

RANCANG BANGUN SISTEM PENDAFTARAN RESELLER UMKM BATIK KOTA SURAKARTA

**Nabila Andina Khalimah Prasasti;
Devi Afriyantari Puspa Putri, S.Kom., M.Sc
Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Komunikasi dan Informatika,
Universitas Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Teknologi mulai berkembang di bidang perekonomian untuk membantu kinerja pemasaran perdagangan yang begitu ketat dan kooperatif. Pemasaran penjualan Batik di Kota Surakarta masih kurang merata yang disebabkan kurangnya peminatan pengguna batik seiring waktu berjalan, arus globalisasi yang begitu kuat dan menganggap hanya bisa digunakan untuk acara formal saja. Tujuan rancang bangun sistem informasi berbasis website ini untuk memudahkan masyarakat dalam mencari pekerjaan yang bersifat sambilan, membantu mengembangkan kembali sistem pemasaran dari toko batik di Kota Surakarta dan membantu mengelola wirausaha batik. Sistem dirancang dengan metode SDLC dan model pendekatannya *Waterfall*. Rancang bangun sistem menggunakan bahasa pemrograman pendukung perancangan yaitu *PHP* dan *MySQL* dengan *Framework CodeIgniter 4*. Hasil penelitian yaitu sistem yang dapat mengolah data toko dan barang terkait dan dapat mendaftarkan diri sebagai reseller dengan uji coba *Black-Box* dan perhitungan SUS yang menghasilkan sistem sesuai dengan fungsinya dengan harapan sistem ini dapat membantu administrasi pada pendaftar *reseller* dan membantu sistem pemasaran penjualan batik .

Kata Kunci: *Reseller, Sistem Informasi, UMKM, Batik*

Abstract

Technology is starting to develop in the economic sector to help the performance of trade marketing which is so tight and cooperative. Batik sales marketing in Surakarta City is still uneven due to the lack of interest in batik users over time, the flow of globalization is so strong and assumes that it can only be used for formal events. The purpose of this website-based information system design is to make it easier for people to find part-time jobs, to help redevelop the marketing system of batik shops in Surakarta City and to help manage batik entrepreneurs. The system is designed using the SDLC method and the Waterfall approach. The design of the system uses a programming language that supports the design, namely PHP and MySQL with the CodeIgniter 4 Framework along with the hardware used, namely a PC or Laptop (Core i3). The results of the research are systems that can process store data and related goods and can register as resellers with Black-Box trials that produce systems according to their functions.

Keywords: article, stylesheet, scientific publication, template.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi semakin berkembang dan semakin banyak penggunanya dari waktu ke waktu. Bidang ekonomi salah satunya sangat membutuhkan teknologi dalam membantu kinerja dunia perdagangan yang ketat dan kooperatif untuk meningkatkan penjualan barang maupun jasa sehingga mampu untuk bersaing dan mempertahankan pengelolaan wirausahanya. Salah satu contoh teknologi yang berkembang di bidang ekonomi yaitu sistem pemasaran. Sistem pemasaran berfungsi sebagai sistem yang mengatur dan membantu strategi dalam memasarkan suatu usaha yang ada dan berdampak positif untuk terbukanya lapangan kerja, membantu perekonomian warga serta meminimalisir pengangguran.

Salah satu daya tarik ekonomi di Kota Surakarta adalah Batik. Batik sudah termasuk dari bagian Usaha Menengah Kecil dan Mikro di Kota Surakarta bahkan pemasarannya sudah tersebar di luar negara dan dianggap sebagai warisan budaya di Kota Surakarta oleh UNESCO (Hanugrah & Putri, 2021; Kadarisman & Supriyono, 2019). Namun terdapat permasalahan yang muncul seiring waktu berjalan kurangnya peminatan untuk penggunaan batik, karena masih dianggap bahwa batik lebih digunakan untuk acara formal saja dan masyarakat sekarang lebih menggunakan pakaian yang bermerek dan impor sehingga terbawa arus globalisasi (Adjeng Mariana Febrianti et al., 2022; Pramono et al., 2018). Hal tersebut berpengaruh pada sistem pemasarannya yang kurang tepat membuat para penjual masih merasakan kewalahan dalam mengatur usahanya (Nugroho et al., 2021). Solusi dari permasalahan di atas yaitu membuat rancang bangun sistem informasi yang berfungsi sebagai pendataan untuk pendaftaran *reseller* (Attanggo et al., 2021; Wijaya et al., 2020). Berdasarkan permasalahan tersebut perlu pengembangan pemasaran batik di Kota Surakarta dengan adanya sistem pendaftaran *reseller* agar pemasarannya tersebar luar dan merata (Muflaifah et al., 2021). Rancang bangun sistem ini dirancang berbasis *website* dengan bahasa pemrograman *PHP* menggunakan *Framework CodeIgniter* dan *database MySQL* (Ansa & Astutik, 2022). Pada penelitian sebelumnya terdapat sistem terkait transaksi jual beli antara penjual dengan *reseller* di lingkup *BTC Solo (Benteng Trade Center)* dan terdapat sistem informasi *reseller* pada Toko *Belshouse* di Kota Madiun.

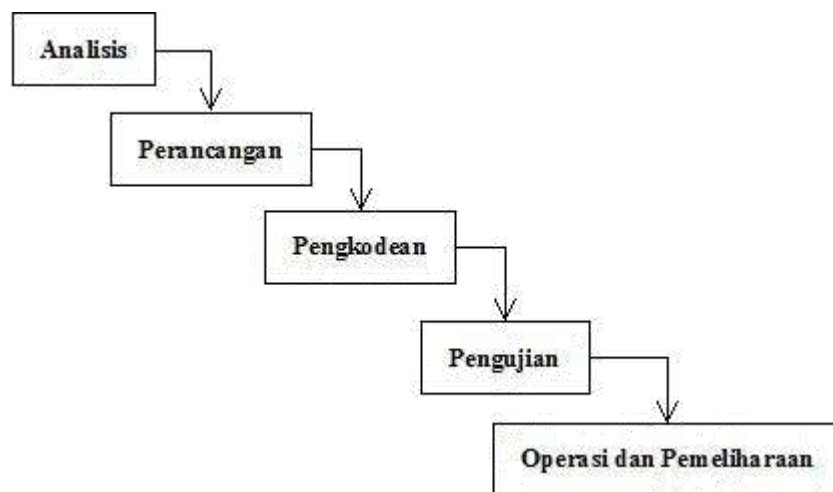
Penelitian ini bertujuan untuk rancang bangun sistem informasi pendaftaran *reseller* UMKM Batik Kota Surakarta berbasis *website* yang bisa digunakan untuk mempermudah masyarakat mencari pekerjaan dan membantu mengembangkan kembali sistem pemasaran dari toko batik di Kota Surakarta sehingga lebih membantu para penjual untuk mengelola wirausahanya dan membantu masyarakat agar bisa bekerja meski pun bersifat pekerjaan sampingan. Sistem ini diharapkan bisa menata dan memperoleh data secara akurat dan tepat, digunakan sangat mudah dan efisien.

Berdasarkan penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Fikri & Nurgiyatna, 2022) yaitu dengan judul Sistem Penjualan *Reseller Beteng Trade Center Solo* bahwa dengan adanya sistem informasi tersebut bisa membantu akses basis data transaksi antara penjual dan *reseller* yang menjadi bedanya dengan penelitian ini yaitu pada lingkup ruang nya tidak hanya satu tempat saja dan sebagai situs

pendaftaran bagi yang ingin menjadi *reseller*. Penelitian yang lainnya dilakukan oleh (Mutholib & Putera, 2021) sama seperti penelitian yang diatas yaitu digunakan untuk mempermudah transaksi dan menggunakan *Framework Laravel* sebagai acuan pembuatan sistem. Untuk hasil dari kedua penelitian tersebut sama yaitu dihasilkan program yang mengacu pada transaksi jual beli, pengawasan terhadap *reseller*, informasi terkait laporan transaksi. Penelitian sebelumnya dilakukan oleh (Dewi, 2021) yang berjudul Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi *Reseller* pada *Homesweethome* Jogja Berbasis Android (Muhammad & Santosa, 2020) dengan judul Pengembangan Sistem Informasi Manajemen *Reseller* dan (Muhammad, 2020) dengan judul Sistem Informasi Manajemen Reseller Di Toko Riko Pancing Karanganyar yaitu terdapat perbedaan dari ketiga penelitian tersebut. Penelitian yang disebut ada yang membangun suatu sistem berbasis aplikasi Android yang bisa di akses melalui *smartphone*, sistem yang dibangun masih bersifat *native* atau bisa disebut tanpa bantuan *framework* sebagai pengembang sistem dan sistem tersebut digunakan untuk manajemen informasi transaksi *reseller*. Dari semua penelitian yang disebut di atas lebih fokus terkait transaksi antara penjual dan *reseller* saja bahkan ruang lingkup hanya pada satu tempat saja sebagai bahan penelitiannya

2. METODE

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem yaitu *System Development Life Cycle* pendekatan model *Waterfall*. Digunakan untuk perancangan proyek yang sekuensial terkait pengembangan sistem dan model ini bersifat sistematis bagi pengembangan sistem (Mutholib & Putera, 2021; Wahid, 2020). Metode *waterfall* ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

2.1 Analisis Kebutuhan

Awal proses perancangan sistem yaitu berkonsultasi kepada para pemilik toko batik. Konsultasi tersebut dilakukan dengan cara wawancara kepada pemilik toko secara langsung terkait data administrasi apa saja yang dibutuhkan oleh pemilik toko untuk pengguna yang ingin mendaftar *reseller* dari salah satu toko mereka. Kebutuhan untuk sistem yaitu kebutuhan *hardware* (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) dan kebutuhan fungsional.

2.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras :

Hardware yang digunakan untuk perancangan sistem oleh penulis berupa laptop (Intel Core i3-2348M dengan kapasitas *memory* 8GB). Untuk kebutuhan *hardware* operasional dan implementasi oleh pengembang sistem atau *developer* yaitu PC maupun laptop (paling sedikit RAM 4GB). Sedangkan untuk pengguna bisa menggunakan *smartphone* maupun laptop bahkan PC (paling sedikit RAM 4GB) sama seperti *developer*.

2.1.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak :

Penulis membutuhkan *Windows 10* sebagai sistem operasi, *MySQL*, *Visual Studio Code*, *PHP* dengan berbasis *Framework CodeIgniter* untuk perancangan sistem. Untuk kebutuhan *software* saat implementasi dan operasional bagi pengguna hanya membutuhkan aplikasi penelusur web.

2.1.3 Analisis Kebutuhan Fungsional :

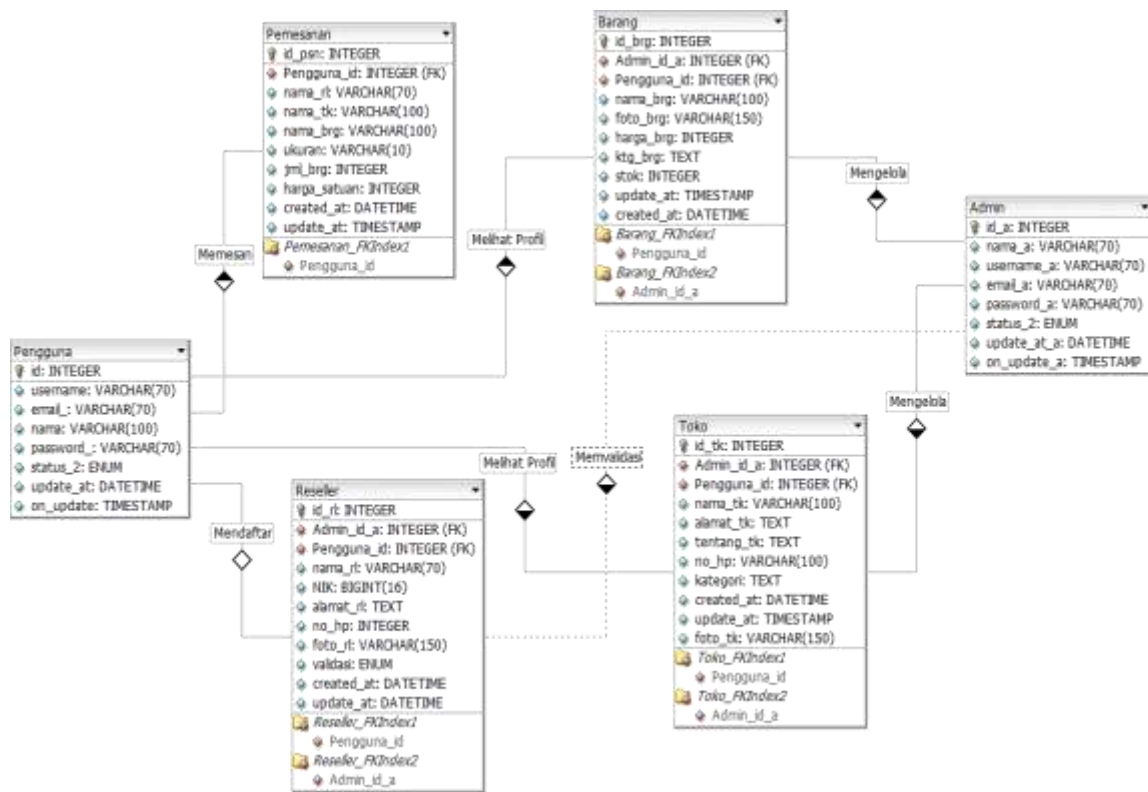
Sistem yang dibuat oleh penulis memiliki 1 admin dan memiliki *user*. Admin dalam sistem berperan sebagai pengecekan administrasi *user* yang mendaftar sebagai *reseller* pada toko yang dituju, penambahan toko, menampilkan toko yang bersedia sebagai penerima *reseller* beserta rata-rata harga yang ditampilkan. Sedangkan *user* dapat mendaftarkan diri sebagai *reseller*, melihat katalog toko yang menerima *reseller* dan dapat mengunduh dokumen pembuktian telah mendaftar.

2.2 Perancangan

Tahap perancangan merupakan sebuah proses untuk merancang terkait kebutuhan *user* seperti arsitektur bahkan komponen pada sistem. Tahap perancangan digunakan untuk menerapkan apa yang dirancang oleh penulis untuk dijadikan sebuah program dengan model rancang basis data, diagram penggunaan dan diagram aktivitas.

2.2.1 Perancangan *Database*

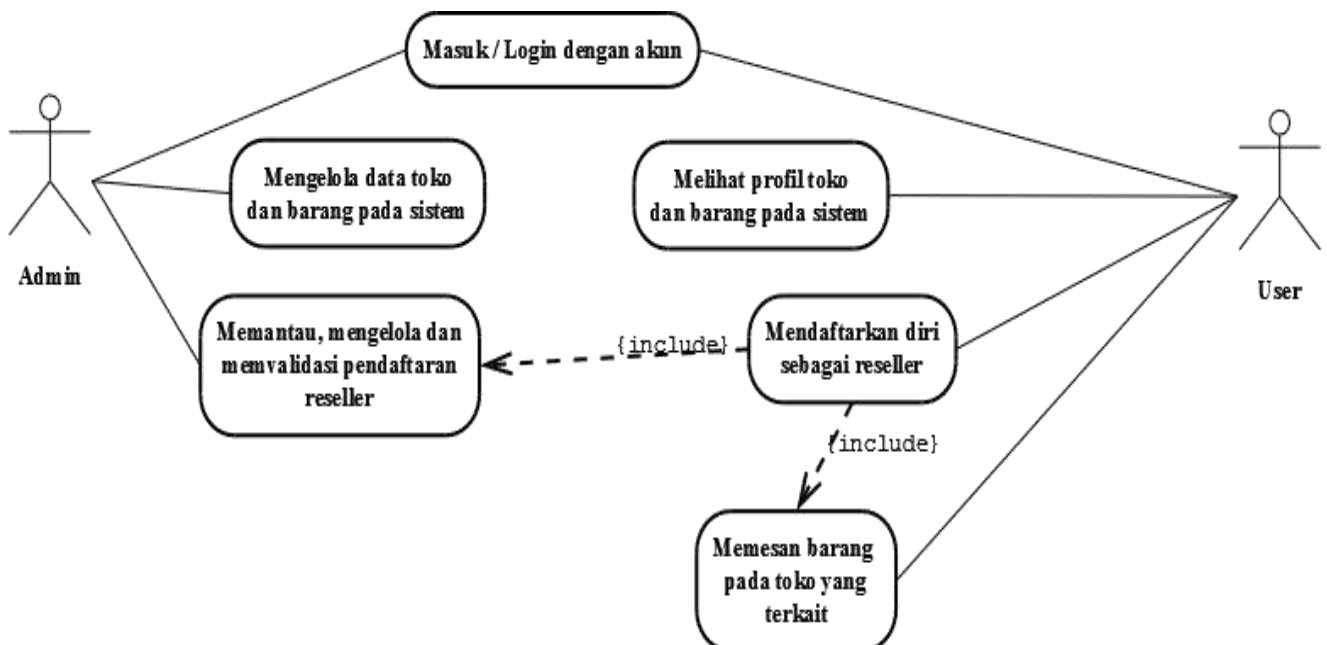
Rancangan basis data ini terdapat beberapa tabel yang terhubung satu sama lain. Beberapa tabel basis yaitu admin, pengguna, *reseller*, toko, barang dan pemesanan. Tabel admin terdiri dari *id_a*, *username_a*, *password_a*, *nama_a*, *email_a*, *status*, *update_at_a* dan *on_update_a*. Tabel *reseller* terdiri dari *id_rl*, *nama_rl*, *NIK*, *alamat_rl*, *NIK*, *no_hp*, *validasi*, *created_at* dan *foto_rl*. Tabel pemesanan terdiri dari *id_psn*, *nama_rl*, *nama_brg*, *nama_tk*, *ukuran*, *jml_brg*, *harga_satuan*, *created_at* dan *update_at*. Tabel toko terdiri dari *id_tk*, *nama_tk*, *alamat_tk*, *no_tlpn*, *tentang_tk*, *foto_tk*, *kategori*, *kategori*, *created_at* dan *update_at*. Tabel pengguna terdiri dari *id*, *username*, *email_*, *nama*, *password_*, *status*, *update_at* dan *on_update*. Rancangan basis data ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2 Entity Relationship Diagram

2.2.2 Use Case Diagram

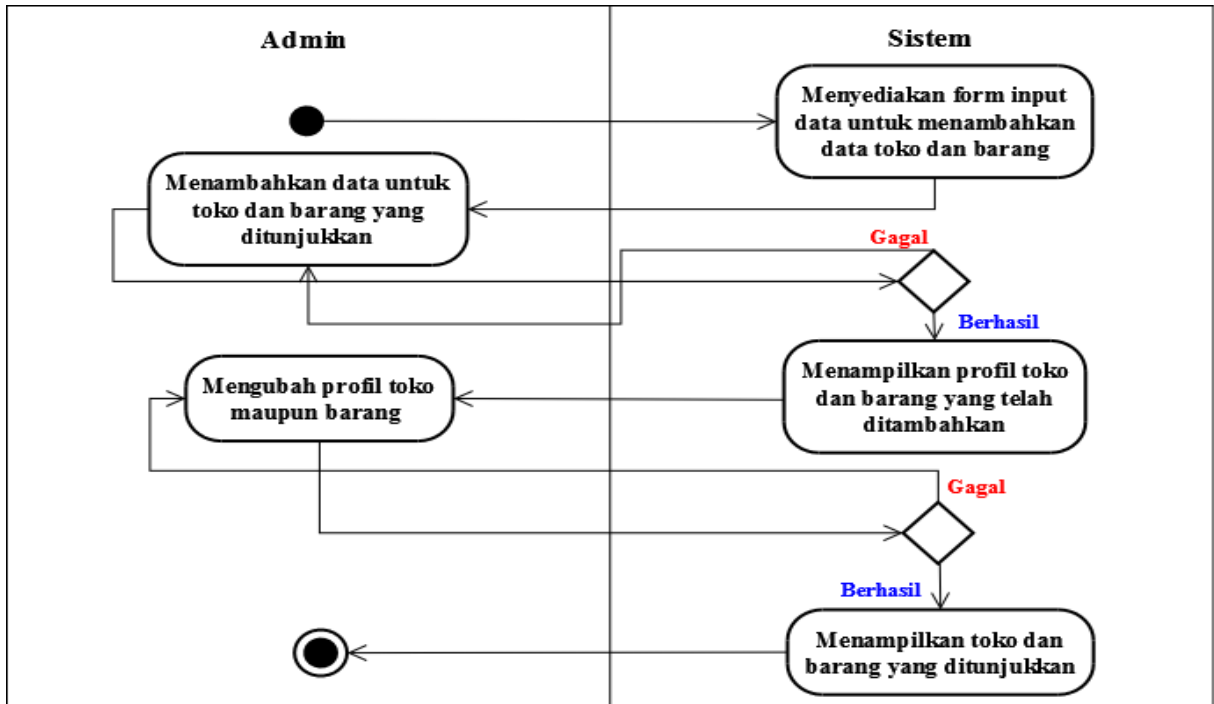
Menggunakan interaksi antar pengguna terkait dengan sistem melalui proses dan rangkaian suatu kelompok yang terhubung dengan aktor yang memandu. Gambar 3 akan memperlihatkan bagaimana penampilan sistem itu bekerja sesuai dengan diagram pengguna yang tertera.



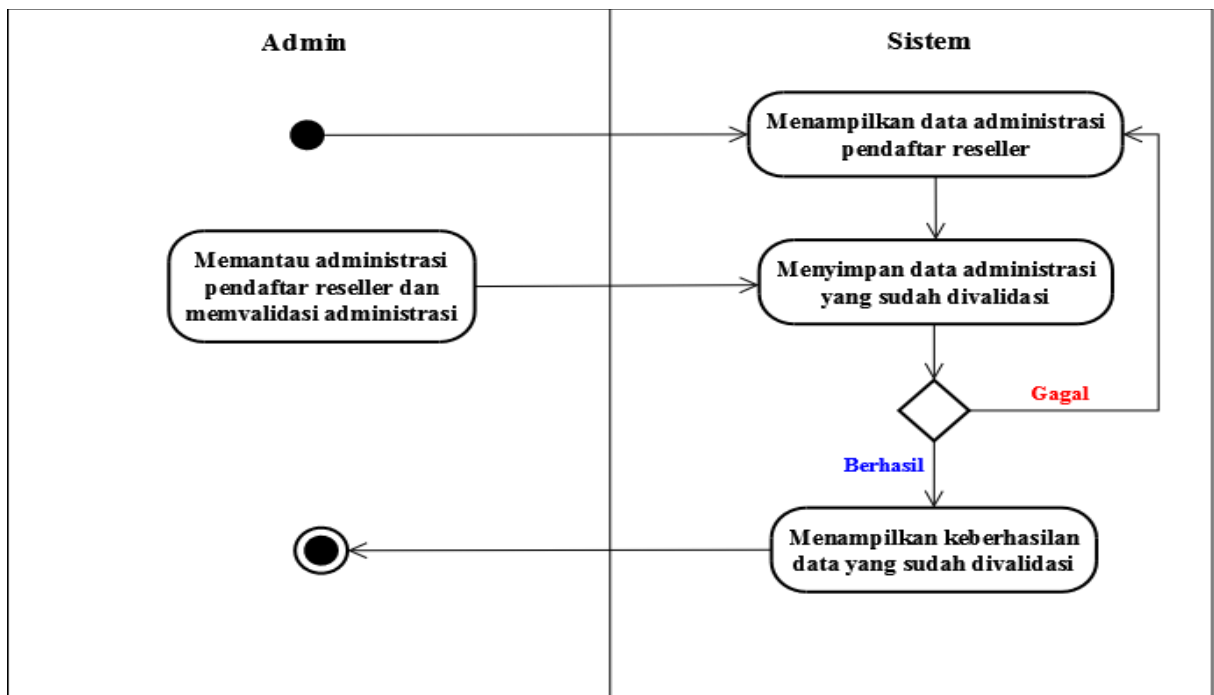
Gambar 3 Use Case Diagram

2.2.3 Activity Diagram

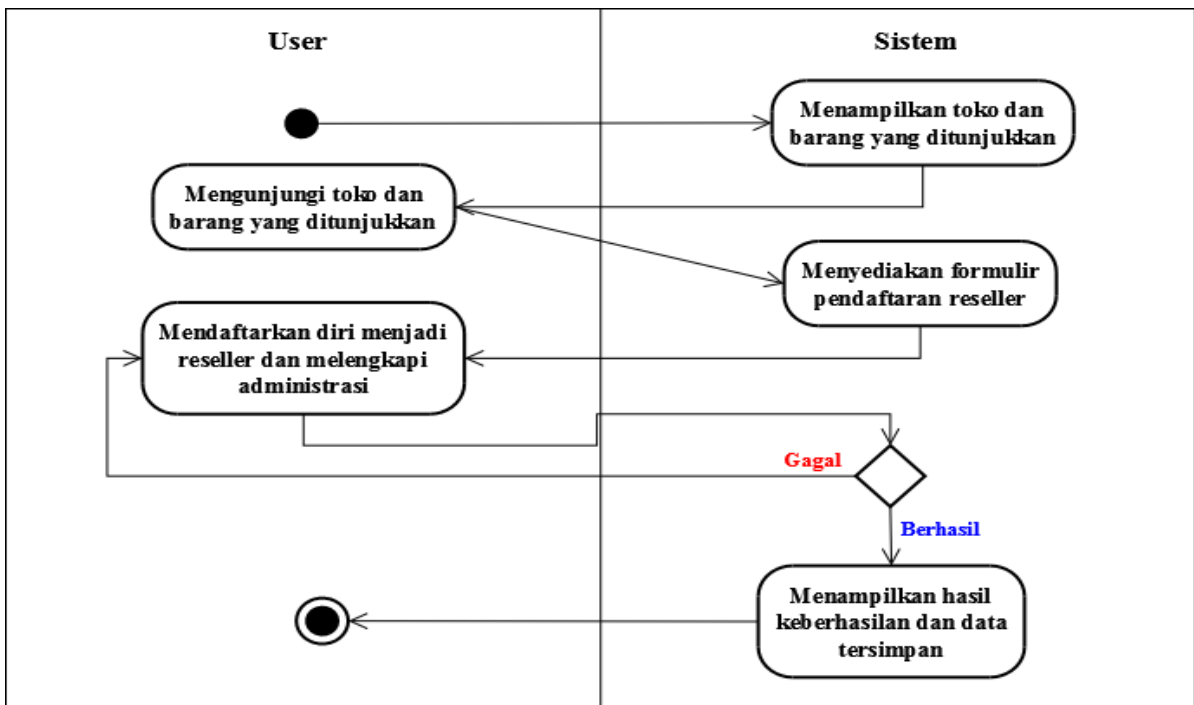
Diagram aktivitas digunakan sebagai penggambaran alur dari tiap kasus penggunaan. Gambaran tersebut mendeskripsikan proses pada sistem yang telah disesuaikan alurnya.



Gambar 4 Diagram Aktivitas Admin untuk memperbaharui pendataan toko



Gambar 5 Diagram Aktivitas Admin untuk memantau dan menyimpan data pendaftar



Gambar 6 Diagram Aktivitas *User* untuk mendaftar pada formulir yang telah disediakan oleh sistem

2.3 Pengkodean

Proses yang menggunakan penerjemahan bahasa pemrograman untuk merancang dan membangun suatu sistem. Bahasa pemrograman untuk pengkodean memakai bahasa *PHP*, *CSS* dan *HTML* dengan bantuan *framework CodeIgniter* (Padmanaba et al., 2020).

2.4 Percobaan

Dilaksanakan sebelum sistem diimplementasikan kepada para pengguna yaitu mengenai sebuah kualitas sistem, tahap inilah sangat perlu digunakan meminimalisir kesalahan yang ada pada sistem tersebut serta memastikan untuk hasil dari *output* sesuai dengan yang diharapkan. Percobaan pada penelitian ini menggunakan uji *Black-Box* pada fungsionalitas program dan *SUS* (*System Usability Scale*) pada perhitungan responden mengenai program yang telah dibuat (Kaya et al., 2019).

2.5 Implementasi dan Perawatan

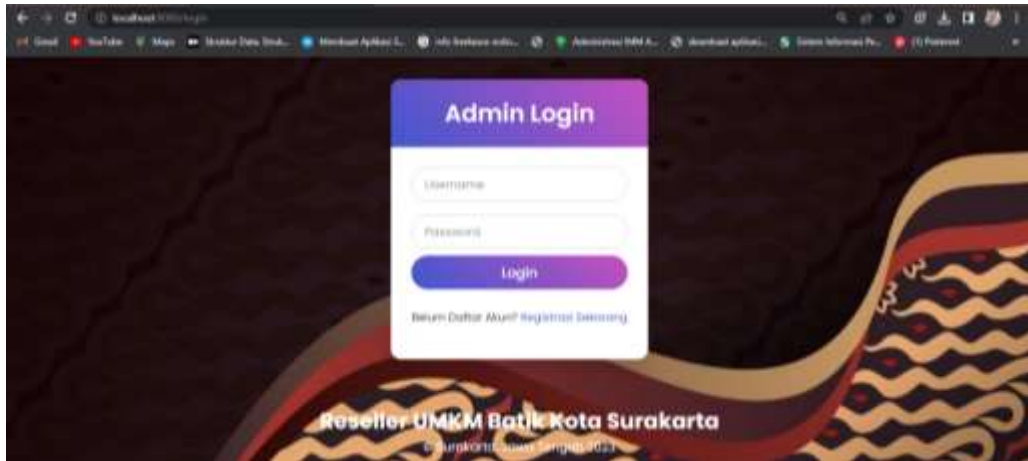
Implementasi dan perawatan akan dilakukan kepada admin untuk mengecek sistem dan pemeliharaan terkait pencegahan terjadinya gangguan sistem maupun tambah data apa saja yang dibutuhkan oleh *user*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

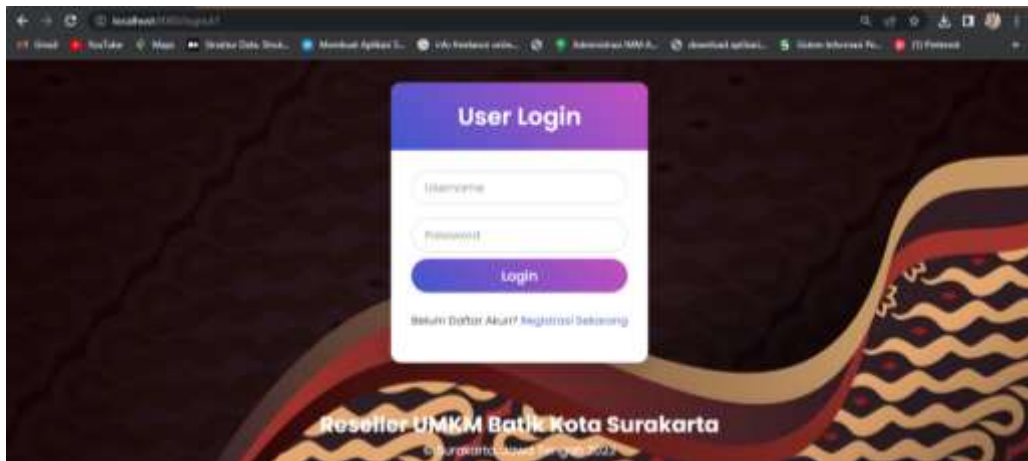
Penelitian telah menghasilkan suatu hasil rancangan sistem informasi pendaftaran *reseller* berbasis *website*. Sesuai dengan tujuan penelitian, dirancang untuk membantu para pengguna mendapatkan pekerjaan walaupun bersifat sambil dan membantu para penjual untuk mengembangkan usaha batik di Kota Surakarta. Terdapat halaman untuk admin dan user yang ditampilkan dalam sistem.

3.1 Login Page

Login Page sebagai tampilan yang paling awal untuk mencocokkan akun agar bisa masuk ke tampilan *Home* baik untuk admin maupun *user* itu sendiri.



Gambar 7 Tampilan *Login Admin*



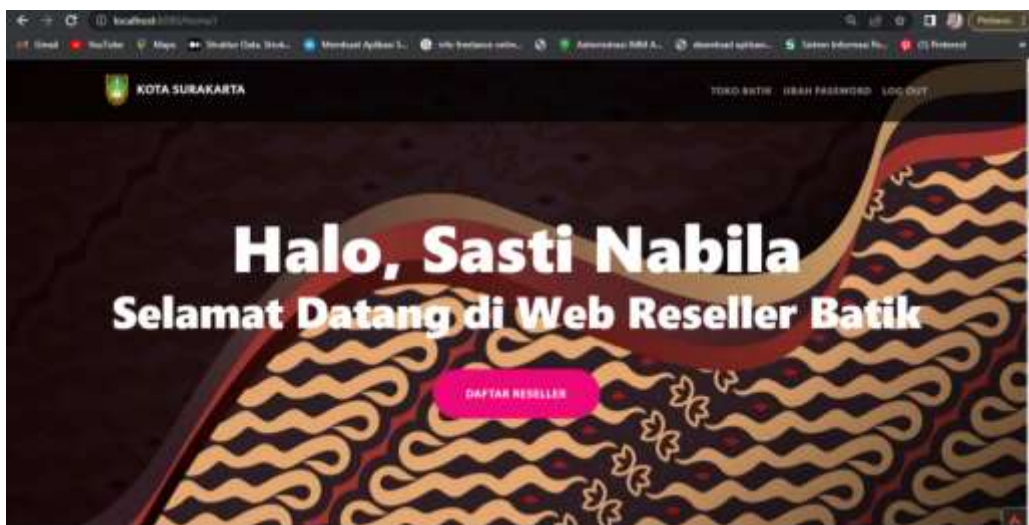
Gambar 8 Tampilan *Login User*

3.2 Home Page

Tampilan *Home* menampilkan nama lengkap sesuai dari admin maupun *user* berdasarkan akun yang *Login*. Tampilan *Home* pada bagian admin dan *user* memiliki perbedaan yaitu *link button* Validasi Reseller dan *Dashboard* untuk admin pada Gambar 9. Sedangkan pada *user* memiliki *link button* Toko Batik dan Daftar Reseller pada Gambar 10. Pada tampilan *Home* tersebut jika digulir layarnya ke bawah akan muncul tampilan gambar sejumlah tiga profil sentra penjualan batik di Kota Surakarta yaitu Pasar Klewer, Benteng *Trade Center* dan Pusat Grosir Solo.



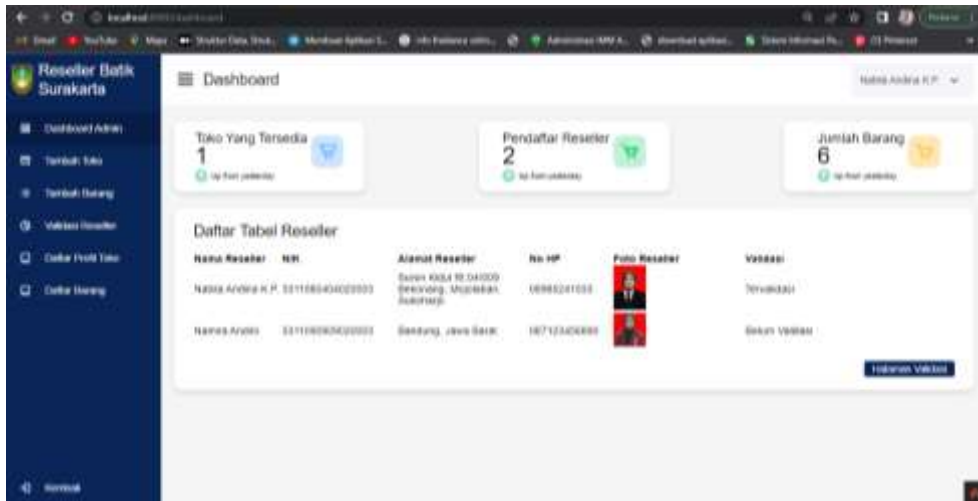
Gambar 9 Tampilan Halaman Utama untuk Admin



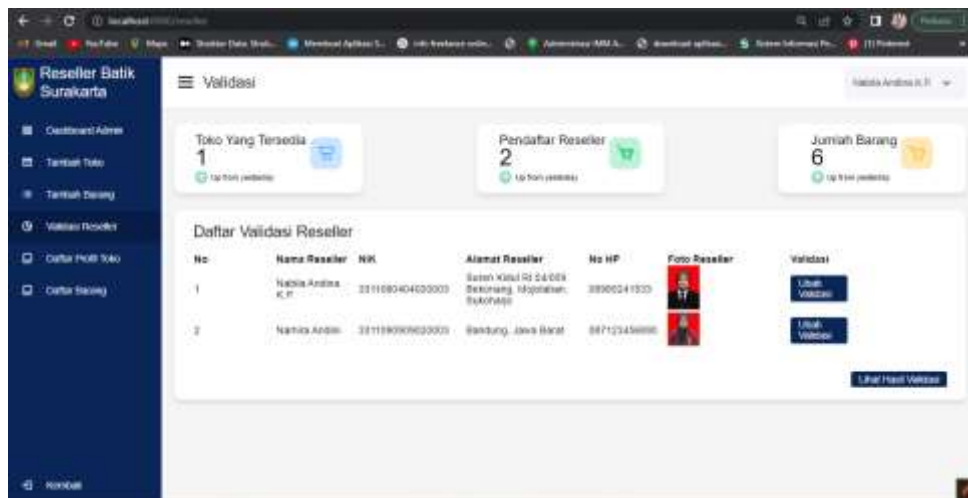
Gambar 10 Tampilan Halaman Utama untuk User

3.3 Admin Page

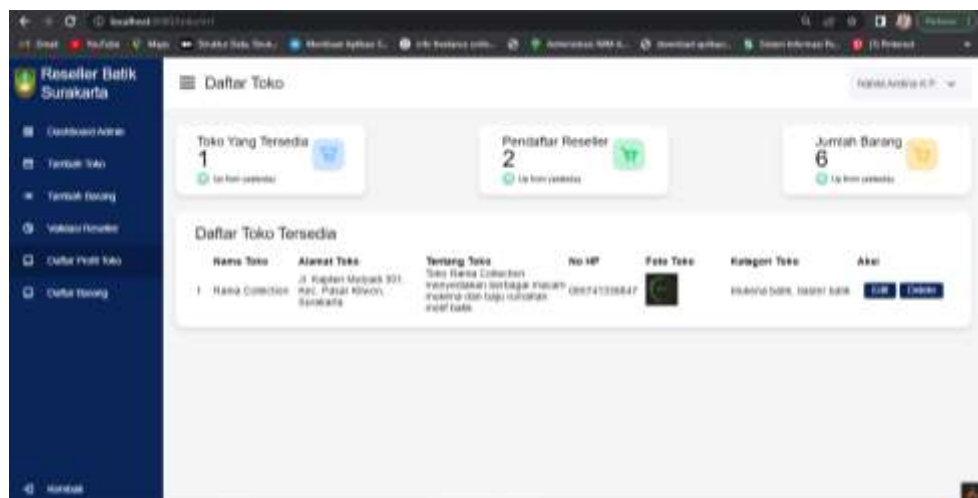
Admin Page terdiri dari tampilan *Dashboard*, halaman validasi, daftar profil toko dan barang, tambah toko dan barang serta tampilan ubah validasi pendaftar *reseller*. Tampilan *Dashboard* pada Gambar 11 sebagai tampilan data pendaftar *reseller* secara lengkap mulai dari nama pendaftar hingga keterangan validasi pendaftar. Tampilan halaman validasi pada Gambar 12 dan ubah validasi pada Gambar 17 untuk mengubah keterangan validasi dari pendaftar *reseller* dan mencocokkan apakah administrasinya sudah sesuai atau belum. Tampilan daftar profil toko pada Gambar 13 dan barang pada Gambar 14 sebagai presentasi dari admin telah menambahkan data toko maupun barang. Tampilan ubah data toko pada Gambar 15 dan tampilan ubah data barang pada Gambar 16, nantinya sebagai untuk admin mengubah data toko maupun barang



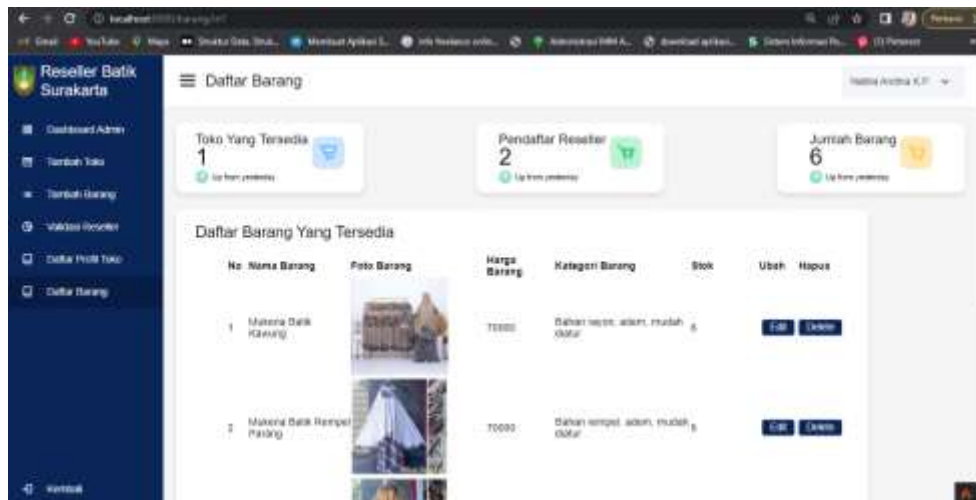
Gambar 11 Tampilan Dashboard untuk Admin



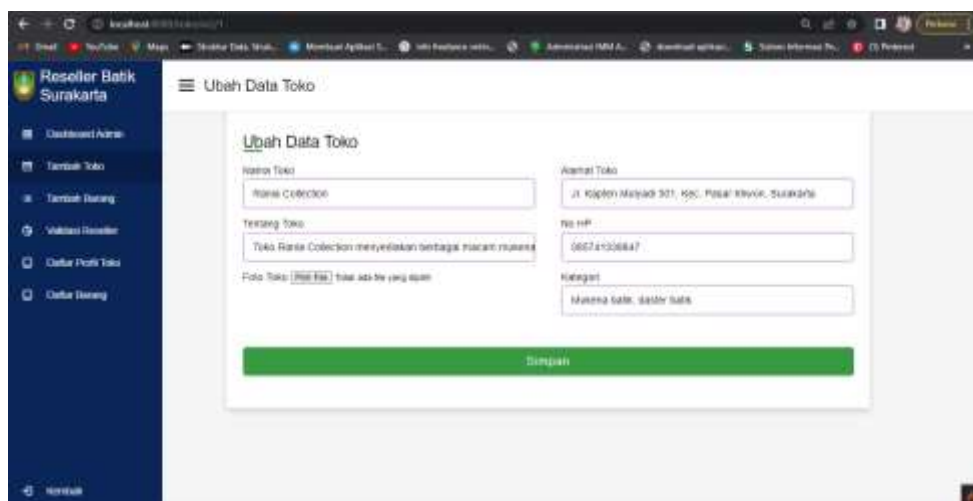
Gambar 12 Tampilan Halaman Keterangan Validasi Reseller untuk Admin



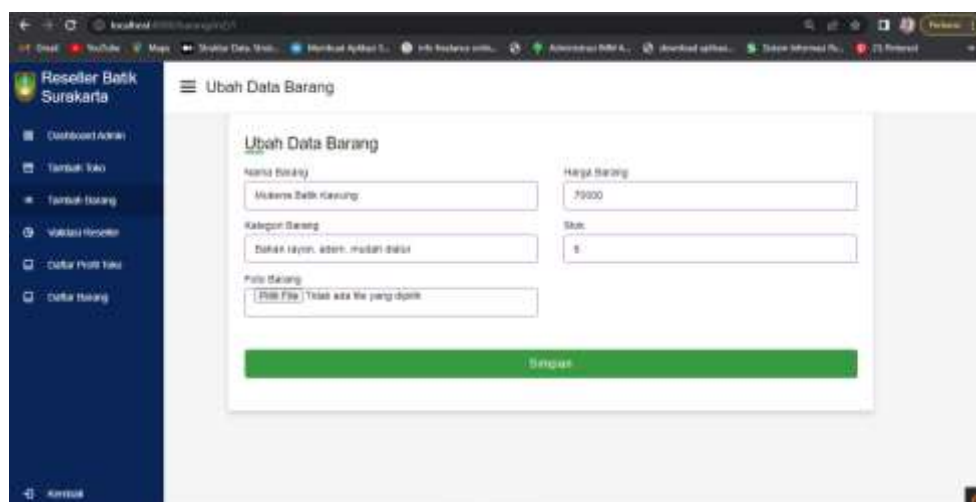
Gambar 13 Tampilan Daftar Toko untuk Admin



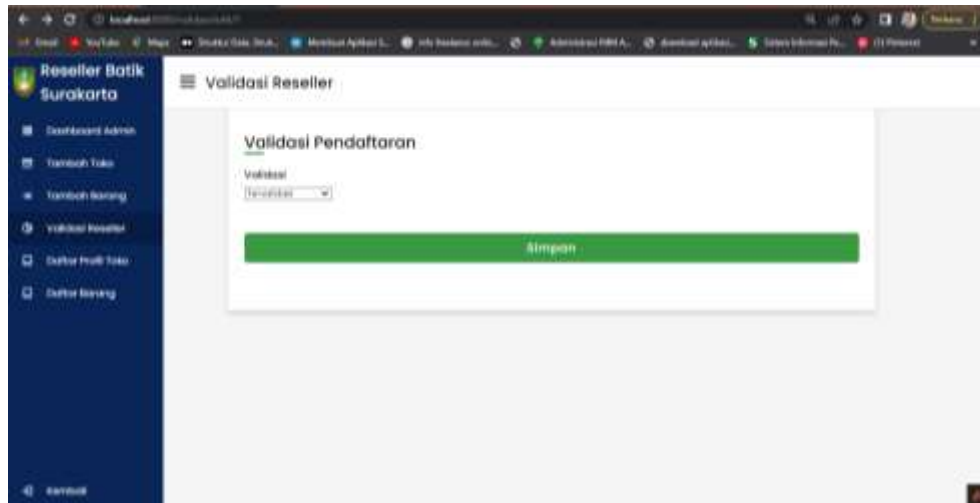
Gambar 14 Tampilan Daftar Barang untuk Admin



Gambar 15 Tampilan Ubah Data Toko pada Admin



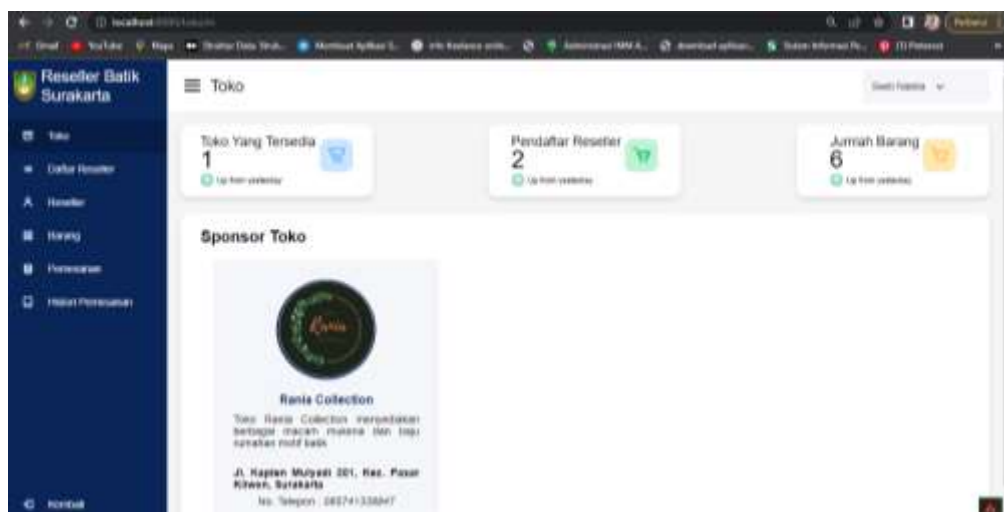
Gambar 16 Tampilan Ubah Data Barang pada Admin



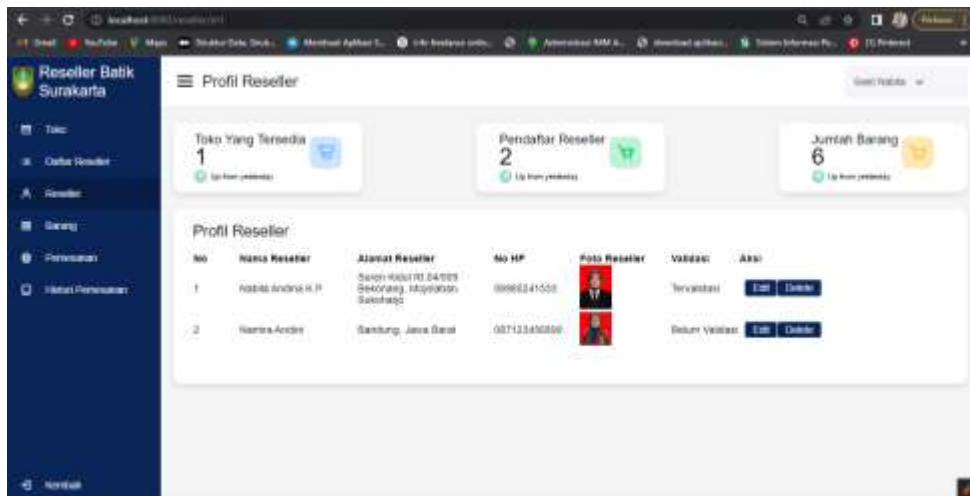
Gambar 17 Tampilan Ubah Validasi pada Admin

3.4 User Page

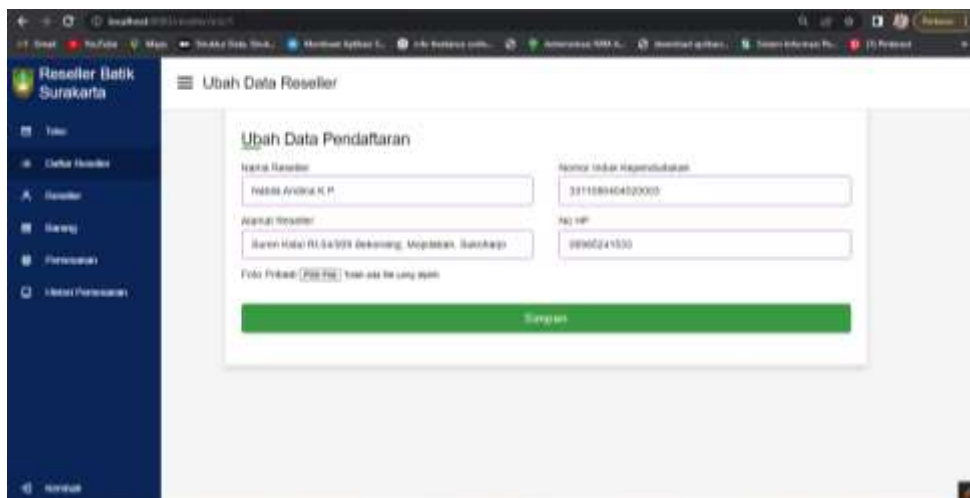
User Page terdiri dari halaman profil toko, profil barang, profil *reseller*, histori pemesanan tambah dan ubah pemesanan. Tampilan profil toko pada Gambar 18 dan barang pada Gambar 21 untuk menunjukkan data toko yang telah ditambahkan oleh admin kepada *user*. Tampilan halaman profil *reseller* pada Gambar 19 dan ubah data pendaftaran *reseller* pada Gambar 20 untuk menunjukkan data reseller yang telah mendaftar serta terdapat *button* Edit Validasi untuk mengarah ke halaman ubah data pendaftar *reseller* jika terdapat kesalahan input data dari calon *reseller*. Tampilan profil pemesanan pada Gambar 22 dan ubah pemesanan pada Gambar 23 untuk menunjukkan hasil pemesanan dari *reseller* serta dapat mengubah data pemesanan dari reseller. Gambar 24 adalah tampilan halaman cetak data pemesanan dari *reseller*, yang mana nantinya akan menghasilkan total harga yang harus dibayar dengan menggunakan fungsi operasi aritmatika perkalian dari harga barang yang tertera dengan jumlah pemesanan.



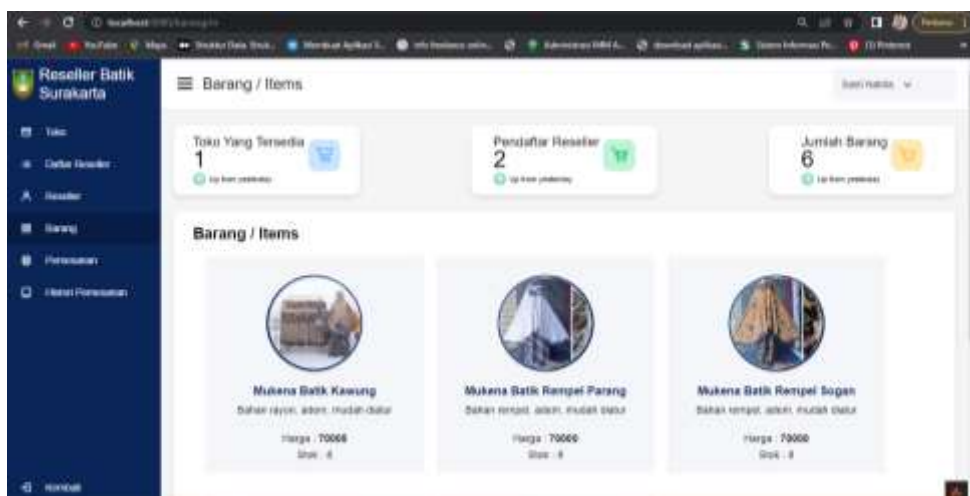
Gambar 18 Tampilan Daftar Toko untuk *User*



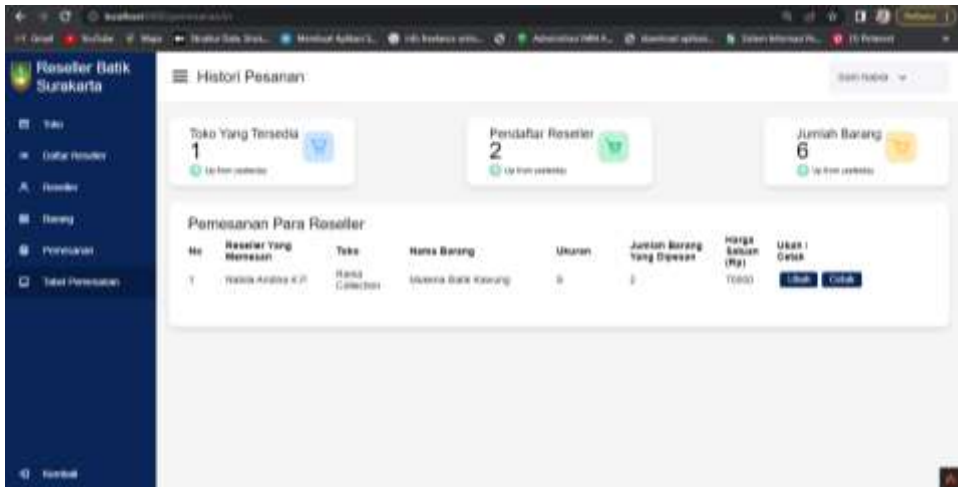
Gambar 19 Tampilan Profil Pendaftar *Reseller* pada *User*



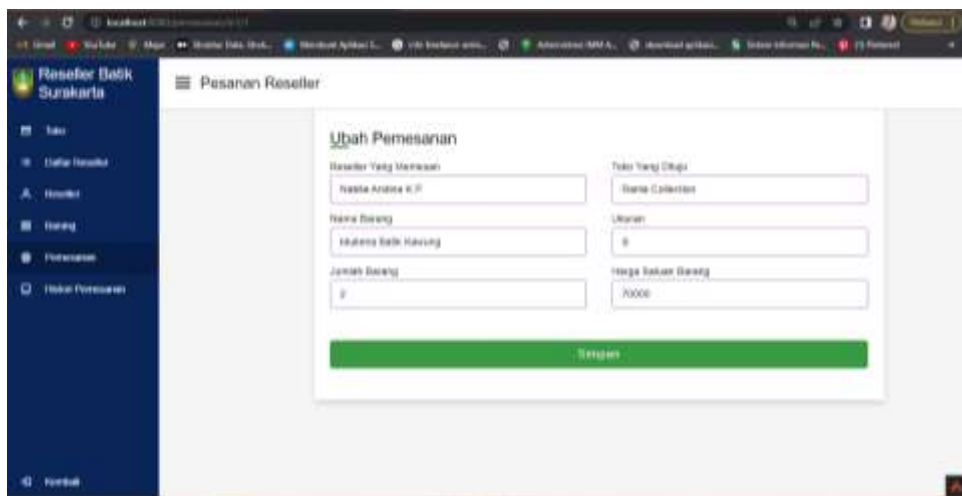
Gambar 20 Tampilan Pendaftaran *Reseller* pada *User*



Gambar 21 Tampilan Daftar Barang untuk *User*



Gambar 22 Tampilan Daftar Histori Pemesanan untuk *User*



Gambar 22 Tampilan Ubah Data Pemesanan untuk *User*



Gambar 23 Tampilan Cetak Data Pemesanan untuk *User*

3.5 Black-box Testing

Black-box Testing ditujukan untuk pengujian sistem terhadap penemuan galat atau kesalahan pada suatu sistem yang dibuat oleh penulis dan memastikan apakah sistem yang dibuat sudah

sesuai apa belum berdasarkan fungsional maupun efektivitas (Arrieta et al., 2018). Hasil dari *Black-box Testing* ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1 Hasil *Black-box Testing* pada Admin dan Pengguna

No	Uji Sistem	Uji Skenario	Fungsionalitas	Validitas
1	<i>Login</i>	Pengisian akun sesuai dengan <i>Username</i> dan <i>password</i> yang telah dibuat	Berhasil dan menuju ke halaman utama	<i>Valid</i>
		Pengisian akun tidak sesuai dengan <i>Username</i> dan <i>password</i> yang telah dibuat	Berhasil dan tetap berada di halaman <i>Login</i> kembali	<i>Valid</i>
2	<i>Register</i>	Membuat akun atau mendaftarkan akun untuk <i>Username</i> dan <i>password</i> agar bisa <i>Login</i>	Berhasil menambahkan akun baru yang telah dibuat oleh admin dan pengguna (<i>user</i>)	<i>Valid</i>
3	Ubah <i>password</i>	Mengubah data <i>password</i> baik untuk admin dan user	Berhasil mengarah ke halaman ubah <i>password</i> dan juga mengubah data akun <i>password</i>	<i>Valid</i>
4	Halaman Utama	Menampilkan nama akun sesuai pengguna yang masuk ke halaman tersebut	Berhasil menampilkan nama akun sesuai akun pengguna yang masuk	<i>Valid</i>
5	Dashboard	<i>Button</i> untuk mengarahkan Admin ke halaman validasi	Berhasil mengarahkan Admin ke halaman validasi pendaftaran	<i>Valid</i>
6	Statistik Jumlah Toko, Barang dan Pendaftar	Menampilkan hasil <i>countAll()</i> dari basis data toko, barang dan <i>reseller</i>	Berhasil menampilkan hasil <i>countAll()</i> dari basis data toko, barang dan <i>reseller</i>	<i>Valid</i>
7	Validasi	<i>Button</i> untuk mengarahkan Admin ke halaman ubah validasi sesuai id dari <i>reseller</i>	Berhasil ke halaman ubah validasi sesuai id <i>reseller</i> yang dipanggil	<i>Valid</i>
		<i>Form-control</i> untuk menampilkan pilihan kategori	Berhasil menampilkan kategori tersebut dan bisa memilih salah	<i>Valid</i>

No	Uji Sistem	Uji Skenario	Fungsionalitas	Validitas
		likuidasi dari Admin yang terdiri dari “Belum Validasi”, “Tervalidasi” dan “Tidak Tervalidasi”	satu kategori tersebut	
		<i>Button</i> “Simpan” untuk mengubah dan menyimpan data validasi, serta setelah mengubah akan diarahkan ke halaman validasi kembali	Berhasil untuk menyimpan data validasi yang diubah dan diarahkan kembali ke halaman daftar validasi	<i>Valid</i>
8	Data Toko	Admin dapat mengisi data toko sesuai tipe data teks maupun hanya angka	Berhasil untuk mengisi data toko sesuai tipe data	<i>Valid</i>
		Admin dapat menyimpan data, mengubah data dan menghapus data	Berhasil untuk menyimpan data, <i>update</i> atau ubah data dan menghapus data	<i>Valid</i>
9	Data Barang	Admin dapat mengisi data toko sesuai tipe data teks maupun hanya angka	Berhasil untuk mengisi data toko sesuai tipe data	<i>Valid</i>
		Admin dapat menyimpan data, mengubah data dan menghapus data	Berhasil untuk menyimpan data, <i>update</i> atau ubah data dan menghapus data	<i>Valid</i>
10	Pendaftaran <i>Reseller</i>	<i>Form-input</i> untuk mengisi dan menambah data diri sesuai tipe data teks dan angka	Berhasil untuk mengisi dan menambah data diri sesuai tipe data teks maupun hanya angka. Namun untuk <i>testing case</i> terkait menginput NIK masih kurang menjamin keamanan data, karena dipastikan NIK tidak boleh sama dan tidak terdapat histori <i>input</i> untuk mengisi nomor NIK pada pengguna	<i>Valid</i>

No	Uji Sistem	Uji Skenario	Fungsionalitas	Validitas
		<i>Button Edit</i> pada halaman profil <i>reseller</i> untuk mengarahkan ke halaman ubah data <i>reseller</i> sesuai id yang dipanggil	Berhasil mengarahkan ke halaman ubah data <i>reseller</i> sesuai id yang dipanggil	<i>Valid</i>
		<i>Button Simpan</i> pada halaman edit <i>reseller</i> untuk memperbaharui data <i>reseller</i>	Berhasil memperbaharui dan mengarah ke halaman profil kembali	<i>Valid</i>
11	Data Pemesanan	<i>Form-input</i> untuk mengisi dan menambah data diri sesuai tipe data teks dan angka	Berhasil untuk mengisi dan menambah data diri sesuai tipe data teks maupun hanya angka	<i>Valid</i>
		<i>Button Edit</i> pada halaman profil <i>reseller</i> untuk mengarahkan ke halaman ubah data <i>reseller</i> sesuai id yang dipanggil	Berhasil mengarahkan ke halaman ubah data <i>reseller</i> sesuai id yang dipanggil	<i>Valid</i>
		<i>Button Simpan</i> pada halaman edit <i>reseller</i> untuk memperbaharui data <i>reseller</i>	Berhasil memperbaharui dan mengarah ke halaman profil kembali	<i>Valid</i>
12	Cetak Pemesanan	Sistem dapat menghasilkan sebuah dokumentasi bukti pemesanan dengan mengunduh hasil pemesanan <i>reseller</i>	Berhasil mengunduh bukti pada pemesanan <i>reseller</i>	<i>Valid</i>
		Sistem cetak dapat menampilkan total harga sesuai dengan jumlah barang dengan harga barang yang telah tertera	Berhasil menghitung total harga sesuai jumlah dan harga pada barang yang ingin dipesan	<i>Valid</i>

3.6 SUS Testing (System Usability Scale Testing)

SUS Testing ditujukan untuk pengujian sistem terhadap reaksi dari para responden. Dengan adanya SUS Testing dapat melihat seberapa besar nilai dari program yang dibuat oleh peneliti untuk para pengguna nantinya (Drew et al., 2018). Berikut adalah 10 pertanyaan yang diberikan oleh peneliti kepada para responden yang ditampilkan pada Tabel 2 dan hasil perhitungan SUS Testing dari kuisioner para responden ditunjukkan pada Tabel 3 didapatkan hasilnya yaitu nilai

71 dengan memiliki kategori *Acceptable* bahkan terdapat hasil wawancara dari para responden mengenai program dari penelitian.

Tabel 2 Pertanyaan SUS *Testing* untuk Responden

No	Pertanyaan
1	Menurut saya sistem ini bisa dipakai kembali
2	Menurut saya sistem ini rumit untuk digunakan
3	Menurut saya sistem ini sangat mudah digunakan
4	Menurut saya bagi pengguna membiasakan diri terlebih dahulu sebelum menggunakan sistem ini
5	Menurut saya pengguna lainnya bisa memahami cara menggunakan sistem tersebut dengan cepat
6	Menurut saya sistem ini membuat pengguna merasa kebingungan
7	Menurut saya tidak ada hambatan untuk menggunakan sistem ini
8	Menurut saya perlu bantuan orang lain untuk menggunakan sistem ini
9	Menurut saya fitur pada sistem berjalan sesuai dengan fungsinya
10	Menurut saya ada yang tidak serasi pada sistem

Tabel 3 Hasil Perhitungan SUS *Testing* dari Responden

Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	Jumlah Keseluruhan	Nilai Akhir (Jumlah x 2.5)
3	3	1	2	2	3	3	2	3	3	25	62,5
4	3	4	2	4	4	4	2	4	3	34	85
3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	34	85
4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	37	92,5
3	3	3	1	2	3	3	2	3	3	26	65
3	2	3	1	3	2	3	1	3	2	23	57,5
3	3	3	1	3	3	3	2	3	1	25	62,5
3	3	3	2	3	3	3	2	3	3	28	70
0	3	0	2	1	3	1	3	4	4	21	52,5
3	2	2	0	3	2	2	2	3	2	21	52,5
3	3	3	1	3	3	3	3	3	3	28	70
3	3	3	2	3	3	3	2	3	2	27	67,5
2	2	3	1	3	3	2	4	3	3	26	65

3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	33	82,5
4	3	4	1	3	3	2	1	3	2	26	65
3	1	3	2	3	2	2	1	3	2	22	55
4	2	4	0	4	0	4	0	3	2	23	57,5
3	2	3	1	3	2	3	1	3	3	24	60
4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	32	80
4	3	4	1	4	3	4	3	4	3	33	82,5
3	2	3	1	2	2	3	2	3	3	24	60
3	3	3	1	3	3	3	3	4	1	27	67,5
4	3	4	0	3	4	3	3	4	4	32	80
4	3	3	1	3	3	3	1	3	3	27	67,5
3	2	4	1	3	3	3	3	4	2	28	70
4	3	4	3	4	4	3	3	4	3	35	87,5
3	3	3	1	3	2	3	2	3	1	24	60
4	3	4	1	4	3	4	3	3	3	32	80
4	3	4	1	4	3	4	3	4	3	33	82,5
3	3	3	1	3	3	4	1	3	3	27	67,5
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
3	3	3	2	3	2	3	3	3	2	27	67,5
3	3	3	1	4	3	3	3	3	2	28	70
3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80
3	3	3	2	3	3	3	3	4	3	30	75
								Total Akhir		994	2485
								Hasil			71

Hasil wawancara terkait program penelitian Rancang Bangun Sistem Pendaftaran *Reseller* yaitu program yang dibuat sangat bagus karena sudah memuat sesuai judul penelitian, baik dari fitur-fitur *website* maupun fungsionalitasnya. Tetapi diperbaiki lagi terkait keamanan data pada mengisi Nomor Induk Kependudukan (NIK) supaya tidak terdapat histori pengisian dan menjaga keamanan data seseorang yang ingin mendaftar menjadi *reseller*. Alangkah lebih baiknya bisa dibuat kemudahan akses sistem sehingga pihak pengguna bisa menggunakan *smartphone* sebagai media untuk mengakses sistem tersebut. Beberapa para responden juga mengarahkan di bagian tampilan cetak bisa ditambahkan *QR Code* untuk pembayaran secara *e-banking* atau *e-wallet* agar memudahkan pembayaran jika dilakukan secara non tunai.

4. KESIMPULAN DAN PENUTUP

Rancang Bangun Sistem Pendaftaran *Reseller* UMKM Batik Kota Surakarta sudah selesai dibuat dan dapat dijalankan sesuai fungsionalitas yang diharapkan dengan percobaan uji *Black-Box* dan berdasarkan penilaian dari 35 responden. Kedepannya perancangan sistem ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur-fitur seperti *QR Code* pembayaran pada sistem cetak dokumentasi pemesanan agar memudahkan para *reseller* untuk membayar pemesanannya dengan *e-banking* atau *e-wallet*.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjeng Mariana Febrianti, R., Harisman, M. F., Gusnawan, E. S., & Sinaga, O. (2022). *Improving Batik Selling Power In The Globalization Era: Product Innovation And Social Digital Marketing. Central Asia & the Caucasus (14046091)*, 23(1).
- Ansa, M. M., & Astutik, I. R. I. (2022). *Web-Based Souvenir Ordering Information System For Pasuruan. Indonesian Journal of Innovation Studies*, 20, 10–21070.
- Arrieta, A., Wang, S., Arruabarrena, A., Markiegi, U., Sagardui, G., & Etxeberria, L. (2018). Multi-objective black-box test case selection for cost-effectively testing simulation models. *Proceedings of the Genetic and Evolutionary Computation Conference*, 1411–1418.
- Attanggo, M., Andryana, S., & Mardiani, E. (2021). Perancangan Sistem Informasi Manajemen (Sim) Penjualan Pakaian. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 6(1), 106–113.
- Dewi, M. M. (2021). Pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Reseller Pada Homesweethome Jogja Berbasis Android. *Prosiding Seminar Hasil Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 275–280.
- Drew, M. R., Falcone, B., & Baccus, W. L. (2018). *What Does The System Usability Scale (SUS) Measure? Validation Using Think Aloud Verbalization And Behavioral Metrics. Design, User Experience, and Usability: Theory and Practice: 7th International Conference, DUXU 2018, Held as Part of HCI International 2018, Las Vegas, NV, USA, July 15-20, 2018, Proceedings, Part I 7*, 356–366.
- Fikri, N. A. A., & Nurgiyatna, S. T. (2022). *Sistem Penjualan Reseller Beteng Trade Center Solo. Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Hanugrah, R., & Putri, D. A. P. (2021). Penerapan Virtual Reality Sebagai Media Pengenalan Batik. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Indonesia*, 1(4), 161–169.
- Kadarisman, E. P., & Supriyono, H. (2019). Sistem Penampil Informasi Koleksi Batik Berbasis QR Code di Gedung Seminar Siti Walidah Muhammadiyah Surakarta. *Jurnal Ilmiah Sinus (JIS) Vol*, 17(1).
- Kaya, A., Ozturk, R., & Altin Gumussoy, C. (2019). *Usability Measurement Of Mobile Applications With System Usability Scale (SUS). Industrial Engineering in the Big Data Era: Selected Papers from the Global Joint Conference on Industrial Engineering and Its Application Areas, GJCIE 2018, June 21–22, 2018, Nevsehir, Turkey*, 389–400.
- Muflaifah, H. F., Mursito, B., & Maryam, S. (2021). *Purchase Satisfaction Mediates Promotion Strategy Towards Repurchase Intention Reseller In Beteng Trade Center Surakarta Fashion Store. International Journal of Economics, Business and Accounting Research (IJEBAR)*, 5(3), 2129–2138.
- Muhammad, M. (2020). *Sistem Informasi Manajemen Reseller Di Toko Riko Pancing Karanganyar. Universitas Duta Bangsa Surakarta*.
- Muhammad, M., & Santosa, T. D. (2020). Pengembangan sistem informasi manajemen reseller. *Prosiding HUBISINTEK*, 1, 130.
- Mutholib, R. A., & Putera, A. R. (2021). Sistem Informasi Reseller Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada Toko Belshouse Madiun. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 4(1), 297–303.
- Nugroho, Y. S., Al Irsyadi, F. Y., & Pamungkas, E. W. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Point Of Sales (POS) Bagi Industri Batik Mahkota dan Estu Mulyo Laweyan Surakarta. *Abdi Teknayasa*, 57–62.
- Padmanaba, A., Kumalasari, E., & Andayati, D. (2020). Komparasi Penggunaan Framework Codeigniter Vs Php Native Pada Sistem Informasi Manajemen Surat Sekretariat Dprd Pematang. *Jurnal Script*, 8(1), 1–6.
- Pramono, S., Sabana, S., & Haldani, A. (2018). Transformasi Batik Dan Globalisasi. *Jurnal Dimensi Seni Rupa Dan Desain*, 15(1), 55–62.
- Wahid, A. A. (2020). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *J. Ilmu-Ilmu Inform. Dan Manaj. STMIK, No. November*, 1–5.

Wijaya, A., Ilhabat, Q. F., Berinda, R. R. A., Firdaus, R. F., & purno Wahyu, A. (2020). *Web-Based Data Information System For Communication Product Selling (WICO)*. *PalArch's Journal of Archaeology of Egypt/Egyptology*, 17(4), 2934–2942.