
**PENGEMBANGAN E-KOPMA SEBAGAI INOVASI PLATFORM JUAL BELI
ONLINE KEBUTUHAN DAN KARYA MAHASISWA DALAM UPAYA
MENGHADAPI PANDEMI COVID-19**

Fahmi Zuhrufil Ahabab¹, Moch. Singgih Lazuardi², Irfan Adrian Riswanda³, Ummi Azzahroh Nur Aini⁴, Denny Oktavina Radianto⁵

Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya

Email: fahmizuhrufil@student.ppns.ac.id¹, singgihlazuardi19@student.ppns.ac.id²,
irfanadrian31@student.ppns.ac.id³, ummiazzahroh@student.ppns.ac.id⁴,
dennyokta@ppns.ac.id⁵

Abstract

Since March 2020 a new education system has been implemented, namely PJJ. This creates a domino effect to bring about other policies and adjustments, one of which is commercial activities on campus. Due to the COVID-19 pandemic, e-commerce and market places are competing to offer various conveniences for shopping without having to meet in person. This situation underlies us to develop an innovation called E-KOPMA. E-KOPMA is a web-based online platform created specifically for the commercial or e-commerce sector. E-KOPMA is an online shopping service that provides goods needed by PPNS (Surabaya State Shipping Polytechnic) students during the COVID-19 pandemic without the need to meet and have direct contact. E-KOPMA aims to meet the needs of all PPNS students while optimizing the E-KOPMA health protocol and supporting the prevention of the SARS-CoV2 virus. With E-KOPMA, students don't need to come to campus to fulfill their study needs, because everything is available on the E-KOPMA website. Thus there is no gathering of people together at one point, and minimize direct contact. E-KOPMA can be a student solution in meeting their needs during the COVID-19 pandemic, shopping safely without worrying about virus transmission. The payment method with a digital wallet has contributed to preventing the transmission of the COVID-19 pandemic.

Keywords : Covid-19 Pandemic, E-commerce, Online Shopping Website.

Abstrak

Semenjak Maret 2020 telah diterapkan sistem pendidikan baru yaitu PJJ. Hal tersebut menimbulkan efek domino untuk memunculkan kebijakan dan penyesuaian yang lain, salah satunya adalah kegiatan kegiatan komersial di kampus. Adanya pandemi COVID-19, menyebabkan e-commerce dan market place berlomba-lomba menawarkan berbagai kemudahan belanja tanpa harus bertemu secara langsung. Situasi ini mendasari kami untuk mengembangkan inovasi yang bernama E-KOPMA. E-KOPMA adalah sebuah platform daring berbasis web yang diciptakan khusus pada bidang komersial atau e-commerce. E-KOPMA merupakan jasa belanja online yang menyediakan barang-barang kebutuhan mahamahasiswa PPNS (Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya) selama masa pandemi COVID-19 tanpa perlu bertemu dan berkontak langsung. E-KOPMA bertujuan untuk memenuhi kebutuhan seluruh mahasiswa PPNS dengan tetap mengoptimalkan protokol E-KOPMAehatan dan mendukung pencegahan virus SARS-CoV2. Dengan adanya E-KOPMA, mahasiswa tak perlu datang ke kampus untuk memenuhi kebutuhan kuliahnya, dikarenakan semua sudah tersedia di situs web E-KOPMA. Dengan demikian tidak terjadi pengumpulan orang

bersamaan dalam satu titik, dan meminimalisir kontak langsung. E-KOPMA dapat menjadi solusi mahasiswa dalam memenuhi kebutuhannya di masa pandemi COVID-19, belanja dengan aman tanpa perlu khawatir akan penularan virus. Metode pembayaran dengan dompet digital turut andil dalam pencegahan penularan pandemi COVID-19.

Kata Kunci: Pandemi Covid-19, E-commerce, Website Belanja Online

Corresponding Author; Fahmi Zuhrufil Ahab

E-mail: fahmizuhrufil@student.ppns.ac.id



Pendahuluan

Kasus penyebaran *Corona Virus Disease 2019* (Covid-19) yang berasal dari Wuhan, Tiongkok belum menunjukkan tanda-tanda mereda sampai detik ini. Situasi ini sudah ditanggapi oleh *World Health Organization* (WHO) dengan menetapkan status pandemi global pada Covid-19. Pada Hari Rabu (30/06/2021) tercatat dalam data Kementerian Kesehatan Republik Indonesia bahwa jumlah kasus baru Covid-19 sebanyak 21.807 sehingga total kumulatif kasus Covid-19 yang ada di Indonesia mencapai 2,178 juta orang. Hal ini, rupanya mengantar posisi Indonesia masuk daftar lima negara penyumbang kasus Covid-19 tertinggi dunia. Dengan adanya lonjakan kasus Covid-19, pemerintah bertekad menerapkan sejumlah kebijakan, salah satunya adalah membatasi mobilitas dan interaksi masyarakat serta menghimbau masyarakat untuk melakukan segala kegiatan secara *online* termasuk kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang bertujuan untuk mengurangi laju penyebaran virus Covid-19. Semenjak diberlakukannya *New Normal*, mahasiswa dituntut untuk tetap mematuhi protokol kesehatan dalam beraktivitas sehari-hari. Hal ini membuat pola baru terhadap bentuk tatanan di masyarakat sehingga adaptasi sangat diperlukan. Tidak sedikit dari masyarakat terutama para pelajar yang merasa terbebani karena merasa akan membatasi mereka beraktivitas menampilkan diri, dan mengembangkan bakat.

Hingga saat ini dampak yang ditimbulkan oleh pandemi Covid-19 masih dapat dirasakan oleh sebagian kalangan masyarakat. Salah satunya adalah dampak terhadap sektor ekonomi yang memicu lemahnya daya beli yang dilakukan secara *offline*. Efek dari pandemi juga dirasakan oleh kaum pelajar. Peniadaan ajang tahunan yang mendemonstrasikan karya-karya mereka seperti Feskul Pemdik. Peniadaan *event* seperti Feskul Pemdik di tengah pandemi seperti ini memberikan efek yang tak langsung kepada para pelajar. Tidak hanya itu, selama pandemi dan PJJ mahasiswa tetap membutuhkan atribut kampus, buku dll. Namun, transaksi jual beli di koperasi kampus dengan intensitas pertemuan yang tinggi dikawatirkan mampu menjadi klaster baru penyebaran COVID-19. Sedangkan, dalam bidang *e-commerce* mengalami peningkatan yang disebabkan masyarakat membatasi diri untuk keluar rumah sehingga menyebabkan masyarakat membeli kebutuhan dengan menggunakan *online shop* atau toko daring. Menurut direktorat jendral perhubungan darat, penjualan sektor e-commerce meningkat sebanyak

26% dari rata-rata bulanan tahun 2019. Transaksi pun meningkat dari rata-rata 3,1 juta menjadi 4,8 juta per hari dan diperkirakan pengguna belanja online menjadi 12 juta pada tahun 2020 (Saragih et al., 2020).

Munculnya beragam media digital platform belanja online di era 4.0 sudah menjadi alternatif baru yang memudahkan pola perilaku belanja masyarakat saat ini. Adanya pandemi COVID-19 dan kemajuan teknologi, menyebabkan e-commerce dan market place berlomba-lomba menawarkan berbagai kemudahan belanja tanpa harus bertemu secara langsung. Berbagai inovasi diciptakan untuk mencari solusi atas permasalahan yang ada. Situasi inilah yang menjadi landasan kami untuk mencari solusi dalam menyediakan platform website untuk memudahkan para mahasiswa PPNS mengekspos karya-karya mereka dan mendapatkan kebutuhan para mahasiswa seperti buku, atribut, dll tanpa pergi ke kampus. Terlebih lagi kami menginginkan mahasiswa PPNS memperoleh barang kebutuhan kampus dan wadah dalam menunjang kreativitas mahasiswa PPNS dalam waktu yang relatif singkat dan tetap menjaga protokol kesehatan. Permasalahan tersebut berujung pada inovasi yang kami kembangkan yaitu E-KOPMA.

E-KOPMA memiliki beberapa keunggulan, yaitu situs web yang mudah diakses dan dioperasikan, mendukung & menjaga protokol kesehatan, serta relatif cepat, praktis, dan ekonomis. Website E-KOPMA dilengkapi dengan fitur-fitur menarik seperti tampilan video "How To Order", item yang sudah disisipkan sesuai dengan kategorinya, kontak pelayanan pelanggan yang langsung terhubung kepada kontak petugas E-KOPMA, dll. Pengoptimalan fitur-fitur yang sudah tersedia di E-KOPMA bertujuan untuk mempermudah penggunaannya (user).

Tujuan kami melakukan penulisan adalah sebagai berikut: 1. Menghasilkan platform website *E-KOPMA* sebagai media yang dapat membantu para pelajar untuk mendemonstrasikan karya-karyanya pada masa pandemi Covid-19. 2. Mendesain website jual beli-online secara rinci agar dapat mempermudah pengguna (*user*).

Semenjak Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan surat edaran nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa pandemi. Penyesuaian tatanan baru dalam dunia pendidikan telah mengubah rutinitas di institusi pendidikan, dimana biasanya setiap kegiatan pembelajaran dilakukan dengan Pembelajaran Tatap Muka (PTM), namun sejak pandemi berlangsung berubah menjadi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) disemua jenjang pendidikan. Kebijakan tersebut memiliki efek domino untuk memunculkan kebijakan dan penyesuaian yang lain, salah satunya adalah kegiatan komersial di koperasi kampus. Sedangkan para pelajar juga masih memerlukan barang-barang untuk memenuhi kebutuhannya sebagai seorang pelajar seperti atribut, dan alat tulis.

Namun, karena adanya Covid-19 yang mulai mewabah di Indonesia pada Maret 2020 memberikan dampak terhadap perubahan perilaku baru masyarakat dalam hal berbelanja. Kebijakan dan tatanan negara pun berubah menyesuaikan dengan kondisi di lapangan. Perubahan aktivitas belanja masyarakat di atas dikarenakan selama Covid-19

melanda Indonesia, ruang gerak masyarakat sangat dibatasi oleh pemerintah terlebih saat pemberlakuan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB). Hampir sebagian besar kota di Indonesia memberlakukan PSBB guna mencegah penyebaran Covid-19 yang kian meluas. Kebiasaan melakukan kegiatan di luar rumah pun harus beralih menjadi melakukan segala kegiatan dari dalam rumah. Kebijakan dan sanksi yang diberlakukan oleh pemerintah selama PSBB pun terbilang cukup ketat sehingga menyebabkan masyarakat enggan pergi ke luar rumah jika tidak ada kepentingan yang sangat mendesak. Bahkan untuk sekedar berbelanja barang kebutuhan di supermarket pun terbilang cukup sepi (Afrianto, 2021)

Metode

Variabel Data

Dalam penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel kontrol dan variabel respon. Variabel control atau variabel X adalah variabel yang dikendalikan atau dibuat konstan. Variabel respon atau variabel Y adalah variabel yang mendefinisikan tentang semua hal yang terjadi apabila kamu melakukan tindakan terhadap percobaan tersebut.

1. Variabel kontrol : Pengaruh *E-KOPMA* sebagai inovasi (X)
2. Variabel respon :
 - i) Hasil angket *E-KOPMA* kelayakan *E-KOPMA* berdasarkan validasi media.
 - ii) Hasil angket kelayakan *E-KOPMA* berdasarkan validasi pembeli (Y)

Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan pembuatan *E-KOPMA* ini terbagi atas dua yakni saat pengembangan *E-KOPMA* maupun saat uji coba *E-KOPMA*.

Peralatan Pembuatan Alat saat Pembuatan

Berikut ini peralatan yang dibutuhkan saat pembuatan ADB.

Laptop

Laptop dalam pengembangan *E-KOPMA* berfungsi untuk membuat dan mengedit tampilan website *E-KOPMA*.

Website Builder

Website Builder yang digunakan untuk pembuatan website *E-KOPMA* adalah SITE123.com.

Kuota Internet

Kuota digunakan saat pembuatan, pengeditan, dan manajemen website *E-KOPMA*, karena website hanya bisa diakses secara online.

Peralatan Pembuatan Alat saat Uji Coba

Berikut ini peralatan yang dibutuhkan saat ujicoba ADB.

Laptop

Laptop dalam uji coba *E-KOPMA* berfungsi untuk memantau penjualan, jumlah orderan yang telah masuk, dan mendata barang yang telah masuk di website *E-KOPMA*.

Smartphone

Smartphone bagi *customer* digunakan untuk membuka website untuk melakukan pemesanan sesuai prosedur. Bagi peneliti digunakan untuk melakukan

konfirmasi kepada pembeli melalui WhatsApp Bussiness dan mendokumentasi jalannya penelitian Peralatan packing

Meliputi bubble wrap, solatip, gunting, dan cutter, untuk membungkus pesanan *customer*.

Disinfektan

Disinfektan digunakan untuk menghambat atau membunuh mikroorganisme pada permukaan paket sebelum diberikan kepada *customer*.

Alat Tukar Non Tunai

Berupa M-banking atau aplikasi Fintech (GoPay, OVO, Link Aja) sebagai alat tukar cashless para *customer* yang memilih metode transfer.

Pengolahan Data/Prosedur

Berikut ini penjabaran cara pembuatan website *E-KOPMA*:

3. Pertama, kami melakukan registrasi ke *Website Builder* yang bernama SITE123.com menggunakan email *E-KOPMA*.
4. Kami melakukan survey pasar dengan cara mengumpulkan 20 responden yang merupakan mahasiswa PPNS untuk mengisi angket Pra- Penelitian, sehingga kami dapat menentukan apa saja barang yang dibutuhkan oleh para mahasiswa.
5. Kami mendesain web dengan menambahkan beberapa katalog seperti Buku, Alat Tulis, dan Karya Mahasiswa. Dan mulai mengupload barang yang akan dijual berdasarkan angket yang telah diisi responden dan barang yang dijual di KOPSIS PPNS.
6. Kami mengumpulkan 10 responden yang merupakan mahasiswa PPNS untuk melakukan uji coba terhadap *E-KOPMA*. Dengan metode pembayaran yang berbeda, 5 responden sebagai *customer* COD dan 5 lainnya *customer* transfer.
7. Kami memberi instruksi kepada *customer* agar memudahkan mereka dalam mengoperasikan website *E-KOPMA*, dengan menyertakan video tutorial yang sudah kami buat sebelumnya yang juga kami lampirkan di website.
8. *Customer* memilih barang apa saja yang ingin mereka beli dan memasukan kedalam *cart*. Setelah itu *customer* mengklik tombol "*Make An Order*" lalu mengisi data yang ada, seperti nama, alamat, dan Metode Pembayaran.
9. Terdapat 2 pilihan metode pembayaran:

COD (Cash On Delivery)

Setelah membuat pesanan *customer* wajib melakukan konfirmasi ke WhatsApp Bussiness *E-KOPMA* (dengan menyertakan nama dan metode pembayaran yang dipilih) untuk menentukan kesepakatan tempat waktu, dan tanggal pengambilan barang. (Pembeli tak perlu membayar ongkir).

Transfer

Setelah membuat pesanan *customer* wajib melakukan pembayaran ke nomor rekening yang tertera di website sesuai nominal yang harus dibayarkan, setelah melakukan pembayaran pembeli wajib melakukan konfirmasi ke WhatsApp

Bussiness *E-KOPMA* (dengan menyertakan nama dan bukti transfer), lalu *customer* tinggal menunggu barang untuk dipacking dan dikirim. (Pembeli membayar ongkir sesuai berat barang dan jarak)

10. Setelah orderan masuk dan terkonfirmasi kami melakukan packing, lalu melakukan pengiriman kepada *customer* yang Transfer dan melayani *customer* COD sesuai waktu dan tempat yang telah ditetapkan.

Kami memberikan angket kepuasan kepada 10 responden yang telah melakukan uji coba melalui google form.

Kami juga memberikan angket validasi kepada waka kemahasiswaan dan ahli IT di kampus kami.

Hasil dan Pembahasan

Dalam penelitian ini kami mengajukan 3 angket, yaitu Angket Pra-Penelitian, Angket Kepuasan, dan Angket Validasi.

Hasil Angket Pra-Penelitian

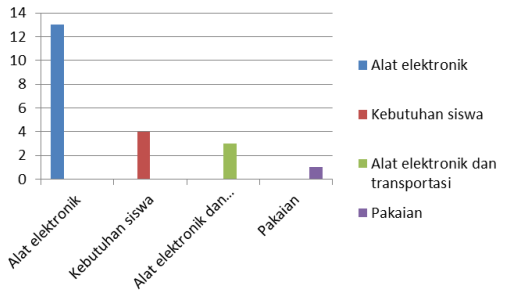
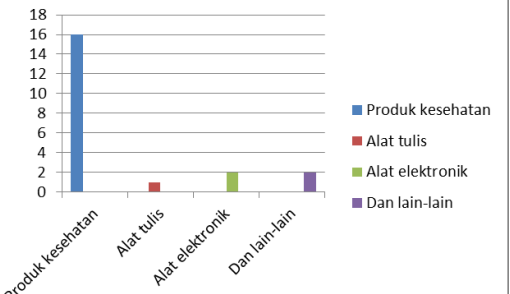
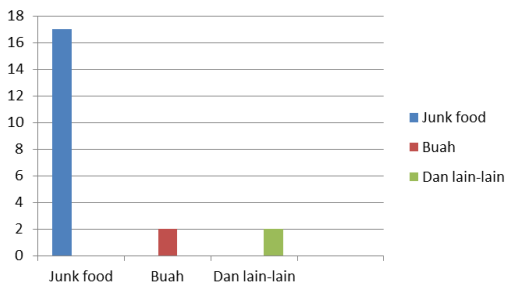
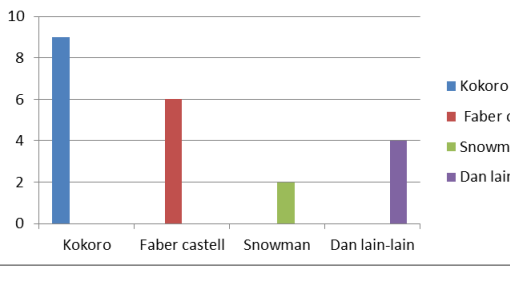
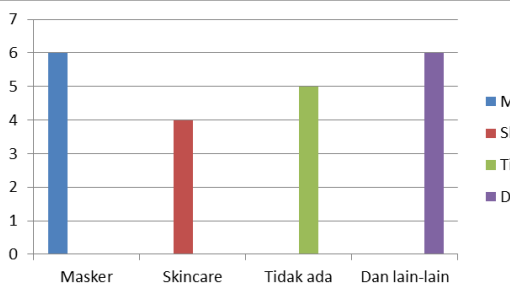
Berikut ini hasil angket Pra-penelitian yang diajukan pada 20 responden yang merupakan mahasiswa PPNS.

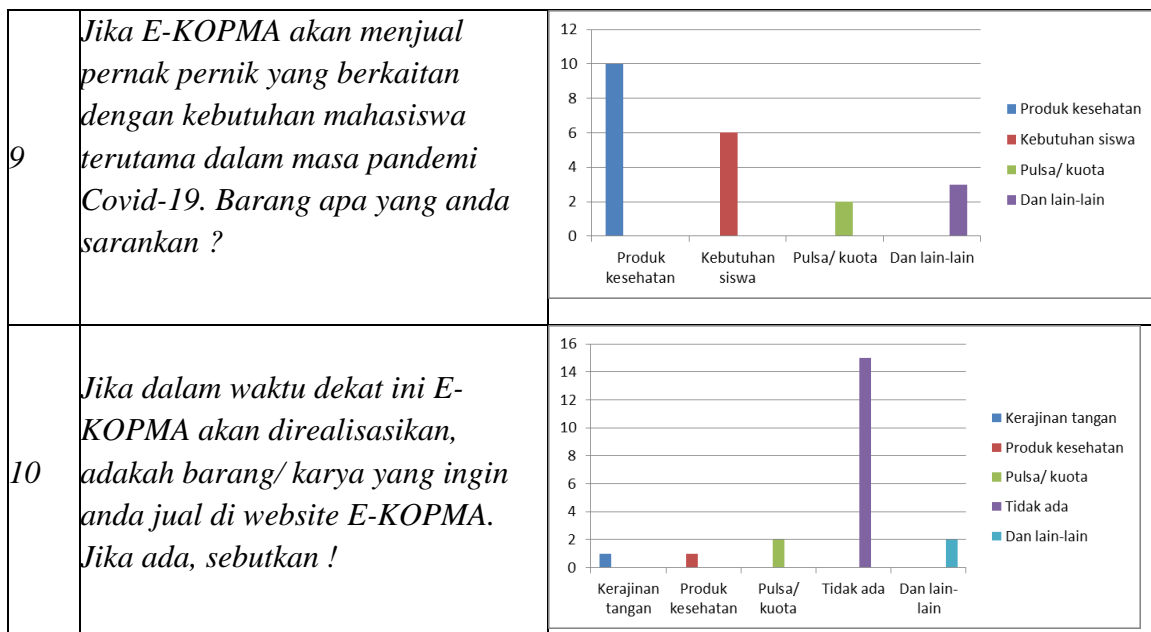
Tabel 4.1 Tabel angket Pra-Penelitian *E-KOPMA*

No	Pertanyaan	Hasil Data												
1	Apakah anda termasuk orang yang gemar berbelanja ?	<table border="1"> <caption>Data for Question 1</caption> <thead> <tr> <th>Response</th> <th>Count</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ya</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>Tidak</td> <td>8</td> </tr> <tr> <td>Lumayan</td> <td>3</td> </tr> </tbody> </table>	Response	Count	Ya	10	Tidak	8	Lumayan	3				
Response	Count													
Ya	10													
Tidak	8													
Lumayan	3													
2	Berapa kali anda melakukan kegiatan berbelanja dalam satu bulan ?	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Frequency</th> <th>Count</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1-5 kali</td> <td>15</td> </tr> <tr> <td>6-10 kali</td> <td>10</td> </tr> <tr> <td>11-15 kali</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Tidak Tentu</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Frequency	Count	1-5 kali	15	6-10 kali	10	11-15 kali	5	Tidak Tentu	0		
Frequency	Count													
1-5 kali	15													
6-10 kali	10													
11-15 kali	5													
Tidak Tentu	0													
3	Barang apa yang sering anda beli dengan uang pribadi anda ?	<table border="1"> <caption>Data for Question 3</caption> <thead> <tr> <th>Item</th> <th>Count</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kebutuhan siswa</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Makanan</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Skincare</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Pakaian</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Dan lain-lain</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Item	Count	Kebutuhan siswa	3	Makanan	9	Skincare	2	Pakaian	3	Dan lain-lain	4
Item	Count													
Kebutuhan siswa	3													
Makanan	9													
Skincare	2													
Pakaian	3													
Dan lain-lain	4													

PENGEMBANGAN E-KOPMA SEBAGAI INOVASI PLATFORM JUAL BELI ONLINE
 KEBUTUHAN DAN KARYA MAHASISWA DALAM UPAYA MENGHADAPI PANDEMI
 COVID-19

Fahmi Zuhurifil Ahabab¹, Moch. Singgih Lazuardi², Irfan Adrian Riswanda³, Umami Azzahroh
 Nur Aini⁴, Denny Oktavina Radianto⁵

4	Barang apa yang ingin anda beli dengan cara menabung ?	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Alat elektronik</td> <td>13</td> </tr> <tr> <td>Kebutuhan siswa</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Alat elektronik dan transportasi</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Pakaian</td> <td>1</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Jumlah	Alat elektronik	13	Kebutuhan siswa	4	Alat elektronik dan transportasi	3	Pakaian	1
Kategori	Jumlah											
Alat elektronik	13											
Kebutuhan siswa	4											
Alat elektronik dan transportasi	3											
Pakaian	1											
5	Apa saja barang/ produk yang anda butuhkan selama masa pandemi Covid-19 yang masih berlangsung sampai saat ini ?	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Produk kesehatan</td> <td>16</td> </tr> <tr> <td>Alat tulis</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Alat elektronik</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Dan lain-lain</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Jumlah	Produk kesehatan	16	Alat tulis	1	Alat elektronik	2	Dan lain-lain	2
Kategori	Jumlah											
Produk kesehatan	16											
Alat tulis	1											
Alat elektronik	2											
Dan lain-lain	2											
6	Jajanan apa yang anda paling suka konsumsi terutama selama masa karantina seperti ini ?	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Junk food</td> <td>17</td> </tr> <tr> <td>Buah</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Dan lain-lain</td> <td>2</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Jumlah	Junk food	17	Buah	2	Dan lain-lain	2		
Kategori	Jumlah											
Junk food	17											
Buah	2											
Dan lain-lain	2											
7	Adakah merk alat tulis yang menjadi favorit anda ? Jika ada, sebutkan !	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Merk</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Kokoro</td> <td>9</td> </tr> <tr> <td>Faber castell</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Snowman</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Dan lain-lain</td> <td>4</td> </tr> </tbody> </table>	Merk	Jumlah	Kokoro	9	Faber castell	6	Snowman	2	Dan lain-lain	4
Merk	Jumlah											
Kokoro	9											
Faber castell	6											
Snowman	2											
Dan lain-lain	4											
8	Barang apa yang sering anda repurchase selama beberapa waktu terakhir ini ?	 <table border="1"> <thead> <tr> <th>Kategori</th> <th>Jumlah</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Masker</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Skincare</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Tidak ada</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Dan lain-lain</td> <td>6</td> </tr> </tbody> </table>	Kategori	Jumlah	Masker	6	Skincare	4	Tidak ada	5	Dan lain-lain	6
Kategori	Jumlah											
Masker	6											
Skincare	4											
Tidak ada	5											
Dan lain-lain	6											



Hasil Angket Kepuasan

Berikut ini hasil angket kepuasan yang diajukan pada 10 responden yang merupakan mahasiswa PPNS yang telah melakukan uji coba E-KOPMA.

Tabel 4.2 Tabel angket kepuasan E-KOPMA

No	Pernyataan	Jumlah Orang	
		1 (Ya)	2 (Tidak)
1.	Saya mahasiswa yang terdaftar aktif di PPNS.	10	0
2.	Saya lebih memilih melakukan transaksi belanja online di bandingkan belanja	9	1
3.	Saya memiliki akun aktif aplikasi e-commerce (transaksi apapun yang menggunakan berbagai alat elektronik secara online)?	8	2
4.	Jenis akun aktif e-commerce yang saya gunakan adalah: (Lazada; Tokopedia; Shopee; Aku laku; Blibli; JD.ID atau lain lain) Jawab: Shopee, Lazada, dan lain-lain		
5.	Saya sering melakukan transaksi belanja online melalui e-commerce di masa pandemi COVID-19.	7	3
6.	Saya memiliki akun aktif e-wallet (dompet digital yang bisa digunakan sebagai alat pembayaran yang terintegrasi).	6	4
7.	Jenis akun aktif e-wallet yang saya gunakan adalah: (Gopay, OVO, i Saku; Shopee pay; Link, atau lain lain) Jawab: OVO, Shopee pay, dan lain-lain		
TOTAL		40	10

Keterangan:

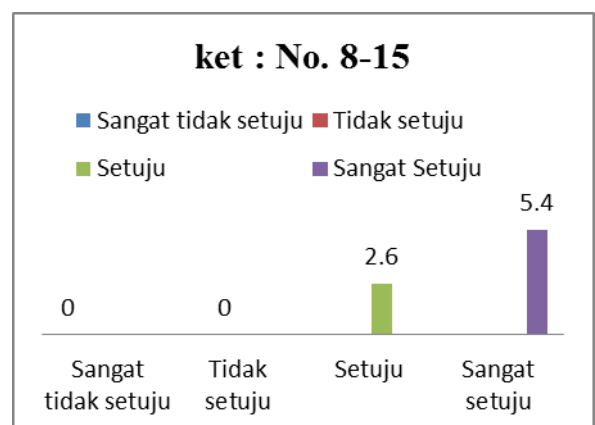
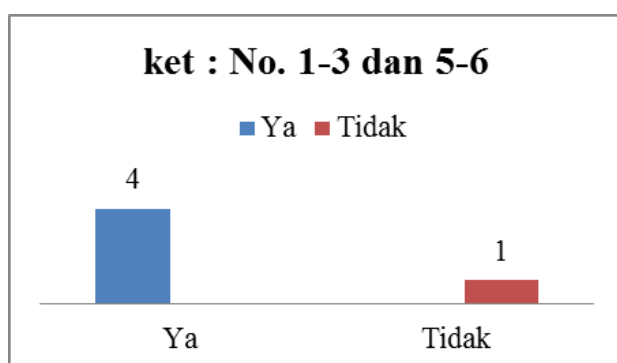
1: Sangat Tidak Setuju 2: Tidak Setuju 3: Setuju 4: Sangat Setuju

PENGEMBANGAN E-KOPMA SEBAGAI INOVASI PLATFORM JUAL BELI ONLINE KEBUTUHAN DAN KARYA MAHASISWA DALAM UPAYA MENGHADAPI PANDEMI COVID-19

Fahmi Zuhrifil Ahabab¹, Moch. Singgih Lazuardi², Irfan Adrian Riswanda³, Umami Azzahroh Nur Aini⁴, Denny Oktavina Radianto⁵

No	Pernyataan	Jumlah Orang			
		1	2	3	4
8	Saya merasa lebih aman melakukan belanja online daripada berbelanja secara langsung pada masa pandemi COVID-19.			3	7
9.	Saya mengalami kesulitan saat ingin berbelanja kebutuhan saya sebagai pelajar selama masa pandemi COVID-19.			7	3
10.	Setelah saya melakukan uji coba terhadap <i>E-KOPMA</i> , saya merasa terbantu dalam memenuhi kebutuhan saya sebagai seorang mahasiswa.			3	7
11.	Saya akan menggunakan <i>E-KOPMA</i> kembali untuk membeli kebutuhan saya sebagai pelajar dilain waktu.			3	7
12.	Menurut saya, <i>E-KOPMA</i> dapat menjadi sarana yang cocok untuk mendukung pencegahan penyebaran virus di masa pandemi COVID-19.			2	8
13.	Menurut saya, <i>E-KOPMA</i> dapat memudahkan mahasiswa PPNS dalam memasarkan karyanya.			4	6
14.	Menurut saya, <i>E-KOPMA</i> dapat menjadi wadah dalam menunjang kreativitas mahasiswa.			2	8
15.	Saya mendukung <i>E-KOPMA</i> untuk berkembang sebagai platform website agar dapat diterapkan untuk seluruh mahasiswa PPNS.			2	8
TOTAL				26	54

Berikut ini grafik dari tabel 4.2



Grafik 4.2 Grafik tingkat kepuasan pengguna *E-KOPMA*

Angket Validasi

Berikut ini hasil angket kepuasan yang diajukan pada waka kemahasiswaan PPNS dan seorang pengajar yang ahli dalam bidang IT di PPNS.

Keterangan:

1: Sangat Tidak Setuju 2: Tidak Setuju 3: Setuju 4: Sangat Setuju

Tabel 4.3 Tabel angket validasi E-KOPMA

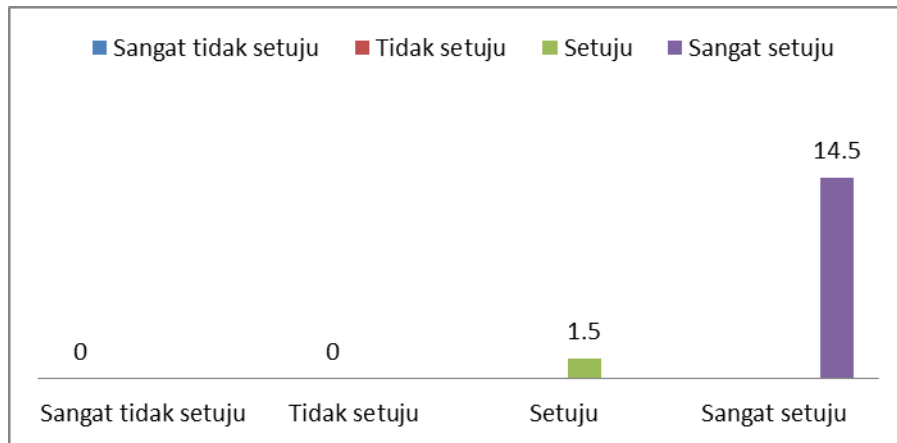
No	Pernyataan	Jumlah Orang			
		1	2	3	4
1.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> memiliki tujuan yang jelas, yaitu jual beli kebutuhan mahasiswa PPNS secara <i>online</i> .				2
2.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> sudah memiliki fitur “kategori” untuk mempermudah mahasiswa PPNS untuk mencari barang yang akan dibeli.				2
3.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> menampilkan harga permasing-masing item produk yang dijual dengan jelas.				2
4.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> menyantumkan penjelasan bagaimana cara penggunaan dan pemesanan produk.				2
5.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> menyediakan kontak pelayanan pelanggan jika terjadi kendala selama pemesanan atau terdapat kritik dan saran.				2
6.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> sudah menawarkan berbagai kemudahan dalam pembayaran, seperti COD dan transfer.			1	1
7.	Menurut saya, tampilan teks pada <i>website E-KOPMA</i> mudahdibaca.				2
8.	Menurut saya, logo <i>E-KOPMA</i> menarik dan jelas.				2
9.	Menurut saya, gambar produk pada <i>website E-KOPMA</i> mempresentasikan produk yang dijual.				2
10.	Menurut saya, <i>website E-KOPMA</i> menyediakan informasi yang memperjelas definisi				2
11.	Menurut saya, ikon keranjang belanja bertujuan untuk mempermudah pembeli mengetahui produk yang sudah diklik.				2
12.	Menurut saya, ikon Whatsapp untuk konfirmasi pemesanan, langsung mengarah kepada kontak Whatsapp petugas E-KOPMA				2
13.	Menurut saya, ikon menambah (+) atau mengurangi (-) jumlah produk untuk memfasilitasi pembeli				2

PENGEMBANGAN E-KOPMA SEBAGAI INOVASI PLATFORM JUAL BELI ONLINE
 KEBUTUHAN DAN KARYA MAHASISWA DALAM UPAYA MENGHADAPI PANDEMI
 COVID-19

Fahmi Zuhrufil Ahabab¹, Moch. Singgih Lazuardi², Irfan Adrian Riswanda³, Umami Azzahroh
 Nur Aini⁴, Denny Oktavina Radianto⁵

	menginginkan barang dalam jumlah tertentu				
14.	Menurut saya, fitur subtotal belanjaan dan biaya pengiriman sudah jelas.			1	1
15.	Menurut saya, fitur pemilihan metode pembayaran transfer atau COD memfasilitasi pembeli melakukan transaksi dengan berbagai opsi			1	1
16.	Menurut saya, fitur “pemesanan telah sukses” di akhir transaksi sangat menarik dan jelas				2
TOTAL				3	29

Berikut ini grafik dari tabel 4.3



Grafik 4.3 Grafik validasi E-KOPMA

Analisis

Analisis Pra Penelitian E-KOPMA

Analisis data pra penelitian *E-KOPMA* ini dibuat dengan cara melakukan riset kepada 21 mahasiswa PPNS. Dalam analisis ini kami memperoleh data dengan rata-rata bahwa mahasiswa PPNS menyukai kegiatan berbelanja yang dilakukan sebanyak 1-5 kali setiap bulannya. Menurut data yang kami peroleh, uang pribadi mahasiswa lebih banyak dibelanjakan makanan dan sebagian dari mereka ingin membeli alat elektronik dengan cara menabung. Tidak sedikit dari mereka yang membutuhkan produk kesehatan di masa pandemi Covid-19. Pada masa karantina saat ini, banyak dari kalangan mahasiswa yang mengkonsumsi junk food. Dengan riset yang kami lakukan, kami mendapatkan informasi mengenai merk alat tulis yang menjadi favorit mereka, yaitu kokoro. Beberapa waktu terakhir, masker dijadikan sebagai barang yang sering di *repurchase* oleh mereka. Sehingga, sebagian besar dari mereka menyarankan untuk menjajakan produk kesehatan apabila *E-KOPMA* menjual pernak pernik kebutuhan pelajar bagi mahasiswa. Hasil rata-rata atau prosentase itu kemudian ditafsirkan dan dijadikan acuan untuk membuat penelitian.

Analisis Kepuasan Pengguna E-KOPMA

Dari hasil penelitian pada tabel angket pengguna memaparkan bahwa pengguna *E-KOPMA* merupakan mahasiswa aktif di PPNS yang sering melakukan kegiatan jual-beli secara daring. Pada pernyataan nomor 7-15 dengan skala penilaian 1-4 menunjukkan bahwa nomor 12, 14, dan 15 memiliki jumlah yang paling tinggi. Hal ini menyatakan bahwa mahasiswa PPNS banyak yang memberi dukungan kepada *E-KOPMA* sebagai wadah untuk membantu menunjang karya-karya mahasiswanya serta memperoleh kebutuhan sebagai pelajar. Selain itu, mereka memiliki minat terhadap toko daring (online shop), bahkan hampir seluruh dari mereka memiliki akun aktif aplikasi e-commerce. Situasi ini menunjukkan bahwa website *E-KOPMA* ini relative efektif dan dapat berkembang, serta membantu menunjang karya-karya yang dihasilkan oleh pelajar.

Analisis Validasi Design Website *E-KOPMA*

Berdasarkan hasil olah data penelitian pada tabel angket validasi design website memaparkan bahwa hampir setiap nomor memiliki jumlah yang tinggi. Hal ini tentu membuktikan bahwa website *E-KOPMA* memiliki tujuan yang jelas, sudah memiliki design yang baik serta fitur-fitur yang menarik, mudah diakses oleh para kaum pelajar, dan sangat mendukung program penekanan penyebaran COVID-19 yaitu dengan berkurangnya durasi interaksi sosial.

Akan tetapi masih diperlukan banyak pengembangan dari website *E-KOPMA* ini, saran-saran yang diberikan narasumber antara lain tampilan yang berwarna dan ceria agar tergiur saat akan memesan dan waktu pengemasan yang lebih dipercepat. Selain itu, dapat dikembangkan menjadi aplikasi berbasis android sehingga lebih memudahkan dan juga bisa mendapatkan pemasukan lebih dari jumlah download aplikasi.

KESIMPULAN

The secondary metabolites contained in green seaweed *Ulva lactuca* extracts are glycosides, triterpenoids, and steroids. In total, from the TLC analysis there are 11 phytochemical components. Ethanol and ethyl-acetate extract of *Ulva lactuca* exhibit antioxidant activity towards DPPH free radical. N-hexane and ethyl-acetate extracts of *Ulva lactuca* have a moderate cytotoxicity, whereas ethanol extract of *Ulva lactuca* has a strong cytotoxic activity towards MCF-7 breast cancer cells.

REFERENCES

Romindo, Mutadi, Didin Hadi Saputra, dkk. (2019). *E-Commerce: Implementasi, Inovasi, dan Strateginya*. Desember, Yayasan Kita Menulis.

Afrianto, Adrian P, 2021, 'Eksplorasi Kondisi Masyarakat Dalam Memillih Belanja Online Melalui Shopee Selama Masa Panddemi Covid-19 Di Indonesia', *Jurnal Teknologi dan Informasi Bisnis*, vol. 3, no.1, hh.10-29

Siagian, Tiodora Hadumaon. (2020). "Mencari Kelompok Beresiko Tinggi Terinfeksi Virus Corona dengan Discourse Network Analysis". *Jurnal Kebijakan Kesehatan Indonesia: JKKI*. 09(2). 98-106.

PENGEMBANGAN E-KOPMA SEBAGAI INOVASI PLATFORM JUAL BELI ONLINE
KEBUTUHAN DAN KARYA MAHASISWA DALAM UPAYA MENGHADAPI PANDEMI
COVID-19

Fahmi Zuhrufil Ahabab¹, Moch. Singgih Lazuardi², Irfan Adrian Riswanda³, Umami Azzahroh
Nur Aini⁴, Denny Oktavina Radianto⁵

Sari, Tita Tanjung, 2020, `Self-Efficacy Dan Dukungan Keluarga Dalam Keberhasilan Belajar Dari Rumah Di Masa Pandemi`, *Journal Education Research and Development*, vol. 34 no.2, hh.127-136.

Firmansyah, Y & Kardina, F, 2020, `Pengaruh New Normal Ditengah Pandemi COVID-19 Terhadap Pengelolaan Kampus dan Peserta Didik`, *Journal Education Research and Development*, vol. 4 no.2, hh.127-136.

Aly, M.N., Putri, A., Rosyida, G., dkk. 2020. `New Normal Safety Guide For COVID_19 Pandemic`, *Journal of Public Service*, vol.4, no. 2, hh. 415-422.

Atmanjati, C.,A., Richtiara, G.,C., Sophia, N.,A., dkk.. 2020, `Edukasi Protokol Kesehatan New Normal dan Pengenalan Dunia Bisnis di Tengah Pandemi COVID-19 Melalui Media Sosial, *Jurnal Layanan Masyarakat*, vol.4, no. 2, hh.472-478