

# Analisis Pemanfaatan Website e-Perdagangan dalam Meningkatkan Omset Penjualan UMKM menggunakan Metode User Centered Design

## *Analysis of Utilization of e-Commerce Websites in Increasing the Sales Turnover of MSMEs using the User Centered Design Method*

Isti Indana Zulfa

Program Studi Sistem Informasai, Fakultas Teknik, Universitas PGRI Madiun

e-mail: [\\*isti\\_1805102009@mhs.unipma.ac.id](mailto:*isti_1805102009@mhs.unipma.ac.id)

**Abstrak** – E-Perdagangan Kota Madiun adalah inovasi yang dibuat oleh Pemerintah Kota Madiun untuk membantu memasarkan produk pedagang dan umkm. Produk yang ditampilkan pada website E-Perdagangan kota madiun merupakan 100% produk UMKM dari kota madiun. Analisis pemanfaatan Website E-Perdagangan Untuk membantu meningkatkan Omset Penjualan UMKM yang ada di Kota Madiun. Penelitian ini dilakukan untuk dengan dua tujuan yang pertama adalah untuk mengetahui pendapatan pelaku UMKM sebelum dan sesudah sistem menggunakan sistem ini, dan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan pelaku UMKM pada pada sistem untuk saat ini dan kedepannya. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode User Centered Design dan dalam pengujiannya menggunakan Usability SUS dimana menggunakan skala likert. Selanjutnya adalah penelitian ini menggunakan uji Validitas dan uji Realibilitas untuk mengetahui apakah data yang didapat valid dan reliabel. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pengujian Usability SUS mendapatkan predikat good. Lalu omzet pelaku UMKM diuji menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas dengan hasil 2 item dari kuesioner tersebut valid dan reliabel. Dan sistem sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan dari pelaku UMKM.

Kata kunci – Analisis, Omset, UMKM, Usability, User Centered Design.

**Abstract** – Madiun City E-Commerce is an innovation made by the Madiun City Government to help market the products of traders and SMEs. The products displayed on the E-Trade website for the city of Madiun are 100% MSME products from the city of Madiun. Analysis of the utilization of the E-Trade Website to help increase MSME Sales Turnover in the City of Madiun. This research was conducted for two purposes, the first is to find out the income of MSME actors before and after the system uses this system, and to find out the desires and needs of MSME actors in the system for now and in the future. In this study the researchers used the User Centered Design method and in testing used the SUS Usability which used a Likert scale. Furthermore, this research uses a validity test and a reliability test to find out whether the data obtained is valid and reliable. The results of this study indicate that the SUS usability test gets a good rating. Then the turnover of MSME actors was tested using a validity test and a reliability test with the results of 2 items from the questionnaire being valid and reliable. And the system is in accordance with the wishes and needs of MSME actors.

Keywords – Analysis, Turnover, UMKM, Usability, User Centered Design.

## I. PENDAHULUAN

Pemanfaatan internet ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia bisnis tersebut. Perusahaan produk dan jasa, baik secara fisik maupun digital saat ini lebih memilih memanfaatkan e-commerce untuk bersaing dengan penjual lainnya. Selain pengusaha terkadang

terdapat pihak-pihak terkait seperti investor, konsumen, dan pemerintah juga ikut berperan penting dalam pemanfaatan bisnis ini.

Pemanfaatan *E-commerce* yang dilakukan kepada Majelis Taklim Hidayatul Mubtadiin juga memiliki kontribusi yang banyak untuk peningkatan kualitas dan kemampuan dalam pemasaran digital marketing yang lebih efektif. Dibuktikan pada saat akhir pelatihan, peserta menyatakan puas dengan angka 95 % dari hasil kuesioner yang disebarakan kepada mereka. Hampir rata-rata menyatakan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan mereka, karena dapat menunjang pekerjaan. Selanjutnya mereka juga mengatakan bahwa materi yang diberikan lengkap dan mudah dipahami, banyak yang menyatakan demikian, yakni sebesar 95, 67% [1].

Pada saat pandemi terjadi *e-commerce* juga membantu para penjual dan pembeli dalam melakukan transaksi. Salah satu contoh adalah UMKM pada masa pandemi tidak mendapatkan pemasukkan. *E-commerce* dapat meningkatkan penjualan, meningkatkan pendapatan, dan sebagai media promosi bagi pelaku UMKM [2]

Di wilayah Kota Madiun juga terdapat website *e-commerce* yang sering dikenal *e-perdagangan* Pasar Rakyat (<http://bakul.madiunkota.go.id>). *E-perdagangan* dibuat guna membantu pelaku UMKM di kota Madiun dalam memasarkan dagangannya. E-PERDAGANGAN Kota Madiun adalah inovasi yang dibuat oleh Pemerintah Kota Madiun untuk membantu memasarkan produk pedagang dan umkm. Produk yang ditampilkan pada website E-PERDAGANGAN kota madiun merupakan 100% produk UMKM dari kota madiun. UMKM adalah bentuk usaha yang dilakukan oleh perorangan atau berkelompok yang dilihat dari skala usaha rumahan kecil dan minimal memiliki 1-19 karyawan [3]. UMKM sendiri memiliki peranan yang sangat penting dalam mendorong perekonomian Indonesia. Hal tersebut terlihat pada saat Indonesia mengalami krisis moneter pada tahun 1998 dimana UMKM membantu mendorong ekonomi pasca krisis [4]

Cara kerja dari *e-perdagangan* adalah pelaku usaha dapat mengakses website tersebut untuk mempromosikan dagangannya. Pelaku usaha hanya perlu melakukan pendaftaran untuk dapat mengakses website sebelum melakukan promosi, langkah selanjutnya yang harus dilakukan setelah melakukan pendaftaran adalah mengisi semua data produk, harga produk, keterangan produk, dan foto produk yang akan dipromosikan Hal itu perlu dilakukan guna membantu calon pembeli dalam melihat informasi produk yang dijual. Lalu pembeli yang sudah mendapatkan barang yang akan dibeli dapat menghubungi via *Whatsapp*, *Instagram*, *Facebook*, *Tiktok*, atau pada website tersebut. Setelah penjual menghubungi pembeli proses jual beli akan terjadi.

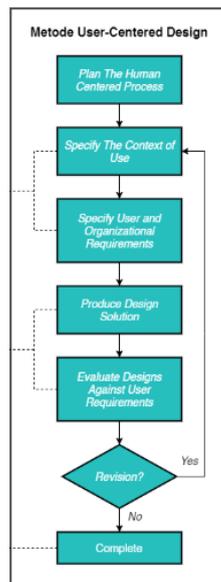
*E-perdagangan* dibuat oleh pemerintah Kota Madiun bersama Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Madiun pada tahun 2022. Terdapat 2.493 produk yang dipromosikan dari 80 pelaku UMKM dan terdiri dari 13 kategori barang. Penerapan sistem ini mendapatkan respon positif dari seluruh warga kota Madiun sejak diimplementasikan tahun 2022.

Berdasarkan uraian tersebut maka penulis tertarik untuk mengambil judul penelitian “Analisis Pemanfaatan Website E-Perdagangan Untuk Membantu Meningkatkan Omset Penjualan UMKM Kota Madiun Menggunakan Metode *User Centered Design Study* Kasus <http://bakul.madiunkota.go.id>”. Penggunaan Metode *User Centered Design* adalah mengetahui kebutuhan dan keinginan dari pengguna *e-perdagangan* Pasar Rakyat Kota Madiun. *User Centered Design* merupakan *User Centered Design* merupakan metode yang dimana user berperan sebagai pusat dari penelitian mulai dari proses pengembangan sistem, sifat serta tujuan yang berdasarkan pada pengalaman pengguna [5]. *User centered design*

adalah inovasi desain dalam informasi menggunakan inovasi tersebut, memiliki potensi besar untuk meningkatkan penelitian untuk implementasi [6].

## II. METODE

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan dengan metode *User Centered Design*. Metode *User Centered Design* digunakan sebagai dasar dalam melakukan penelitian ini. Metode UCD digunakan karena peneliti melakukan penelitian berdasarkan keinginan dan kebutuhan pengguna. Berikut ini merupakan bagan metode penelitian yang disesuaikan dengan tahapan dalam UCD. Gambar 1 menunjukkan tahapan dalam metode *User Centered Design* yang terdiri dari tahapan perencanaan, memahami konteks pengguna, menentukan kebutuhan pengguna, solusi perancangan yang diusulkan dan evaluasi perancangan.



Gambar 1 Metode UCD [7]

Keterangan:

1. Perencanaan (*Plan the Human Centered Process*)  
Sebelum memulai melakukan penelitian tahapan pertama yang harus dilakukan peneliti adalah membuat rencana penelitian atau perencanaan penelitian. Hal ini guna memudahkan peneliti dalam melakukan kegiatan.
2. Mamahami Konteks Pengguna (*Specify the Context of Use*)  
Setelah membuat perencanaan penelitian langkah selanjutnya adalah memahami konteks pengguna yang dijadikan objek penelitian. Apakah pengguna atau objek penelitian kalangan muda, tua, atau anak-anak.
3. Menentukan Kebutuhan Pengguna (*Specify User dan Organizational Requirements*)  
Setelah memahami pengguna langkah selanjutnya yaitu, menentukan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini peneliti menggunakan cara wawancara kepada pengguna secara langsung.
4. Solusi Perancangan (*Produce Design Solution*)  
Setelah mengetahui kebutuhan dari pengguna tahapan selanjutnya ialah mencarikan solusi yang tepat untuk pengguna. Cara ini dapat memanfaatkan kuisoner.
5. Evaluasi Perancangan (*Evaluate Designs Against User Requiremets*)  
Setelah semua langkah dilalui, maka langkah selanjutnya ialah mengevaluasi berdasarkan hasil dari kuisoner dalam bentuk laporan. Dan akan dilihat apakah berdampak atau tidak sebelum dan sesudah penelitian.

Berikut tahapan penelitian yang dibuat oleh peneliti berdasarkan metode *User Centered Design* diatas sebagai berikut:

1. Perencanaan Penelitian

Pada tahapan ini peneliti membuat rencana awal penelitian mulai dari mengumpulkan semua data yang diperlukan saat penelitian hingga tahapan akhir penelitian semua direncanakan di awal.

2. Mamahami Pengguna

Pada tahapan ini peneliti membuat perencanaan penelitian langkah selanjutnya adalah memahami konteks pengguna yang dijadikan objek penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan objek penelitian adalah UMKM *E-Perdagangan* Pasar Kota Madiun.

3. Menentukan Kebutuhan Pengguna

Pada tahapan ini peneliti memahami pengguna langkah selanjutnya yaitu, menentukan kebutuhan pengguna. Pada tahapan ini peneliti menggunakan cara wawancara kepada pelaku UMKM secara langsung untuk mengetahui apa saja kebutuhan dari pengguna. Serta mengetahui efektifitas dari sistem *E-Perdagangan* Pasar Kota Madiun ini setelah digunakan dan sebelum digunakan apakah berdampak pada pendapatan.

4. Solusi Untuk Pengguna

Pada tahapan ini peneliti mengetahui kebutuhan dari pengguna tahapan selanjutnya ialah mencari solusi yang tepat untuk pengguna. Pada tahapan ini peneliti menggunakan metode *Usability* untuk mengetahui tingkat kemudahan pengguna menggunakan aplikasi ini. Lalu menggunakan *Usability Testing* dengan metode *System Usability Scale* (SUS). SUS merupakan alat atau metode yang digunakan untuk survey untuk mengetahui sejauh mana sistem berguna, pada metode *Usability* SUS ini menggunakan skala likert yaitu Pernyataan ganjil (1,3,5,7,9) bersifat positif sedangkan pernyataan genap (2,4,6,8,10) bersifat negatif. Rentang skala likert disusun dari kiri ke kanan dengan skor sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert Sumber : [8]

Skala	Keterangan
1	Sangat Tidak Setuju
2	Kurang Setuju
3	Ragu-Ragu
4	Setuju
5	Sangat Setuju

Untuk memperoleh skor skala likert dapat dilakukan dengan rumus berikut:

$$Skor\ Akhir = \frac{Nilai\ SS + Nilai\ S + Nilai\ RR + Nilai\ KS + Nilai\ STS}{nilai\ skala\ terbesar \times jumlah\ responden} \times 100 \dots\dots\dots [1] \text{ Sumber: [9]}$$

Keterangan:

SS: Sangat Setuju

S: Setuju

RR: Ragu-Ragu

KS: Kurang Setuju

STS: Sangat Tidak Setuju

Validitas adalah suatu indeks yang menunjukkan alat ukur itu benar-benar mengukur apa yang hendak diukur [10]. Berikut merupakan rumus untuk menghitung uji validitas:

$$r_{xy} = \frac{N \Sigma XY - \Sigma X \Sigma Y}{\sqrt{(N \Sigma X^2 - (\Sigma X)^2) (N \Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2)}}$$

\dots\dots\dots [2] Sumber : [9]

Keterangan:

$r_{xy}$  : Koefisien korelasi antara X dan Y

$\Sigma X$  : Jumlah skor butir soal

$\Sigma Y$  : Jumlah skor total soal

N : Jumlah responden

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau diandalkan [11]. Dengan rumus pengujian realibilitas yang menggunakan Alpha Cronbach sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k}{k - 1} \left[ \frac{\Sigma S_t^2}{S_t^2} \right]$$

..... [3] Sumber : [9]

Keterangan:

$a$  : Realibilitas instrument

$K$  : Jumlah item yang diuji

$\Sigma St^2$  : Jumlah varian tiap skor

$St^2$  : Varian total

### 5. Evaluasi Perancangan

Pada tahapan ini peneliti sudah melakukan semua langkah yang ada, maka langkah selanjutnya ialah mengevaluasi berdasarkan hasil dari survey *Usability* dalam bentuk laporan pertanyaan-pertanyaan. Dan akan dilihat apakah berdampak atau tidak sebelum dan sesudah penelitian.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan proses analisa pengguna, pada penelitian ini penggunanya adalah pelaku UMKM yang menggunakan sistem E-Perdagangan Kota Madiun. Pelaku UMKM yang terdaftar di sistem adalah 80 UMKM, dan yang akan digunakan sebagai objek penelitian adalah 10 UMKM. Dikarenakan tidak semua UMKM melakukan update produk atau mengisi produk. Dengan data sebagai berikut:

Tabel 2 Pengguna Aplikasi (UMKM)

No	Nama Toko
1	Bakul Sembako PBM
2	Primajaya Fashion
3	Kios Tas Restu Group
4	Kios Andika Bunga
5	Yogi Coba
6	Taman Sari Toko Oleh-Oleh
7	Apotik K24
8	Ayam Geprek Juara
9	Idola Sport
10	Planet Jeans

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Sebelum menggunakan sistem E-Perdagangan Kota Madiun terdapat Analisis pendapatan sebelum diterapkannya aplikasi E-perdagangan Kota Madiun. Sebelum dilakukannya penerapan aplikasi E-perdagangan pelaku UMKM kota Madiun masih menggunakan sistem penjualan dengan manual dalam melakukan promosi dagangannya. Pada penggunaan sistem manual pelanggan dapat langsung datang ke tempat lalu membeli kebutuhan dan terkadang pelanggan tidak jadi membeli dikarenakan tidak mengetahui harga

pastinya berapa, dan terkadang toko kehabisan barang. Hal tersebut membuat pedagang UMKM di Kawasan kota Madiun mengalami penurunan pendapatan.

Penurunan pendapatan ini dikarenakan banyaknya masyarakat khususnya kota Madiun lebih memilih berbelanja secara online menggunakan *e-commerce*. Hal ini dikarenakan di *e-commerce* terdapat banyak sekali promo, harga yang pasti, dan harga dibawah rata-rata pasar. Selain itu terdapat banyak promo gratis ongkos kirim pada *e-commerce* membuat masyarakat lebih memilih berbelanja menggunakan *e-commerce*.

Tahapan selanjutnya adalah menggunakan kuesioner untuk mengetahui solusi apa yang akan digunakan oleh peneliti untuk membantu pelaku UMKM kota Madiun. Pada penelitian ini terdapat 2 pertanyaan dengan hasil menyebarkan kuesioner yang akan diterapkan menggunakan skala *likert* dengan pengujian *Usability Testing* SUS.

Tabel 4 Tingkat Responden Berdasarkan Pendapatan Responden Menggunakan Sistem E-Perdagangan (Sebelum)

No	Jenis Jualan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
1	0-500.000	6	60%
2	500.000-1.000.000	3	30%
3	1.000.000-2.000.000	1	10%
4	> 2.000.0000	0	0%
<b>Jumlah</b>		10	100%

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Seperti terlihat pada tabel 4 diatas terdapat 6 orang atau sekitar 60% persen dari responden mendapatkan pendapatan 0-500.000 perharinya, 3 orang atau sekitar 30% mendapatkan 500.000-1.000.000 perharinya, 1 orang atau sekitar 10% mendapatkan 1.000.000-2.000.000, dan 0 orang atau sekitar 0% mendapatkan >2.000.000. Hal ini membuktikan bahwa pendapatan terbesar sebelum sistem ini diterapkan adalah 0-500.000 perharinya.

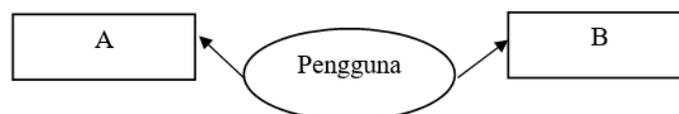
Tabel 5 Tingkat Responden Berdasarkan Pendapatan Responden Menggunakan Sistem E-Perdagangan (Sesudah)

No	Jenis Jualan	Jumlah Responden	Presentasi (%)
1	0-500.000	2	20%
2	500.000-1.000.000	5	50%
3	1.000.000-2.000.000	2	20%
4	> 2.000.0000	1	10%
<b>Jumlah</b>		10	100%

Sumber: Data Olahan Peneliti, 2023

Seperti terlihat pada tabel 5 diatas terdapat 5 orang atau sekitar 50% persen dari responden mendapatkan pendapatan 500.000-1.000.000 perharinya, 2 orang atau sekitar 20% mendapatkan 0-500.000 perharinya, 2 orang atau sekitar 20% mendapatkan 1.000.000-2.000.000, dan 1 orang atau sekitar 10% mendapatkan >2.000.000. Hal ini membuktikan bahwa pendapatan terbesar setelah sistem ini diterapkan adalah 500.000-1.000.000 perharinya.

Hasil tanggapan responden ini adalah keinginan dan kebutuhan sistem ini digunakan, maka dapat disimpulkan kebutuhan adalah (A) dan keinginan adalah (B). Seperti gambar 4 dibawah ini:



Gambar 3 Variabel Penelitian

Pertanyaan Kuesioner Keinginan dan Kebutuhan menggunakan Metode *Usability SUS* sebagai berikut:

Tabel 6 Pertanyaan Kuesioner

No	Item Pertanyaan Kuesioner	SS	S	N	TS	STS
1.	Aplikasi ini membantu pengguna menjadi lebih praktis					
2.	Aplikasi membuat pelanggan berdatangan					
3.	Aplikasi menambah penghasilan					
4.	Aplikasi membantu proses promosi					
5.	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan apa yang pengguna harapkan					
6.	Aplikasi ini mudah digunakan					
7.	Aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna					
8.	Aplikasi ini tidak sulit ketika digunakan					
9.	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pengguna					
10.	Pengguna akan merekomendasikan aplikasi ini kepada rekan					

Berikut Hasil Rekapitulasi pendapat responden terhadap variabel penelitian dari Penelitian Ini:

Tabel 6 Rekapitulasi Hasil Tanggapan Responden tentang Pemanfaatan Website E-Perdagangan Untuk Membantu Meningkatkan Omset Penjualan Umkm Kota Madiun Menggunakan Metode UCD

No	Pertanyaan	SS	S	N	TS	STS	Total Skor
<b>A. Keinginan</b>							
1	Aplikasi ini membantu pengguna menjadi lebih praktis	4	6	0	0	0	42
	Bobot Nilai	20	24	0	0	0	
2	Aplikasi membuat pelanggan berdatangan	7	3	0	0	0	47
	Bobot Nilai	35	12	0	0	0	
3	Aplikasi menambah penghasilan	2	7	0	0	0	38
	Bobot Nilai	10	28	0	0	0	
4	Aplikasi membantu proses promosi	1	8	1	0	0	40
	Bobot Nilai	5	32	3	0	0	
5	Aplikasi ini bekerja sesuai dengan apa yang pengguna harapkan	1	8	1	0	0	40
	Bobot Nilai	5	32	3	0	0	
						<b>Total Skor</b>	<b>207</b>
<b>B. Kebutuhan</b>							
1	Aplikasi ini mudah digunakan	5	5	0	0	0	45
	Bobot Nilai	25	20	0	0	0	
2	Aplikasi ini bermanfaat bagi pengguna	6	4	0	0	0	46
	Bobot Nilai	30	16	0	0	0	

3	Aplikasi ini tidak sulit ketika digunakan	3	7	0	0	0	43
	Bobot Nilai	15	28	0	0	0	
4	Aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan pengguna	2	8	0	0	0	42
	Bobot Nilai	10	32	0	0	0	
5	Pengguna akan merekomendasikan aplikasi ini kepada rekan	8	2	0	0	0	48
	Bobot Nilai	40	8	0	0	0	
<b>Total Skor</b>							<b>224</b>
Total Skor Keseluruhan							431
Skor Tertinggi							48
Skor Terendah							38

Berdasarkan tabel 6 diatas, pernyataan tentang keinginan memiliki total skor sebanyak 207, dengan skor tertinggi 47 yang merupakan aplikasi membuat pelanggan berdatangan. Pernyataan tentang kebutuhan memiliki total skor sebanyak 224 dengan skor tertinggi 48 yaitu pengguna akan merekomendasikan aplikasi ini kepada rekan. Skor tertinggi secara keseluruhan adalah 48 yaitu semua pengguna akan merekomendasikan aplikasi ini kepada rekan lainnya, karena aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna. Sedangkan skor terendah adalah 38 dengan pernyataan aplikasi menambah penghasilan, karena masih terdapat pengguna yang kurang mendapatkan penghasilan atau masih dengan pendapatan awal dan belum ada peningkatan yang signifikan. Total skor tertinggi adalah analisis kebutuhan dengan skor 224, hal ini menunjukkan bahwa aplikasi ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna sistem *E-perdagangan* di Kota Madiun. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa sistem ini sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna dan responden merasakan bahwa penghasilan sudah mulai meningkat sesudah menggunakan aplikasi ini.

Tanggapan yang diperoleh dari 10 responden berdasarkan pendapatan sebelum dan sesudah menggunakan sistem ini hasil kuesionernya kemudian dihitung menggunakan SUS. Berikut merupakan perhitungan Skor SUS.

$$\text{Skor SUS} = ((S1-1)+(5-S2)*2.5)$$

Dengan hasil penilaian skor SUS ditampilkan pada tabel 4.16.

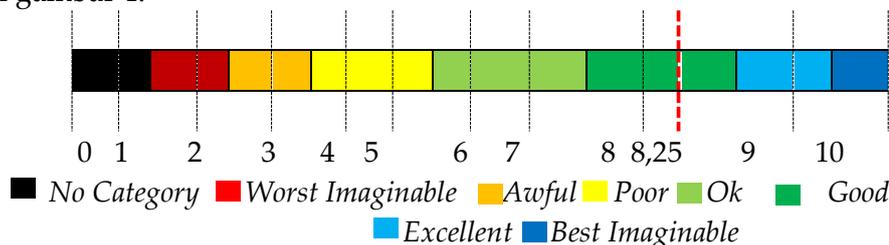
**Tabel 4. 1 Hasil Perhitungan Skor SUS**

Responden	S1	S2	Skor SUS
1	2	3	7,5
2	1	1	10
3	1	1	10
4	1	2	7,5
5	1	2	7,5
6	1	2	7,5
7	2	2	10
8	3	4	7,5
9	2	3	7,5
10	1	2	7,5
Rata-rata Skor SUS			8,25

Menunjukkan rata-rata skor SUS sebesar 8,25.

Keterangan: S1= Pendapatan sebelum menggunakan sistem; S2= Pendapatan sesudah menggunakan sistem

SUS merupakan penilaian global aspek *usability* (efektivitas, efisiensi, dan kepuasan). Pada pengujian yang dilakukan oleh Bangor dalam Kharis menyatakan bahwa skor SUS dapat *Good* apabila bernilai 70,4 [12]. Pada Sistem *E-perdagangan* Kota Madiun skor SUS berdasarkan pendapatan sesudah menggunakan sistem *E-perdagangan* sebesar 8,25 dimana masuk pada *Good*. Seperti gambar 4.



Gambar 4 Skor SUS Sistem E-Perdagangan Berdasarkan Pendapatan (Sumber: [12])

Tabel 4. 2 Hasil Uji Validitas

	<b>rhitung</b>	<b>rtabel</b>	<b>Keterangan</b>
S1	0,953	0,632	Valid
S2	0,972	0,632	Valid

Uji validitas penelitian ini menggunakan Pearson (2 tail) dengan taraf signifikansi 5% dengan *Rtabel* 0,632. Dengan hasil dianggap valid apabila  $Rhitung > Rtabel$ . Pada tabel 4.17 menunjukkan bahwa *Rhitung* dari 2 item kuesioner lebih besar dari *Rtabel*, maka 2 item kuesioner tersebut valid.

Pada uji reliabilitas ini peneliti menggunakan Cronbach’s Alpha, data akan dianggap *reliable* jika nilainya lebih besar dari 0,6. Uji reliabilitas dari SPSS akan ditunjukkan pada tabel 4.18. Dengan hasil bahwa nilai Cronbach’s Alpha untuk 2 item kuesioner sebesar 0,905, lebih besar dari 0,6 sehingga kuesioner dianggap reliabel.

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Alfa Cronbach	Jumlah Item	Keterangan
.905	2	Reliabel

Metode *User Centered Design* digunakan untuk mengetahui keinginan dan kebutuhan yang diperlukan oleh pengguna. Mulai dari pendapatan, keinginan dan kebutuhan pengguna saat menggunakan sistem *E-Perdagangan* Kota Madiun. Hasil yang diperoleh juga dapat dijadikan masukan dan evaluasi untuk pengembangan sistem selanjutnya. Selanjutnya adalah saran perbaikan yang bagi pengembang sistem *E-perdagangan* sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Saran Perbaikan

No	Saran Perbaikan
1.	Untuk pengguna yaitu memperbanyak barang yang dijual pada sistem <i>E-perdagangan</i> untuk menarik minat pembeli.
2.	Untuk pengembang sistem <i>E-perdagangan</i> perlu adanya hak akses pembeli agar dapat membeli secara online.
3.	Menambahkan fitur tawar pada pengembangan sistem selanjutnya agar terjadi tawar menawar pada sistem sebagai pembeda dari sistem-sistem <i>e-commerce</i> lainnya.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan kesimpulan dari penelitian ini adalah pendapatan pelaku UMKM yang sebelum dan sesudah menggunakan sistem *E-perdagangan* menurut pengujian analisis *Usability* SUS menunjukkan skor SUS 8,25 dimana skor tersebut masuk pada predikat *Good*. Lalu omzet pelaku UMKM diuji menggunakan uji validitas dengan item pertama 0,953 dan item kedua 0,972 hasil dianggap valid apabila  $Rhitung > Rtabel$

menunjukkan bahwa Rhitung dari 2 item kuesioner lebih besar dari Rtabel, maka 2 item kuesioner tersebut valid dan uji reliabilitas nilai Cronbach's Alpha untuk 2 item kuesioner sebesar 0,905, lebih besar dari 0,6 sehingga kuesioner dianggap reliabel. Maka hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang positif dan signifikan terhadap pemanfaatan *E-Perdagangan* dalam meningkatkan omzet pelaku UMKM di Kabupaten Kota Madiun. Berdasarkan tanggapan responden terhadap keinginan dan kebutuhan menunjukkan bahwa responden sangat setuju dibuktikan dengan total skor tanggapan dari kebutuhan dan keinginan sebanyak 431 dengan hal tersebut. Dapat diartikan bahwa pengguna UMKM merasa aplikasi tersebut sudah sesuai dengan keinginan dan kebutuhan pengguna.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. Mariskhana, N. Suharyanti, E. Suparni, A. Syahlani, and D. T. Anggarini, "Pemanfaatan Digital Marketing Dalam E-Commerce Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Majelis Talim Hidayatul Mubtadiin," *J. AbdiMas Nusa Mandiri*, vol. 2, no. 2, pp. 55–62, 2020, doi: 10.33480/abdimas.v2i2.1924.
- [2] N. Ika Purnama, L. Pratamu Putri, R. Bahagia, and J. Kapten Mukhtar Basri No, "Analisis E-commerce Dalam Membantu Penjualan UMKM di Tengah Pandemi," *Ekon. J. Ilmu Ekon. dan Stud. Pembang.*, vol. 21, no. 2, pp. 194–200, 2021, [Online]. Available: <http://jurnal.umsu.ac.id/index.php/ekawan/article/view/8503>.
- [3] A. Nuvitasari, N. Citra Y, and N. Martiana, "Implementasi SAK EMKM Sebagai Dasar Penyusunan Laporan Keuangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM)," *Int. J. Soc. Sci. Bus.*, vol. 3, no. 3, p. 341, 2019, doi: 10.23887/ijssb.v3i3.21144.
- [4] T. Sudrartono *et al.*, *Kewirausahaan Umkm Di Era Digital*. 2022.
- [5] M. Iqbal, G. I. Marthasari, and I. Nuryasin, "Penerapan Metode UCD (User Centered Design) pada Perancangan aplikasi Darurat Berbasis Android," *J. Repos.*, vol. 2, no. 2, p. 201, 2020, doi: 10.22219/repositor.v2i2.221.
- [6] A. R. Dopp, K. E. Parisi, S. A. Munson, and A. R. Lyon, "A glossary of user-centered design strategies for implementation experts," *Transl. Behav. Med.*, vol. 9, no. 6, pp. 1057–1064, 2019, doi: 10.1093/tbm/iby119.
- [7] C. A. Prawastiyo and I. Hermawan, "Pengembangan Front-End Website Perpustakaan Politeknik Negeri Jakarta dengan menggunakan Metode User Centered Design," *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 89–95, 2020, doi: 10.54914/jtt.v6i2.280.
- [8] S. Supardianto and A. B. Tampubolon, "Penerapan UCD (User Centered Design) Pada Perancangan Sistem Informasi Manajemen Aset TI Berbasis Web di Bid TIK Kepolisian Daerah Kepulauan Riau," *J. Appl. Informatics Comput.*, vol. 4, no. 1, pp. 74–83, 2020, doi: 10.30871/jaic.v4i1.2108.
- [9] A. A. N. Krisnanda Putra and W. Suparta, "Analisis Efektivitas Aplikasi e-Batik Dalam Upaya Memperkenalkan Batik Indonesia Kepada Dunia," *Widyakala J.*, vol. 6, no. 2, p. 156, 2019, doi: 10.36262/widyakala.v6i2.203.
- [10] L. Amanda, F. Yanuar, and D. Devianto, "Uji Validitas dan Reliabilitas Tingkat Partisipasi Politik Masyarakat Kota Padang," *J. Mat. UNAND*, vol. 8, no. 1, p. 179, 2019, doi: 10.25077/jmu.8.1.179-188.2019.
- [11] Sugiono, Noerdjanah, and A. Wahyu, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *J. Keterampilan Fis.*, vol. 5, no. 1, pp. 55–61, 2020, doi: 10.37341/jkf.v5i1.167.
- [12] Kharis, P. I. Santosa, and W. Wa. Winarno, "Evaluasi Usability pada Sistem Informasi Pasar Kerja Menggunakan System Usability Scale (SUS)," *Pros. SNST ke-10*, pp. 241–245, 2019, [Online]. Available: [https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING\\_SNST\\_FT/article/view/2885](https://publikasiilmiah.unwahas.ac.id/index.php/PROSIDING_SNST_FT/article/view/2885).