

P-ISSN: 2774-4574 ; E-ISSN: 2774-4582
TRILOGI, 3(3), Sept-Des 2022 (121-125)
@2022 Lembaga Penerbitan, Penelitian,
dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP3M)
Universitas Nurul Jadid Paiton Probolinggo
DOI: 10.33650/trilogi.v3i3.4497



Pemodelan Proses Bisnis Aplikasi Marketplace Olahan Berbahan Baku Umbi Ganyong sebagai Edukasi bagi Ibu-Ibu PKK Desa Kalianan Krucil Probolinggo

M. Syafiih

Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Nadiyah

Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Nur Hatima Inda Arifin

Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Sri Indra Rahayu

Universitas Nurul Jadid, Indonesia

Abstract

Kalianan Village, Krucil District, Probolinggo Regency is the largest canna tuber producing village in Probolinggo Regency. Some of the canna tuber farmers will sell their crops at low prices when the harvest season arrives. Because the residents of Kalianan Village do not understand how to manage Gayong tubers as raw materials for processed foods, we provided a solution to turn canna tubers into raw materials (flour) as the main ingredient of various types of food. After making food made from raw canna tubers, there is a new problem how to market products from the production of PKK women in Kalianan Village, Krucil District, we provided solutions to utilize technology in selling products. In this study the method used is the Agile method with several stages including: (requirements) the initial stages of the manual system to be used, (design) display design, (development) development of knowledge in the field of technology, (testing) testing in the process of uploading sales promotions, (deployments) application of consumer response and finally (review) this stage will carry out a complex inspection process. An open-source application that has been widely used by PKK mothers to sell their wares without having to meet face-to-face with buyers. With a marketplace application, they can promote their wares. We provided information from the registration process to the delivery of orders for the PKK of Kalianan Village, so that the community can easily promote their wares other than food made from canna tubers. The conclusion of the research will provide additional knowledge that PKK mothers in Kalianan Village can utilize technology to help the economy in supporting their family's needs

Keywords: modeling; application; marketplaces; canna tubers; education

Abstrak

Desa Kalianan Kecamatan Krucil Kabupaten Probolinggo merupakan desa penghasil umbi ganyong terbesar di Kabupaten Probolinggo, sebagian masyarakat petani umbi ganyong akan menjual hasil tanaman dengan harga murah disaat musim panen tiba. Karena penduduk Desa Kalianan belum paham untuk mengelola umbi gayong menjadi bahan baku olahan makanan. Dari permasalahan tersebut kami memberikan solusi untuk menjadikan umbi ganyong menjadi bahan baku (tepung) sebagai bahan utama dari berbagai jenis makanan. Setelah menjadikan makanan yang berbahan baku umbi ganyong ada permasalahan baru bagaimana memasarkan produk dari hasil produksi ibu-ibu PKK Desa Kalianan Kecamatan Krucil kami memberikan solusi untuk memanfaatkan teknologi dalam menjual hasil produk. Pada penelitian ini metode yang digunakan adalah metode Agile dengan beberapa tahapan meliputi : (requirement)

tahapan awal sistem manual yang akan digunakan, (desain) perancangan tampilan, (development) pengembangan pengetahuan dalam bidang teknologi, (testing) pengujian dalam proses upload promosi jualan, (deployments) penerapan tentang respon konsumen dan terakhir (review) tahapan ini akan melakukan suatu proses pemeriksaan secara kompleks. Aplikasi *open source* yang telah banyak bisa dimanfaatkan oleh ibu-ibu PKK untuk menjual dagangannya tanpa harus bertatap muka dengan pembeli. Dengan aplikasi *marketplace* dapat mempromosikan dagangannya. Kami memberikan pembelajaran mulai proses registrasi sampai pengiriman pesanan dagangan para ibu-ibu PKK Desa Kalianan, dengan begitu masyarakat bisa dengan mudah mempromosikan dagangannya selain makanan yang berbahan baku umbi ganyong. Kesimpulan dari penelitian akan memberikan tambahan pengetahuan terhadap ibu-ibu PKK Desa Kalianan bisa memanfaatkan teknologi untuk membantu ekonomi dalam menunjang kebutuhan keluarganya

Kata kunci: pemodelan; aplikasi; marketplace; umbi ganyong; edukasi

1 Pendahuluan

Pemodelan proses bisnis merupakan tahapan aktifitas yang saling berkaitan untuk mencapai suatu tujuan bisnis tertentu dengan penyelesaiannya secara berurutan atau paralel (Nurhayati & Setiadi, 2017). Kompleksitas proses bisnis yang menjadikan semua perusahaan atau badan yang bergerak dalam bidang perusahaan mencari model untuk menggambarkan proses bisnis yang mudah dan efektif (Sari & Asniar, 2016). Rangkaian atau tahapan proses bisnis menjadi kekuatan dalam mengelola sistem yang mendukung atas suksesnya dalam menjalankan sebuah usaha. Perlu analisa yang dilakukan untuk menggambarkan cara orang-orang atau pihak yang saling berinteraksi di dalam sebuah sistem (Supit, Pratasik, Kainde, & Kumajas, 2021).

Secara garis besar, pemodelan proses bisnis adalah lintas fungsional, yang biasanya penggabungan pekerjaan dan dokumentasi lebih dari satu departemen dalam sebuah institusi, organisasi atau perusahaan (Rifai, Bratakusuma, Afiana, Oktaviana, & Yunita, 2021). Adapun manfaat pemodelan proses bisnis untuk memudahkan pemahaman alur proses secara terintegrasi serta tujuan pemodelan proses bisnis adalah untuk mendefinisikan langkah langkah yang harus diambil untuk mencapai suatu tujuan (Asmoro, Brojas, & Rere, 2020).

Teknologi Informasi merupakan suatu alat media informasi yang akurat sehingga bermanfaat bagi penerimanya, menyajikan informasi sebagai alat pengambilan keputusan dalam perencanaan, pengorganisasian dan pengimplementasi sebuah kebijakan (Ria & Budiman, 2021). Salah satu teknologi informasi yang sangat dibutuhkan oleh

beberapa perusahaan yaitu sistem informasi

penjualan barang, sistem informasi ini sangat penting karena informasi mengenai penjualan barang dapat mendukung kegiatan operasional usaha perusahaan dan juga dapat mengefisiensi waktu yang dibutuhkan untuk proses penerimaan dan pengeluaran barang (Komalasari, 2020). Aplikasi *Marketplace* merupakan salah satu *platform* perdagangan yang berkumpul dan bisa menjual barang dagangannya meski tanpa harus bertemu secara fisik. Pembeli dapat melihat at produk apa saja yang dijual, lalu perusahaan *marketplace* mengambil keuntungan melalui komisi dari setiap penjualan.

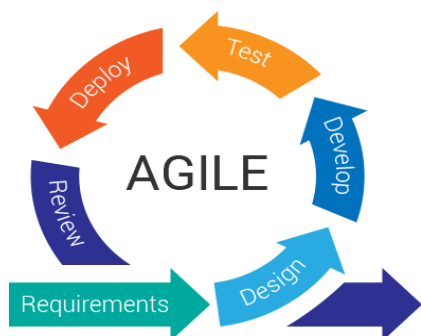
Ganyong merupakan tanaman jenis umbi-umbian yang bisa dimanfaatkan menjadi bahan makan salah satunya menjadi tepung. Pemanfaatan tepung ganyong sejauh ini sangat terbatas menjadi bahan makan-an, padahal karakter tepung ganyong yang lengket dan kental dapat dijadikan sebagai bahan untuk makanan. Umbi ganyong yang dikonsumsi untuk memenuhi kebutuhan energi (Permadi, 2021). Kandungan karbohidrat ganyong cukup tinggi, setara dengan umbi-umbi yang lain, namun lebih rendah daripada singkong, tapi karbohidrat umbi dan tepung ganyong lebih tinggi daripada kentang, begitu juga dengan kandungan mineral kalsium, fosfor dan besi (Choirunisa, 2016).

Kabupaten Probolinggo merupakan daerah yang separuh luas daerahnya adalah dataran tinggi, sangat potensial untuk mengembangkan tanaman gayong sebagai upaya membantu program pemerintah untuk meningkatkan ketahanan pangan nasional dari jenis umbi-umbian. Desa Kalianan Kecamatan Tiris merupakan salah satu penghasil tanaman gayong. Masyarakat petani setempat

pat banyak budidaya tanaman gayong sebagai penunjang penghasilan keluarga. Selama ini, masyarakat setempat hanya memanfaatkan hasil tanaman gayong dikonsumsi langsung serta sebagian bisa dijadikan bahan baku pembuatan kue berupa tepung gayong (Permadi, 2021).

Dari hasil olahan kue yang berbahan baku umbi ganyong yang ada di desa kalianan masyarakat masih belum mengetahui cara untuk mempromosikan dagangannya. Penelitian ini bertujuan agar masyarakat bisa memanfaatkan aplikasi yang sudah banyak digunakan oleh pelaku bisnis ialah aplikasi *masterplace*. Edukasi yang diberikan kepada ibu-ibu PKK kalianan mulai dari pendaftaran (registrasi) di aplikasi sampai mengupload jualannya pada aplikasi *masterplace*.

2 Metode



Gambar 1 : Kerangka penelitian dengan metode Agile (Lutfiani, Harahap, Ahmad, & Rahardja, 2020)

Requirement: Tahapan awal dalam penelitian dilakukan pemahaman mengenai *business process* seperti system manual yang terapkan, prosedur, tahapan, serta aturan yang berlaku (Pratasik & Rianto, 2020).

Design: Perancangan suatu tampilan produk yang tersedia sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh konsumen. Dalam perancangan berkaitan dengan hasil produk yang akan di promosikan di aplikasi *master-place*.

Development: Tahapan *development* atau yang sering disebut dengan perkembangan merupakan tahapan untuk mengembangkan pengetahuan dalam bidang teknologi informasi sehingga bisa meman-

faatkan teknologi informasi sebagai media penjualan dagangannya.

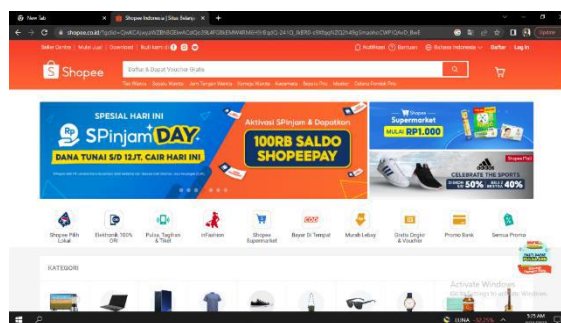
Testing: Pada tahapan testing dilakukan sebuah proses pengujian hasil upload promosi jualan. Tujuan yang dimiliki pada tahapan testing menyangkut pencarian kesalahan untuk menjamin kesuksesan apakah sesuai data yang disajikan dengan tampilan yang ada di aplikasi.

Deployment: Pada tahapan ini ada pengujian tentang penyebaran respon konsumen terhadap barang dagangan yang telah di sajikan di aplikasi *masterplace*

Review: Pada tahapan ini merupakan tahapan akhir yang melakukan suatu proses pemeriksaan secara kompleks yang dilakukan oleh pengguna kesesuaian barang promosi dengan kategori yang sesuai dengan aplikasi *masterplace*

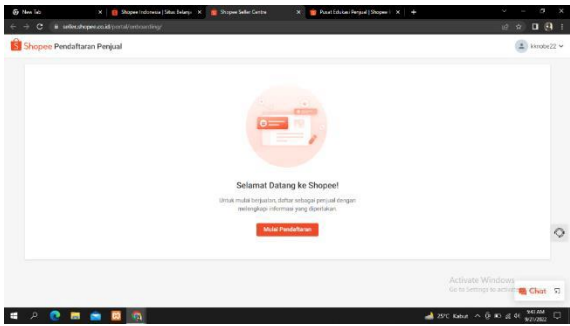
3 Hasil dan pembahasan

Aplikasi *marketplace* sebagai media jual beli yang tersedia masyarakat luas dengan mudah menggunakan aplikasi ini sebagai bentuk perdagangan bebas dunia. Hasil dari penelitian ini tujuan agar ibu-ibu PKK Desa Kalianan bisa menggunakan aplikasi *marketplace* yang bisa diakses dengan *open house*. Adapun salah satu aplikasi *marketplace* yang digunakan oleh ibu-ibu PKK Kalianan :



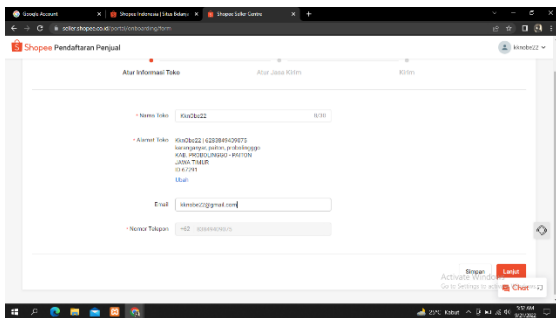
Gambar 2 : Menu utama

Pada tahapan awal pengguna aplikasi harus melakukan registrasi bagi yang memiliki akun dan langsung masuk login aplikasi dengan aku yang telah dimiliki.



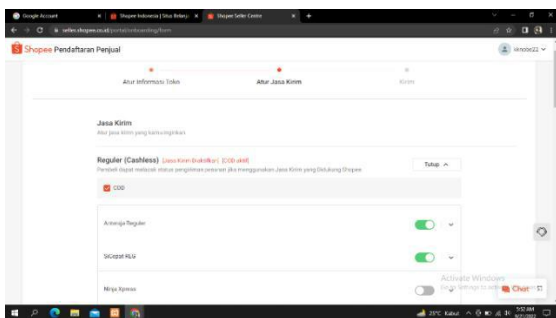
Gambar 3 . : Login Aplikasi

Pada tahapan berikutnya pengguna akan melakukan login dengan akun yang dimiliki sesuai dengan login dan password sesuai dengan registrasi yang dilakukan sebelumnya.



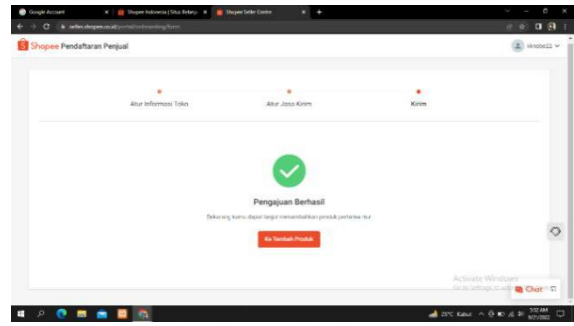
Gambar 4. : Setting alamat toko

Tahapan selanjutnya akan mengatur nama dan alamat pemilik toko dengan menyesuaikan dengan alamat resmi pemilik usaha yang dimiliki.



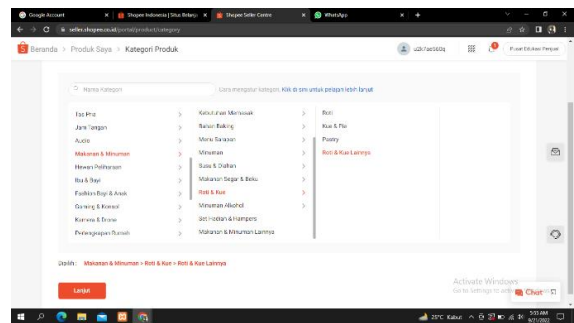
Gambar 5 : Pendaftaran penjualan

Pada tahapan ini pengguna melakukan langkah pendaftaran penjualan barang dagangan pada aplikasi *masterplace*



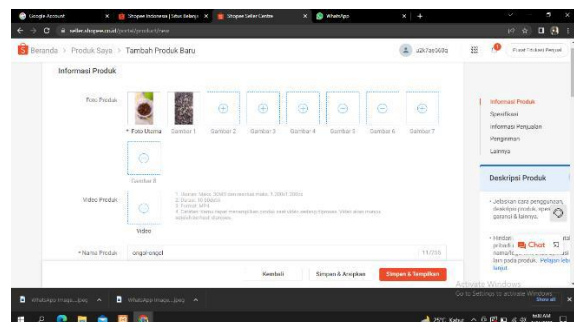
Gambar 6. : Upload Penjualan - Sukses

Pada tahapan ini menunjukan kalau upload jualan berhasil di kirim pada sistem sehingga jualan yang di upload dapat di akses oleh pengguna.



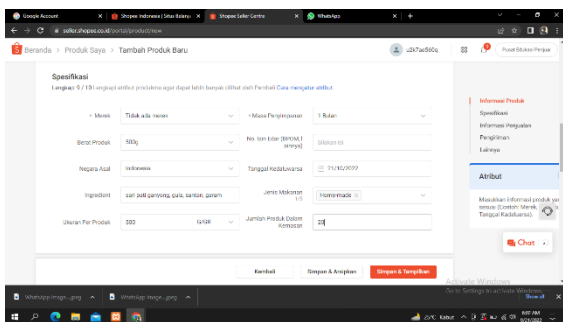
Gambar 7 : Kategori dagangan

Pada tahapan ini, kami menampilkan semua kategori dagangan yang telah di upload oleh semua pengguna, sehingga dapat menampilkan semua kategori yang ada.



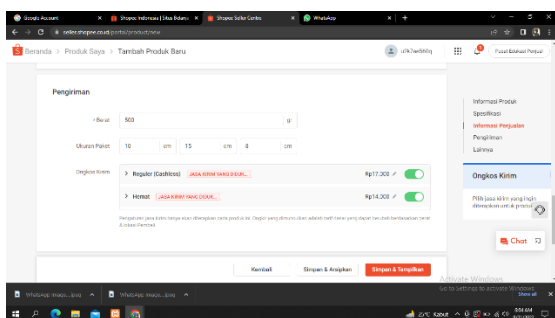
Gambar 8 : Informasi dan Tambah Produk

Pada gambar 8 aplikasi menampilkan informasi dan tambah produk sehingga pengguna dapat melihat informasi dan menambah produk yang akan di jualnya.



Gambar 9 : Produk dan Penjualan

Pada gambar 9 menunjukan symbol tambah dan penjualan produk yang telah laku sesuai dengan penghitungan sistem.



Gambar 10 : Pengiriman penjualan

Sesuai dengan gambar 10 aplikasi menampilkan pengiriman barang telah di beli oleh konsumen sesuai dengan alamat pembeli.

4 Simpulan

Aplikasi *Marketplace* bermanfaat bagi pelaku bisnis yang baru mengembangkan usaha atau memberikan fasilitas untuk mempromosikan penjualan serta menjual barang dagangan tanpa harus bertatap muka dengan pembeli. Ibu-ibu PKK Desa Kalianian bisa menerapkan teknologi dalam memasarkan hasil olahan umbi ganyong dalam sebuah aplikasi, sehingga selama ini hanya menjualnya di pasar tradisional bisa beralih ke aplikasi teknologi canggih.

5 Referensi

Asmoro, E. T., Brojas, M. R., & Rere, L. R. (2020). Pemodelan Proses Bisnis Studi Kasus Magister Teknologi Informasi Kampus Xyz Menggunakan Business Process Model and Notation (BPMN). *Prosiding SeNTIK*, 203-208.

Choirunisa, R. F. (2016). Pengaruh perendaman natrium bisulfite (NaHSO3) dan suhu pengeringan terhadap kualitas pati umbi ganyong (*Canna edulis Ker*). *Jurnal Bioproses Komoditas Tropis*, 2(2), 116- 122.

Komalasari, R. (2020). Manfaat Teknologi Informasi dan Komunikasi di Masa Pandemi Covid 19. Tematik: *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi (e-Journal)*, 38-50.

Lutfiani, N., Harahap, E. P., Ahmad, A. D., & Rahardja, U. (2020). Inovasi Manajemen Proyek I-Learning Menggunakan Metode Agile Scrumban. *InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan*, 96-101.

Nurhayati, L., & Setiadi, D. (2017). Pemodelan Proses Bisnis (Studi Kasus PD. Simpati Sumedang). *Informans*, 4(2), 40-50.

Permadi, d. (2021). *Probolinggo Dalam Angka*. Probolinggo: Cendika.

Pratasik, S., & Rianto, I. (2020). Pengembangan Aplikasi E-DUK Dalam Pengelolaan SDM Menggunakan Metode Agile Development. *CogITO Smart Journal*, 204-216.

Ria, M. D., & Budiman, A. (2021). Perancangan Sistem Informasi Tata Kelola Teknologi Informasi Perpustakaan. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 122-133.

Rifai, Z., Bratakusuma, T., Afiana, F. N., Oktaviana, L. D., & Yunita, I. R. (2021). Pemodelan Proses Bisnis dengan BPMN untuk Kebutuhan Implementasi ERP di CV Indococo Pasific. *Probisnis (e-Journal)*, 45-59.

Sari, S. K., & Asniar, A. (2016). Analisis dan pemodelan proses bisnis prosedur pelaksanaan proyek akhir sebagai alat bantu identifikasi kebutuhan sistem. *Jurnal Infotel*, 143-152.

Supit, M. A., Pratasik, S., Kainde, Q. C., & Kumajas, S. (2021). Pemodelan Proses Bisnis Dengan Business Process Management Notation Pada Fakultas Teknik Universitas Negeri Manado. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 630-64.

