

Implementasi Website e-commerce Mitra Jamur Sebagai Upaya Peningkatan Pemasaran dan Penjualan Produk di PT. Mitra Jamur Indonesia

The Implementation of the Mitra Jamur E-commerce Website as an Effort to Improve the Marketing and Sales of Products at PT. Mitra Jamur Indonesia

Bety Etikasari¹, Lukie Perdanasari^{1*}, Ratih Ayuninghemi¹, Pramuditha Shinta Dewi Puspitasari¹, Dia Bitari Mei Yuana¹, Iqbal Ikhlasul Amal¹

¹ Department of Information Technology, Politeknik Negeri Jember
lukieperdanasari@polije.ac.id

ABSTRAK

PT Mitra Jamur Indonesia merupakan salah satu usaha yang bergerak dibidang pengembangan jamur tiram mulai dari hulu hingga hilir. PT Mitra Jamur Indonesia menjalankan program kemitraan berupa penyaluran media tanam baglog dan atau sarana produksi jamur tiram, serta menerima hasil panen dari mitra untuk kemudian dijadikan sebagai produk olahan. Saat ini Mitra Jamur mempunyai kurang lebih 90 petani mitra tersebar di wilayah Kabupaten Jember, Lumajang, Bondowoso, Situbondo, dan Banyuwangi. Sebagai usaha yang bergerak pada pengembangan agribisnis jamur tiram yang berkelanjutan, PT Mitra Jamur Indonesia mempunyai peluang yang cukup besar untuk mengembangkan bisnisnya. Tujuan dalam pengabdian kepada masyarakat ini berfokus pada Upaya peningkatan pemasaran produk PT Mitra Jamur dengan Solusi penerapan E-Commerce dalam Peningkatan Pemasaran dan Penjualan Produk PT Mitra Jamur Indonesia. Metode pengabdian kepada masyarakat terdiri dari analisis dan identifikasi permasalahan, pengembangan sistem, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Hasil evaluasi usability testing menggunakan single ease question (SEQ) menunjukkan bahwa rata-rata pengguna sebesar 6,67 dapat menyelesaikan task yang diberikan di aplikasi. Sehingga Website E-Commerce dapat digunakan 100% dan diimplementasikan untuk menunjang keberlangsungan usaha PT Mitra Jamur Indonesia.

Kata kunci — Website e-commerce, mitra jamur, pemasaran, design thinking, SEQ

ABSTRACT

PT Mitra Jamur Indonesia is a business engaged in the development of oyster mushrooms from upstream to downstream. PT Mitra Jamur Indonesia runs a partnership program in the form of distributing baglog planting media and/or oyster mushroom production facilities, as well as receiving harvests from partners to then be used as processed products. Currently, Mitra Jamur has approximately 90 partner farmers spread across Jember, Lumajang, Bondowoso, Situbondo, and Banyuwangi Regencies. As a business engaged in the development of sustainable oyster mushroom agribusiness, PT Mitra Jamur Indonesia has a fairly large opportunity to develop its business. The purpose of this community service focuses on efforts to increase marketing of PT Mitra Jamur products with E-Commerce implementation solutions in increasing marketing and sales of PT Mitra Jamur Indonesia products. The community service method consists of problem analysis and identification, system development, training, mentoring, and evaluation. The results of the usability testing evaluation using a single ease question (SEQ) showed that an average of 6.67 users were able to complete the tasks given in the application. So that the E-Commerce Website can be used 100% and implemented to support the sustainability of PT Mitra Jamur Indonesia's business..

Keywords — E-commerce website, mitra jamur, Marketing, Design Thinking, SEQ

OPEN ACCESS

© 2024. Ujang Suryadi, Noor Asrianto, Rosa Tri Hertamawati, Anang Febri Prasetyo, Reikha Rahmasari, Shokhirul Imam

1. Pendahuluan

E-commerce dapat diartikan sebagai transaksi komersial yang berlangsung secara elektronik, memungkinkan pertukaran barang atau jasa antara berbagai entitas seperti bisnis, individu, atau organisasi melalui jaringan internet [1]. Kemudahan penggunaan membuat e-commerce digemari oleh semua kalangan, dari anak muda hingga orang tua. Data menunjukkan bahwa transaksi e-commerce di Indonesia terus mengalami peningkatan signifikan, dengan pertumbuhan sebesar 18,7% yang mencapai Rp 476 triliun pada tahun 2022, dan akan naik sebesar 11,8% menjadi Rp533 triliun pada tahun 2023 [2]. Pertumbuhan pesat ini menjadikan e-commerce sebagai peluang bisnis yang menjanjikan, mampu memperluas pasar, menciptakan lapangan kerja, dan memberikan kontribusi positif bagi perekonomian negara. Hal ini akan mendorong percepatan pertumbuhan ekonomi Indonesia [3].

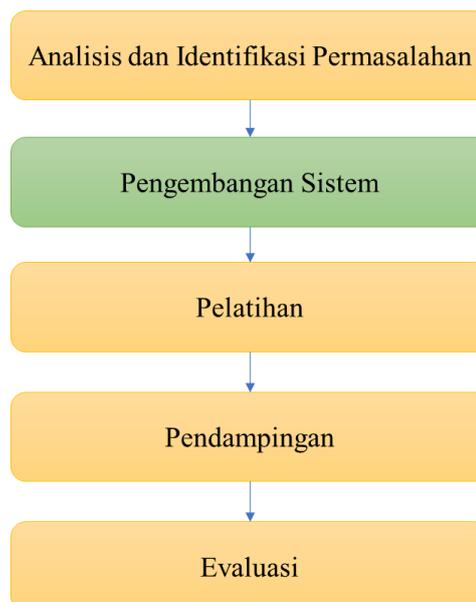
PT Mitra Jamur Indonesia adalah perusahaan yang fokus pada budidaya jamur tiram, mulai dari produksi bibit hingga pengolahan produk jadi. Berlokasi di Jember, perusahaan ini didirikan oleh Bapak H. Moh. Arief Ismail Sugiarto pada tahun 2010 dengan visi menjadi pemimpin dalam industri jamur dan menciptakan lapangan kerja. PT Mitra Jamur Indonesia menjalankan program kemitraan dengan petani untuk mengembangkan budidaya jamur tiram di wilayah Jawa Timur. PT Mitra Jamur Indonesia tidak hanya sekadar perusahaan produsen jamur tiram, tetapi juga berperan aktif dalam meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Melalui program kemitraan yang inovatif, perusahaan ini berhasil memberdayakan petani lokal dan menciptakan lapangan kerja baru. Perusahaan Mitra Jamur saat ini memiliki jaringan kemitraan yang luas dengan kurang lebih 90 petani jamur tiram. Para petani mitra ini dapat dikategorikan menjadi dua kelompok utama, yaitu petani yang secara khusus mengelola budidaya jamur tiram dan petani yang menggabungkan budidaya jamur tiram dengan aktivitas pertanian lainnya. Wilayah operasional kemitraan ini mencakup Kabupaten Jember serta daerah-daerah tetangganya seperti Lumajang, Bondowoso, Situbondo, dan Banyuwangi.

Sebagai perusahaan yang bergerak di bidang agribisnis jamur tiram, PT Mitra Jamur Indonesia memiliki prospek yang cerah. Akan tetapi, hasil wawancara dengan Manajer Perusahaan pada Maret 2024 menunjukkan bahwa terdapat beberapa kendala yang menghambat pertumbuhan bisnis, di antaranya fluktuasi volume penjualan akibat ketidakstabilan permintaan pasar, keterbatasan layanan dalam penyediaan sarana produksi, serta minimnya jaringan pemasaran yang efektif.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sistem e-commerce berbasis websit menjadi solusi dari permasalahan diatas. Diharapkan, dengan adanya platform ini, proses bisnis dapat dioptimalkan dan jangkauan pasar dapat diperluas secara signifikan. Untuk memastikan keberhasilan implementasi, maka keterlibatan pengguna diperlukan untuk memastikan kebutuhannya terpenuhi.

2. Metode

Metode pelaksanaan program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) di PT. Mitra Jamur Indonesia ditunjukkan pada Gambar 1. Tahapan pengabdian kepada masyarakat memiliki beberapa tahapan diantaranya : 1) Analisis dan identifikasi permasalahan, 2) pengembangan sistem, 3) pelatihan, 4) pendampingan, dan 5) evaluasi.



Gambar 1. Tahapan pengabdian kepada masyarakat di PT. Mitra Jamur Indonesia

Pada gambar 1, dijelaskan bahwa kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari 5 tahapan:

Analisis dan identifikasi permasalahan

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui masalah yang akan diselesaikan pada pengguna, sehingga aplikasi yang dikembangkan dapat memberikan solusi bagi PT. Mitra Jamur Indonesia.

a. Pengembangan sistem

Proses pengembangan sistem diawali dengan merancang tampilan web yang ingin dibangun, kemudian membuat prototype atau produk yang siap diuji. Pada tahap ini dikembangkan prototype produk sesuai dengan hasil analisis. Selanjutnya pada saat pengembangan sistem juga dilakukan testing dengan menggunakan pengujian usability dengan SEQ (Single Ease Question) [4].

b. Pelatihan

Salah satu tahapan penting dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu tahap pelatihan dilakukan untuk memberikan pengetahuan kepada mitra [5]. Kegiatan pada pelatihan ini adalah teknis tentang penggunaan aplikasi E-Commerce dan buku manual sistem yang ditujukan kepada Manajer PT Mitra Jamur Indonesia dan karyawannya.

c. Pendampingan

Selanjutnya tahapan yang penting juga adalah pendampingan. Tahap ini akan menentukan keberlanjutan program setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah selesai [6]. Pada kegiatan ini dilakukan pengambilan data setiap kali tatap muka pendampingan terkait kualitas sistem yaitu user dari aplikasi akan diberikan form evaluasi terkait aspek *user friendly* aplikasi untuk memudahkan proses maintenance apabila masih terdapat bug pada aplikasi.

d. Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PT Mitra Jamur Indonesia. Evaluasi didapatkan dari masing-masing user aplikasi untuk mengetahui pemahaman terhadap E-Commerce sehingga

memudahkan PT Mitra Jamur Indonesia untuk ke tahap penjualan pemasaran dan penjualan ke depannya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dan pembahasan terkait pengabdian kepada masyarakat diuraikan pada setiap tahapannya meliputi:

a. Analisis dan identifikasi permasalahan

Hasil wawancara yang dilakukan di PT Mitra Jamur Indonesia saat ini telah memiliki mitra petani jamur di Kabupaten Jember yang hasil produk jamurnya di distribusikan ke konsumen melalui PT Mitra Jamur Indonesia maupun PT Mitra Jamur Indonesia sebagai pusat penyedia kebutuhan tanam jamur. Sehingga saat ini PT Mitra Jamur Indonesia membutuhkan teknologi digital marketing untuk dapat memperluas target pemasaran produk-produk jamurnya mulai dari produk hulu sampai dengan hilir.

b. Pengembangan sistem

Prototype sebagai hasil dari representasi awal solusi yang sedang dikembangkan. *Prototype* digunakan untuk menguji dan memvalidasi fungsional dengan pengguna sebelum menginvestasikan sumber daya yang signifikan untuk implementasi penuh. Hal ini memungkinkan pengambilan keputusan yang berdasarkan bukti dan pengalaman pengguna yang nyata.

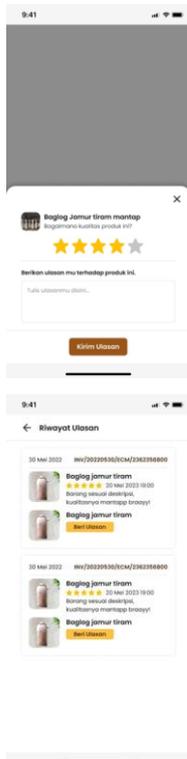
Metrik *usability testing* yang digunakan adalah *Single Ease Question* (SEQ) yang merupakan kuesioner pasca tugas yang digunakan untuk mengevaluasi tingkat kemudahan penggunaan fitur produk berdasarkan pengalaman pengguna [7]. SEQ dilakukan setelah responden menyelesaikan tugas dalam *usability testing*, dan perlu diperhatikan bahwa satu pertanyaan SEQ hanya berlaku untuk satu *task*.



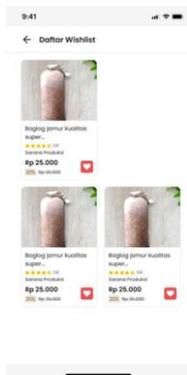
T7 Lacak Lacak untuk mengetahui status pengiriman pesanan.



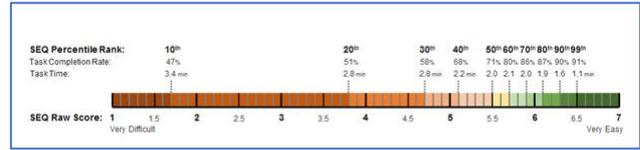
T8 Ulasan Berikan ulasan untuk membantu orang lain mengetahui kualitas produk yang sudah dibeli.



T9 Wishlist Simpan produk favorit ke dalam wishlist.



Skala likert penilaian pengujian usability menggunakan metode *Single Ease Question* (SEQ).



Gambar 2. Skala SEQ

Pengujian *usability* melibatkan 8 orang responden yang mana setiap responden akan diminta untuk diwawancarai dan mencoba setiap task yang diberikan. Tujuannya untuk mendapatkan hasil yang efektif dan valid. Tools “*Maze Prototype Testing*” sebagai *tools usability testing online* yang digunakan untuk *high fidelity prototype (clickable)* sebagai media pengujiannya [8].

Tabel 2. Hasil Skor SEQ

Responden	T								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	6	7	7	7	7	7	7	7	7
2	7	7	7	5	6	6	5	6	7
3	7	7	6	6	7	7	7	6	7
4	7	7	7	7	7	6	6	6	7
5	7	7	7	7	7	7	7	7	7
6	7	7	7	7	7	7	7	7	7
7	6	6	6	6	6	7	7	6	5
8	7	6	7	7	7	7	7	7	6

Hasil *usability testing* berdasarkan skala SEQ dari keseluruhan pengguna terdapat pada tabel 2.

Tabel 3. Rata-rata skor dan kesimpulan *feedback* pengguna

Kode Task	Skor SEQ	Feedback
T1	6.75	Proses login dianggap baik dan mudah. Akses login juga dianggap mudah dipahami oleh pengguna, karena akses login berada di tombol profil atau fitur lain yg membutuhkan akses autentikasi. Secara keseluruhan, pengguna merasa bahwa proses login dapat dipahami dengan mudah.

T2	6.75	Proses register dianggap mudah, dan ramah pengguna (<i>user-friendly</i>). Tampilannya juga dianggap mudah dipahami. Secara keseluruhan, pengguna merasa bahwa proses register dalam aplikasi tersebut bagus dan dapat dipahami dengan mudah. Namun, ada saran agar diberikan pengamanan tambahan seperti penggunaan kode OTP pada proses login dan register untuk meningkatkan keamanan.	pengguna.
T3	6.75	Fitur pencarian dianggap sangat mudah digunakan. Fitur tersebut mudah ditemukan dan mudah digunakan karena simpel. Tombol pencarian ditempatkan dengan baik di halaman awal, pada posisi paling atas, sehingga sangat memudahkan pengguna. Secara keseluruhan, fitur pencarian dalam aplikasi tersebut dapat dipahami dengan mudah oleh pengguna.	Proses checkout pada aplikasi sudah baik. Mayoritas pengguna merasa mudah dalam menggunakan fitur checkout, tetapi ada beberapa yang kurang paham pada bagian akhir alur checkout. Saran diberikan untuk peningkatan dengan menambahkan tombol checklist pada keranjang, sehingga pengguna dapat memilih item yang ingin mereka checkout dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, proses checkout dianggap mudah dan intuitif oleh pengguna.
T4	6.5	Fitur keranjang dianggap bagus dan menarik. Namun, instruksi yang kurang detail menyebabkan kebingungan bagi pengguna dalam memahami fitur keranjang. Tombol keranjang mudah ditemukan dan akses ke laman keranjang juga mudah. Sebagai saran perbaikan, disarankan untuk menambahkan fitur checklist box di dalam laman keranjang, sehingga pengguna dapat memilih barang-barang yang ingin mereka checkout dengan lebih mudah. Secara keseluruhan, meskipun terdapat kebingungan pada instruksi, aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang mudah digunakan dan dianggap menarik oleh	Fitur pembayaran dalam aplikasi ini dianggap bagus, terintegrasi dengan sistem bank, dan lengkap. Mayoritas pengguna merasa mudah dalam proses pembayaran. Namun, terlalu banyak opsi pembayaran, sehingga membingungkan pengguna dalam memilih. Secara keseluruhan, fitur pembayaran dianggap sangat memudahkan pembeli dan memenuhi harapan mereka.
			T5 6.75
			T6 6.75
			T7 6.63



- T8 6.5 Fitur ulasan dalam aplikasi mendapat respon sangat baik. Fitur tersebut mudah ditemukan dan digunakan. Sebagai saran peningkatan, pengguna mengusulkan penambahan fitur foto saat memberikan ulasan. Secara keseluruhan, fitur ulasan dianggap sangat mudah dipahami dan digunakan oleh pengguna.
- T9 6.3 Fitur wishlist dianggap bagus, meskipun sering kali diabaikan. Fitur Sebagai saran peningkatan, pengguna mengusulkan variasi pada tombol "Love" terkait status produk (sudah atau belum diklik). Secara keseluruhan, fitur wishlist dianggap memuaskan dan memudahkan pengguna dalam menyimpan produk yang diminati.

Rata – rata **6.67**

Tabel 4. Hasil pengujian maze *prototype testing*

Task	Direct Success	Misclick rate	Avg Duration	Avg Score
T1	75.0%	24%	24s	85
T2	87.5%	4.3%	13s	91
T3	87.5%	6.3%	6.8s	94
T4	75.0%	0%	8.4s	88
T5	100%	41.4%	12.9s	94
T6	87.5%	14.6%	18.6s	91
T7	75.0%	19.0%	10.1s	82
T8	100%	33.3%	27.0s	78
T9	100%	5.9%	10.2s	97

Berdasarkan hasil *usability testing* yang terlihat dalam Tabel 2, 3 dan 4, secara keseluruhan pengguna berhasil menyelesaikan semua tugas dengan skor yang sangat baik jika merujuk pada skala SEQ.

c. Pelatihan

Pelatihan aplikasi E-Commerce dilakukan kepada founder PT. Mitra Jamur Indonesia. Kegiatan pelatihan ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pelatihan E-Commerce PT. Mitra Jamur Indonesia

d. Pendampingan

Kegiatan pendampingan dilakukan dengan tujuan mendapatkan *feedback* terkait aplikasi sehingga dapat dilakukan perbaikan jika ada error yang terjadi baik dari kesalahan pengguna maupun kesalahan sistem. Kegiatan pendampingan ditunjukkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pendampingan E-Commerce di PT. Mitra Jamur Indonesia

e. Evaluasi

Hasil evaluasi kegiatan kepada masyarakat yang dilakukan bersama dengan PT Mitra Jamur Indonesia bahwa aplikasi E-Commerce ini sudah dapat diimplementasikan sebagai pendukung penjualan usaha jamur yang ada di PT. Mitra Jamur Indonesia. Selain E-Commerce yang dapat digunakan untuk memperluas penjualan dan target pasar, aplikasi ini juga dapat membantu manajemen keuangan yang ada di PT. Mitra Jamur Indonesia dengan fitur kasir dan pencatatan keuangan yang disediakan pada E-Commerce.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% aplikasi berjalan dengan baik dan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai pendukung usaha jamur di PT. Mitra Jamur Indonesia.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat bahwa aplikasi berhasil dikembangkan dan diimplementasikan dengan hasil pengujian menunjukkan 6,67 skor rata-rata secara keseluruhan pengguna berhasil menyelesaikan semua tugas dengan skor yang sangat baik jika merujuk pada skala SEQ. Sehingga hasil evaluasi menunjukkan bahwa 100% aplikasi berjalan dengan baik dan dapat diimplementasikan secara berkelanjutan sebagai pendukung usaha jamur di PT. Mitra Jamur Indonesia.

5. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana pengabdian kepada masyarakat sumber dana PNBP Politeknik Negeri Jember. Selain itu ucapan terimakasih diberikan kepada mitra PT. Mitra Jamur Indonesia yang telah bekerjasama dalam proses pengabdian kepada masyarakat ini.

6. Daftar Pustaka

- [1] Z. Kedah, 'Use of E-Commerce in The World of Business', *Startupreneur Bisnis Digital (SABDA)*, vol. 2, no. 1, 2023, doi: 10.34306/sabda.v2i1.273.
- [2] Biro Hubungan Masyarakat Kementerian Perdagangan RI, 'Raih Potensi Ekonomi Digital, Kemendag Dorong Peningkatan Digitalisasi UMKM', *Jl. M.I. Ridwan Rais*, vol. 2, no. 5, Jakarta, p. 10110, Mar. 09, 2023.
- [3] Rahmawati and D. Erawati, 'E-Commerce Dalam Pengembangan Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) Di Indonesia (Analisis Immanuel Wallerstein)', *Palangka Raya International and National Conference on Islamic Studies*, vol. 1, no. 1, Dec. 2021.
- [4] S. Jain and P. Purandare, 'Study of the Usability Testing of E-Commerce Applications', in *Journal of Physics: Conference Series*, IOP Publishing Ltd, Jul. 2021. doi: 10.1088/1742-6596/1964/4/042059.
- [5] D. Anggit Wicaksana, F. Wahyu Christanto, and A. Novita Putri, 'Pelatihan dan Implementasi Shopee Partner dalam Optimalisasi Penjualan Kampung Jawi Semarang', *Jurnal Pengabdian Kolaborasi dan Inovasi IPTEKS*, vol. 2, no. 4, Oct. 2024, doi: <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i4.1104>.
- [6] I. R. Wahyiah *et al.*, 'Pendampingan kepada Masyarakat Desa Sukajadi Kecamatan Carita dalam Penjualan Kerupuk Ikan Pindang di Marketplace Shopee', *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat*, vol. 2, no. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i2.2131>.
- [7] A. Rivera-Pinto, J. Kildal, and E. Lazkano, 'Toward Programming a Collaborative Robot by Interacting with Its Digital Twin in a Mixed Reality Environment', *Int J Hum Comput Interact*, vol. 40, no. 17, pp. 4745–4757, 2024, doi: 10.1080/10447318.2023.2221599.
- [8] J. Severo and V. Lelli, 'Testing Maze: an educational game for teaching functional testing', in *Proceedings of the XXXVII Brazilian Symposium on Software Engineering*, 2023, pp. 407–415.

