daya manusia. Selain itu, Ina Primiana mengatakan bahwa UMKM dapat diartikan sebagai pengembangan kawasan andalan untuk mempercepat pemulihan perekonomian untuk mewadahi program prioritas dan pengembangan berbagai sektor dan potensi. Sedangkan usaha kecil merupakan peningkatan berbagai upaya pemberdayaan masyarakat.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa UMKM adalah kegiatan ekonomi yang dikelola oleh perorang atau badan usaha yang menjadi motor penggerak dan memiliki peranan penting dalam perekonomian serta mempercepat pemulihan ekonomi Negara.

4. Prestashop

Prestashop merupakan sistem toko *online* atau berbelanja secara *online* yang bersifat terbuka (*open source*). Prestashop merupakan salah satu solusi untuk berbisnis di internet dengan kemampuan untuk membuat sebuah toko *online* yang professional, dan berpartisipasi dalam *e-commerce* dengan menggunakan biaya yang minimum.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Prestashop

Selain itu karena para pelanggan khususnya masyarakat Indonesia lebih cenderung mengutamakan kemudahan yang merupakan faktor utama dalam melakukan transaksi secara *online* dan Prestashop secara tidak langsung memberikan kemudahan tersebut terhadap pelanggan seperti:

- 1) Mudah nya sebuah produk ditemukan
- 2) Mudah nya memperoleh informasi secara detail dari produk
- 3) Mudah nya menyelesaikan belanja dan transaksinya.

Selain itu juga prestashop mempunyai kelemahan, adapun kelemahannya dari CMS prestashop adalah:

- a. Belum tersedianya media untuk interaksi *user*. *User* hanya bisa memberikan komentar
- b. *Back-end* sangat lambat untuk dikelola dan melakukan pemeliharaan
- c. Untuk *free theme* masih kurang tersedia.

B. Penelitian Sebelumnya

Penelitian sebelumnya mengenai Pengembangan Media Penjualan *Online* Dengan Menggunakan CMS Prestashop untuk Pembuatan *Website* Toko Online Beruang *House* Di Kota Malang dilakukan oleh Azis Ridwan Sugianto dan Umi Khabibah pada tahun 2018; Permasalahan pada penelitian tersebut salah satunya adalah masih banyak pelaku bisnis kecil yang belum memiliki *website* untuk menunjang kegiatan bisnis. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Action Research* (penelitian tindakan). Hasil dari penelitian ini ,menunjukkan bahwa *website* Beruang *House* Malang yang dibuat sudah efektif.

Penelitian selanjutnya tentang *Website E-commerce* Kerajinan Kain Khas Palembang Untuk Meningkatkan Penjualan dilakukan oleh Siti Sau'da dan Helda Yudiastuti pada tahun 2015; Permasalahan pada penelitian tersebut salah satunya adalah keterbatasan dalam hal mengakses informasi pasar dan keterbatasan menjangkau pasar secara luas. Jenis yang

digunakan di penelitian ini adalah *Requirement Analysis, System Design, Implementation, Integration & Testing, Operation & Maintenance*. Dengan adanya *e-Commerce* Ilir Barat Permai ini dapat memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk melakukan pembelian barang secara *online* sehingga pelanggan tidak perlu datang ke Pertokoan Pasar 16 baru Ilir Barat Permai, selain itu *e-Commerce* Ilir Barat Permai ini dapat memberikan kemudahan bagi para pemilik toko untuk memasarkan kerajinan kain khas Palembang secara lebih luas sehingga dapat meningkatkan hasil penjualan.

Penelitian selanjutnya yaitu tentang Implementasi *E-commerce* Sebagai Media Promosi dan Penjualan Secara Elektronik dilakukan oleh Junay Diaz Arcanggih, Kertahadi dan Riyadi pada tahun 2015; Permasalahan pada penelitian tersebut adalah pembeli kurang mendapatkan informasi lebih detail tentang produk-produk baru yang dijual oleh toko tersebut. Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah penelitian kualitatif deskriptif. Penulis menggunakan analisis data spiral (Creswell, 2007:150) yang terdiri dari beberapa tahapan penelitian yaitu, *Data Collection, Data Managing, Reading, Memoring Describing, Classifying, and Interpreting Representing, Visualizing*. Implementasi *e-commerce* dengan menggunakan CMS prestashop padatoko jumbo *cell* ini setidaknya dapat membantu penyampaian informasi secara detail mengenai produk yang dijual kepada konsumen secara *online* dan memudahkan proses transaksi tanpa harus datang ke toko secara langsung.

Ada beberapa pembeda antara warung *online* yang dikembangkan dengan penelitian sebelumnya diantaranya adalah untuk kurir pengiriman peneliti memberdayakan teman, bisa kirim produk ke luar wilayah dan *delivery order*.

C. Kerangka Berpikir

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) di Indonesia yang tumbuh berkembang dan semakin meluas bidang usahanya. Banyak pelaku

UMKM yang belum mempersiapkan diri untuk menghadapi era revolusi 4.0, hal itu ditandai dengan belum terbiasanya para pelaku UMKM menggunakan teknologi *digital*. Selain itu, beberapa UMKM belum banyak yang menggunakan media pemasaran *online*, sehingga terasa sulit untuk bersaing dengan industri yang sudah menggunakan teknologi untuk operasional dan pemasarannya usahanya.

Salah satu teknologi digital dalam UMKM yang sering digunakan saat ini adalah *platform e-commerce* berbasis *Prestashop*. *CMS Prestashop* merupakan sistem *e-commerce* atau berbelanja secara *online* yang bersifat terbuka (*open source*). *Prestashop* ini diharapkan bisa membantu para pelaku UMKM dalam memasarkan produknya secara *online* dan meningkatkan penjualan karena dengan platform ini pelaku UMKM bisa menjangkau konsumen secara luas.

D. Hipotesis

H0 : *Platform* warung *online* berbasis *Prestashop* mendapat respon tidak baik dari pelaku UMKM dan masyarakat Kabupaten Kuningan.

H1 : *Platform* warung *online* berbasis *Prestashop* mendapat respon baik dari pelaku UMKM dan masyarakat Kabupaten Kuningan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yaitu penelitian yang terdapat lima tahapan, meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

Model ADDIE ini diperkenalkan pertama kali pada tahun 1975 oleh pusat teknologi pendidikan universitas negeri Florida dan diperuntukkan angkatan darat kemudian berkembang pesat dan diadaptasi oleh semua angkatan bersenjata. Model ini mengadaptasi *instructional system design* yang dikembangkan oleh angkatan udara Amerika pada tahun 1970 yang lebih dikenal sebagai lima langkah pendekatan atau *five step approach*.

Model ini dipilih karena model addie sering digunakan untuk menggambarkan pendekatan sistematis untuk pengembangan instruksional. Selain itu, model addie merupakan model pembelajaran yang bersifat umum dan sesuai digunakan untuk penelitian pengembangan. ADDIE sering disebut pendekatan model proses. Cara yang lebih baik untuk menggunakan ADDIE adalah untuk menganggapnya sebagai panduan dalam mendapatkan wawasan intuitif langsung ke masalah (DeSimone, Werner, Harris: 2002).



Gambar 3.1 Desain Model ADDIE

Berdasarkan langkah-langkah tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Langkah analisis terdiri atas dua tahap yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*).

Tahapan pertama yaitu analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasi permasalahan yang dihadapi oleh para pelaku UMKM berkaitan dengan sistem penjualan yang sedang digunakan selama ini, kemudian menemukan solusi dengan memperbaiki atau mengembangkan sistem penjualan tersebut.

Tahap kedua adalah analisis kebutuhan yaitu menentukan sistem penjualan yang diperlukan oleh para pelaku UMKM dalam melakukan promosi produk untuk meningkatkan penjualan.

2. *Design* (Desain)

Proses perancangan *platform* sesuai dengan kebutuhan, perlu adanya sketsa rancangan yang digunakan untuk menggambarkan pembuatan media. Sketsa tersebut dibentuk dalam *flowchart*. *Flowchart* adalah rancangan untuk mendeskripsikan fungsi-fungsi yang digunakan. Selanjutnya pembuatan desain aplikasi dibuat sesuai dengan *user interface* yang akan digunakan pada aplikasi. Dengan memperhatikan aspek keindahan serta kegunaan *platform* yang sesuai dengan kebutuhan pelaku UMKM.

3. *Development* (Pengembangan)

Terdapat tiga tahap pengembangan. Pertama merupakan tahap realisasi produk, pada tahap ini pembuatan *platform* dilakukan sesuai dengan rancangan. Produk yang dibuat berupa *Platform Warung Online* berbasis Prestashop untuk pelaku UMKM Kuningan. Tahap kedua yang dilakukan setelah pengembangan produk selesai adalah melakukan pengujian kelayakan produk oleh ahli, yaitu ahli bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis web. Selanjutnya, tahap ketiga peneliti melakukan perbaikan aplikasi sesuai dengan

saran dan masukan dari para ahli di bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis web, sehingga terdapat perbandingan media awal dengan media setelah direvisi.

4. *Implementation* (Implementasi)

Implementasi dilakukan secara terbatas pada pelaku UMKM yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Pelaku UMKM menggunakan *Platform Warung Online* yang sudah dikembangkan. Pada tahap ini peneliti bertugas sebagai *observer* untuk mengetahui penilaian masyarakat sebagai pengguna *platform*, dengan melakukan penyebaran angket respon yang berisi butir-butir pertanyaan tentang *Platform Warung Online*. Setelah melakukan penyebaran angket, peneliti melakukan analisis data berdasarkan hasil angket respon. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui nilai kepraktisan dan keefektifan *platform* warung *online* yaitu dengan cara analisis *usability* sehingga menghasilkan persentase kelayakan dari pengguna.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahap ini, peneliti melakukan revisi terakhir terhadap *Platform Warung Online* yang dikembangkan berdasarkan masukan yang didapat dari angket respon. Hal ini bertujuan agar *Platform Warung Online* yang dikembangkan benar-benar sesuai dan dapat digunakan oleh masyarakat.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah pelaku UMKM Kabupaten Kuningan yang berjumlah 11.793 pada tahun 2020 dilihat dari website resmi Dinas Koperasi, Usaha Kecil Dan Menengah, Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Kuningan. Pada penelitian kali ini peneliti hanya mengambil sampel 5 orang pelaku UMKM/penjual dan 5 orang pembeli.

2. Sampel

Sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik *probability sampling* dan pengambilan sampelnya menggunakan *simple random sampling*. Karena *simple random sampling* ini memberikan kesempatan yang sama kepada setiap populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel.

C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan oleh peneliti untuk pengumpulan data. Pada penelitian ini peneliti menggunakan 3 teknik pengambilan data, diantaranya:

1. Metode Observasi

Menurut Sugiyono (2014:145) “observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis”. Sedangkan Menurut Riyanto (2010:96) “observasi merupakan metode pengumpulan data yang menggunakan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung. Widoyoko (2014:46) pun berpendapat bahwa observasi merupakan “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa Observasi adalah pengumpulan data secara langsung maupun tidak langsung terhadap unsur-unsur yang tampak dalam suatu gejala pada objek penelitian yang disusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Tujuan digunakannya observasi sebagai metode pengumpulan data diantaranya untuk mengetahui respon masyarakat mengenai *platform* warung online, mengetahui pengaruh platform terhadap penjualan produk UMKM.

2. Metode Dokumentasi

Metode Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menghimpun dan menganalisis dokumen, baik secara tertulis, gambar maupun elektronik. Dalam pengumpulan data ini peneliti mengumpulkan gambar produk yang akan dijual.

3. Metode Angket atau Kuesioner

Metode angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengisi angket secara langsung oleh masyarakat yang diambil sebagai sampel. Tujuannya adalah untuk memperoleh data primer faktor-faktor yang mempengaruhi minat beli menggunakan *platform* warung online ini.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipilih dan digunakan peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi mudah. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan oleh peneliti, sebagai berikut:

1. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi adalah alat bantu yang digunakan untuk mengumpulkan data-datun yang menjadi sejumlah data berupa dokumen seperti foto-foto kegiatan penelitian dan dokumentasi saat uji coba fitur.

2. Angket dan Kuesioner

Untuk mempermudah dalam penyusunan instrumen peneliti, maka perlu dipergunakan kisi-kisi instrument, yang dapat dilihat pada tabel 3.1 dan 3.2 dibawah :

Tabel 3.1 Instrumen Angket Penjual

No	Variabel	Indikator	Diskriptor
1.	Kemudahan Penggunaan (X ₁)	Situs mudah diakses	Penggunaan dimana saja dan kapan saja.
		Situs mudah dipelajari	Fitur yang tersedia mudah dipahami

		Situs mudah digunakan	Mampu menggunakan situs.
2.	Kegunaan (X_2)	Situs membantu promosi	Membantu menjual dan meminimalisir biaya promosi
		Menghemat waktu	Menghemat waktu dalam promosi produk.
3.	Kepuasan Pengguna (Y)	Keberfungsian sistem	1. Fitur berjalan dengan baik 2. Sistem nyaman digunakan
		Kepuasan pengguna dalam menjual produk	1. Puas dengan sistemnya. 2. Menyebarkan informasi kepada orang lain.

Tabel 3.2 Instrumen Angket Pembeli

No	Variabel	Indikator	Diskriptor
1.	Kemudahan Penggunaan (X_1)	Situs mudah diakses	Penggunaan dimana saja dan kapan saja.
		Situs mudah dipelajari	Fitur yang tersedia mudah dipahami
		Situs mudah digunakan	Mampu menggunakan situs.
2.	Kegunaan (X_2)	Situs membantu pembelian	1. Membantu dalam membeli dan meminimalisir biaya pembelian
		Menghemat waktu	1. Menghemat waktu dalam membeli produk.
3.	Kepuasan Pengguna (Y)	Keberfungsian sistem	1. Fitur berjalan dengan baik 2. Sistem nyaman digunakan
		Kepuasan pengguna dalam	1. Puas dengan sistemnya. 2. Menyebarkan informasi

		membeli produk	kepada orang lain.
--	--	----------------	--------------------

3. Instrumen *Functionality Suitability*

Pengujian *functional suitability* dilakukan dengan mengisi checklist pada instrumen observasi yang berupa *test case*. *Test case* dibuat berdasarkan fungsi-fungsi yang dijalankan pada aplikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Kemudian *platform* diujikan kepada ahli bidang IT dalam pengembangan perangkat lunak berbasis *website*, menggunakan instrumen yang telah dibuat. Setiap jawaban pada instrumen akan diberi skor agar dapat diukur. Adapun *test case* untuk *platform* ini terdapat pada Tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tes Case Pengujian *Functionality Suitability*

NO	FUNGSI	HASIL	
		BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>		
2.	<i>Log out</i>		
3.	Akun saya		
4.	Buat akun		
5.	Lupa <i>password</i>		
6.	Cari		
7.	<i>Quick view</i>		
8.	Beli		
9.	Belanja lagi		
10.	<i>Troli</i>		

11.	Proses pembayaran		
12.	Pengiriman		
13.	Pembayaran		
14.	<i>Place order</i>		
15.	Makanan		
16.	Minuman		
17.	<i>Fashion</i>		
18.	Hubungi kami		

Keterangan *test case*:

Kolom Fungsi : Berisi fitur yang terdapat dalam aplikasi

Kolom Pernyataan : Berisi penjelasan fungsi yang diharapkan

Kolom Berhasil : Berisi indikator berhasilnya suatu fungsi

Kolom Gagal : Berisi indikator gagalnya suatu fungsi

E. Teknik Analisis Data

Bogdan (Sugiyono, 2017: 334) menjelaskan bahwa analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi sehingga dapat mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Berikut ini adalah teknik analisis data yang digunakan pada penelitian :

1. Analisis Data Instrument *Functionality Suitability*

Dari hasil pengujian *functional suitability* didapat data skor yang dinilai dengan skala Guttman, yang mana pilihan berhasil bernilai 1 dan gagal bernilai 0, hasil tersebut kemudian dihitung presentase kelayakannya menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\%.$$

Keterangan :

A : Jumlah jawaban Berhasil = 1

B : Jumlah total jika seluruh jawaban Berhasil

Hasil yang didapatkan selanjutnya dikonversikan ke dalam sebuah pernyataan berdasarkan tabel kriteria interpretasi skor seperti yang tersaji dalam tabel 3.4 yang telah dilakukan penyesuaian (Sudaryono, 2011).

Tabel 3.4 Tingkatan Persentasi

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

2. Analisis Aspek Instrumen *Usability*

Instrumen pengujian aspek *usability* dengan kuesioner *Computer System Usability Questionnaires (CSUQ)* yang dikembangkan oleh IBM ini menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Menurut Sugiyono (2009), jawaban setiap instrumen yang menggunakan skala Likert mempunyai gradasi dari yang sangat positif sampai sangat negatif. Skala Likert yang digunakan pada instrumen CSUQ menggunakan skala 5.

Menurut Sugiyono (2009), jawaban pada skala Likert dapat diberi skor untuk keperluan analisis kuantitatif, sebagai berikut:

- a. Sangat setuju (SS) = 5
- b. Setuju (S) = 4
- c. Ragu-ragu (RR) = 3
- d. Tidak setuju (TS) = 2
- e. Sangat tidak setuju (STS) = 1

Untuk menganalisis data hasil pengujian *Usability* dengan menghitung jumlah rata-rata jawaban berdasarkan skor yang telah ditetapkan dapat dihitung sebagai berikut:

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS	=Total SS x 5	= A
Jumlah skor dari responden yang menjawab S	=Total S x 4	= B
Jumlah skor dari responden yang menjawab RR	=Total RR x 3	= C
Jumlah skor dari responden yang menjawab TS	=Total TS x 2	= D
Jumlah skor dari responden yang menjawab STS	=Total STS x 1	= E
Jumlah Skor Total	= A + B + C + D + E	

Hasil dari jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah sebagai berikut:

Skor Maksimal = Jumlah Responden x Jumlah Item Pertanyaan x 5

Setelah nilai tertinggi ditemukan kemudian acuan untuk menentukan presentase dengan rumus berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%.$$

Kemudian dapat dihasilkannya dibandingkan dengan tingkatan persentase pada tabel 3.5 (Guritno et al., 2011).

Tabel 3.5 Tingkatan Persentase

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

F. Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan							
		Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September
1	Penyusunan Proposal								
2	Penyusunan Instrumen								
3	Uji Coba Instrumen								
4	Pelaksanaan Penelitian								
5	Pengolahan Data								
6	Penyusunan Laporan								

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Selama ini masih banyak pelaku UMKM khususnya yang ada di Kabupaten Kuningan mempromosikan produknya secara tradisional dengan cara menitipkan di toko oleh-oleh atau warung-warung. Tentu hal ini tidak bisa menjangkau pasar secara luas dan membutuhkan biaya promosi yang tidak murah.

Sehingga peneliti mengembangkan media promosi produk umkm Kabupaten Kuningan berbasis prestashop yang diberi nama warung *online* dengan menggunakan model penelitian ADDIE yang telah dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, dengan lima tahapan yaitu: *analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluation* (evaluasi).

1. *Analysis* (analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan, dengan melakukan observasi ke tempat produksi atau tempat penjualannya sekaligus ngobrol santai dengan pelaku umkm kabupaten kuningan. Hasil analisis inilah yang dijadikan sebagai acuan dalam pengembangan media promosi produk umkm berbasis prestashop.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti kepada pelaku umkm kuningan yaitu platform warung online memiliki beberapa fitur diantaranya halaman awal *platform*, *fitur log in*, *log out*, akun saya, buat akun, lupa *password*, cari, *quick view*, beli, belanja lagi, *troli*, proses pembayaran, pengiriman, pembayaran, *place order*, makanan, minuman, *fashion*, hubungi kami, share produk ke *whatsapp*, ulasan produk.

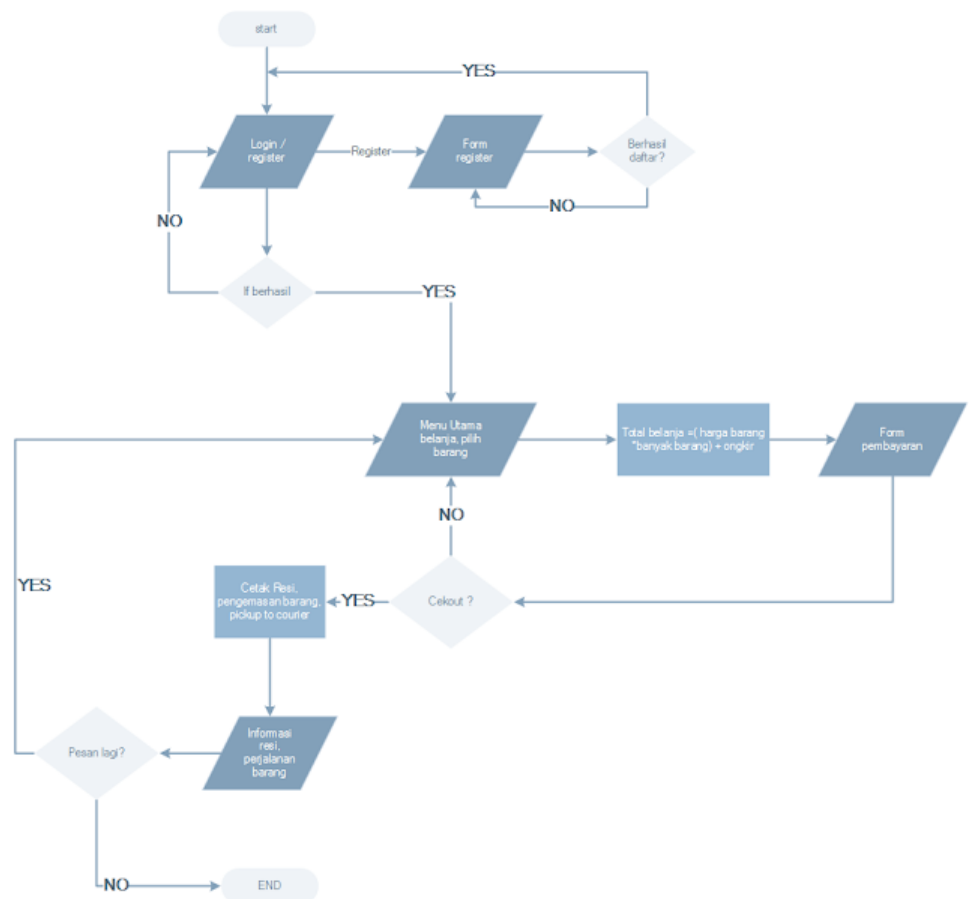
Pembeli :

- Pembeli bisa membagikan produk ke *whatsapp*
- Pembeli bisa memasukkan kupon diskon
- Pembeli bisa memberikan ulasan
- Pembeli bisa mengembalikan barang yang tidak sesuai.

2. *Design* (desain)

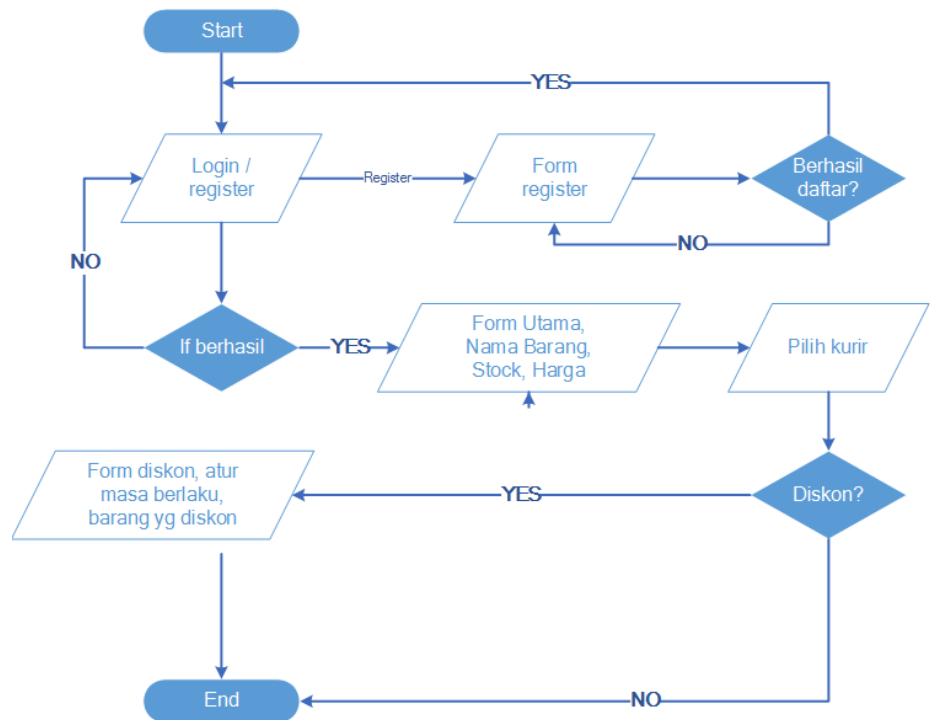
Tahap desain merupakan tindak lanjut dari tahap analisis. Pada proses desain *platform* ini dibutuhkan *flowchart* untuk membantu pembuatan *platform* ini. Berikut ini adalah *flowchart* dari *platform* warung *online* :

a. *Flowchart* alur pembeli



Gambar 4.1 *Flowchart* Alur Pembeli

b. *Flowchart* alur penjual



Gambar 4.2 *Flowchart* Alur Penjual

3. *Development* (pengembangan)

Dalam tahap pengembangan ini, ada beberapa hal yang dilakukan, diantaranya:

a. Pembuatan Platform

Pada kali ini peneliti membuat *platform* warung *online* menggunakan CMS Prestashop. Sebuah CMS toko *online* yang bersifat terbuka (*open source*), CMS ini salah satu solusi untuk pelaku umkm dalam mempromosikan produknya ditengah perkembangan teknologi yang semakin pesat dan ditengah pandemi covid-19.

b. Validasi Kelayakan Produk

Setelah *platform* warung *online* ini dibuat, kemudian peneliti melakukan validasi kelayakan produk. Validasi *platform* warung *online* ini dilakukan oleh validator ahli media. Ahli media dalam validasi *platform* warung *online* ini adalah sebanyak 2 orang ahli. Validasi oleh ahli media selain melakukan penilaian kelayakan, ahli media juga memberikan tanggapan atau saran untuk memperbaiki *platform* ini.

Adapun hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.1 dan 4.2 dibawah ini:

Tabel 4.1. Hasil Validasi Produk dari Validator I

No	Fitur	Penjelasan Fungsi	Uraian Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur log in ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke akun yang sudah dimiliki	Login simple dan sudah berfungsi dengan baik
2.	<i>Log out</i>	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari akun.	Sudah berfungsi dengan baik
3.	Akun saya	Fitur akun saya berfungsi untuk menampilkan informasi, alamat, Riwayat pembelian, nota kredit, dan GDPR-personal data.	Informasi pelanggan sudah lengkap
4.	Buat akun	Fitur buat akun berfungsi untuk membuat akun baru yang didalamnya berisi	Konsep sudah benar, sudah dapat dicoba

		tentang nama, e-mail, password, tanggal lahir yang harus diisi oleh calon pembeli yang belum memiliki akun.	
5.	Lupa <i>password</i>	Fitur lupa password berfungsi untuk mereset kembali password yang lupa agar diganti dengan yang baru.	Sudah berfungsi dengan baik
6.	Cari	Fitur cari berfungsi untuk memudahkan pencarian produk yang kita cari dengan memasukan nama produknya.	Sudah berfungsi dengan baik
7.	<i>Quick view</i>	Fitur quick view berfungsi untuk melihat lebih detail tentang produk, yang di dalamnya berisi tentang deskripsi produk, harga produk, menambah kuantiti pembelian produk, dan fitur beli.	Sudah berfungsi dengan baik
8.	Beli	Fitur beli berfungsi untuk membeli produk dan menambahkan produk ke dalam troli.	Sudah berfungsi dengan baik
9.	Belanja lagi	Fitur belanja lagi berfungsi untuk membeli lagi produk yang lainnya.	Sudah berfungsi dengan baik

10.	Troli	Fitur troli berfungsi untuk menampilkan produk yang akan dibeli atau yang akan dihapus.	Sudah berfungsi dengan baik
11.	Proses pembayaran	Fitur proses pembayaran berfungsi untuk menampilkan informasi anda, alamat, pengiriman, dan pembayaran yang harus dilunasi agar barang segera diproses.	Sudah berfungsi dengan baik
12.	Pengiriman	Fitur pengiriman menampilkan jasa pengiriman yang digunakan dalam pengiriman produk.	Pilihan pengiriman masih terbatas
13.	Pembayaran	Fitur pembayaran berfungsi untuk menampilkan metode pembayaran yang tersedia.	Pilihan pembayaran masih terbatas
14.	<i>Place order</i>	Fitur place order berfungsi untuk menampilkan informasi produk yang sudah dipesan berikut dengan rincian pembelian yang berisi tentang referensi pembelian, metode pembayaran, dan metode pengirimannya.	Sudah berfungsi dengan baik
15.	Makanan	Fitur makanan berfungsi untuk menampilkan semua	Sudah berfungsi

		produk yang berkategori makanan.	dengan baik
16.	Minuman	Fitur minuman berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori minuman.	Sudah berfungsi dengan baik
17.	<i>Fashion</i>	Fitur fashion berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori fashion.	Sudah berfungsi dengan baik
18.	Hubungi kami	Fitur hubungi kami berfungsi untuk menampilkan informasi toko dan form untuk menghubungi kami yang berisi tentang perihal, alamat e-mail, referensi pembelian, lampiran, pesan yang akan disampaikan, dan tombol kirim.	Sudah berfungsi dengan baik

Hasil dari validator I secara keseluruhan fiturnya sudah berfungsi dengan baik. Namun ada beberapa masukan dari validator I diantaranya : Fitur share produk perlu ditambah *share* ke *whatsapp*, tambahkan fitur diskon, perbanyak pilihan ekspedisi dan cara pembayaran, bagaimana proses setelah selesai beli produk? Apakah ada ulasan/*review*, atau ada fitur pengembalian produk.

Dari hasil validator diatas dapat disimpulkan bahwa *platform* warung *online* ini layak digunakan dengan revisi sesuai saran dari validator I.

Tabel 4.2. Hasil Validasi Produk dari Validator II

No	Fitur	Penjelasan Fungsi	Uraian Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur log in ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke akun yang sudah dimiliki	Baik
2.	<i>Log out</i>	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari akun.	Baik
3.	Akun saya	Fitur akun saya berfungsi untuk menampilkan informasi, alamat, Riwayat pembelian, nota kredit, dan GDPR-personal data.	Baik
4.	Buat akun	Fitur buat akun berfungsi untuk membuat akun baru yang didalamnya berisi tentang nama, e-mail, password, tanggal lahir yang harus diisi oleh calon pembeli yang belum memiliki akun.	<ul style="list-style-type: none"> - Ada konfirmasi <i>password</i> - Dikolom <i>password</i> batas minimal huruf ditulis di bawah seperti kolom tanggal lahir

5.	Lupa <i>password</i>	Fitur lupa password berfungsi untuk mereset kembali password yang lupa agar diganti dengan yang baru.	Baik
6.	Cari	Fitur cari berfungsi untuk memudahkan pencarian produk yang kita cari dengan memasukan nama produknya.	Baik
7.	<i>Quick view</i>	Fitur quick view berfungsi untuk melihat lebih detail tentang produk, yang di dalamnya berisi tentang deskripsi produk, harga produk, menambah kuantiti pembelian produk, dan fitur beli.	Baik
8.	Beli	Fitur beli berfungsi untuk membeli produk dan menambahkan produk ke dalam troli.	Baik
9.	Belanja lagi	Fitur belanja lagi berfungsi untuk membeli lagi produk yang lainnya.	Baik
10.	Troli	Fitur troli berfungsi untuk menampilkan produk yang akan dibeli atau yang akan dihapus.	Baik
11.	Proses	Fitur proses pembayaran	Baik

	pembayaran	berfungsi untuk menampilkan informasi anda, alamat, pengiriman, dan pembayaran yang harus dilunasi agar barang segera diproses.	
12.	Pengiriman	Fitur pengiriman menampilkan jasa pengiriman yang digunakan dalam pengiriman produk.	Biaya harus sesuai alamat, sementara di program dibuat statis
13.	Pembayaran	Fitur pembayaran berfungsi untuk menampilkan metode pembayaran yang tersedia.	Baik
14.	<i>Place order</i>	Fitur place order berfungsi untuk menampilkan informasi produk yang sudah dipesan berikut dengan rincian pembelian yang berisi tentang referensi pembelian, metode pembayaran, dan metode pengirimannya.	Baik
15.	Makanan	Fitur makanan berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori makanan.	Harus ada pemilihan jenis makanan
16.	Minuman	Fitur minuman berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori	Harus ada pemilihan jenis

		minuman.	minuman
17.	<i>Fashion</i>	Fitur fashion berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori fashion.	Harus ada pemilihan jenis <i>fashion</i>
18.	Hubungi kami	Fitur hubungi kami berfungsi untuk menampilkan informasi toko dan form untuk menghubungi kami yang berisi tentang perihal, alamat e-mail, referensi pembelian, lampiran, pesan yang akan disampaikan, dan tombol kirim	Baik

Hasil dari validator II secara keseluruhan sudah baik namun ada masukan untuk *platform* warung *online*, diantaranya ada konfirmasi *password*, dikolom *password* batas minimal huruf ditulis di bawah seperti kolom tanggal lahir, biaya pengiriman harus sesuai dengan alamat, harus ada pemilihan jenis makanan, minuman dan *fashion*.

Dari hasil validator II diatas dapat disimpulkan bahwa platform warung online layak digunakan dengan revisi sesuai saran.

4. *Implementation* (implementasi)

Pada tahap ini, semua rancangan media yang telah dikembangkan diterapkan setelah dilakukan revisi. Dalam tahap ini, peneliti hanya melakukan uji coba produk terhadap kelompok kecil (uji terbatas) dengan melihat respon dari penjual (pelaku umkm) dan pembeli terhadap *platform* warung *online* yang telah dikembangkan. Uji coba

terbatas ini terdiri dari 5 orang penjual (pelaku umkm) dan 5 orang pembeli.

5. *Evaluation* (evaluasi)

Evaluasi merupakan tahap terakhir dari model pengembangan ADDIE. Evaluasi pada *platform* warung *online* yang dibuat menggunakan CMS prestashop dibandingkan dengan *platform* yang dibuat menggunakan *wordpress* diantaranya, untuk pengiriman hanya bisa menggunakan kurir yang diinput secara manual dan ongkos kirimnya statis tidak bisa disesuaikan dengan alamat pengiriman dan untuk pembayarannya sangat sedikit pilihannya. Hal ini dikarenakan prestashop yang peneliti gunakan dalam pembuatan *platform* warung *online* itu secara gratis. Apabila ditambahkan ongkos kirim yang dinamis dan pilihan kurir nya banyak maka harus berbayar.

Hasil evaluasi dapat dilihat dari hasil pengujian *functionality suitability* dan hasil pengujian *usability* yang terdapat pada tabel 4.3 dan tabel 4.4 berikut ini :

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Pengujian *Functionality Suitability*

No	Fungsi	Hasil	
		Berhasil	Gagal
1.	<i>Log in</i>	1	0
2.	<i>Log out</i>	1	0
3.	Akun saya	1	0
4.	Buat akun	1	0
5.	Lupa <i>password</i>	1	0
6.	Cari	1	0
7.	<i>Quick view</i>	1	0
8.	Beli	1	0
9.	Belanja lagi	1	0
10.	<i>Troli</i>	1	0
11.	Proses pembayaran	1	0

12.	Pengiriman	1	0
13.	Pembayaran	1	0
14.	<i>Place order</i>	1	0
15.	Makanan	1	0
16.	Minuman	1	0
17.	<i>Fashion</i>	1	0
18.	Hubungi kami	1	0
Total		18	0

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *functionality suitability*.

$$\text{Presentase kelayakan (\%)} = \frac{A}{B} \times 100 = \dots\dots\%$$

$$= \frac{18}{18} \times 100 = 100\%$$

Untuk menentukan kualitas menggunakan tabel kategori yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kategori penilaian dapat dilihat pada table 4.4 dibawah ini :

Tabel 4.4 Tingkatan Persentase

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian *functionality suitability* dengan nilai 100% masuk dalam kategori “Sangat Layak” dan memenuhi aspek *functionality suitability*.

Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Pengujian *Usability*

No. Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	6	3	1	0	0
2.	4	6	0	0	0
3.	4	5	1	0	0
4.	0	10	0	0	0
5.	1	8	1	0	0
6.	2	6	2	0	0
7.	0	7	3	0	0
8.	3	7	0	0	0
9.	2	3	5	0	0
10.	2	6	2	0	0
11.	1	7	2	0	0

Setelah didapatkan data hasil pengujian maka dilakukan perhitungan. Hasil perhitungan skor dapat dilihat pada tabel 4.6 dibawah ini:

Tabel 4.6 Perhitungan Skor Total Pengujian *Usability*

	Jumlah	Skor	Hasil
SS	25	5	125
S	68	4	272
RR	17	3	51
TS	0	2	0
STS	0	1	0
TOTAL			448

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *usability*.

$$\begin{aligned}
\text{Index (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
&= \frac{448}{10 \times 11 \times 5} \times 100 \\
&= \frac{448}{550} \times 100 \\
&= 81,4\%
\end{aligned}$$

Untuk menentukan kualitas menggunakan tabel kategori yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kategori penilaian dapat dilihat pada tabel 4.7 dibawah ini :

Tabel 4.7 Tingkatan Persentasi

NO	PRESENTASE	KATEGORI
1	0% - 20%	Sangat Tidak Layak
2	21% - 40%	Kurang Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	61% - 80%	Layak
5	81% - 100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian *usability* dengan nilai 81,4% masuk dalam kategori “Layak” dan memenuhi aspek *usability*.

B. Pembahasan

1. Deskripsi Kajian Produk

Pengembangan *platform* warung *online* berbasis prestashop sebagai sarana promosi produk umkm kabupaten Kuningan yang didalamnya terdapat informasi produk, jasa pengiriman, metode pembayaran, ulasan produk. Untuk mencapai tujuan itu peneliti menggunakan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan yang diperlukan oleh para pelaku umkm kabupaten kuningan, membuat desain *platform* warung *online* yang akan digunakan untuk mempromosikan produk umkm kabupaten kuningan, mulai membuat *platform* dengan menggunakan CMS prestashop dengan melihat acuan desain yang sudah dibuat, kemudian mengimplementasikan *platform* yang sudah dibuat

dengan uji coba secara terbatas yang terdiri dari 5 orang penjual dan 5 orang pembeli, dilanjutkan dengan evaluasi yang bisa dilihat dari hasil uji angket *functionality* dan angket *usability*.

Saat melakukan analisis, peneliti memperoleh informasi dari pelaku umkm kabupaten kuningan dengan cara melakukan observasi ke tempat produksi dan tempat menjual produk. Untuk memperoleh data peneliti pun memberikan angket yang diisi oleh pelaku umkm kabupaten kuningan dan pembeli.

2. Analisis Kelayakan Media

a. Analisis data hasil pengujian *functionality suitability*

Data yang diperoleh dari penilaian *functionality suitability* yang terdiri dari aspek fitur *log in*, *log out*, akun saya, buat akun, lupa password, cari, *quick view*, beli, belanja lagi, *troli*, proses pembayaran, pengiriman, pembayaran, *place order*, makanan, minuman, *fashion*, hubungi kami.

Dari hasil persentase pengujian *functionality suitability* dengan acuan dari 18 aspek yang telah ditentukan didapatkan persentase keseluruhan yaitu 100% dan masuk dalam kategori **Sangat Layak**.

b. Analisis data hasil uji coba terbatas

Data yang diperoleh dari pengujian *usability* yang terdiri dari aspek kemudahan pengguna, kegunaan dan kemudahan pengguna. Dari hasil persentase pengujian *usability* dengan acuan dari 3 aspek yang telah ditentukan didapatkan persentase keseluruhan yaitu 81,4% masuk dalam kategori **Layak** dan memenuhi aspek *usability*.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap penggunaan teknologi dalam promosi produk umkm kabupaten kuningan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Platform warung online memiliki fitur *log in*, *log out*, akun saya, buat akun, lupa *password*, cari, *quick view*, beli, belanja lagi, *troli*, proses pembayaran, pengiriman, pembayaran, *place order*, makanan, minuman, *fashion* dan hubungi kami.
2. Pada penelitian kali ini peneliti menggunakan CMS Prestashop dalam proses pengembangan warung online. Tahap awal peneliti melakukan analisis secara observasi ke tempat produksi dan tempat menjual produknya, setelah itu penelitian membuat desain dan *flowchart* alur pembeli dan penjual, dilanjutkan pembuatan *platform* dan validasi ahli media, kemudian peneliti mengimplementasikan *platform* nya dan diakhiri oleh evaluasi dengan menggunakan angket *usability* dan *functionality*.
3. Hasil pengembangan platform warung online secara keseluruhan semua fitur yang ada sudah berfungsi dengan baik namun masih banyak yang harus dikembangkan lagi.
4. Respon masyarakat mengenai platform warung online ini cukup baik karena mereka terbantu dalam mempromosikan produknya secara online, sehingga jangkauan pasarnya luas dan biayanya murah. Dan dilihat dari hasil pengujian *usability* dengan acuan dari 3 aspek yang telah ditentukan didapatkan persentase keseluruhan yaitu 81,4% masuk dalam kategori Layak dan memenuhi aspek *usability*.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai *platform* yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Pada penelitian ini peneliti menggunakan CMS Prestashop yang gratis sehingga fitur yang tersedia sangat terbatas. Masih banyak saran yang belum bisa diperbaiki oleh peneliti dikarenakan fitur yang dibutuhkan itu berbayar.
2. *Platform* warung *online* yang sudah dikembangkan harus dimanfaatkan secara maksimal agar penjualan produk umkm kabupaten kuningan meningkat walaupun sedang situasi pandemi covid-19.
3. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan pengembangan *platform* ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, untuk para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi kekurangannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ayodya R. Wulan. 2020. *UMKM 4.0 Strategi UMKM Memasuki Era Digital*.
Jakarata: Elex Media Komputindo
- Sarwandi.2017. *Otodidak Bikin Toko Online Dengan Prestashop*. Sleman:
Mediakom
- Josua Tarigan, Ridwan Sanjaya. 2009. *Creative Digital Marketing*. Jakarta: Elex
Media Komputindo
- Sugianto Aziz, Khabibah Umi. 2018. Pengembangan Media Penjualann Online
Dengan Menggunakan CMS Prestashop Untuk Pembuatan Website Toko
Online Beruang House Di Kota Malang. *Jurnal Aplikasi Bisnis*. 4(2):297-
301.
- Sa'uda Siti, Yudiastuti Helda. 2015. Website E-commerce Kerajinan Kain Khas
Palembang Untuk Meningkatkan Penjualan. *Jurnal Ilmiah Matrik*.
17(3):195-204
- Arcanggih Diaz Junay, Kertahadi, Riyadi. 2014. Implementasi E-commerce
Sebagai Media Promosi dan Penjualan Secara Elektronik. *Jurnal Aplikasi
Bisnis*. 14(1):1-10.
- Hestanto. E-commerce Menurut Para Ahli di <https://www.hestanto.web.id/>
(diakses 03 Maret 2021)
- Wikipedia. 2019. "Pengertian UMKM Menurut Undang-Undang, Kriteria, dan
Ciri-Ciri UMKM". Maxmanroe di <https://id.wikipedia.org/> (diakses 02
Maret 2021).
- Iwan Supriyatna, "Pertumbuhan UMKM RI Diprediksi Capai 2 Juta".
www.okezone.com. (diakses 04 Mei 2021).
- Ilham Mubarak, "Tutorial PrestaShop: Panduan Membuat Toko Online".
<https://www.niagahoster.co.id/blog/tutorial-prestashop/> (diakses 04 Mei
2021).
- Grafis Paten. 2016. "Model Pengembangan Media Pembelajaran ADDIE".
[https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-
media-pembelajaran-addie/](https://grafispaten.wordpress.com/2016/01/02/model-pengembangan-media-pembelajaran-addie/) (diakses 04 Mei 2021).

LAMPIRAN A

1. LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA
2. ANGKET *USABILITY*
3. ANGKET *FUNCTIONALITY SUITABILITY*

LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Platform Warung Online Berbasis Prestashop Sebagai Sarana Promosi Produk UMKM Kabupaten Kuningan.

Sasaran Program : Pelaku UMKM Kabupaten Kuningan

Penyusun : Cecep Supendi

Validator : Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang platform warung online yang sedang dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

A. Aspek penilaian platform warung online

No	Fitur	Penjelasan Fungsi	Uraian Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur log in ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke akun yang sudah dimiliki	
2.	<i>Log out</i>	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari akun.	
3.	Akun saya	Fitur akun saya berfungsi untuk menampilkan informasi, alamat, Riwayat pembelian, nota kredit,	

		dan GDPR-personal data.	
4.	Buat akun	Fitur buat akun berfungsi untuk membuat akun baru yang didalamnya berisi tentang nama, e-mail, password, tanggal lahir yang harus diisi oleh calon pembeli yang belum memiliki akun.	
5.	Lupa password	Fitur lupa password berfungsi untuk mereset kembali password yang lupa agar diganti dengan yang baru.	
6.	Cari	Fitur cari berfungsi untuk memudahkan pencarian produk yang kita cari dengan memasukkan nama produknya.	
7.	Quick view	Fitur quick view berfungsi untuk melihat lebih detail tentang produk, yang di dalamnya berisi tentang deskripsi produk, harga produk, menambah kuantiti pembelian produk, dan fitur beli.	
8.	Beli	Fitur beli berfungsi untuk membeli produk dan menambahkan produk ke dalam troli.	
9.	Belanja lagi	Fitur belanja lagi berfungsi untuk membeli lagi produk yang lainnya.	
10.	Troli	Fitur troli berfungsi untuk	

		menampilkan produk yang akan dibeli atau yang akan dihapus.	
11.	Proses pembayaran	Fitur proses pembayaran berfungsi untuk menampilkan informasi anda, alamat, pengiriman, dan pembayaran yang harus dilunasi agar barang segera diproses.	
12.	Pengiriman	Fitur pengiriman menampilkan jasa pengiriman yang digunakan dalam pengiriman produk.	
13.	Pembayaran	Fitur pembayaran berfungsi untuk menampilkan metode pembayaran yang tersedia.	
14.	<i>Place order</i>	Fitur place order berfungsi untuk menampilkan informasi produk yang sudah dipesan berikut dengan rincian pembelian yang berisi tentang referensi pembelian, metode pembayaran, dan metode pengirimannya.	
15.	Makanan	Fitur makanan berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori makanan.	
16.	Minuman	Fitur minuman berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori minuman.	
17.	<i>Fashion</i>	Fitur fashion berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori fashion.	

18.	Hubungi kami	Fitur hubungi kami berfungsi untuk menampilkan informasi took dan form untuk menghubungi kami yang berisi tentang perihal, alamat e-mail, referensi pembelian, lampiran, pesan yang akan disampaikan, dan tombol kirim	
-----	--------------	--	--

B. Tanggapa/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Kuningan,Juli 2021

Ahli Media

Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng

**ANGKET MINAT PAKAI PLATFORM WARUNG ONLINE
UNTUK PENJUAL**

Nama :
 Alamat :
 Nama Brand :
 Nomor HP :

KETERANGAN CARA PENGISIAN :

Berilah tanda \surd untuk setiap pernyataan dibawah ini sesuai dengan kenyataan

- a. Sangat Setuju = (SS)
- b. Setuju = (S)
- c. Ragu-Ragu = (RR)
- d. Tidak Setuju = (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju = (STS)

No	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		SS	S	RR	TS	STS
A.	Kemudahan Penggunaan					
1.	Platform warung online bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.					
2.	Fitur platform warung online mudah dipelajari.					
3.	Platform warung online mudah digunakan.					
4.	Platform warung online ini praktis.					
B.	Kegunaan					
5.	<i>Platform</i> warung online membantu dalam menjual produk.					
6.	<i>Platform</i> warung online meminimalisir biaya promosi.					
7.	<i>Platform</i> warung online menghemat waktu.					

**ANGKET MINAT PAKAI PLATFORM WARUNG ONLINE
UNTUK PEMBELI**

Nama :
 Alamat :
 Nomor HP :

KETERANGAN CARA PENGISIAN :

Berilah tanda \surd untuk setiap pernyataan dibawah ini sesuai dengan kenyataan

- a. Sangat Setuju = (SS)
- b. Setuju = (S)
- c. Ragu-Ragu = (RR)
- d. Tidak Setuju = (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju = (STS)

No	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		SS	S	RR	TS	STS
A.	Kemudahan Penggunaan					
1.	Platform warung online bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.					
2.	Fitur platform warung online mudah dipelajari.					
3.	Platform warung online mudah digunakan.					
4.	Platform warung online ini praktis.					
B.	Kegunaan					
5.	<i>Platform</i> warung online membantu dalam membeli produk.					
6.	<i>Platform</i> warung online meminimalisir biaya pembelian.					
7.	<i>Platform</i> warung online menghemat waktu.					
C.	Kepuasan Pengguna					

Tes Case Pengujian *Functionality Suitability*

No	Fungsi	Pernyataan	Hasil	
			BERHASIL	GAGAL
1.	<i>Log in</i>	Diharapkan fitur <i>log in</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
2.	<i>Log out</i>	Diharapkan fitur <i>log out</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
3.	Akun saya	Diharapkan fitur akun saya pada <i>platform</i> ini berfungsi		
4.	Buat akun	Diharapkan fitur buat akun pada <i>platform</i> ini berfungsi		
5.	Lupa <i>password</i>	Diharapkan fitur lupa <i>password</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
6.	Cari	Diharapkan fitur cari pada <i>platform</i> ini berfungsi		
7.	<i>Quick view</i>	Diharapkan fitur <i>quick view</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
8.	Beli	Diharapkan fitur beli pada <i>platform</i> ini berfungsi		
9.	Belanja lagi	Diharapkan fitur belanja lagi pada <i>platform</i> ini berfungsi		
10.	Troli	Diharapkan fitur <i>troli</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
11.	Proses pembayaran	Diharapkan fitur proses pembayaran pada <i>platform</i> ini berfungsi		
12.	Pengiriman	Diharapkan fitur pengiriman pada <i>platform</i> ini berfungsi		
13.	Pembayaran	Diharapkan fitur pembayaran pada		

		<i>platform</i> ini berfungsi		
14.	<i>Place order</i>	Diharapkan fitur <i>place order</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
15.	Makanan	Diharapkan fitur makanan pada <i>platform</i> ini berfungsi		
16.	Minuman	Diharapkan fitur minuman pada <i>platform</i> ini berfungsi		
17.	<i>Fashion</i>	Diharapkan fitur <i>fashion</i> pada <i>platform</i> ini berfungsi		
18.	Hubungi kami	Diharapkan fitur hubungi kami pada <i>platform</i> ini berfungsi		

LAMPIRAN B

1. DATA HASIL VALIDASI AHLI MEDIA
2. HASIL PENGUJIAN *FUNCTIONALITY SUITABILITY*
3. DATA HASIL UJI COBA TERBATAS

LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Platform Warung Online Berbasis Prestashop Sebagai Sarana Promosi Produk UMKM Kabupaten Kuningan.

Sasaran Program : Pelaku UMKM Kabupaten Kuningan

Penyusun : Cecep Supendi

Validator : Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang platform warung online yang sedang dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

D. Aspek penilaian platform warung online

No	Fitur	Penjelasan Fungsi	Uraian Pendapat Ahli
1.	<i>Log in</i>	Fitur log in ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke akun yang sudah dimiliki.	Login simple dan sudah berfungsi dengan baik
2.	<i>Log out</i>	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari akun.	Sudah berfungsi dengan baik
3.	Akun saya	Fitur akun saya berfungsi untuk menampilkan informasi, alamat, Riwayat pembelian, nota kredit,	Informasi pelanggan sudah lengkap

		dan GDPR-personal data.	
4.	Buat akun	Fitur buat akun berfungsi untuk membuat akun baru yang didalamnya berisi tentang nama, e-mail, password, tanggal lahir yang harus diisi oleh calon pembeli yang belum memiliki akun.	Konsep sudah benar, sudah dapat dicoba
5.	Lupa password	Fitur lupa password berfungsi untuk mereset kembali password yang lupa agar diganti dengan yang baru.	Sudah berfungsi dengan baik
6.	Cari	Fitur cari berfungsi untuk memudahkan pencarian produk yang kita cari dengan memasukkan nama produknya.	Sudah berfungsi dengan baik
7.	Quick view	Fitur quick view berfungsi untuk melihat lebih detail tentang produk, yang di dalamnya berisi tentang deskripsi produk, harga produk, menambah kuantiti pembelian produk, dan fitur beli.	Sudah berfungsi dengan baik
8.	Beli	Fitur beli berfungsi untuk membeli produk dan menambahkan produk ke dalam troli.	Sudah berfungsi dengan baik
9.	Belanja lagi	Fitur belanja lagi berfungsi untuk membeli lagi produk yang lainnya.	Sudah berfungsi dengan baik
10.	Troli	Fitur troli berfungsi untuk	Sudah berfungsi dengan baik

		menampilkan produk yang akan dibeli atau yang akan dihapus.	
11.	Proses pembayaran	Fitur proses pembayaran berfungsi untuk menampilkan informasi anda, alamat, pengiriman, dan pembayaran yang harus dilunasi agar barang segera diproses.	Sudah berfungsi dengan baik
12.	Pengiriman	Fitur pengiriman menampilkan jasa pengiriman yang digunakan dalam pengiriman produk.	Pilihan pengiriman masih terbatas
13.	Pembayaran	Fitur pembayaran berfungsi untuk menampilkan metode pembayaran yang tersedia.	Pilihan pembayaran masih terbatas
14.	<i>Place order</i>	Fitur place order berfungsi untuk menampilkan informasi produk yang sudah dipesan berikut dengan rincian pembelian yang berisi tentang referensi pembelian, metode pembayaran, dan metode pengirimannya.	Sudah berfungsi dengan baik
15.	Makanan	Fitur makanan berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori makanan.	Sudah berfungsi dengan baik
16.	Minuman	Fitur minuman berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori minuman.	Sudah berfungsi dengan baik
17.	<i>Fashion</i>	Fitur fashion berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori fashion.	Sudah berfungsi dengan baik

18.	Hubungi kami	Fitur hubungi kami berfungsi untuk menampilkan informasi toko dan form untuk menghubungi kami yang berisi tentang perihal, alamat e-mail, referensi pembelian, lampiran, pesan yang akan disampaikan, dan tombol kirim	Sudah berfungsi dengan baik
-----	--------------	--	-----------------------------

E. Tanggapa/Saran :

1. Fitur share produk perlu ditambah share ke WA
2. Tambahkan fitur diskon
3. Perbanyak pilihan ekspedisi dan cara pembayaran
4. Bagaimana proses setelah selesai beli produk? Apakah ada ulasan/review, atau ada fitur pengembalian produk.

F. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

- ~~4. Layak untuk digunakan tanpa revisi~~
5. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ~~6. Tidak layak digunakan~~

*)lingkari salah satu

Kuningan, 18 Agustus 2021

Ahli Media



Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng

**LEMBAR VALIDASI
AHLI MEDIA**

Judul Penelitian : Pengembangan Platform Warung Online Berbasis Prestashop Sebagai Sarana Promosi Produk UMKM Kabupaten Kuningan.

Sasaran Program : Pelaku UMKM Kabupaten Kuningan

Penyusun : Cecep Supendi

Validator : Sri Sayuningsih, M.Kom.

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian ibu sebagai ahli media, tentang platform warung online yang sedang dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan.

A. Aspek penilaian platform warung online

No	Fitur	Penjelasan Fungsi	Uraian Pendapat Ahli
1.	Log in	Fitur log in ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke akun yang sudah dimiliki	- Baik
2.	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari akun.	- Baik
3.	Akun saya	Fitur akun saya berfungsi untuk menampilkan informasi, alamat, Riwayat pembelian, nota kredit, dan GDPR-personal data.	- Baik

4.	Buat akun	Fitur buat akun berfungsi untuk membuat akun baru yang didalamnya berisi tentang nama, e-mail, password, tanggal lahir yang harus diisi oleh calon pembeli yang belum memiliki akun.	- ada konfirmasi password - di kolom password batas minimal huruf di tulis di bawah seperti 'kobmtg1 Lahir
5.	Lupa password	Fitur lupa password berfungsi untuk mereset kembali password yang lupa agar diganti dengan yang baru.	- Baik
6.	Cari	Fitur cari berfungsi untuk memudahkan pencarian produk yang kita cari dengan memasukan nama produknya.	- Baik
7.	Quick view	Fitur quick view berfungsi untuk melihat lebih detail tentang produk, yang di dalamnya berisi tentang deskripsi produk, harga produk, menambah kuantiti pembelian produk, dan fitur beli.	- Baik
8.	Beli	Fitur beli berfungsi untuk membeli produk dan menambahkan produk ke dalam troli.	- Baik
9.	Belanja lagi	Fitur belanja lagi berfungsi untuk membeli lagi produk yang lainnya.	- Baik

10.	Troli	Fitur troli berfungsi untuk menampilkan produk yang akan dibeli atau yang akan dihapus.	- Baik
11.	Proses pembayaran	Fitur proses pembayaran berfungsi untuk menampilkan informasi anda, alamat, pengiriman, dan pembayaran yang harus dilunasi agar barang segera diproses.	- Baik
12.	Pengiriman	Fitur pengiriman menampilkan jasa pengiriman yang digunakan dalam pengiriman produk.	biaya harus sesuai alamat. Sementara di program dibuat Statis
13.	Pembayaran	Fitur pembayaran berfungsi untuk menampilkan metode pembayaran yang tersedia.	- Baik
14.	Place order	Fitur place order berfungsi untuk menampilkan informasi produk yang sudah dipesan berikut dengan rincian pembelian yang berisi tentang referensi pembelian, metode pembayaran, dan metode pengirimannya.	- Baik
15.	Makanan	Fitur makanan berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori makanan.	harus ada pemilihan jenis makanan
16.	Minuman	Fitur minuman berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori minuman.	harus ada pemilihan jenis minuman

17.	<i>Fashion</i>	Fitur fashion berfungsi untuk menampilkan semua produk yang berkategori fashion.	harus ada pemilihan jenis fashion
18.	Hubungi kami	Fitur hubungi kami berfungsi untuk menampilkan informasi tool dan form untuk menghubungi kami yang berisi tentang perihal, alamat e-mail, referensi pembelian, lampiran, pesan yang akan disampaikan, dan tombol kirim	— Baik

B. Tanggapa/Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
 - ② Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
 3. Tidak layak digunakan
- *)lingkari salah satu

Kuningan, 27 Juli 2021

Ahli Media



Sri Sayuningsih, M.Kom.

Hasil Pengujian *Functionality Suitability*

No	Fungsi	Hasil	
		Berhasil	Gagal
1.	<i>Log in</i>	1	0
2.	<i>Log out</i>	1	0
3.	Akun saya	1	0
4.	Buat akun	1	0
5.	Lupa <i>password</i>	1	0
6.	Cari	1	0
7.	<i>Quick view</i>	1	0
8.	Beli	1	0
9.	Belanja lagi	1	0
10.	Troli	1	0
11.	Proses pembayaran	1	0
12.	Pengiriman	1	0
13.	Pembayaran	1	0
14.	<i>Place order</i>	1	0
15.	Makanan	1	0
16.	Minuman	1	0
Total		16	0

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *functionality suitability*.

$$\begin{aligned} \text{Presentase kelayakan (\%)} &= \frac{A}{B} \times 100 = \dots\dots\% \\ &= \frac{16}{16} \times 100 = 100\% \end{aligned}$$

Hasil Pengujian *Usability* (Uji Terbatas)

No. Pernyataan	SS	S	RR	TS	STS
1.	6	3	1	0	0
2.	4	6	0	0	0
3.	4	5	1	0	0
4.	0	10	0	0	0
5.	1	8	1	0	0
6.	2	6	2	0	0
7.	0	7	3	0	0
8.	3	7	0	0	0
9.	2	3	5	0	0
10.	2	6	2	0	0
11.	1	7	2	0	0

Perhitungan Skor Total Pengujian *Usability* (Uji Terbatas)

	Jumlah	Skor	Hasil
SS	25	5	125
S	68	4	272
RR	17	3	51
TS	0	2	0
STS	0	1	0
TOTAL			448

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian *usability*.

$$\begin{aligned}
 \text{Index (\%)} &= \frac{\text{Jumlah Skor Total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100 \\
 &= \frac{448}{10 \times 11 \times 5} \times 100 \\
 &= \frac{448}{550} \times 100 \\
 &= 81,4\%
 \end{aligned}$$

LAMPIRAN C

1. SK PEMBIMBING
2. LEMBAR BIMBINGAN



SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 064/KEP/II.3.AU.0/E/2021

Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2020/2021

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/II.O/B/2007;
7. Ketentuan Majelis Dikililbang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/II.3/I/2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan
Pertama

NAMA/NIM	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
Cecep Supendi/ 171223008	PTIK	Pengembangan Platform Warung Online Berbasis Prestashop sebagai Sarana Promosi Produk UMKM Kabupaten Kuningan	Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 18 Agustus 2021.

Kutipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Nasrun minallahi wa Fathun Qorb.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 18 Syaban 1442 H
19 April 2021 M

Ketua,







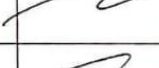


Nanan Abdul Manan, M.Pd
NIDN: 0411028203


Tembusan Yth

1. Wakil Ketua I dan II;
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan.

CATATAN PROSES BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Cecep Supendi
 NIM : 171223008
 Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi
 Judul Penelitian : Pengembangan *Platform Warung Online* Berbasis Prestashop
 Sebagai Sarana Promosi Produk Umkm Kabupaten Kuningan
 Pembimbing : Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng

No	Hari/Tanggal	Topik Bimbingan	Paraf Pembimbing	Keterangan
1	Selasa, 15 Juni 2021	Revisian BAB I, II, dan III		
2	Kamis, 17 Juni 2021	Sistem Marketplace		
3	Selasa, 22 Juni 2021	Pengembangan platform warung online		
4	Sabtu, 26 Juni 2021	Pengesahan Lembar Validasi		
5	Senin, 01 Juli 2021	Validasi ahli media		
6	Senin, 05 Juli 2021	Revisi platform		
7	Rabu, 07 Juli 2021	Revisi angket		
8	Selasa, 24 Agustus 2021	Bimbingan Bab IV dan Bab V		
9	Kamis, 26 Agustus 2021	Revisian Bab IV dan V		

10	Sabtu, 28 Agustus 2021	ACC		
11				
12				
13				
14				
15				
16				

LAMPIRAN D

1. DOKUMENTASI PENGUJIAN FUNCTIONALITY
2. UJI COBA TERBATAS

ANGKET MINAT PAKAI PLATFORM WARUNG ONLINE

UNTUK PENJUAL

Nama : Disva Nidia Desuande
 Alamat : Desa Japara Kec. Japara Kab. Kuningan
 Nama Brand : DthiS.id
 Nomor HP : 0895345334948

KETERANGAN CARA PENGISIAN :

Berilah tanda untuk setiap pernyataan dibawah ini sesuai dengan kenyataan

- a. Sangat Setuju = (SS)
- b. Setuju = (S)
- c. Ragu-Ragu = (RR)
- d. Tidak Setuju = (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju = (STS)

No	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		SS	S	RR	TS	STS
A.	Kemudahan Penggunaan					
1.	Platform warung online bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.		<input checked="" type="checkbox"/>			
2.	Fitur platform warung online mudah dipelajari.		<input checked="" type="checkbox"/>			
3.	Platform warung online mudah digunakan.		<input checked="" type="checkbox"/>			
4.	Platform warung online ini praktis.		<input checked="" type="checkbox"/>			
B.	Kegunaan					
5.	Platform warung online membantu dalam menjual produk.		<input checked="" type="checkbox"/>			

ANGKET MINAT PAKAI PLATFORM WARUNG ONLINE

UNTUK PEMBELI

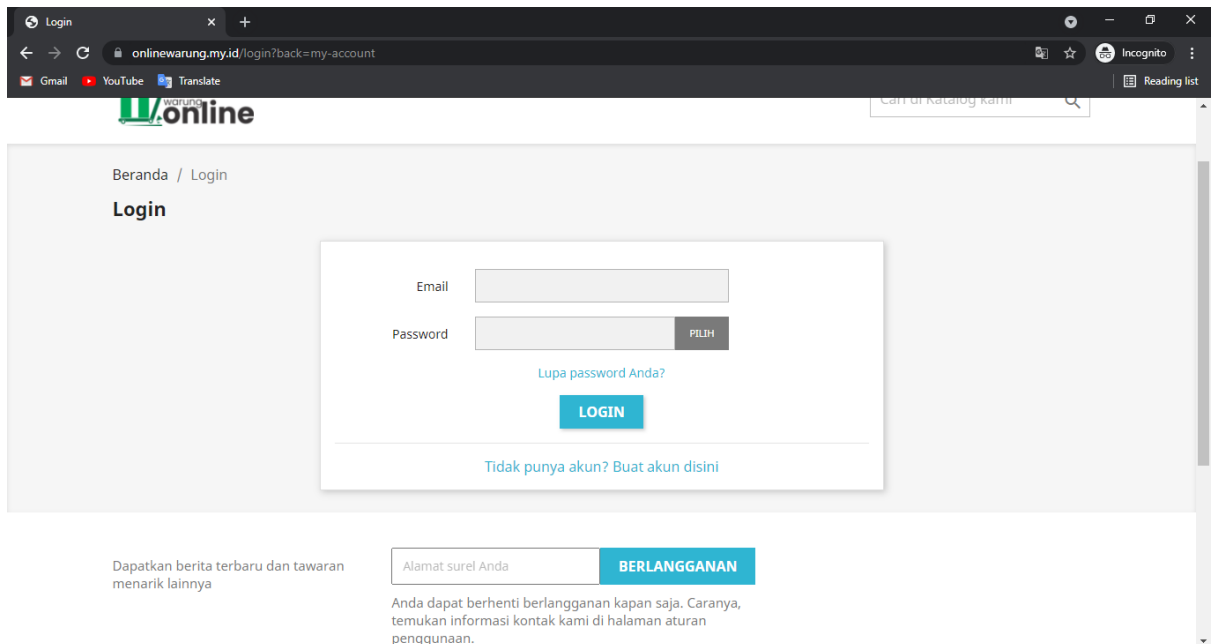
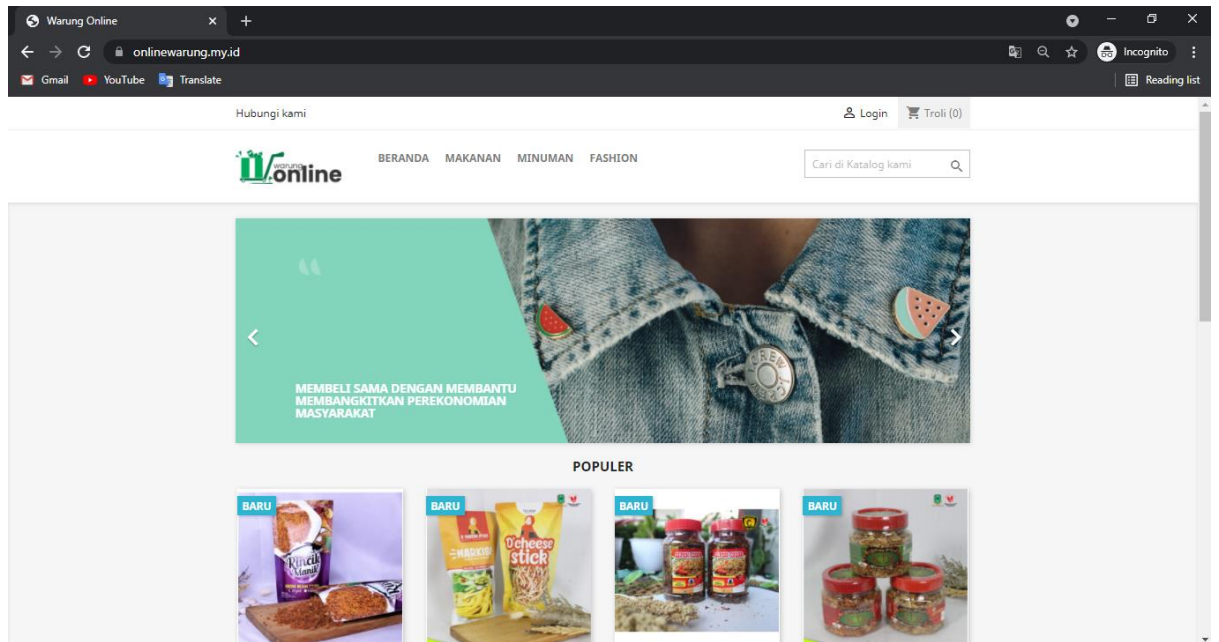
Nama : MUHAMMAD
 Alamat : Desa. Cikancas
 Nomor HP : 083840818989

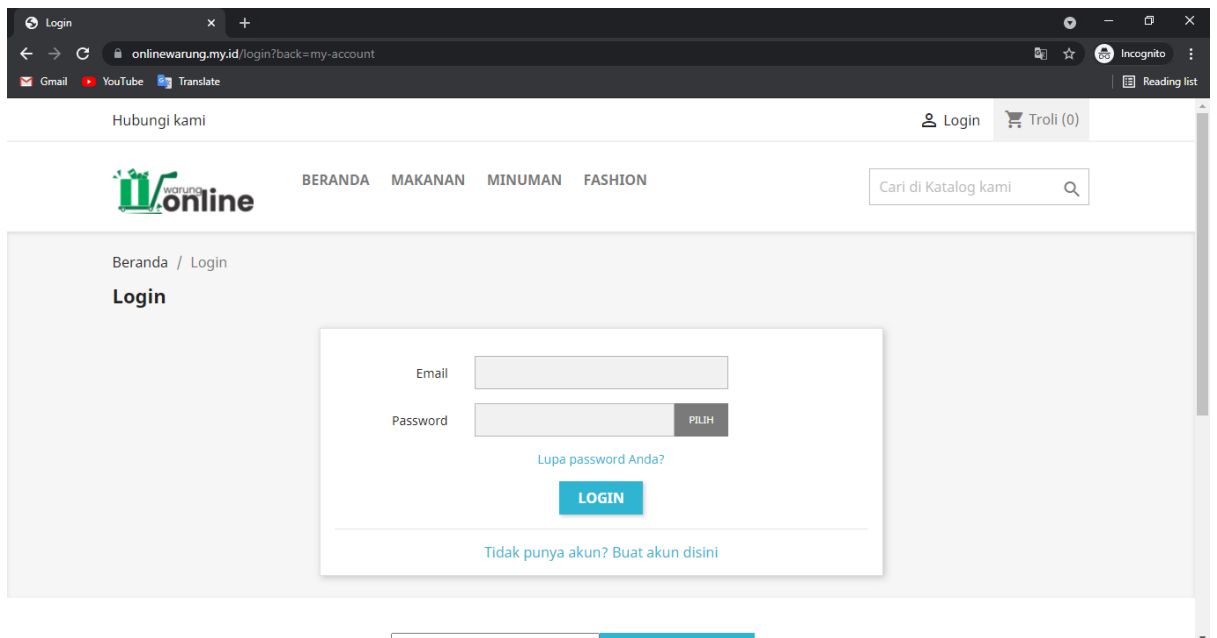
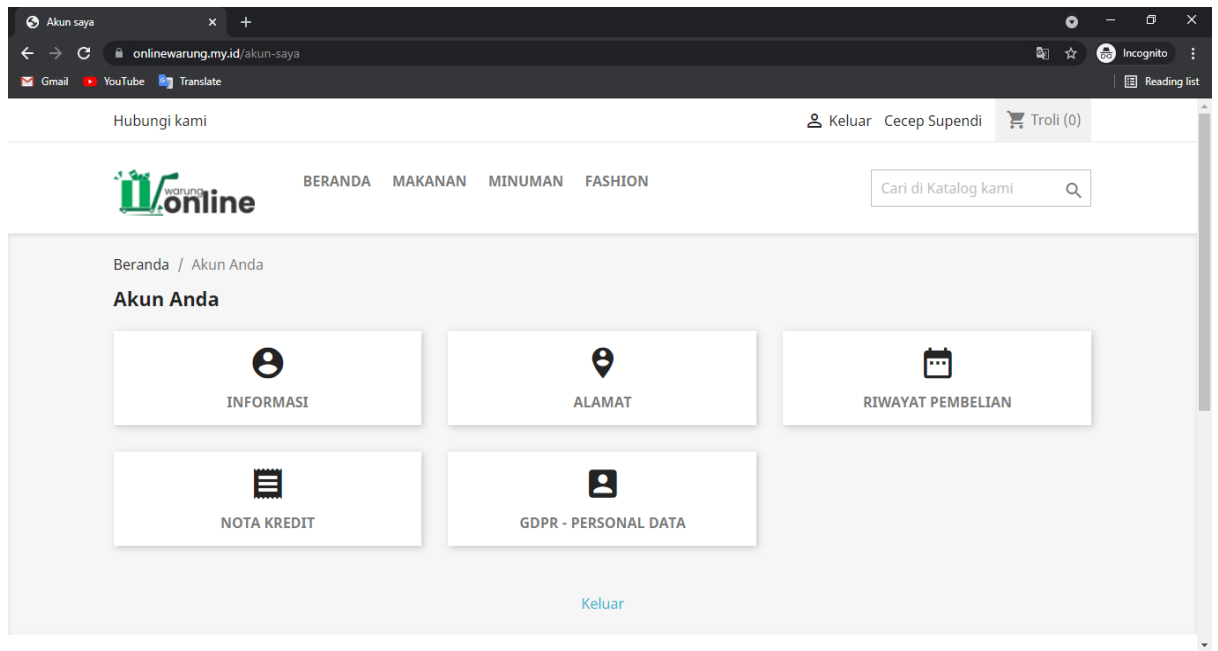
KETERANGAN CARA PENGISIAN :

Berilah tanda \checkmark untuk setiap pernyataan dibawah ini sesuai dengan kenyataan

- a. Sangat Setuju = (SS)
- b. Setuju = (S)
- c. Ragu-Ragu = (RR)
- d. Tidak Setuju = (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju = (STS)

No	PERNYATAAN	PENILAIAN				
		SS	S	RR	TS	STS
A. Kemudahan Penggunaan						
1.	Platform warung online bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.		\checkmark			
2.	Fitur platform warung online mudah dipelajari.	\checkmark				
3.	Platform warung online mudah digunakan.	\checkmark				
4.	Platform warung online ini praktis.		\checkmark			
B. Kegunaan						
5.	Platform warung online membantu dalam membeli produk.		\checkmark			
6.	Platform warung online meminimalisir			\checkmark		





Login

Email

Password PILIH

[Lupa password Anda?](#)

LOGIN

[Tidak punya akun? Buat akun disini](#)

Dapatkan berita terbaru dan tawaran menarik lainnya

Alamat surel Anda **BERLANGGANAN**

Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

PRODUK
Tawaran spesial

PERUSAHAAN KAMI
Belanja

AKUN ANDA
Data pribadi

INFORMASI TOKO
Warung Online

Identitas

Informasi Anda

Panggilan Tuan Nona

Nama Depan
Only letters and the dot (.) character, followed by a space, are allowed.

Nama Belakang
Only letters and the dot (.) character, followed by a space, are allowed.

Email

Password PILIH

Password baru PILIH Opsional

Tanggal lahir Opsional
(MIs.: 1970-05-31)

Terima penawaran khusus dari rekanan kami

Privasi data pelanggan
The personal data you provide is used to answer queries, process orders or allow access to specific information. You have the right to modify and delete all the

Login

onlinewarung.my.id/login?create_account=1

Gmail YouTube Translate

Incognito

Reading list

Buat akun

Sudah memiliki akun? [Login!](#)

Panggilan Tuan Nona

Nama Depan
Only letters and the dot (.) character, followed by a space, are allowed.

Nama Belakang
Only letters and the dot (.) character, followed by a space, are allowed.

Email

Password PILIH

Tanggal lahir Opsional
(Mis.: 1970-05-31)

Terima penawaran khusus dari rekanan kami

Privasi data pelanggan

Lupa password Anda

onlinewarung.my.id/lupa-password

Gmail YouTube Translate

Incognito

Reading list

Hubungi kami

Login Trolley (0)

online BERANDA MAKANAN MINUMAN FASHION

Cari di Katalog kami

Beranda / Reset password

Lupa password Anda?

Harap masukan alamat email yang Anda gunakan untuk mendaftar. Anda akan menerima tautan sementara untuk merubah password Anda.

Alamat email **KIRIM TAUTAN UNTUK RESET**

[Kembali ke Login](#)

Dapatkan berita terbaru dan tawaran menarik lainnya

Alamat surel Anda **BERLANGGANAN**

Anda dapat berhenti berlangganan kapan saja. Caranya, temukan informasi kontak kami di halaman aturan penggunaan.

RIWAYAT HIDUP

Nama : Cecep Supendi
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat, Tanggal Lahir : Cirebon, 04 Mei 1999
Agama : Islam
Status : Belum Menikah
Alamat Rumah : Blok 1 RT/RW 002/002 Desa Sukadana
Kecamatan Pabuaran Kabupaten Cirebon
Alamat E-mail : cecepsupendi686@gmail.com
Pendidikan Formal : -
Sekolah Dasar : SD Negeri 1 Sukadana
SMP : SMP Negeri 2 Ciledug
SMK : SMK Negeri 4 Kuningan
Perguruan Tinggi : STKIP Muhammadiyah Kuningan
Pengalaman Organisasi

1. Pengurus Forum Osis Kuningan
2. HIMA PTIK
3. PK IMM STKIP Muhammadiyah Kuningan
4. Paguyuban Duta Baca Kabupaten Kuningan
5. Paguyuban Duta Baca Provinsi Jawa Barat
6. Himpunan Duta Pemuda Kabupaten Kuningan