



Membuat platform e-commerce untuk pembuatan dan kustomisasi website template

Ayu Pangestu^{1,*}, Arsenius Purbandono², Muhammad Imam Syuhada³

^{1,2,3}Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Correspondence: E-mail: ayupangestu@upi.edu

ABSTRACT	ARTICLE INFO
<p>Penggunaan portofolio dan Curriculum vitae (CV) di dalam penerimaan dunia kerja menjadi hal penting, namun masih banyak para pelamar kerja yang masih kebingungan dalam membuat portofolio dan CV dengan benar. Method yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini yaitu teknik polling dan studi pustaka dengan analisis penelitian menggunakan metode Design Thinking. Dengan keadaan serba digital seperti saat ini tentunya memberikan dampak bagi pengguna untuk memiliki kebiasaan serba instan. Maka dari itu artikel ini mengusulkan aplikasi E-commerce My Web berbasis website untuk membantu para pelamar kerja terutama bagi para mahasiswa yang akan bekerja, magang, dan praktik industri. Aplikasi My Web merupakan tempat jual beli portofolio atau CV dalam bentuk website, sehingga akan memudahkan pengguna dalam memiliki portofolio yang bersifat digital dan instan. Tujuan dengan adanya My Web, masyarakat dapat memiliki portofolio atau CV sesuai dengan keinginan, menarik, dan didesain dengan modern. Portofolio ini dibuat langsung oleh penjual sehingga pengguna hanya perlu memberikan informasi data diri dan melakukan transaksi.</p>	<p>Article History: <i>Submitted/Received 12 Jun 2021</i> <i>First Revised 02 Aug 2021</i> <i>Accepted 27 Aug 2021</i> <i>First Available online 23 Sep 2021</i> <i>Publication Date 01 Oct 2021</i></p> <hr/> <p>Keyword: <i>E-commerce,</i> <i>Kustomisasi,</i> <i>Platform Website.</i></p>

1. PENDAHULUAN

E-commerce menjadi istilah dalam dunia digital yang bergerak dalam bidang bisnis. E-commerce merupakan tempat terjadinya transaksi atau pertukaran informasi pada penjual dan pembeli yang berada di dalam jaringan (Turban, et.al., 2015). Portofolio merupakan salah satu berkas yang menjadi syarat penting dalam melamar pekerjaan saat ini (Alajmi, 2019). Sering kali portofolio dianggap memiliki arti yang sama dengan Curriculum Vitae (CV), namun pada dasarnya kedua berkas ini dapat dikatakan serupa tapi tidak sama. Ada beberapa hal yang membedakan antara portofolio dengan CV yaitu, (1) CV menguraikan informasi mengenai hal mendetail tentang data diri seperti biodata, latar belakang pendidikan, pengalaman organisasi, prestasi, hingga keahlian yang dimiliki, sedangkan portofolio menjelaskan mengenai hasil karya dan potensi yang dimiliki untuk suatu bidang; (2) Isi dari CV bersifat ringkas dan detail sedangkan portofolio tidak harus lengkap; (3) CV memberi bukti data diri secara khusus sedangkan portofolio merupakan bukti keterampilan dan kemampuan diri (Maulani, et al., 2016). Namun, keadaan sekarang ini menunjukkan bahwa belum banyak yang mengetahui mengenai pembuatan CV dan portofolio yang baik dan benar.

Masa kini banyak ditemukannya inovasi-inovasi dari berbagai bidang, salah satunya pengembangan sistem informasi yang dapat membantu pekerjaan manusia di kehidupan sehari-hari (Fichman, et.al 2014). Inovasi terkini yang ditemukan bagaikan ajang kompetisi yang mencari solusi mengenai berbagai macam permasalahan yang ada. Salah satunya masalah yang dialami masyarakat yang akan melamar kerja, magang dan praktik industri namun masih merasa kesulitan dalam membuat CV dan portofolio. Ditambah lagi zaman yang serba modern ini memberikan peluang untuk masyarakat hidup praktis.

E-commerce menjadi salah satu platform yang digemari saat ini sebagai tempat untuk melakukan transaksi. E-commerce merupakan salah satu teknologi yang berkembang pesat penjualan dan pembelian barang dan jasa melalui jaringan elektronik seperti internet (Gupta, 2014). Platform ini digunakan dalam penjualan produk yang diproduksi sendiri. Penelitian yang dilakukan oleh RedSeer ditemukan bahwa adanya peningkatan pembelian melalui e-commerce sebanyak 18,1% hingga 98,3 juta transaksi dengan transaksi senilai \$1,4 juta USD. Diperkirakan terdapat 12 juta pengguna baru e-commerce pada saat pandemi (Effendy, et al., 2020).

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis merancang beberapa rumusan masalah yang akan diselesaikan pada artikel ini. Bagaimana cara memfasilitasi masyarakat dalam memiliki CV dan portofolio dengan desain modern? Hal ini didasarkan dengan perkembangan yang semakin maju dimana kreativitas dan inovasi dalam desain CV sangat mempengaruhi apakah CV kita dapat diterima dengan baik atau tidak. Konsep platform digital seperti apa yang bisa menjawab kebutuhan masyarakat melalui e-commerce sederhana? Platform digital memiliki peran penting di era saat ini karena berbagai informasi dapat kita dapatkan dengan mengunjungi berbagai platform-platform digital.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dibahas dan rumusan masalah yang telah disusun maka pada artikel ini, tim pengembang merekomendasikan konsep platform e-commerce untuk pembuatan dan kustomisasi website template. Platform e-commerce berbasis website ini bernama My Web. My Web adalah sebuah platform yang akan memberikan pelayanan jual beli template dengan sistem penjual akan menjual produk template dalam bentuk website yang sudah jadi kepada pembeli. Sehingga pembeli dapat membeli template CV yang diinginkan kepada penjual dengan menggunakan transaksi digital melalui berbagai transfer

bank atau pembayaran elektronik lain yang dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun tanpa adanya batasan ruang dan waktu.

2. METODE PENELITIAN

Metodologi yang digunakan tim pengembang pada pengembangan My Web mencakup beberapa metodologi sebagai berikut:

2.1. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah sebagai berikut:

2.1.1. Studi Pustaka

Tahapan penelitian dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Penelitian ini melakukan klasifikasi data berdasarkan formula penelitian (Effendy, *et al.*, 2020). Melalui metode ini kami dapat membandingkan beberapa kajian dari beberapa sumber mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan CV dan keterkaitan design pada CV.

2.1.2. Polling

Metode polling merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan pendapat umum dengan menggunakan teknik dan prosedur ilmiah (Brulle, *et al.*, 2012). Melalui metode polling kami mendapatkan informasi mengenai pandangan dari para responden mengenai tanggapan mereka terhadap CV yang digunakan untuk melamar kerja, magang, praktik industri dan lain sebagainya. Selain itu pelaksanaan metode ini lebih sederhana dan cepat dibandingkan dengan pelaksanaan metode penelitian yang lain

2.1.3. Design Thinking

Design thinking adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan untuk kesuksesan bisnis (Lazuardi, *et al.*, 2019). Pendekatan design thinking memiliki beberapa tahap yaitu:

2.1.3.1. Empathize

Pada tahap ini, *design thinker* harus sudah mengetahui target *user* serta perlu untuk mengetahui emosi, situasi dan pengalaman *user*. *Design thinker* menempatkan dirinya sebagai pengguna dalam tahap ini, untuk merasakan apa yang benar-benar dibutuhkan oleh pengguna. Untuk mengetahui kebutuhan pengguna perlu dilakukan wawancara mendalam, observasi dan lainnya.

2.1.3.2. Define

Pada tahapan ini, tim desain harus membuat ide yang menggambarkan pandangan *user* yang nantinya akan menjadi dasar dari produk yang akan dibuat. Tahapan ini bisa dimulai dengan membuat *list* kebutuhan *user*.

2.1.3.3 Ideate

Pada tahapan ini tim design menggambarkan solusi berdasarkan list kebutuhan user yang ada. Dalam tahap ini tim desain akan menggabungkan kreativitas yang dimiliki masing-masing anggotanya.

2.1.3.4. Prototype

Setelah masing-masing anggota desain menggabungkan kreativitasnya, dalam tahap ini ide tersebut akan diimplementasikan ke dalam sebuah produk uji coba (aplikasi).

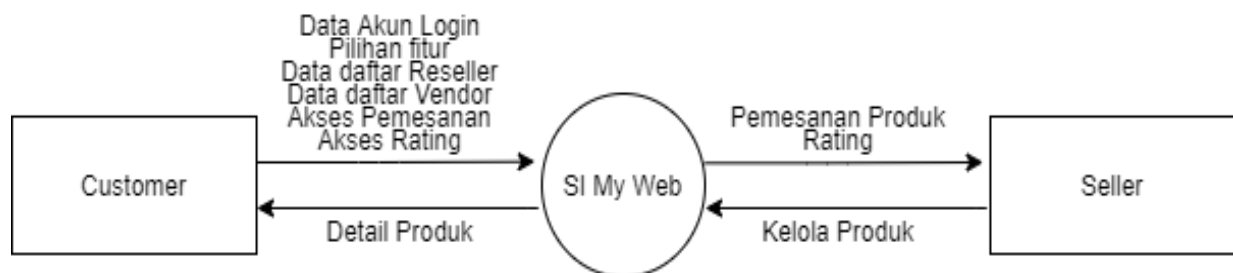
2.1.3.5. Test

Setelah produk uji coba selesai dibuat, selanjutnya produk tersebut akan diuji cobakan kepada pengguna. nantinya pengalaman pengguna dalam menggunakan produk tersebut, akan diperoleh beberapa masukan untuk melahirkan produk yang lebih baik setelah melalui beberapa perbaikan berdasarkan masukan *user*.

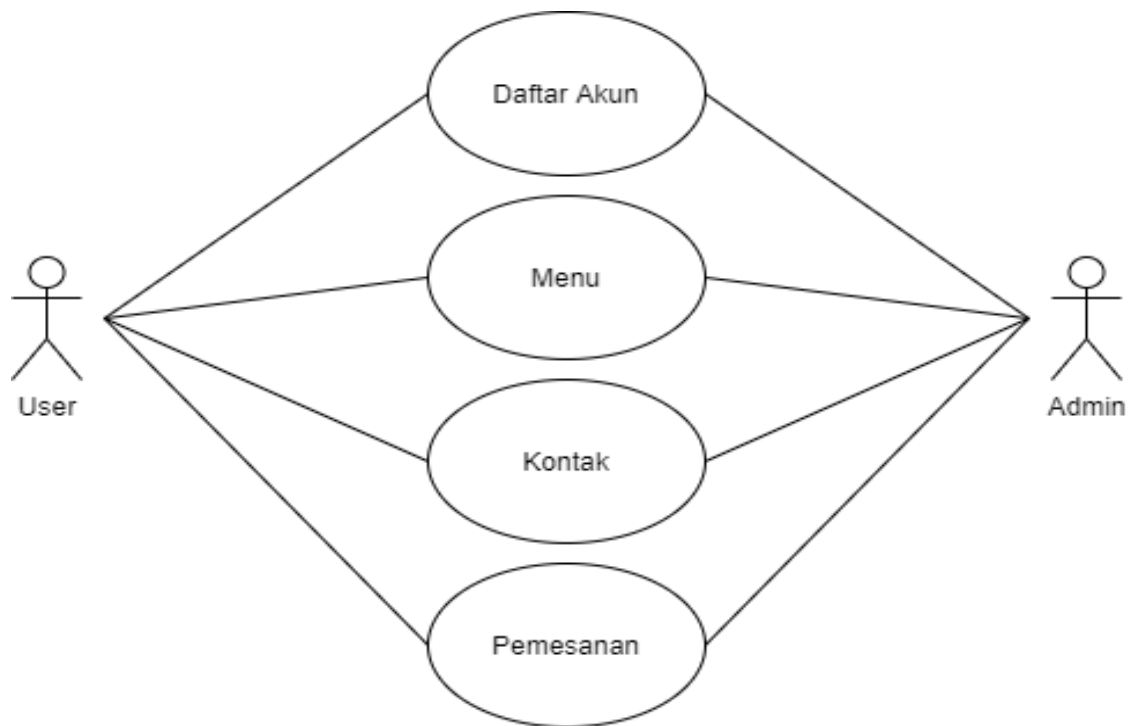
Data penelitian adalah beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi (PSTI) angkatan 2019 dan 2020. Penelitian ini juga mencoba menjelaskan perkembangan Template untuk CV atau portofolio hingga tampilan terbaru pada CV atau portofolio.

2.2. Tahap Pembuatan Sistem Informasi Website

Setelah tahap pengumpulan dan analisis data dapat diketahui kebutuhan dari pengguna. Perancangan solusi dari kebutuhan pengguna dituangkan dalam diagram konteks dan use case diagram. Diagram konteks adalah suatu proses yang menggambarkan secara umum pada suatu sistem (Bagir & Putro, 2018). Sedangkan Use case diagram adalah suatu proses yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan pelaku. Dengan adanya Use case diagram maka dapat memudahkan dalam memahami cara kerja dari suatu sistem. **Gambar 1** berikut adalah diagram konteks dan **Gambar 2** menunjukkan use case diagram sistem informasi My Web:



Gambar 1. Context Diagram



Gambar 2. *Use Case Diagram*

Metodologi yang digunakan dalam pengembangan sistem informasi My Web yaitu metode kanban. Teknik kanban menggunakan kanban board yang memecahkan proyek menjadi beberapa tugas. Kanban biasanya memiliki tiga segmen yaitu to-do, in progress, dan done namun dapat diubah sesuai kebutuhan (Diebold, *et.al.*, 2019). Kanban membuat manajemen proyek lebih mudah dengan melihat mana yang bermasalah. Apabila satu tugas stuck pada bagian progress maka tugas tersebut bermasalah. Pada penerapannya metode kanban memiliki langkah yang sama seperti model agile.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

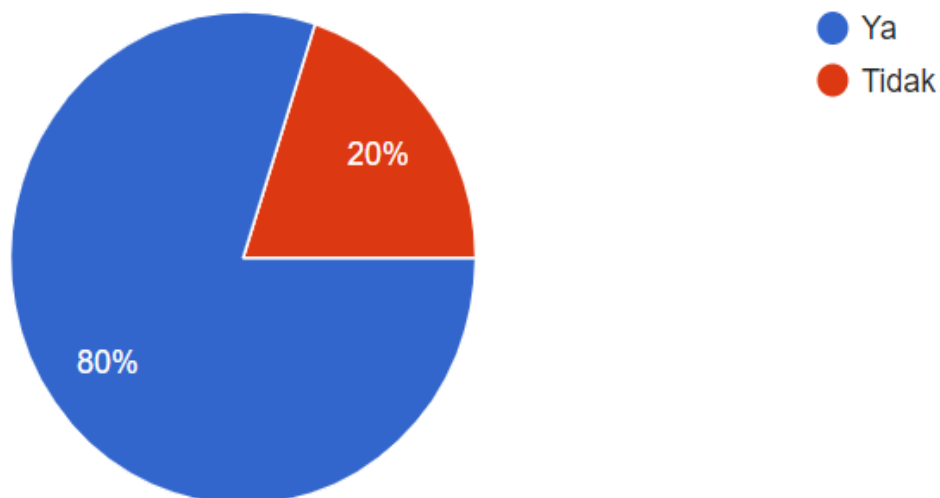
My Web merupakan sistem informasi penjualan kustomisasi portofolio dan CV berbasis website. Sistem informasi ini merupakan suatu inovasi yang dikembangkan sebagai bentuk solusi dari permasalahan pembuatan portofolio dan CV yang baik dan menarik. Perancangan pada sistem informasi My Web ini bermula dari kegiatan penelitian yang kami lakukan. Selanjutnya pengembangan sistem informasi ini menghasilkan rancangan berupa diagram konteks, use case diagram, dan desain user interface (UI) yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna (Farao, *et.al* 2020).

Dari analisis pendekatan design thinking diperoleh hasil penelitian dengan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam pengembangan sistem informasi My Web. Nilai yang dimaksud yaitu:

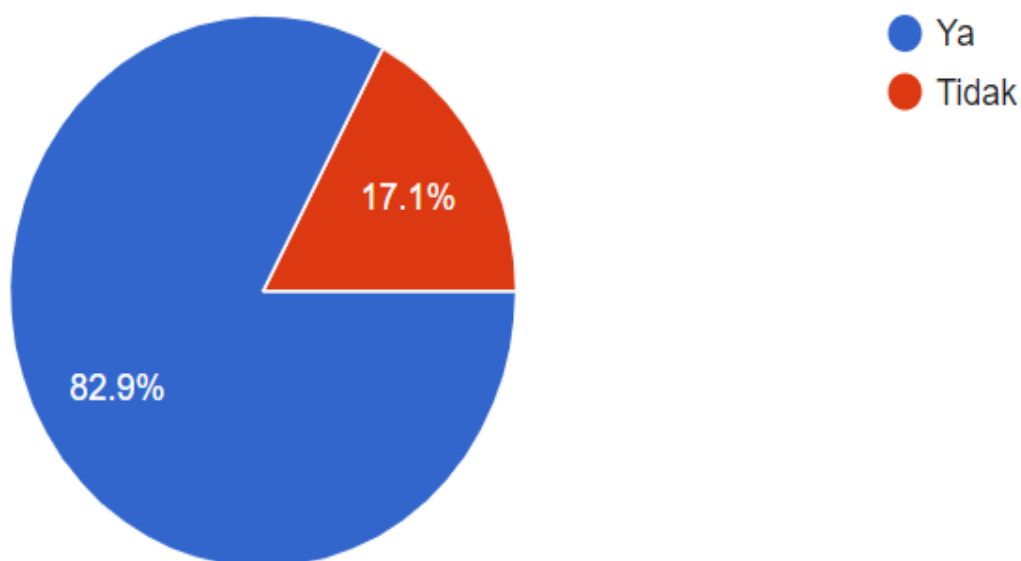
3.1. Tahap *Empathize*

Tahap *empathize* digunakan dalam membaca situasi dan kondisi dari permasalahan yang dialami. Sasaran survei yaitu mahasiswa PSTI angkatan 2019 dan 2020, dengan responden berjumlah 35 mahasiswa. Para responden harus menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman membuat portofolio dan CV, kesulitan dalam membuat portofolio, dan pengetahuan mengenai isi yang ada dalam portofolio. Hasil survei menunjukkan sebagian besar responden pernah membuat portofolio dan CV namun masih dalam tampilan yang sederhana. Terdapat kesulitan dalam membuat portofolio dan CV dikarenakan kurangnya

pengetahuan mengenai cara pembuatan portofolio dan CV yang benar serta kurangnya kreativitas dalam mendesain. Berikut adalah hasil survei tim pengembang dalam **Gambar 3 dan 4**:



Gambar 3. Pengalaman Pembuatan Portofolio atau CV



Gambar 4. Jumlah Responden Merasa Kesulitan Dalam Membuat CV atau Portofolio

3.2. Tahap *Define*

Tahap *define* dilakukan untuk memperoleh kebutuhan para pengguna secara mendetail. Hasil survei menunjukkan sebagian besar mahasiswa membutuhkan platform yang dapat membantu dalam mengkostumisasi portofolio dan CV. Kebutuhan yang dibutuhkan pengguna yaitu mudah digunakan, desain yang modern, mudah dipahami, dan menarik.

3.3. Tahap *Ideate*

Tahap ideate membantu dalam menerjemahkan solusi dari permasalahan yang dialami. Sehingga tim pengembang merancang sebuah platform e-Commerce sederhana yaitu Pengembangan *Platform E-commerce* Untuk Pembuatan Kustomisasi Website Template yang memiliki fitur sebagai berikut:

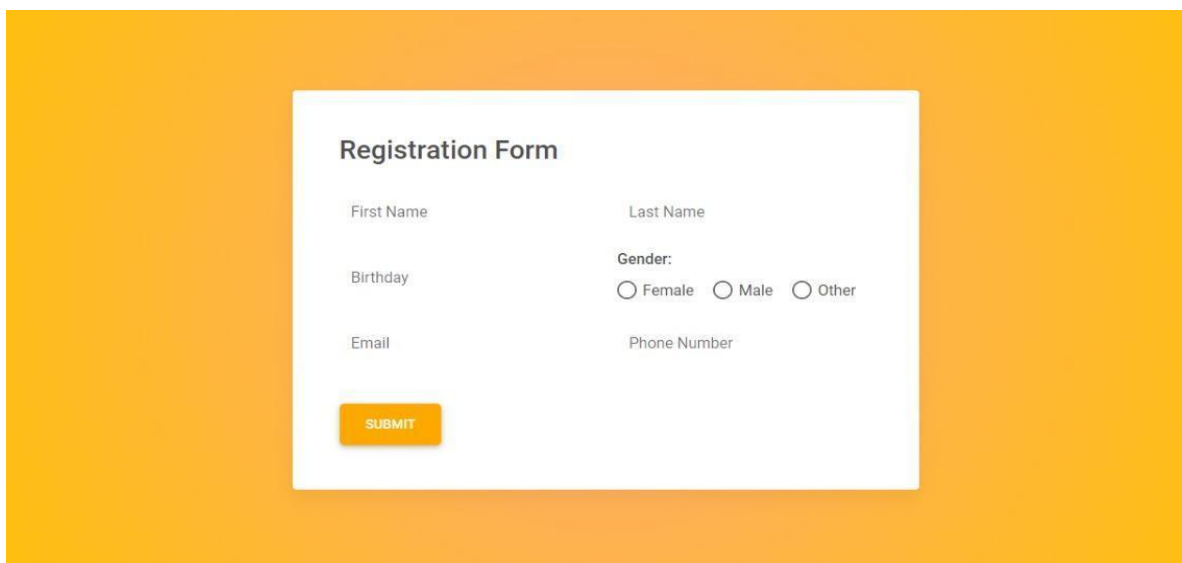
1. *Login*, menampilkan halaman untuk masuk ke akun.
2. Halaman utama, menampilkan halaman yang berisi pencarian dan model template yang diperjual belikan.
3. Pembelian barang, menampilkan halaman untuk melakukan konfirmasi dan transaksi.

3.4. Tahap *Prototype*

Tahap *prototype* merupakan tahap penuangan dari tahap analisis penelitian, yaitu berupa rancangan dari sistem informasi My Web. Gambaran dari sistem informasi ini digambarkan ke dalam diagram konteks, use case diagram, dan desain high fidelity. Tahap ini akan dikembangkan ke tahap berikutnya yaitu implementasi dan pengujian (Hussein & Ananda Sabil., 2018).

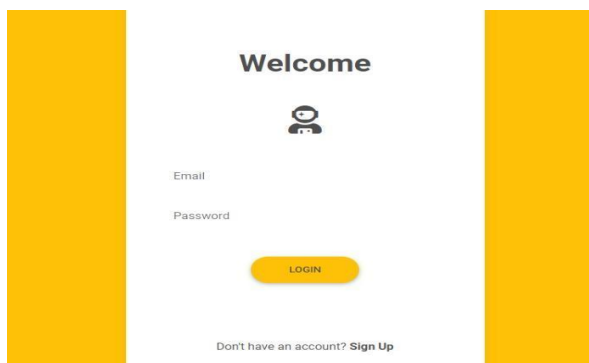
3.5. Tahap *Test*

Tahap *test* meliputi proses pengimplementasian dari pendekatan *design thinking* berupa pengimplementasian dan pengujian (Micheli, et.al 2019). Tahap ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi sistem informasi yang telah dibuat. Berikut adalah beberapa tampilan pada sistem informasi My Book dalam **Gambar 5** dibawah ini:

A screenshot of a registration form titled "Registration Form" on a white background with a yellow border. The form contains several input fields: "First Name", "Last Name", "Birthday", "Email", "Phone Number", and "Gender". The "Gender" field has three radio button options: "Female", "Male", and "Other". A yellow "SUBMIT" button is located at the bottom left of the form.

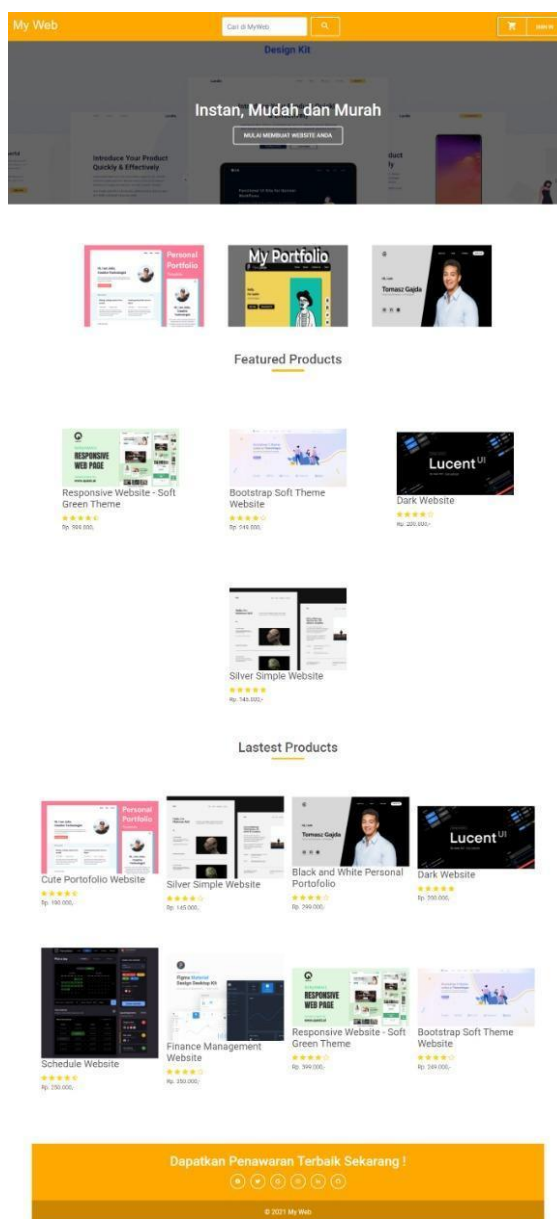
Gambar 5. Halaman Register.

Halaman ini berisikan registrasi yang harus diisi oleh para calon pengguna. Data yang harus dilengkapi yaitu nama, tanggal lahir, jenis kelamin, alamat email, dan nomor telepon.



Gambar 6. Halaman Login.

Gambar 6 di atas menampilkan halaman login yang digunakan oleh para pengguna untuk mengakses akun yang dimiliki di My Web. Ketika login pengguna harus menginputkan e-mail dan password.



Gambar 7. Halaman Utama.

Gambar 7 di atas memuat halaman menu utama merupakan halaman awal yang akan ditampilkan kepada pengguna. Terdapat informasi mengenai produk-produk yang ditawarkan dan beberapa fitur utama.

4. KESIMPULAN

Dari proses *design thinking* yang telah dilakukan oleh tim pengembang, kami dapat menyimpulkan bahwa saat ini jasa pembuatan dan kustomisasi portofolio dan CV dengan tampilan yang modern diperlukan. Atas permasalahan yang ada, My Web dikembangkan menjadi solusi dalam bentuk *website application*. My Web bertujuan memfasilitasi masyarakat dalam membuat *template* CV dan portofolio sesuai dengan keinginan, menarik, sesuai keinginan, dan dengan desain *modern*. Dengan menggunakan metodologi desain *thinking* diharapkan *platform E-commerce* untuk pembuat dan kustomisasi *template* ini dapat berguna dan memenuhi kebutuhan bagi para pengguna.

5. CATATAN PENULIS

Penelitian ini merupakan hasil karya orisinal penulis yang tidak terdapat unsur plagiat atau pengambilalihan karya orang lain tanpa izin. Semua sumber yang digunakan telah dikutip dengan benar sesuai aturan penulisan ilmiah.

6. REFERENCES

- Alajmi, M. M. (2019). The impact of E-portfolio use on the development of professional standards and life skills of students: A case study. *Entrepreneurship and sustainability issues*, 6(4), 1714.
- Bagir, H., & Putro, B. E. (2018). Analisis perancangan sistem informasi pergudangan di cv. karya nugraha. *Jurnal Media Teknik Dan Sistem Industri*, 2(1), 30-38.
- Brulle, R. J., Carmichael, J., & Jenkins, J. C. (2012). Shifting public opinion on climate change: an empirical assessment of factors influencing concern over climate change in the US, 2002–2010. *Climatic change*, 114(2), 169-188.
- Diebold, P., Theobald, S., Wahl, J., & Rausch, Y. (2019). Stepwise transition to agile: From three agile practices to Kanban adaptation. *Journal of Software: Evolution and Process*, 31(5), e2167.
- Effendy, A. A., Mas'adi, M., Wicaksono, W., Nurhadi, A., & Murtiyoko, H. (2020). Mewujudkan generasi muda yang unggul di era globalisasi dengan berbekal ilmu wirausaha yang kreatif, inovatif dan diferensiatif pada remaja masjid Al Hikmah Reni Jaya Pamulang Tangerang Selatan. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 8-15.
- Farao, J., Malila, B., Conrad, N., Mutsvangwa, T., Rangaka, M. X., & Douglas, T. S. (2020). A user-centred design framework for mHealth. *PloS one*, 15(8), e0237910.
- Fichman, R. G., Dos Santos, B. L., & Zheng, Z. (2014). Digital innovation as a fundamental and powerful concept in the information systems curriculum. *MIS quarterly*, 38(2), 329-415.
- Gupta, A. (2014). E-Commerce: Role of E-Commerce in today's business. *International Journal of Computing and Corporate Research*, 4(1), 1-8.

- Hikmawan, R., Sari, D. P., Majid, N. A., Ridwan, T., Nuriyah, W., Aprilia, L., & Diani, D. (2019). Development of Ikigai instructional method to cultivate computational thinking of millennial generations. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1), 012007.
- Lazuardi, M. L., & Sukoco, I. (2019). Design thinking david kelley & tim brown: otak dibalik penciptaan aplikasi gojek. *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi*, 2(1), 1-11.
- Majid, N. W. A., & Ridwan, T. (2019). Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 9(1), 75-82.
- Maulani, G., Rahardja, U., & Adila, L. T. (2016). Video sebagai e-portfolio mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa. *Creative Communication and Innovative Technology Journal*, 9(2), 225-239.
- Micheli, P., Wilner, S. J., Bhatti, S. H., Mura, M., & Beverland, M. B. (2019). Doing design thinking: Conceptual review, synthesis, and research agenda. *Journal of Product Innovation Management*, 36(2), 124-148.
- Turban, E., King, D., Lee, J. K., Liang, T. P., Turban, D. C., Turban, E., ... & Turban, D. C. (2015). Business-to-business e-commerce. *Electronic Commerce: A Managerial and Social Networks Perspective*, 161-207.