

# Membuat platform e-commerce untuk pembuatan dan kustomisasi *website template*

Ayu Pangestu<sup>1</sup>, Arsenius Purbandono<sup>2</sup>, Muhammad Imam Syuhada<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

<sup>1</sup>ayupangestu@upi.edu, <sup>2</sup>xzars@upi.edu, <sup>3</sup>syuhada@upi.edu

**Abstract-***The Use of a portfolio and curriculum vitae (CV) in accepting the world of work is important, but there are still many job applicants who are still confused about making a portfolio and CV correctly. The method used in this research data collection is polling technique and literature study with research analysis using Design Thinking method. With the all-digital situation as it is today, it certainly has an impact on users to have instant-paced habits. Therefore, this article proposes a website-based My Web E-commerce application to help job applicants, especially for students who will work, do internships, and practice industry. The My Web application is a place for buying and selling portfolios or CVs in the form of a website, making it easier for users to have a digital and instant portfolio. With My Web, people can have a portfolio or CV according to their wishes, attractive, and designed in a modern way. This portfolio is created directly by the seller so that users only need to provide personal data information and make transactions.*

**Keywords-** *Customization, E-commerce, Website Platform*

**Abstrak-**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. Dengan *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.

**Kata kunci-** *E-commerce, Kustomisasi, Platform Website*

## I. 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.

Portofolio merupakan salah satu berkas yang menjadi syarat penting dalam melamar pekerjaan saat ini. 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 [1]. 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. 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 [2]. 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 [3].

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.

## II. METODE PENELITIAN

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

### A. Tahap Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada tahap pengumpulan data adalah sebagai berikut:

#### a. Studi Pustaka

Tahapan penelitian dilaksanakan dengan menghimpun sumber kepustakaan, baik primer maupun sekunder. Penelitian ini melakukan klasifikasi data berdasarkan formula penelitian [3]. Melalui metode ini kami dapat membandingkan beberapa kajian dari beberapa sumber mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pembuatan CV dan keterkaitan design pada CV.

#### b. Polling

Metode polling merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan pendapat umum dengan menggunakan teknik dan prosedur ilmiah. 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

#### c. Design Thinking

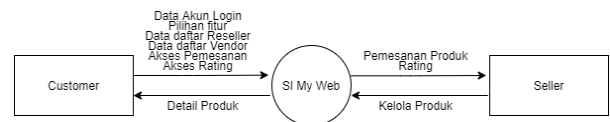
*Design thinking* adalah pendekatan yang berpusat pada manusia terhadap inovasi yang diambil dari perangkat perancang untuk mengintegrasikan kebutuhan orang-orang, kemungkinan teknologi, dan persyaratan

untuk kesuksesan bisnis [4], [5], [6]. Pendekatan *design thinking* memiliki beberapa tahap yaitu,

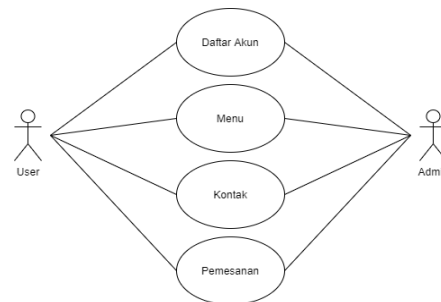
Data penelitian adalah beberapa mahasiswa program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi (PSTI) angkatan 2019 dan 2020. Penelitian ini juga mencoba menjelaskan perkembangan Template untuk CV atau portofolio hingga tampilan terbaru pada CV atau portofolio.

### B. 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. 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. 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*.

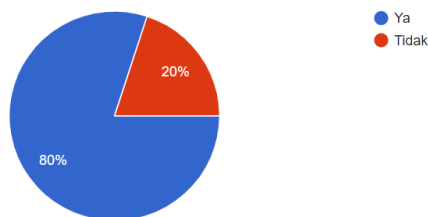
## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

*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*

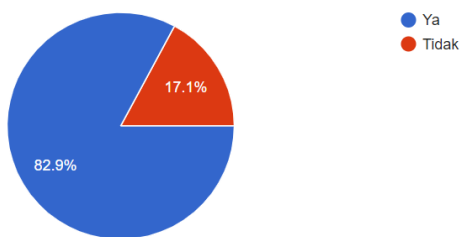
ini bermula dari kegiatan penelitian yang kami lakukan. Selanjutnya pengembangan sistem informasi ini menghasilkan rancangan berupa diagram konteks, *use case diagram*, dan *desain user interface (UI)* yang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

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

- 1) 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

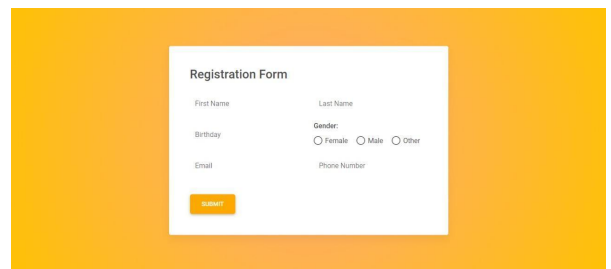


Gambar 4. Jumlah Responden Merasa Kesulitan Dalam Membuat CV atau Portofolio

- 2) 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) 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 dan Kustomisasi *Website* Template yang memiliki fitur sebagai berikut:
  - *Login*, menampilkan halaman untuk masuk ke akun.

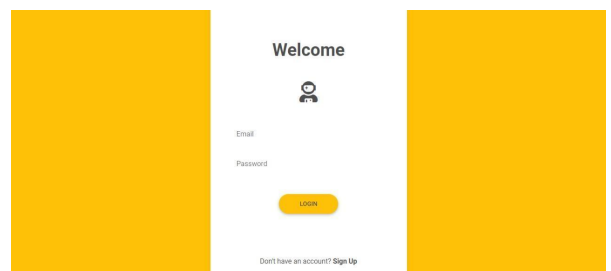
- Halaman utama, menampilkan halaman yang berisi pencarian dan model template yang diperjual belikan.
- Pembelian barang, menampilkan halaman untuk melakukan konfirmasi dan transaksi.

- 4) Tahap *prototype* merupakan tahap penguangan 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 [7], [8].
- 5) Tahap *test* meliputi proses pengimplementasian dari pendekatan *design thinking* berupa pengimplementasian dan pengujian. 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:



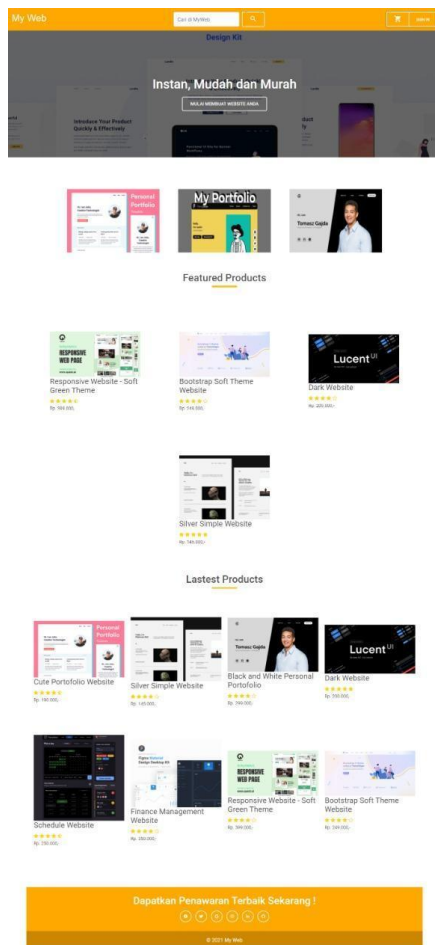
Gambar 5. Halaman Register

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 diatas 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.

#### IV. PENUTUP

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.

#### V. REFERENSI

- [1] Maulani, Giandari, Untung Rahardja, and Lalita Tri Adila. "Video sebagai e-portfolio mahasiswa untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa." *Creative*

- Communication and Innovative Technology Journal* 9.2 (2016): 225-239.
- [2] Pangestu, Ayu, et al. "Membuat platform e-commerce untuk pembuatan dan kustomisasi website template." *INTEGRATED (Journal of Information Technology and Vocational Education)* 3.2 (2021): 15-19.
- [3] Effendy, Aidil Amin, et al. "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 (2020): 8-15.
- [4] Lazuardi, Muhammad Lutfi, and Iwan Sukoco. "Design thinking David Kelley & Tim Brown: Otak dibalik penciptaan aplikasi gojek." *Organum: Jurnal Saintifik Manajemen dan Akuntansi* 2.1 (2019): 1-11.
- [5] Amalina, Sabika, et al. "Rancang purwarupa aplikasi UniBook menggunakan metode pendekatan design thinking." *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi (SNATI)*. 2017.
- [6] Hussein, Ananda Sabil. *Metode design thinking untuk inovasi bisnis*. Universitas Brawijaya Press, 2018.
- [7] Hikmawan, Rizki, et al. "Development of ikigai instructional method to cultivate computational thinking of millennial generations." *Journal of Physics: Conference Series*. Vol. 1318. No. 1. IOP Publishing, 2019.
- [8] Majid, Nuur Wachid Abdul, and Taufik Ridwan. "Development of the traditional digital games for strengthening childhood's verbal skill." *Jurnal Pendidikan Vokasi* 9.1 (2019): 75-82.