

IMPLEMENTASI ENTERPRISE RESOURCE PLANNING ODOO PADA USAHA BATIK MENGGUNAKAN WEB USABILITY (STUDI KASUS: HJ HALIMAH BATIK)

Adam Arif Rahman^{1*}, Trisita Novianti²

^{1,2}Universitas Trunojoyo Madura

adamarifrahman9@gmail.com

ABSTRACT

Madura is one of the most famous batik producers, especially in the Tanjung Bumi area, especially at Hj Halimah Batik. There has been no development of information systems regarding websites or sales systems, so there is still a need for development, especially regarding websites, sales and product catalogs using enterprise resources planning (ERP). by using Odoo software. The approach used in conducting this research is using web usability where usability techniques are the level of quality of a system that is very easy to learn and useful in encouraging users to use the system as a useful tool for now and in the future.

The aim of this research is to conduct an explanation of the business processes carried out by Hj Halimah Batik, as well as create a useful system to facilitate the business carried out, especially in sales and warehouse management and ensure user satisfaction.

Keywords: batik, enterprise resources planning, odoo

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berkembang sangat pesat, perkembangan yang dilalui pada era globalisasi ini sudah menjadi bagian yang tidak dapat teralihkan dari bidang manapun. Berbagai *software* telah banyak membantu kegiatan manusia terutama dalam perusahaan, usaha mikro kecil dan menengah (UMKM). Salah satu *software* yang berguna bagi perusahaan yaitu penerapan sistem informasi *enterprise resources planning* (ERP). *Enterprise Resources Planning* merupakan *software* yang terintegrasi atau bisa menghubungkan berbagai bidang didalamnya seperti manufaktur, penjualan, pergudangan, akuntansi, yang bisa diakses oleh keseluruhan dalam perusahaan tersebut (Lestari, 2017).

Batik merupakan salah satu budaya leluhur Indonesia yang telah ada dari masa-masa kerajaan bahkan sampai saat ini. Batik ini telah diakui oleh *United Nation Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) pada tanggal 2 Oktober 2009 sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non bendawi (Hakim, 2018). Pulau Madura mempunyai ragam motif batik tulis yang beragam, salah satunya yaitu batik Tanjung Bumi. Tanjung Bumi ini merupakan penghasil batik di kabupaten Bangkalan yang berjarak 50 kilometer ke utara dari pusat kota Bangkalan. Salah satu penghasil batik di Tanjung Bumi Bangkalan yaitu Hj Halimah Batik yang sudah berdiri sejak tahun 2002 dan sudah memiliki sebanyak 12 pengrajin batik semenjak didirikan.

Hj Halimah Batik belum terdapat pengembangan sistem informasi mengenai website maupun sistem penjualan, sehingga masih membutuhkan adanya pengembangan terutama

dalam bidang sistem informasi mengenai penjualan, website, serta katalog produk menggunakan *enterprise resources planning* (ERP) dengan memakai *software* Odoo. Pendekatan yang digunakan dalam melakukan penelitian kali ini yaitu menggunakan web usability dimana teknik usability merupakan tingkat kualitas dari sebuah sistem yang sangat mudah dipelajari dan berguna dalam mendorong pengguna untuk memakai sistem sebagai alat bantu yang berguna bagi saat ini maupun masa mendatang (Dewi et al., 2022)

METODE PENELITIAN

Metode penelitian dalam penelitian ini sebagai berikut.

Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di pengrajin serta toko batik Hj Halimah yang terdapat di Jalan Paseseh Pelabuhan, Kecamatan Tanjung Bumi, Kabupaten Bangkalan. Penelitian ini dilakukan dari bulan Oktober 2023 hingga Desember 2023.

Tahapan Penelitian

1. Interview

Tahap ini merupakan tahapan yang digunakan dalam penelitian dimana menggali sebuah informasi yang dibutuhkan dalam mendukung adanya penelitian ini. Pertanyaan yang diambil dalam sebuah interview tersebut mengenai nama batik yang di produksi, jenis batik, harga batik, jumlah pegawai.

2. Pembuatan Sistem Informasi

Berdasarkan data yang diperoleh maka dilakukannya pembuatan sistem informasi menggunakan *software* Odoo versi 16. Sistem yang dibuat didalam Odoo versi 16 yaitu pembuatan website serta modul *sales* dimana mengurus mengenai katalog penjualan batik.

3. Penyebaran Kuesioner Pengalaman Pengguna

Penyebaran kuesioner ini dilakukan dalam memperoleh data kepuasan berdasarkan sistem informasi yang telah dibuat dengan pengambilan data sebanyak 12 responden sesuai jumlah pekerja batik Hj Halimah.

4. Pengolahan Data

Pengolahan data ini dilakukan berdasarkan hasil kuesioner yang telah disebarkan dengan memperoleh data awal lalu dilakukan transformasi data sesuai bobot kuesioner. Setelah melakukan pembobotan maka melakukan uji kelayakan pada sistem informasi menggunakan *usability*

Diagram Alir Penelitian

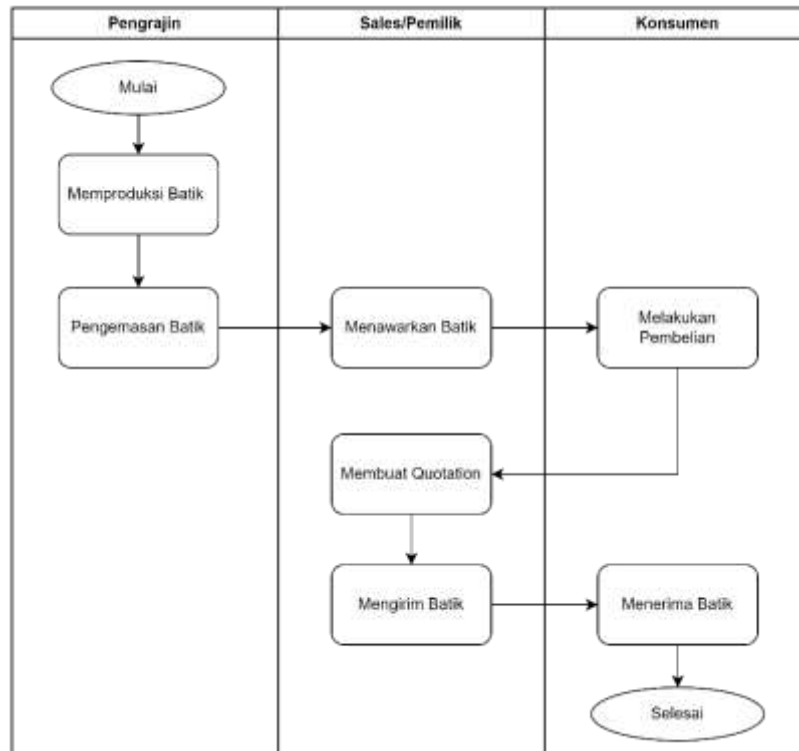


Gambar 1 Diagram alir penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Bisnis

Proses Bisnis pada penjualan batik Hj Halimah sebagai berikut



Gambar 2 Proses bisnis

Gambar 2 merupakan sebuah proses bisnis yang dimiliki oleh Batik Hj. Halimah. Dimana proses bisnis tersebut dimulai dari pengrajin batik yang berjumlah 12 orang melakukan produksi batik dengan waktu maksimal selama 2 minggu atau lebih tergantung dari kerumitan batik itu sendiri. Setelah produksi selesai maka dilakukan pengemasan untuk bisa dijual oleh pemilik yang memiliki peran sebagai penjual juga. Konsumen melakukan pemesanan batik dan penjual membuat nota dan melakukan pengiriman sehingga batik tersebut bisa diterima oleh konsumen.

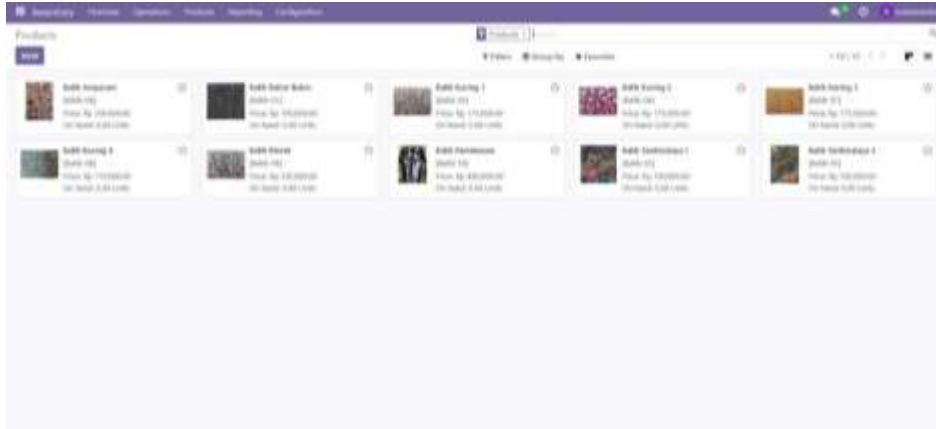
Implementasi Odoo

Implementasi *software* Odoo terdiri dari pembuatan katalog produk, modul *website & e-commerce*, dan modul *sales* yang dijelaskan sebagai berikut.

Pembuatan Katalog Produk

Implementasi pada Odoo bisa dibuat katalog produk sebagai berikut.

A. Katalog produk lengkap

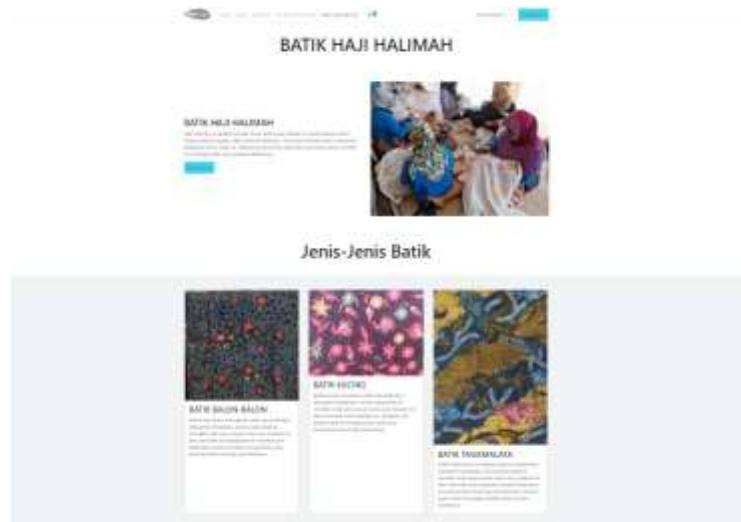


Gambar 3. Katalog lengkap produk batik

Gambar 3 merupakan katalog yang dimiliki oleh Hj Halimah, dimana pada Odoo tersebut terdapat 10 gambar yang memiliki jenis batik yang berbeda-beda dan memiliki kode referensi yang berbeda agar bisa lebih mempermudah dalam melakukan pencarian barang. Sebagai contoh terdapat batik amparani yang memiliki kode referensi Batik-04 dimana angka empat sendiri merupakan pertanda bahwa batik amparani ialah katalog produk keempat yang dibuat.

Implementasi Modul Website & E-commerce

Implementasi pada modul *website & e-commerce* terdiri atas pembuatan website serta pembuatan daftar harga yang bisa diakses sebagai berikut.



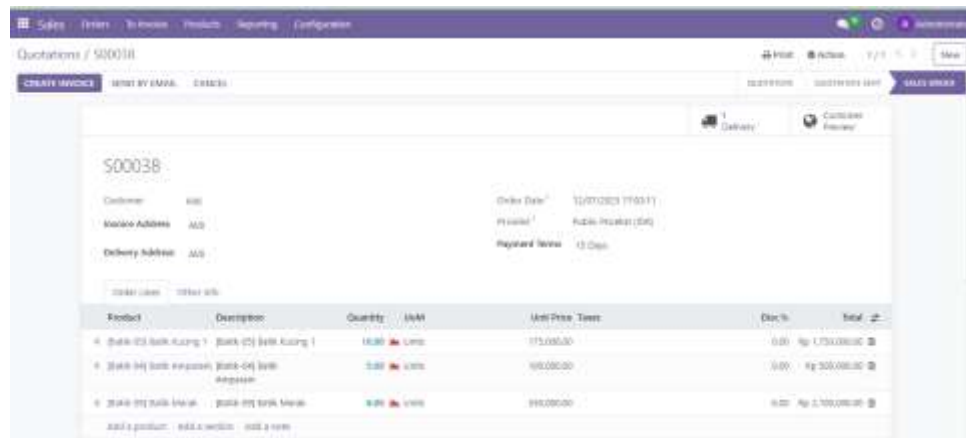
Gambar 4. Website batik Hj Halimah

Gambar 4 merupakan *website* sederhana yang dibuat menggunakan *software Odoo*. Dimana pada pembuatan *website* ini dilakukan secara otomatis dan mudah dengan menggunakan Odoo. Selain itu tujuan dibuatnya *website* ini berisikan informasi sekilas mengenai batik yang akan dijalankan. Terlihat pada gambar terdapat identitas pengusaha

batik serta jenis batik yang dimiliki serta penjelasan mengenai keindahan dan keunikan dari batik yang diproduksi.

Implementasi Modul Sales

Implementasi pada modul *sales* dilakukan dengan membuat nota atau *quotation* dari produk yang sudah dipesan oleh konsumen sebagai berikut.



Gambar 5. *Quotation* pada modul *sales*

Gambar 5 merupakan *quotation* atau nota pemesanan dimana pada gambar tersebut menunjukkan adanya kode pada *quotation* yang bernomor S0038. Pada *quotation* terdapat pula produk yang akan dipesan oleh *customer* yaitu batik kucing 1, dengan kuantitas sebanyak 10 yang memiliki harga satuan sebesar Rp 175.000 dan total yang harus dibayar yaitu Rp 1.750.000. Selain itu juga terdapat tenggat pengiriman selama 15 hari pasca pembayaran yang membuat sistem penjualan semakin tertata.

Pengukuran Pengalaman Pengguna

Pengukuran pengalaman pengguna atau *user experience questionnaire* adalah pada penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

Kuesioner UEQ

Kuesioner UEQ pada penelitian ini terdiri dari 12 pertanyaan yang terdiri atas lima skala yaitu daya tarik, ketepatan, kejelasan, efisiensi, dan yang terakhir yaitu stimulasi dengan tujuan menilai kualitas hasil dari perancangan sistem *website, inventory*, dan *sales* menggunakan *software* Odoo pada usaha batik Hj. Halimah yang telah dibuat dengan menggunakan sebanyak responden. Contoh kuesioner yang telah dibuat terdapat pada lampiran 1.

Data Kuesioner

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner UEQ menggunakan hasil pembobotan dari nomer 1, 2, 3, 4, 5, 6, dan 7 dengan tampilan sebagai berikut

Tabel 1 Data kuesioner

RESPONDEN	PERTANYAAN											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Agus Merdeka Wati	6	6	4	5	7	5	7	6	5	7	4	6
Siti Zulaikhah	6	4	4	7	6	5	7	6	5	6	7	5
Nur Azizah	5	3	5	6	3	2	6	5	3	5	6	4
Nurul Fitriyah	5	6	4	7	3	6	6	5	7	4	7	5
Khoina	6	3	5	4	7	7	5	6	4	7	6	6
Marhatun	6	5	7	6	7	7	6	7	6	7	6	5
Nur Jannah	5	6	4	6	4	5	5	4	7	4	5	4
Susmiyati	7	1	7	7	7	7	7	6	6	5	5	6
Junainah	6	4	3	5	3	4	4	6	6	7	3	5
Siti Hannisa	6	3	5	4	5	3	6	6	3	4	6	4
Sri Agustingsih	4	5	3	6	6	4	5	5	4	7	5	7
Wahdatul Hannisa	5	5	6	5	6	6	5	6	6	6	3	4

Tabel 1 merupakan tabel data yang diperoleh dari kuesioner. Terlihat pada tabel tersebut terdapat 12 responden yang telah menjawab 12 pertanyaan pada kuesioner. Contoh hasil pada responden bernama Nur Azizah menjawab pertanyaan pertama dengan memilih nilai 5 dan 3 juga untuk pertanyaan kedua dan sampai seterusnya.

Transformasi Data

Data yang diperoleh dari hasil kuesioner UEQ yang semula bernilai dari 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 pada tahap transformasi data dilakukan pengubahan menjadi skala -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3. Hasil transformasi data yaitu sebagai berikut.

Tabel 2 Transformasi data

Items											
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
2	2	0	1	3	1	3	2	1	3	0	2
2	0	0	3	2	1	3	2	1	2	3	1
1	-1	1	2	-1	-2	2	1	-1	1	2	0
1	2	0	3	-1	2	2	1	3	0	3	1
2	-1	1	0	3	3	1	2	0	3	2	2
2	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	1
1	2	0	2	0	1	1	0	3	0	1	0
3	-3	3	3	3	3	3	2	2	1	1	2
2	0	-1	1	-1	0	0	2	2	3	-1	1
2	-1	1	0	1	-1	2	2	-1	0	2	0
0	1	-1	2	2	0	1	1	0	3	1	3
1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	-1	0

Tabel 2 merupakan hasil transformasi data kuesioner menunjukkan data kuesioner yang telah dilakukan transformasi skala. Tabel hasil transformasi data kuesioner hanya berisi skala

penilaian dari -3 hingga +3. Data hasil kuesioner yang telah dilakukan transformasi data maka siap untuk dilakukan pemrosesan selanjutnya.

Interpretasi Hasil

Interpretasi hasil dari penelitian ini yaitu dengan melihat data hasil *benchmark* yang diperoleh dari *tools* UEQ untuk dibandingkan dengan nilai dari tabel kategori penilaian UEQ sehingga diketahui kategori untuk nilai dari masing-masing atribut. Kategori dari hasil penilaian UEQ menunjukkan hasil dari penilaian pengalaman pengguna terhadap hasil perancangan system penjualan batik menggunakan *software* Odoo . Interpretasi dari hasil pengukuran pengalaman pengguna dengan menggunakan UEQ yaitu diuraikan sebagai berikut.

Tabel 3 Pengukuran rata-rata berdasarkan pertanyaan

Item	Mean	Responden	Left	Right	Scale	
1	1,583	12	menyusahkan	menyenangkan	Daya tarik	
2	0,250	12	Tak dapat dipahami	Dapat dipahami	Kejelasan	
3	0,750	12	monoton	Kreatif	Daya tarik	
4	1,667	12	sulit dipelajari	mudah dipelajari	Stimulasi	
5	1,333	12	Kurang Bermanfaat	Bermanfaat	Ketepatan	
6	1,083	12	Membosankan	Tak Membosankan	Kejelasan	
7	1,750	12	Tidak Menarik	Menarik	Daya tarik	
8	1,667	12	Tak dapat diprediksi	Dapat diprediksi	Efisiensi	
9	1,167	12	Lambat	Cepat	Ketepatan	
10	1,750	12	Tidak Kreatif	Kreatif	Stimulasi	
11	1,250	12	Menghalangi	Membantu	Efisiensi	
12	1,083	12	Buruk	Baik	Kejelasan	

Tabel 3 rata-rata pengukuran berdasarkan pertanyaan menunjukkan nilai rata-rata (*mean*) dari jawaban responden berdasarkan setiap nomor pertanyaan. Analisa terhadap kolom *mean* yang menunjukkan nilai rata-rata yaitu apabila nilai *mean* lebih besar dari 0,8 ($> 0,8$) maka data bernilai evaluasi positif, apabila nilai *mean* kurang dari -0,8 ($< -0,8$) maka data bernilai evaluasi negatif, dan apabila nilai *mean* data berada pada rentang antara 0,8 sampai -0,8 maka data bernilai evaluasi netral. Tabel rata-rata berdasarkan pertanyaan kemudian dikelompokkan ke dalam nilai rata-rata berdasarkan atribut sebagai berikut.

Tabel 4 Rata-rata pengukuran berdasarkan atribut

UEQ SCALES	Mean
Daya Tarik	1,361
Kejelasan	0,806
Ketepatan	1,250
Stimulasi	1,708
Efisiensi	1,458

Tabel 4 rata-rata pengukuran berdasarkan atribut berisi nilai rata-rata dari masing-masing atribut pada pertanyaan. Hasil nilai rata-rata pengukuran berdasarkan atribut kemudian digunakan untuk melakukan perbandingan dengan tabel kategori penilaian UEQ untuk mengetahui kategori dari masing-masing nilai atribut.

Tabel 5 *Benchmark*

<i>Scale</i>	<i>Mean</i>	<i>Comparison to benchmark</i>	<i>Interpretation</i>
Daya Tarik	1,361	<i>Above Average</i>	<i>25% of results better, 50% of results worse</i>
Kejelasan	0,806	<i>Below Average</i>	<i>50% of results worse</i>
Ketepatan	1,250	<i>Above Average</i>	<i>25% of results better, 50% of results worse</i>
Stimulasi	1,708	<i>Excellent</i>	<i>75% of results better</i>
Efisiensi	1,458	<i>Above Average</i>	<i>25% of results better, 50% of results worse</i>

Tabel 5 *benchmark* merupakan hasil perbandingan dari rata-rata setiap atribut dengan tabel kategori penilaian UEQ. Tabel kategori penilaian UEQ terdiri dari lima kategori dengan masing-masing atribut memiliki nilai masing-masing pada setiap kategori. Lima kategori penilaian UEQ yaitu *excellent*, *good*, *above average*, *below average* dan *bad*. Hasil *benchmark* dari penelitian ini yaitu diperoleh bahwa atribut daya tarik memiliki nilai *mean* sebesar 1,361 masuk kategori *above average* dengan interpretasi *25% result better, 50% of results worse*; kejelasan memiliki nilai *mean* sebesar 0,806 dan masuk kategori *above averages* dengan interpretasi *25% result better, 50% of results worse*; ketepatan memiliki nilai *mean* sebesar 1,250 dan masuk kategori *above average* dengan interpretasi *25% result better, 50% of results worse*; stimulasi memiliki nilai *mean* sebesar 1,708 dan masuk kategori *excellent* dengan interpretasi *75% of result better*; efisiensi memiliki nilai *mean* sebesar 1,458 dan masuk kategori *above average* dengan interpretasi *25% result better, 50% of results worse*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Hasil dari *user experience questionnaire* atau penilaian pengalaman pengguna diketahui bahwa dari lima atribut yang digunakan pada penelitian ini yaitu daya Tarik, kejelasan, ketepatan, stimulasi, dan efisiensi diperoleh empat atribut yang berada pada penilaian *above average* yaitu daya tarik, kejelasan, ketepatan, serta efisiensi. Sedangkan untuk stimulasi berada pada penilaian *excellent* sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem informasi yang telah dibuat termasuk dalam kategori baik dan layak untuk digunakan

Saran pada penelitian yang telah dilaksanakan mengenai implementasi perancangan sistem menggunakan *software* Odoo pada penjualan batik Hj. Halimah yaitu Hasil pada tes usability mendapatkan hasil yang baik diharapkan untuk penelitian selanjutnya bisa lebih mengembangkan dari segi tampilan, fungsi serta pembuatan *website* yang lebih informatif.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih saya berikan pertama kepada Allah SWT yang telah memberikan hikmah serta karunianya sehingga bisa diberikan kelancaran dalam melakukan penelitian hingga penyusunan jurnal. Kedua untuk Orang tua yang selalu mendukung dalam setiap kegiatan penelitian yang telah dilakukan. Terakhir untuk pihak-pihak yang terkait dalam penelitian seperti ibu dosen dan pengrajin batik Hj Halimah yang senantiasa membantu dalam menyelesaikan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, F. K. S., Yonathan Dri Handarkho, & Felcia Veronica Prasetyo. (2022). Analisis Usability Menggunakan Metode Heuristic Evaluation dan Web Usability Evaluation Tool pada Website ACC Career. *Jurnal Buana Informatika*, 13(02), 126–135. <https://doi.org/10.24002/jbi.v13i02.6488>
- Lestari, C. A. (2017). Implementasi Odoo Dengan Modul Accounting and Finance Di Sd Islam Tunas Mandiri. *Jurnal Informatika Terpadu*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.54914/jit.v3i1.81>
- Maulana Hakim, L. (2018). Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa Dan Nation Brand Indonesia. *Nation State: Journal of International Studies*, 1(1), 61–90.