



**ANALISIS KUALITAS ONLINE MARKETPLACE TANAMAN HIAS
MENGUNAKAN PENDEKATAN KUALITATIF STUDI KASUS KOTA BATAM**

Hendi Sama¹, Djayadhinata²

Universitas Internasional Batam

Email: reghitaavrilya9@gmail.com, rachmatfaisal.syamsu@umi.ac.id,

fendy.dwimartyono@umi.ac.id

ABSTRAK

Sistem informasi untuk mendukung para usaha kecil menengah berbasis website digunakan untuk mempermudah para pelaku usaha dalam mengelola toko online yang dibangun. Permasalahan yang mengemuka adalah bagaimana cara menguji keefektifan aplikasi merancang dengan pendekatan kualitatif, untuk mengetahui bagaimana menguji keefektifan online marketplace untuk menjual tanaman hias dengan metode SCRUM. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa website online marketplace yang telah dikembangkan memudahkan para peminat tanaman untuk menjual atau membeli tanaman pada suatu online market.

Kata kunci : website, toko, online, beli, jual

ABSTRACT

It is made simpler for business-people to manage the built-in online stores by using an information system to support small and medium-sized firms based on a website. The issue that arises is how to evaluate the efficacy of qualitative application design, and how to evaluate the efficacy of SCRUM-based online marketplaces for the sale of ornamental plants. The findings of this study suggest that it is simpler for plant enthusiasts to sell or buy plants in an online market thanks to the creation of an online marketplace website.

Keywords: website, online, marketplace, sell, buy

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada zaman sekarang ini sangat mudah dan cepat, bahkan sudah memasuki usaha menengah keatas bahkan juga usaha menengah kebawah karena terdapat banyak potensi laba yang bisa diperoleh, seperti solusi bagi para pengusaha untuk membantu kegiatan berkerja yang dapat memberikan informasi yang akurat dan juga cepat. Semua ini dapat dilihat dengan beberapa perusahaan bisnis di Indonesia bersaing untuk menguasai pasar untuk menentukan strategi bisnis mereka sendiri. Salah satunya adalah UMKM yang bergerak dalam usaha penjualan tanaman hias, belum menerapkan strategi dan sistem pemasaran yang tidak mendukung sehingga mereka mengalami kesulitan untuk memasarkan produk yang diproduksinya. Pelanggan dengan memiliki sarana teknologi yang bisa

diakses, yaitu dengan menggunakan sarana teknologi seperti situs web dan aplikasi yang bisa diakses secara online. Semua jaringan internet dapat digunakan dan memungkinkan semua orang di dunia untuk saling terhubung tanpa ada batasan ruang dan waktu.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) pada keadaan zaman sekarang berkembang tersebar luas di Indonesia. Munculnya UMKM memiliki pengaruh positif yang dapat memutar roda perekonomian nasional dan mengurangi jumlah pengangguran. Tetapi, masih ada sebagian UMKM menggunakan cara konvensional untuk penjualannya. UMKM dengan cara konvensional ini masih mengandalkan tempat yang ramai dan strategis untuk menjual barang dagangannya. Oleh karena itu untuk membuat UMKM lebih sejahtera sangat diperlukan suatu media untuk memberi kemudahan dalam melakukan penjualan atau pemasaran produk

agar dikenal oleh masyarakat secara lokal, regional, nasional dan bahkan global (Setyawan & Atapukan, 2018).

Salah satu media yang dapat membantu UMKM adalah website online marketplace. Online marketplace membuat pembeli dan penjual untuk melakukan transaksi melalui internet. Online marketplace dapat diakses melalui aplikasi atau website. Pembeli bisa membeli barang tanpa perlu bertemu secara langsung atau datang ke toko. Begitu juga penjual tidak perlu mencari lokasi yang strategis untuk penjualan dengan strategi brick-and-mortar dan juga penyusunan letak barang yang rapi dan bersih untuk pengunjung. Online marketplace membuat perubahan pada bidang perdagangan dengan menggeser perdagangan konvensional dengan biaya dari segi operasional yang lebih murah (Setyawan & Atapukan, 2018).

Dengan melihat situasi tersebut maka sangat diperlukan untuk pengembangan website online marketplace untuk UMKM. Dengan bertujuan agar pelaku UMKM dapat mampu membuka pasar penjualan yang besar. Namun dalam tahap pengembangan website online marketplace diperlukan metode untuk mengukur pengembangan website online marketplace yang baik.

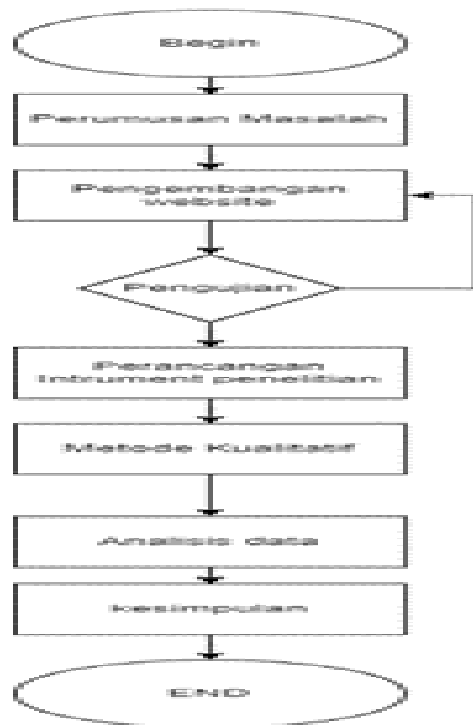
Di masa pandemi Covid-19, masyarakat Indonesia telah dihimbau untuk beraktivitas di rumah, baik itu bekerja, sekolah maupun kegiatan formal dan informal lainnya, bercocok tanam di rumah menjadi pilihan masyarakat untuk beraktivitas dalam aturan pembatasan sosial yang ditetapkan oleh pemerintah untuk beberapa wilayah Indonesia. Sebagian besar masyarakat Indonesia sudah menyukai tanaman dan mulai bercocok tanam, sehingga pasar tanaman dan peluang bisnisnya sangat menjanjikan.

Tanaman hias merupakan tanaman yang mempunyai nilai estetika baik karena

variasi tanaman, daun dan warna serta wangi bunga, dan juga biasanya digunakan untuk penghias pekarangan, taman atau kamar di rumah-rumah, kantor, rumah makan serta juga dipakai sebagai pelaksanaan upacara adat istiadat dan umat beragama (Suswadi et al., 2021). Produksi tanaman hias yang dominan di provinsi Jawa Tengah tahun 2019 adalah krisan, sedap malam, melati dan mawar. Jika dibanding dengan tahun 2018 produk krisan dan sedap malam merupakan produk utama yang mengalami peningkatan produksi, sedangkan produksi bunga melati dan juga bunga mawar mengalami penurunan.

Maraknya perdagangan tanaman hias anthurium di Indonesia, tepatnya di Jawa Tengah, menjadi tren terkini. Maraknya anthurium penghias rumah-rumah dan sekolah melambangkan keindahan dedaunan yang menyerupai banyak tanaman hias yang sedang populer semacam aglaonema, philodendron, talas hias, dan alocasia. Selama setahun terakhir, tanaman hias khususnya Anthurium kembali meningkat akibat dampak dari Covid-19 yang mengharuskan seluruh masyarakat untuk mengisolasi diri dirumah. Tanaman hias menjadi salah satu cara untuk pengisi kebosanan saat bekerja dari rumah pada situasi pandemi. Peluang bisnis baru muncul kembali, masyarakat Berbondong-bondong menjadi peminat, kolektor, pedagang dan pembudidaya tanaman hias. Kabupaten Karanganyar merupakan kabupaten salah satu sentra tanaman hias terutama tanaman berjenis anthurium yang dikagumi bunga dan daunnya. Tanaman anthurium yang berlokasi di Kabupaten Karanganyar telah mencapai 80% lebih banyak dari pada produksi yang berada di Jawa Tengah (Suswadi et al., 2021).

METODE PENELITIAN



Gambar 1 Alur penelitian

Perancangan online marketplace untuk pemasaran tanaman hias melalui beberapa tahapan alur penelitian pada gambar 1 sebagai berikut. Berdasarkan Gambar 1 dijelaskan mengenai tahapan yang dilakukan dalam penelitian dari awal hingga akhir. Proses penelitian diawali dengan perumusan masalah, pada tahap ini penulis mengamati masalah yang dihadapi oleh pembeli tanaman, mengumpulkan data dan informasi untuk keperluan perancangan sistem, setelah pengumpulan data selesai maka penulis akan memasuki proses pengembangan dengan model scrum dengan bahasa pemrograman laravel serta pengujian sistem dengan black box jika proses pengembangan dan pengujian selesai maka peneliti akan melakukan wawancara terhadap narasumber setelah mendapatkan data maka langkah selanjutnya melaksanakan analisis data tentang online market dengan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan peneliti dan kesimpulan dari data yang telah diteliti.

A. Metode Pengembangan Aplikasi

Model pengembangan untuk perancangan online marketplace tanaman hias ini adalah menggunakan model

Scrum. Scrum merupakan kerangka kerja yang digunakan untuk menyelesaikan persoalan adaptif kompleks, sekaligus mengasah kreativitas dan produktivitas dalam rangka menghasilkan produk bernilai setinggi mungkin. Scrum dapat meningkatkan kualitas software karena scrum menyediakan sebuah Feedback kepada development team untuk melihat kekurangan dalam mengembangkan sistem setiap sprint (Ruseno, 2019).

Scrum sebuah team yang terdiri dari Scrum Master, Product Owner, and Development Team. Dalam penelitian ini product owner dan development team diperankan oleh peneliti sendiri. Sedangkan untuk Scrum master dipimpin oleh bapak Dr. Hendi Sama, S.Kom., M.M.e-Business selaku dosen pembimbing.

1. Product Backlog, Product backlog didapatkan dari User Stories yang merupakan fitur fitur online marketplace tanaman yang akan digunakan oleh kebutuhan pengguna nantinya. Isi dan urutan product backlog ditanggung jawab oleh product owner.
2. Sprint Planning, Pertemuan dengan

product owner yang akan menjelaskan fitur prioritas utama yang akan menjadi sebuah objektif untuk development team untuk perancangan online marketplace tanaman hias. Satu sprint memiliki durasi dua sampai empat minggu untuk pengerjaan pada perancangan online marketplace tanaman hias ini.

3. Sprint Backlog, Merencanakan perkiraan penyelesaian dari sprint planning untuk perancangan online marketplace tanaman hias.
4. Daily Scrum, Daily Scrum dilakukan 15 menit setiap hari untuk membahas progress report, problem, next task untuk perancangan online marketplace ini.
5. Sprint Review, Pertemuan para tim scrum memberitahukan apa saja telah mereka selesaikan selama sprint dengan berbentuk tampilan yang telah dibuat.
6. Retrospective, Pada sesi Retrospective yaitu pada saat setiap sprint berakhir maka dilakukan diskusi untuk memeriksa apakah tindakan yang dilakukan secara sudah baik jika tidak maka perlu dilakukan improvement untuk kedepannya agar tidak mengulang masalah yang sama.

B. Testing Aplikasi Dengan Cara Black Box

Untuk uji coba aplikasi dilakukan uji dengan menggunakan black box testing. uji black box biasanya dasarnya mengacu kepada detail aplikasi, seperti tampilan, fungsi, dan alur yang sesuai

fitur mengacu kepada proses bisnis sesuai dengan dibutuhkan oleh pelanggan. Pengujian Black box testing terfokus kepada pengujian tampilan luar sistem sehingga memberi kemudahan jika dipakai pelanggan.

C. Analisis Data Kualitatif

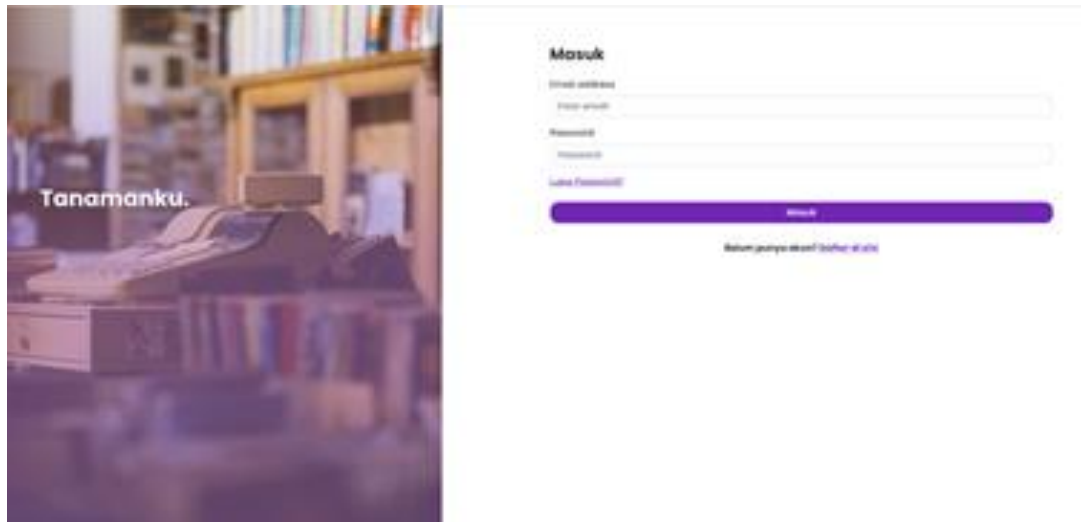
Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisis Kualitatif. Metode ini dipilih karena sebagian besar datanya merupakan data wawancara terhadap pengguna. Oleh karena itu, metode ini sangat cocok untuk dipakai terutama untuk menganalisis kritik dan saran yang dapat digunakan dalam pengembangan aplikasi online marketplace. Proses analisis kualitatif diawali dengan menghapus data yang tidak penting dari hasil wawancara dan observasi, kemudian data tersebut disederhanakan menjadi kalimat singkat, setelah data disederhanakan ditarik kesimpulan tentang fitur apa saja yang perlu ditambahkan/diperbaiki untuk perancangan online marketplace tanaman hias ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Implementasi

1. Halaman Login

Halaman login halaman Login adalah halaman untuk mengakses online marketplace dengan memasukkan identitas berupa user dan password dari akun pengguna untuk mendapatkan akses penawaran.

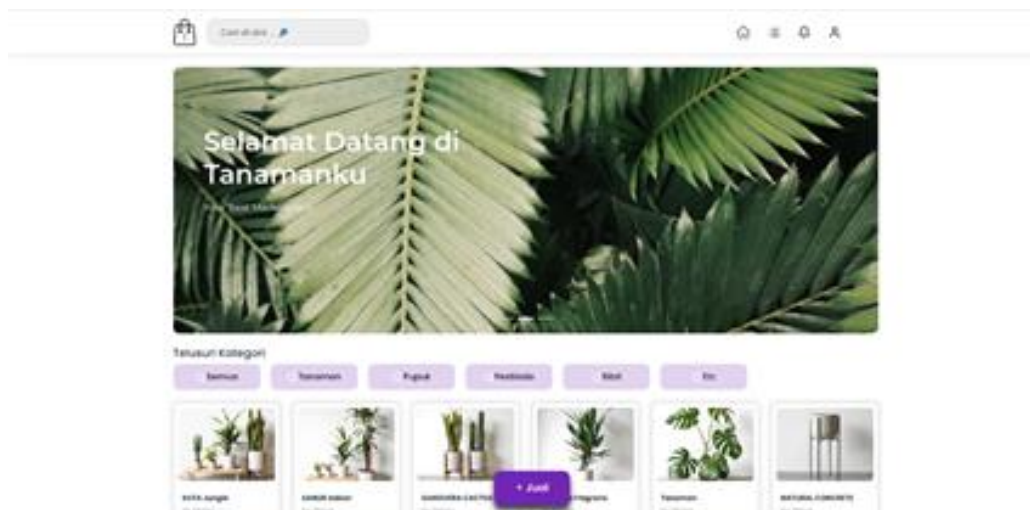


Gambar 2 Halaman Login

2. Halaman Homepage

Halaman Homepage adalah halaman pertama kali muncul di

website ketika dibuka oleh pengunjung online marketplace yang berisi produk produk yang tersedia pada website.



Halaman 3 Homepage

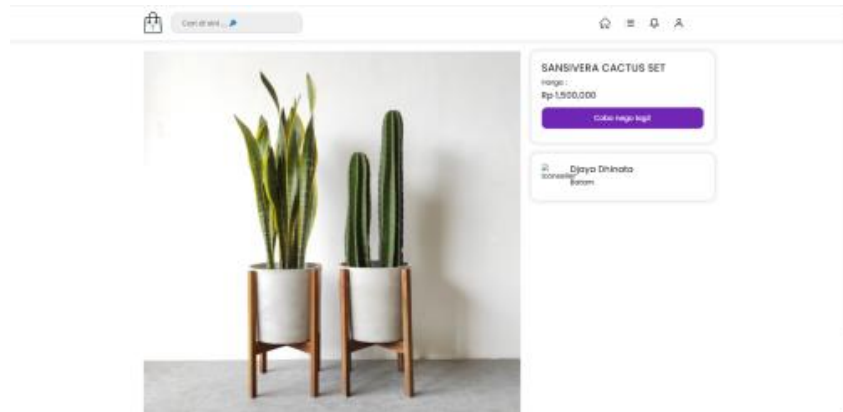
3. Halaman Sell Product

Halaman Sell Product adalah halaman dimana sewaktu user ingin menambahkan produk baru yang akan dijual pada online marketplace.

Gambar 4 Halaman Sell Product

4. Halaman Product details

Halaman Product Details adalah halaman dimana user ketika mengklik product yang ingin dilihat maka halaman yang muncul terdapat informasi product tersebut.



Gambar 5 Halaman Product Details

B. Uji Coba Aplikasi

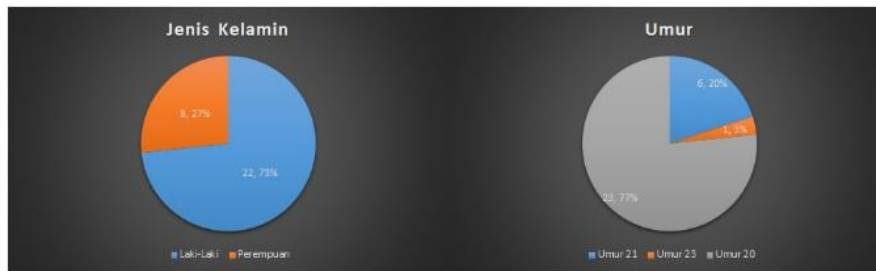
Diuji apakah sistem telah bekerja dengan baik dan lancar. Pengujian black

box dilakukan pada penelitian ini dengan hasil yang ditunjukkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 1 Uji Coba Aplikasi

Uji kasus	Hasil yang diharapkan	Status
Login System	User ketika login menggunakan akses yang terdaftar maka berhasil dan diarahkan ke halaman utama kembali	Berhasil
Login System	User ketika login menggunakan akses yang tidak terdaftar maka muncul notifikasi Kesalahan	Berhasil
Pendaftaran User Baru	User Mendaftarkan akun baru menggunakan email yang belum terdaftar dan password sesuai kriteria maka berhasil dan diarahkan ke halaman utama kembali	Berhasil
Pendaftaran User Baru	User Mendaftarkan akun baru menggunakan email yang Sudah terdaftar dan password sesuai kriteria maka muncul notifikasi Kesalahan	Berhasil
Penambahan Produk	User Ketika menambahkan Produk baru dan mengisi details produk pada column yang tersedia maka berhasil tercreated	Berhasil
Penambahan Produk	User Ketika menambahkan Produk baru dan tidak mengisi details produk pada column yang tersedia maka muncul notifikasi kesalahan	Berhasil
Pengeditan Produk	User ketika mengubah produk foto atau detail product berhasil diganti	Berhasil
Kembali Ke Halaman Utama	User Ketika Mengklik menu home maka akan kembali ke halaman utama	Berhasil
Melihat Daftar Jual	User Ketika mengklik menu icon list maka akan dialihkan ke halaman daftar jual	Berhasil
Notifikasi	User ketika mengklik menu lonceng yang tersedia maka akan dialihkan ke halaman notifikasi	Berhasil
Ke halaman profil	User Ketika Mengklik menu profil maka akan kembali ke	Berhasil

C. Implikasi



Gambar 6 Data Statistik Kualitatif

Setelah dilakukan pengembangan online marketplace tanaman berbasis web penulis melakukan wawancara berupa kualitatif menanyakan kepada 30 user untuk mendapatkan feedback dari pembangan online martketplace. Dari 30 user yang di interview dengan profil 22 user dengan jenis kelamin laki-laki dan 8 user dengan jenis kelamin Perempuan, dari 30 User tersebut terdapat 23 orang berumur 20 tahun, 6 orang berumur 21 tahun dan 1 orang berumur 23 tahun.

Pada bagian aspek sistem terdapat 4 pertanyaan yang ditanyakan kepada user hasil yang didapatkan dari umpan balik user dengan kesimpulan sebagai berikut pertanyaan pertama apakah tampilan menarik, hasil yang didapatkan adalah sistem yang dimiliki cukup menarik bagi user karena UI yang mudah dipahami dan cukup welcoming. Pertanyaan kedua apakah mudah untuk dioperasikan, kesimpulan yang didapatkan adalah setelah dicoba mudah digunakan karena UI yang simple mudah dipahami. Pertanyaan ketiga apakah pemilihan warna tidak membosankan, kesimpulan yang didapatkan adalah warna tidak mengganggu user dan betah scroll page lebih lama. Pertanyaan keempat pada aspek sistem adalah apakah pemilihan warna sudah tepat, kesimpulan yang didapatkan adalah pemilihan warna sudah tepat dan tidak terlihat kompleks.

Sedangkan pada aspek pengguna memiliki 5 pertanyaan yang ditanyakan kepada user. Pertanyaan pertama apakah tampilan menu mudah dioperasikan, kesimpulan yang didapatkan sebagai

berikut icon menu yang terdapat pada website sudah familiar sehingga mudah dimengerti. Pertanyaan kedua apakah informasi mudah dimengerti, kesimpulan yang didapatkan adalah informasi yang terdapat pada website tidak begitu kompleks sehingga mudah dimengerti. pertanyaan ketiga apakah proses belanja mudah dioperasikan, kesimpulan yang didapatkan adalah proses belanja diberikan kemudahan dalam bentuk fitur negosiasi. Pertanyaan keempat apakah menu-menu yang tersedia mudah dipahami, didapatkan kesimpulan bahwa menu-menu yang tersedia sudah familiar sehingga cukup menggambarkan fungsi menu tersebut. Pertanyaan kelima apakah symbol-simbol gambar mudah dipahami, didapatkan kesimpulan bahwa mudah karena simbol yang berada pada website tidak terlalu banyak sehingga tidak membingungkan user.

Sedangkan untuk aspek interaksi pengguna memiliki 6 pertanyaan yang ditanyakan kepada user. Pertanyaan pertama apakah mudah mengakses produk yang ditawarkan, kesimpulan yang didapatkan adalah dalam mengakses produk yang ditawarkan hanya dengan click produk saja sangat mudah tidak perlu login. Pertanyaan kedua apakah rincian produk sudah sesuai dengan yang ditawarkan, didapatkan kesimpulan pada rincian produk lumayan detail sesuai dengan foto dan deskripsi yang ditawarkan, pertanyaan ketiga apakah aplikasi transaksi pembayaran mudah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa akses transaksi pada website ini dilakukan secara diluar platform sehingga bisa menghubungi penjual secara redirect

whatsapp button sehingga memudahkan komunikasi lewat media sosial. Pertanyaan keempat apakah akses informasi setiap halaman mudah dimengerti, kesimpulan yang didapatkan adalah mudah dimengerti karena tampilan yang simple. Pertanyaan kelima apakah tampilan mudah diingat, kesimpulan yang didapatkan adalah tampilan mudah diingat karena UI/UX yang sederhana. Pertanyaan terakhir untuk aspek interaksi adalah apakah menu mudah diingat, kesimpulannya adalah mudah diingat karena peletakan menu yang baik sehingga familiar dengan user.

KESIMPULAN

Rangkaian kesimpulan dari peneliti berikan setelah penyelesaian terhadap perancangan online marketplace yaitu online marketplace tanaman telah berhasil dikembangkan dengan metode SCRUM, bahasa pemrograman react js, node js dan javascript terbukti berhasil menyelesaikan proses pengembangan sistem pada penelitian kali ini dan online marketplace memudahkan para peminat tanaman untuk menjual atau membeli tanaman pada suatu online market.

DAFTAR PUSTAKA

Aldo, D., Richo, R., & Munir, Z. (2021). Aplikasi Pelayanan Pada Klinik Kemina Dental Care Berbasis React. Js dan Database NoSQL. *Informatika Mulawarman: Jurnal ...*, 16(2). <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JIM/article/view/6532>

Faridah, F., & Wulandari, Z. W. (2020). Pendampingan Pemasaran Industri Lokal Melalui Penggunaan Marketplace untuk Meningkatkan Hasil Produksi di Masa Pandemi Covid-19 Desa Sidomukti Lamongan. *Engagement: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 509–523. <https://doi.org/10.29062/engagement.v4i2.316>

Fauzi, R., Wibowo, S., & Putri, D. Y.

(2018). Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website. *Fountain of Informatics Journal*, 3(1), 5.

Kusumawardhani, N., Triayudi, A., & Benrahman. (2021). Implementasi Metode Scrum Pada Website Sembakoqu Berbasis MVC (Model View Controller). *Jurnal Sisfotenika*, 11(1), 37–46.

Meidina, I., Siradj, Y., & Insanudin, E. (2020). Pembangunan Web Administrator Pada Aplikasi Media Informasi Dan Perdagangan Untuk Petani Satur Di Nagari Alahan Panjang Kabupaten Solok Web-Based Administrator Development in the Application of Information and Trade Media for Vegetable Farmers in Nagari a. *Terapan Teknologi Rekayasa Multimedia, Fakultas Ilmu Terapan Universitas Telkom*.

Mutakabbir, E. A., & Duakaju, N. N. (2019). Analisis Kelayakan Finansial Usaha Tanaman Hias Di Kota Samarinda. *JURNAL AGRIBISNIS DAN KOMUNIKASI PERTANIAN (Journal of Agribusiness and Agricultural Communication)*, 2(1), 25. <https://doi.org/10.35941/jakp.2.1.2019.2055.25-34>

Nugraha, T. S., Kusnadi, K., & Hardian, R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Company Profile dengan Menggunakan Metode Scrum pada PT. Hasna Satya Negara Berbasis Web. *Jurnal Ilmiah Intech : Information Technology Journal of UMUS*, 3(02), 171–179. <https://doi.org/10.46772/intech.v3i02.583>

Ruseno, N. (2019). Implementasi Scrum pada Pengembangan Aplikasi Sistem Reservasi Online Menggunakan PHP. *Gerbang*, 9(1), 8–15.

Setyawan, R. A., & Atapukan, W. F. (2018). Pengukuran Usability Website E-Commerce Sambal Nyoss Menggunakan Metode Skala Likert. *Compiler*, 7(1), 54–61.

Sinaga, M. F., Surbakti, S. P. L. B.,

Zalukhu, T. M. F., & Batubara, M. D. (2021). *Analisis Dan Pengembangan Sistem Penerimaan Siswa Baru Tingkat SMA Berbasis Web Dengan Metode Kualitatif*. 4(1), 6.

Suswadi, Prasetyo, A., Wiyono, Supriyadi, T., & Hartoyo, E. (2021). Pendampingan Pemasaran Online Tanaman Hias Dengan Perbaikan Promosi Melalui Teknik Fotografi Sederhana. *GANESHA: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(02), 44–49.
<https://doi.org/10.36728/ganesha.v1i02.1451>