



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN MODUL ADMIN DAN PENJUALAN  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK* REACTJS PADA APLIKASI  
NFT *E-COMMERCE BLOCKCHAIN* BATIQUN**

**SKRIPSI**

**FIKRULLAILY ULY YACHSYI**

**1807412024**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**RANCANG BANGUN MODUL ADMIN DAN PENJUALAN  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK* REACTJS PADA APLIKASI  
NFT *E-COMMERCE BLOCKCHAIN* BATIQUN**

**SKRIPSI**

**Dibuat untuk Melengkapi Syarat-Syarat yang Diperlukan  
untuk Memperoleh Diploma Empat Politeknik**

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**

**FIKRULLAILY ULY YACHSYI**

**1807412024**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
POLITEKNIK NEGERI JAKARTA**

**2022**



## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikrullaily Uly Yachsyi  
NIM : 1807412024  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Modul Admin dan Penjualan Menggunakan *Framework* ReactJs Pada Aplikasi NFT *E-commerce Blockchain* Batiqun

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan karya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang dianggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 12 Juni 2022  
Yang membuat pernyataan

Fikrullaily Uly Yachsyi  
1807412024

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Fikrullaily Uly Yachsyi  
NIM : 1807412024  
Program Studi : Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Modul Admin dan Penjualan Menggunakan *Framework* ReactJs Pada Aplikasi NFT *E-commerce Blockchain* Batiqun

Telah diuji oleh tim penguji dalam Sidang Skripsi pada hari Senin, tanggal 25, Bulan Juli, Tahun 2022 dan dinyatakan **LULUS**

Disahkan oleh

Pembimbing I : Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom. (.....)  
Penguji I : Dr. Anita Hidayati, S.Kom., M.Kom. (.....)  
Penguji II : Rizki elisa Nalawati, S.T., M.T. (.....)  
Penguji III : Bambang Warsura, S.Kom., M.T.I (.....)

Mengetahui:

Jurusan Teknik Informatika dan Komputer

Ketua

Mauldy Laya, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197802112009121003

DigiSigner Document ID: 1ebb69f2-982a-469a-9616-f1353810dde1

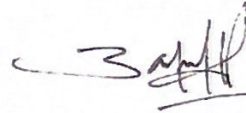
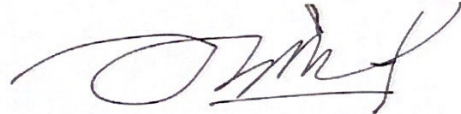
## Signer

Email: bambang.warsuta@tik.pnj.ac.id  
IP Address: 103.36.14.70

Email: anita.hidayati@tik.pnj.ac.id  
IP Address: 158.140.166.51

Email: rizkielisa@tik.pnj.ac.id  
IP Address: 182.2.167.120

## Signature


Event	User	Time	IP Address
Upload document	fikrullaily.ulyyachsyi.tik18@hsw.pnj.ac.id	8/8/22 2:13:59 AM EDT	103.36.14.70
Open document	fikrullaily.ulyyachsyi.tik18@hsw.pnj.ac.id	8/9/22 11:37:49 PM EDT	2001:448a:408e:1630:5dcf:677c:a00b:f311
Close document	fikrullaily.ulyyachsyi.tik18@hsw.pnj.ac.id	8/9/22 11:37:57 PM EDT	2001:448a:408e:1630:5dcf:677c:a00b:f311
Send for signing	fikrullaily.ulyyachsyi.tik18@hsw.pnj.ac.id	8/9/22 11:39:28 PM EDT	2001:448a:408e:1630:5dcf:677c:a00b:f311
Open document	bambang.warsuta@tik.pnj.ac.id	8/10/22 12:18:58 AM EDT	103.36.14.70
Sign document	bambang.warsuta@tik.pnj.ac.id	8/10/22 12:19:23 AM EDT	103.36.14.70
Close document	bambang.warsuta@tik.pnj.ac.id	8/10/22 12:19:23 AM EDT	103.36.14.70
Open document	anita.hidayati@tik.pnj.ac.id	8/10/22 12:24:08 AM EDT	158.140.166.51
Sign document	anita.hidayati@tik.pnj.ac.id	8/10/22 12:24:38 AM EDT	158.140.166.51
Close document	anita.hidayati@tik.pnj.ac.id	8/10/22 12:24:38 AM EDT	158.140.166.51
Open document	fikrullaily.ulyyachsyi.tik18@hsw.pnj.ac.id	8/10/22 1:05:05 AM EDT	2001:448a:408e:1630:5dcf:677c:a00b:f311
Close document	fikrullaily.ulyyachsyi.tik18@hsw.pnj.ac.id	8/10/22 1:06:18 AM EDT	2001:448a:408e:1630:5dcf:677c:a00b:f311
Open document	rizkielisa@tik.pnj.ac.id	8/10/22 1:43:24 AM EDT	182.2.167.120
Sign document	rizkielisa@tik.pnj.ac.id	8/10/22 1:43:51 AM EDT	182.2.167.120
Close document	rizkielisa@tik.pnj.ac.id	8/10/22 1:43:51 AM EDT	182.2.167.120





## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Terapan Politeknik. Perlu diketahui bahwa penelitian ini tentunya disertai dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, penyusun mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, kesabaran serta keteguhan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi.
2. Kedua Orang Tua, Ficky, dan Firly yang tak henti-hentinya memberikan support, doa, dan kebutuhan materi juga non materi.
3. Bapak Mauldy Laya, S. Kom., M. Kom. Selaku ketua Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta; Juga selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk membimbing kami dari seminar proposal hingga penelitian skripsi ini.
4. Ibu Risna Sari, S. Kom., M. Ti. Selaku ketua Program Studi Teknik Informatika; Serta seluruh dosen Teknik Informatika dan Komputer Politeknik Negeri Jakarta.
5. Arfandra dan Deni selaku teman seperjuangan dalam judul penelitian skripsi ini; Teman teman seperjuangan yang lain juga khususnya CCIT 8 dan Mr. Raihan yang sudah berjuang bersama selama kurang lebih 4 tahun
6. Keluarga Forger yang selalu memberi semangat dan dukungan setiap akhir pekan

Akhir kata, dengan ini semoga Allah SWT berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga laporan skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

Depok, 26 Juni 2022

Fikrullaily

**Hak Cipta :**  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fikrullaily Uly Yachsyi  
NIM : 1807412024  
Jurusan/Program Studi : T. Informatika dan Komputer / Teknik Informatika  
Judul Skripsi : Rancang Bangun Modul Admin dan Penjualan Menggunakan *Framework* ReactJs Pada Aplikasi NFT *E-commerce Blockchain* Batiqun

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bebas dari peniruan terhadap karya dari orang lain. Kutipan pendapat dan tulisan orang lain ditunjuk sesuai dengan cara-cara penulisan larya ilmiah yang berlaku.

Apabila di kemudain hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa dalam skripsi ini terkandung ciri-ciri plagiat dan bentuk-bentuk peniruan lain yang di anggap melanggar peraturan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Depok, 12 Juni 2022  
Yang membuat pernyataan

Fikrullaily Uly Yachsyi  
1807412024

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## Rancang Bangun Modul Admin dan Penjualan Menggunakan *Framework* ReactJs Pada Aplikasi NFT *E-commerce Blockchain* Batiqun

### *Abstrak*

Kecanggihan teknologi saat ini bisa membuat penggunanya memiliki penghasilan tambahan atau bahkan penghasilan tetap. Salah satu contohnya adalah para *influencer* atau selebgram medial sosial seperti Instagram, Youtube, atau Tiktok. Dengan membuat konten pada aplikasi tersebut maka pengguna bisa mendapatkan uang. Selain membuat konten biasanya juga menerima jasa iklan untuk suatu produk tertentu. Dengan kecanggihan tersebut, aplikasi Batiqun hadir sebagai platform untuk memperjual-belikan sebuah karya digital yang unik khas Indonesia yaitu desain Batik. Teknologi yang akan digunakan dalam jual beli ini menggunakan NFT sehingga jual beli tersebut menggunakan *crypto* sehingga terjamin keaslian pemilik desainnya. Dalam aplikasi Batiqun membutuhkan sebuah modul admin dan penjualan sebagai tempat untuk mengelola data penjualan dan autentikasi karya sebelum di perjual belikan kepada pengguna. Pengembangan modul ini akan di bantu oleh *framework* ReactJs dengan state management *redux* agar memudahkan implementasi *microservice* web. Penelitian ini juga melakukan beberapa tahapan mulai dari wawancara yang dilakukan dengan APPBI (Asosiasi Pengusaha dan Pengrajin Batik Indonesia), Pengusaha Batik Banyu Pekalongan, dan Mahasiswa Desain Grafis. Hal tersebut tentunya untuk menunjang data penelitian yang dibutuhkan. Setelah melalui beberapa tahapan dan melakukan implementasi rancang bangun aplikasi Batiqun dengan modul admin dan penjualan ini selesai.

Kata kunci: *Frontend*, Modul Admin, Modul Penjualan, React.js, *E-commerce*

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI .....	iv
<i>Abstrak</i> .....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar Belakang .....	2
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 <i>Frontend</i> .....	5
2.1.1 Modul Admin.....	5
2.1.2 Modul Penjualan .....	5
2.2 <i>E-Commerce</i> .....	6
2.3 JavaScript .....	7
2.3.1 <i>Framework</i> .....	7
2.3.2 ReactJS .....	8
2.4 CSS (Cascading Style Sheet) .....	8
2.5 <i>Use Case Diagram</i> .....	9

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

2.6	<i>Activity diagram</i> .....	<b>Kesalahan! Bookmark tidak ditentukan.</b>
2.7	<i>Black Box Testing</i> .....	11
2.8	UAT ( <i>User Acceptance Testing</i> ) .....	11
2.9	API ( <i>Application Programming Interface</i> ) .....	11
2.9.1	Metamask .....	12
2.10	<i>Blockchain</i> .....	12
2.10.1	NFT ( <i>Non-Fungible Tokens</i> ) .....	13
2.10.2	Istilah dalam NFT .....	14
2.11	Penelitian Terdahulu/Sejenis .....	15
BAB III METODE PENELITIAN .....		17
3.1	Rancangan Penelitian .....	17
3.2	Tahapan Penelitian .....	17
3.3	Objek Penelitian .....	18
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....		19
4.1	Analisis Kebutuhan .....	19
4.1.1	Kebutuhan Fungsional .....	19
4.1.2	Kebutuhan Non Fungsional .....	20
4.2	Perancangan aplikasi .....	21
4.2.1	<i>Use case Diagram</i> .....	21
4.2.2	<i>Activity diagram</i> .....	22
4.2.3	Rancangan Desain Aplikasi .....	26
4.3	Implementasi Aplikasi .....	29
4.3.1	Implementasi Rancangan Desain .....	29
4.3.2	Implementasi <i>React-Redux</i> .....	37
4.3.3	Daftar Libraries .....	39
4.4	Pengujian .....	40





© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

4.4.1 Deskripsi Pengujian .....	40
4.4.2 Prosedur Pengujian .....	40
4.4.3 Data Hasil Pengujian.....	41
4.4.4 Analisis/Evaluasi Data .....	50
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran.....	52
DAFTAR PUSTAKA .....	53
DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS .....	57
LAMPIRAN.....	58





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Data hasil survey e-commerce .....	6
Gambar 4. 1 Usecase Diagram Modul Admin dan Penjualan .....	21
Gambar 4. 2 <i>Activity diagram</i> Login Dashboard .....	22
Gambar 4. 3 <i>Activity diagram</i> Approval <i>Product</i> .....	23
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram</i> verifikasi Admin (Penjual) .....	23
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram</i> Sent <i>Bills</i> .....	24
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram</i> Verifikasi KTP.....	25
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> Membuat produk baru .....	25
Gambar 4. 8 rancangan desain halaman dashboard .....	26
Gambar 4. 9 rancangan desain halaman login .....	27
Gambar 4. 10 rancangan desain halaman <i>product</i> .....	27
Gambar 4. 11 rancangan desain halaman <i>bills</i> .....	28
Gambar 4. 12 halaman verify admin.....	28
Gambar 4. 13 rancangan desain halaman <i>profile</i> .....	29
Gambar 4. 14 Halaman Dashboard .....	29
Gambar 4. 15 kode pada halaman dashboard.....	30
Gambar 4. 16 halaman login .....	30
Gambar 4. 17 kode pada halaman Login .....	31
Gambar 4. 18 halaman <i>approval product</i> .....	31
Gambar 4. 19 kode halaman <i>product</i> .....	32
Gambar 4. 20 <i>component ProductTable</i> .....	32
Gambar 4. 21 halaman <i>bills</i> .....	33
Gambar 4. 22 <i>component</i> kode <i>ProductActivityTable-Bills</i> .....	33
Gambar 4. 23 halaman verifikasi admin .....	34
Gambar 4. 24 kode halaman verifikasi admin .....	34
Gambar 4. 25 halaman <i>profile</i> .....	35
Gambar 4. 26 kode halaman <i>profile</i> .....	35
Gambar 4. 27 halaman produk detail - penjual .....	36
Gambar 4. 28 kode pada halaman produk detail.....	36
Gambar 4. 29 implementasi React .....	37
Gambar 4. 30 gambaran implemntasi react-redux .....	37

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Gambar 4. 31 react redux – store .....	38
Gambar 4. 32 react redux - reducer.....	38
Gambar 4. 33 react redux – action .....	39
Gambar 4. 34 daftar library.....	39
Gambar 4. 35 rumus prosentase UAT.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 simbol use case diagram .....	9
Tabel 2. 2 Komponen/symbol <i>Activity diagram</i> .....	10
Tabel 4. 1 kebutuhan fungsional .....	19
Tabel 4. 2 Kebutuhan Non-Fungsional.....	20
Tabel 4. 3 Pertanyaan UAT dan parameter .....	41
Tabel 4. 4 Hasil Black Box Testing .....	42
Tabel 4. 5 Bobot Penilaian UAT.....	46
Tabel 4. 6 Tabel daftar kualifikasi responden.....	46
Tabel 4. 7 Hasil pengujian UAT .....	46
Tabel 4. 8 Hasil Prosentase pengujian aplikasi Batiqun .....	48
Tabel 4. 9 Kriteria Skala Presentase UAT.....	49



Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Semakin berkembangnya teknologi membuat segala hal menjadi mudah untuk dilakukan. Dengan adanya pandemi covid-19, membuat semua orang dituntut untuk mengerti akan teknologi. Namun, hal ini berdampak positif karena segalanya menjadi lebih mudah. Mulai dari komunikasi, belajar, belanja, bahkan sampai bekerja secara daring dan dilakukan didalam rumah. Kecanggihan teknologi tidak hanya sekedar membuat segalanya menjadi mudah. Teknologi juga bisa membuat beberapa penggunanya memiliki penghasilan tambahan atau bahkan penghasilan tetap. Salah satu contohnya adalah para *influencer* atau *selebgram* medial sosial seperti Instagram, Youtube, atau Tiktok. Dengan membuat konten pada aplikasi tersebut maka pengguna bisa mendapatkan uang. Selain membuat konten biasanya juga menerima jasa iklan untuk suatu produk tertentu.

Dengan kecanggihan tersebut, muncul sebuah ide untuk memperjual-belian sebuah karya digital yang unik khas Indonesia yaitu desain Batik. Teknologi yang akan digunakan dalam jual beli ini menggunakan NFT sehingga jual beli tersebut menggunakan *crypto* dan terjamin keaslian pemilik desainnya. Aplikasi ini memiliki nama “Batiqun”. Batiqun hadir sebagai platform untuk jual beli desain batik khas Indonesia secara digital. Aplikasi ini merupakan salah satu forum jual beli NFT (NFT *E-commerce*) hal tersebut merupakan perbedaan yang dari platform jual beli lainnya. Hal ini juga akan menjadi bukti bahwa budaya Indonesia dapat bersaing pada era teknologi dan juga dalam keadaan pandemi budaya Indonesia masih eksis tereksplor dalam digital.

Aplikasi Batiqun membutuhkan modul untuk penjualan, administrasi yang didalamnya terdapat autentikasi untuk karya yang akan dijual. Maka dari itu dalam penelitian ini akan dibuat sebuah platform untuk manajemen sistem atau akan dikenal dengan *dashboard* dari aplikasi Batiqun. Tujuannya untuk meningkatkan tingkat orisinil hasil karya yang dijual oleh para pengguna. Sesuai dengan nama aplikasi Batiqun yang berarti unik, maka dari itu desain antara satu dan yang lain tidak boleh ada yang sama sehingga fungsi lainnya juga untuk menghindari





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

plagiarisme antar desain batik yang akan di perjual belikan. Dalam pembuatan modul admin ini akan menggunakan *framework* ReactJS dengan menggunakan *redux* sebagai *state management*.

### 1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditulis sebelumnya, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana rancang bangun Modul admin dan penjualan pada aplikasi NFT *e-commerce* “Batiquin”?

### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membuat aplikasi ini adalah:

- a. Rancang bangun aplikasi ini hanya bagian *frontend* saja
- b. Modul penjualan pada aplikasi Batiquin hanya bisa membuat, mengelola produk dan mengubah profil
- c. Modul admin pada aplikasi Batiquin sebagai autentikasi karya dan pengguna juga pengelola penjualan
- d. Target pengguna aplikasi ini seorang desainer atau pengrajin batik Indonesia

### 1.4 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari penulisan ini adalah merancang dan membangun modul admin dan penjualan menggunakan *framework* React.Js pada aplikasi Batiquin.

Kemudian untuk manfaat dari aplikasi Batiquin, adalah:

- a. Berperan sebagai platform untuk admin mengelola penjualan karya dan para desainer dan pengrajin batik untuk menjual karyanya dalam bentuk NFT
- b. Memberikan informasi data penjualan dalam aplikasi
- c. Mengenalkan konsep NFT pada APPBI dan desainer muda



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam membuat penelitian ini terdapat sistematika penulisan yang terdiri dari beberapa bagian, diantaranya adalah:

### BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan mengenai latar belakang masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah dan sistematika penulisan dalam pembuatan modul admin dan penjualan pada aplikasi

### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Menjelaskan mengenai teknologi yang digunakan dalam rancang bangun aplikasi Batiqun, diantaranya adalah: *Frontend*, *E-commerce*, JavaScript, API, NFT, *Blockchain* dan lain sebagainya. Pada bab ini juga menjelaskan mengenai studi literatur yang bersinggungan dengan aplikasi

### BAB III METODE PENELITIAN

Menjelaskan secara rinci metode yang akan digunakan dalam pembuatan modul admin dan penjual yaitu perihal rancangan penelitian, tahapan penelitian, dan objek penelitian yang akan menggunakan *framework* React.Js

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV menjelaskan tentang perancangan, implementasi, dan pengujian beserta hasilnya pada perencanaan modul admin dan penjualan menggunakan *framework* React.Js yang telah dibuat sesuai tahap perancangan.

### BAB V PENUTUP

Berisikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan juga saran untuk pembaca atau peneliti yang akan melanjutkan penelitian sejenis.

### DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka berisi sumber dari semua referensi yang digunakan





## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan perancangan modul admin dan penjualan telah berhasil dilakukan. Penelitian ini telah melewati tahap analisis dengan melakukan wawancara, selanjutnya membuat sebuah desain untuk *UseCase* dan prototype untuk aplikasi Batiqun. Selain itu penelitian ini juga telah melewati tahap pengujian dengan menggunakan metode BlackBox Testing dan UAT (User Acceptance Testing). Dari hasil pengujian tersebut juga mendapatkan hasil yang sesuai dan predikat nilai sangat baik.

### 5.2 Saran

Berdasarkan hasil implementasi dan pengujian tentunya ada beberapa saran untuk aplikasi Batiqun modul admin dan penjual. Saran ini ditujukan kepada seseorang yang mungkin nantinya akan mengembangkan aplikasi Batiqun atau melakukan penelitian yang serupa:

1. Menambahkan *intro* berupa video untuk perkenalan *blockchain*
2. Menampilkan informasi saldo ETH pada modul penjual untuk memudahkan pengguna
3. Mengembangkan penelitian sejenis dengan menggunakan teknologi atau bahasa pemrograman yang lain untuk perkembangan *developer blockchain*

#### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta



## DAFTAR PUSTAKA

- Adani, M. R., 2020. *Sekawan Media*. [Online]  
Available at: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/front-end-developer/>  
[Accessed 15 January 2022].
- Adi, H., 2020. Pengembangan dan Maintenance Aplikasi Kesehatan pada PT.Global Urban Esensial. *e-journal UAJY*.
- Aldo, D., Richo & Munir, Z., 2021. Aplikasi Pelayanan Pada Klinik Kemina Dental Care Berbasis React.js dan Database NoSQL. *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*.
- Amera, S., 2021. *Goldenfast.net*. [Online]  
Available at: <https://www.goldenfast.net/blog/apa-itu-framework/>  
[Accessed 15 January 2022].
- Bahauddin, A., 2019. Aplikasi *Blockchain* dan Smart Contract Untuk Mendukung Supply Chain Finance UMKM Berbasis Crowdfunding Syariah. *Jurnal Teknik Industri Universitas Sultan Agung Tirtayasa Cilegon*.
- Chastro, C. & Darmawan H, E., 2020. Perbandingan Pengembangan FrontEnd Menggunakan Blade Template dan Vue Js. *Jurnal Strategi*, p. Volume 2 Nomor 2.
- Choi, N. & Kim, H., 2020. A Novel *Blockchain*-Based Authentication and Access Control Model for Smart Environment. *ASTES*.
- Cholifah, W. N., Yulianingsih & Sagita, S. M., 2018. Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action dan Strategy Berbasis Android dengan Teknologi Phonegap. *Jurnal String*.
- Dicoding, 2021. *dicoding.com*. [Online]  
Available at: <https://www.dicoding.com/blog/contoh-use-case-diagram/>  
[Accessed 11 Juli 2022].
- Faisal, N., Brata, A. H. & Kharisma, A. P., 2020. Pengembangan Sistem Informasi Pengelolaan Persediaan Barang Dengan ReactJS dan React Native Menggunakan *Prototype* (Studi Kasus: Toko Uda Fajri). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*.

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

- Fathoni, M., Fauzi, R. & Gumilang, S. F., 2020. PERANCANGAN MODUL ADMIN SIBENGKEL UNTUK KEBUTUHAN ADMINISTRASI MITRA DAN ADMIN SIBENGKEL DENGAN MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING. *e-Proceeding of Engineering*, p. 7429.
- Firmansyah, Y. & Pitriani, 2017. Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Aplikasi Pelayanan Anggota Pada CU Duta Usaha Bersama Pontianak. *Jurnal Bianglala Informatika*, Volume 5.
- Guido Hidayanto & Partners, 2021. *Asia Business Law Journal*. [Online] Available at: <https://law.asia/nft-regulations-indonesia/> [Accessed 18 Februari 2022].
- Hady, E. L., Haryono, K. & Rahayu, N. W., 2020. 1User Acceptance Testing (UAT) pada Purwarupa Sistem Tabungan Santri. *Jurnal Ilmiah Multimedia dan Komunikasi*, Volume vol.5 No.1.
- Ismail, I., 2021. *accurate*. [Online] Available at: <https://accurate.id/teknologi/content-management-system/> [Accessed 14 January 2022].
- Kurniawan, B., 2020. PERANCANGAN SISTEM APLIKASI PEMESANAN MAKANAN DAN MINUMAN PADA CAFETERIA NO CAFFE DI TANJUNG BALAI KARIMUN MENGGUNAKAN BAHASA PEMOGRAMAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal TIKAR*, Issue 2020.
- Lidwina, A., 2021. *databoks.katadata.co.id*. [Online] Available at: <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/06/04/penggunaan-e-commerce-indonesia-tertinggi-di-dunia> [Accessed 15 Februari 2022].
- Makers Institue, 2018. *medium.com*. [Online] Available at: <https://medium.com/@makersinstitute/front-end-back-end-full-stack-apa-artinya-36e0f25e8142> [Accessed 15 Februari 2022].
- Marlina, Mansur & Dirga F, M., 2021. Aplikasi E-Learning Siswa SMK Berbasis Web. *Jurnal Sintaks Logika*.



**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Metamask, 2022. *metamask.io*. [Online]

Available at: <https://metamask.io/about/>

[Accessed 20 Februari 2022].

Noor, M. U., 2021. NFT (NON-FUNGIBLE TOKEN): MASA DEPAN ARSIP DIGITAL? ATAU HANYA SEKEDAR BUBBLE?. *Jurnal IAIN ponorogo*.

Nuraeni, N. & Astuti, P., 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Online (E-Commerce) Pada Toko Batik Pekalongan Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*.

opensea.io, n.d. [Online]

Available at: <https://opensea.io/>

[Accessed 22 April 2022].

Panjaitan, J. & Fernando, A., 2021. Perancangan Sistem E-reporting Menggunakan ReactJs dan Firebase. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, Volume 7.

Panjaitan, J. & Pakpahan, A. F., 2021. Perancangan Sistem E-Reporting Menggunakan ReactJS dan Firebase. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, p. Vol.7 No.1.

Pratama, R. Y., 2018. *Medium.com*. [Online]

Available at: [https://medium.com/codelabs-unikom/microservices-apaan-tuh-](https://medium.com/codelabs-unikom/microservices-apaan-tuh-b9f5d56e8848#:~:text=Microservices%20berarti%20membagi%20aplikasi%20menjadi,(bahasa%20pemrograman%2C%20dll).)

[b9f5d56e8848#:~:text=Microservices%20berarti%20membagi%20aplikasi%20menjadi,\(bahasa%20pemrograman%2C%20dll\).](https://medium.com/codelabs-unikom/microservices-apaan-tuh-b9f5d56e8848#:~:text=Microservices%20berarti%20membagi%20aplikasi%20menjadi,(bahasa%20pemrograman%2C%20dll).)

[Accessed 12 Februari 2022].

Rudi, S., 2020. IMPLEMENTASI DAN APLIKASI ELEARNING USER ACCEPTANCE TEST (UAT) TERHADAP APLIKASI E-LEARNING PADA MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 3 KOTA BANDA ACEH. *Jurnal reository ar-raniry*.

Safira, A. P., 2021. *Goldenfast.net*. [Online]

Available at: <https://www.goldenfast.net/blog/apa-itu-framework/>

[Accessed 15 Februari 2022].





## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

Safitri, L. A. & Dewa, C. B., 2020. Analisa Pengaruh Masa New Normal Pada Penjualan Online Melalui E-Commerce Shopee. *Jurnal Ekonomi Manajemen sumber Daya*, Volume Vol. 22, No. 2.

Sahi, A., 2020. APLIKASI TEST POTENSI AKADEMIK SELEKSI SARINGAN MASUK LP3I BERBASIS WEB ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER. *TEMATIK- Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*.

Sallaby, A. F. & Kanedi, I., 2020. Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Media Infotama* , pp. vol. 16, No. 1.

Saputra, A., Imamuddin, A. & Sukamto, P., 2020. RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM CASE STUDY: PT. X. *Jurnal Informatika dan Teknologi*, pp. 78-86.

Setiawan, I. & Rostianingsih, s., 2020. Aplikasi Sistem Informasi Administrasi Pada UD. Terang Jaya Abadi. *Jurnal Infra* .

Tansen, P., Sapna, M. & Awadhiya, K., 2019. A Review on Content Management System of Web Development. *International Journal of Computer Science Trends and Technology (IJCSST)*, 7(2).

Vercel, 2022. *nextjs.org*. [Online]  
Available at: <https://nextjs.org/learn/basics/create-nextjs-app>  
[Accessed 15 01 2022].

Wali, M. & Ahmad, L., 2018. Perancangan Access Open Journal System (AOJS) dengan menggunakan Framework Codeigniter dan ReactJs. *Jurnal JTJK*.

Wijaya, K., Supariyanto, R. & Istiawan, E., 2020. IMPLEMENTASI FRAMEWORK BOOTSTRAP DALAM PERANCANGAN SISTEM PENETIMAAN MAHASISWA BARU PADA SEKOLAH TINGGI ILMU TARBIYAH AL-QURAN AL-ITTIFAQIAH BERBASIS WEB. *Jurnal Sistem Informasi dan Kompetensi Akuntansi*.

Yani, A. & Saputra, B., 2018. Rancang Bangun sistem Informasi Evaluasi Siswa Dan Kehadiran Guru Berbasis Web. *Jurnal Petir*, Volume 11.

Yanti, S. N. & Rihyanti, E., 2021. Penerapan REST API untuk Sistem Informasi Film Secara Daring. *Jurnal Informatika Universitas Pamulang* .

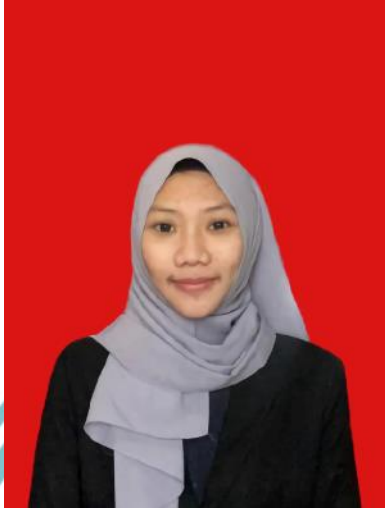


**Hak Cipta :**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Fikrullaily Uly Yachsyi



Lahir di Brebes, 11 April 2001. Lulus dari MI Al Mujahidin Kluwut tahun 2012. Kemudian melanjutkan sekolah pada MTs Al Hamid Jakarta Timur dan lulus pada tahun 2015. Setelah lulus, melanjutkan sekolah pada almamater yang sama yaitu MA Al Hamid Jakarta Timur dan lulus pada tahun 2018. Setelah lulus dari tingkat SMA, melanjutkan untuk kuliah di CCIT Fakultas Teknik Indonesia dengan program kerjasama Politeknik Negeri Jakarta. Pada tahun 2020, masa belajar di CCIT FTUI itu selesai dan saat ini melanjutkan masa belajar menuju jenjang sarjana di Politeknik Negeri Jakarta.

**POLITEKNIK  
NEGERI  
JAKARTA**





Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

LAMPIRAN

Lampiran I Transkrip Wawancara dengan APPBI

TRANSKRIP WAWANCARA	
Narasumber	Pak Agus Purwanto (APPBI)
Tanggal	14 Maret 2022
Jam	15:00 – 16:00 WIB
Tempat Wawancara	Google Meet
MATERI WAWANCARA	
<b>PENULIS</b>	<i>Apakah untuk join asosiasi ada syaratnya?</i>
<b>NARASUMBER</b>	Iya ada syarat untuk bisa join APPBI ini, syarat tersebut terlampir pada halaman website kami atau adik adik bisa buka link: <a href="https://bit.ly/daftarappbi">https://bit.ly/daftarappbi</a>
<b>PENULIS</b>	<i>Bagaimana tantangan yang dihadapi dalam memasarkan produk batik terutama di masa pandemi?</i>
<b>NARASUMBER</b>	Kami sebagai perajin batik sangat terdampak di masa pandemi ini. Siapa yang tidak? Saya pikir di semua sektor ekonomi pun terdampak karena adanya pandemi. Yang dulunya setiap bulannya bahkan mingguan diselenggarakan pameran batik, pada tahun 2020-2021 pameran tersebut hanya bisa dihitung oleh satu jari. Cara kami bertahan hidup salah satunya adalah memaksa transformasi ke era digital dimana kami sempat membuat aplikasi E-Commerce batik untuk asosiasi kami tetapi aplikasi tersebut tidak berjalan lama karena member kami yang kurang mengerti dalam pemakaian aplikasi tersebut.
<b>PENULIS</b>	<i>Bagaimana membedakan keunikan batik dalam setiap jenisnya?</i>



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumikan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

<b>NARASUMBER</b>	Batik itu memiliki motif dasar yang sudah menjadi acuan para pengrajin. Bisa dilihat motif tersebut itu biasanya namanya kawung, parang, mega mendung, sogan. Biasanya pengrajin itu melihat referensi dari pengrajin yang lainnya juga jadi walaupun mirip pasti bentuk penggambarannya tetap berbeda. Kadang ada juga pengrajin yang menggabungkan antara motif parang dan kawung dalam satu kain batik. Jadi tentunya bagaimana pun gambarnya kalo itu bukan batik sablon (cetak), batik akan selalu unik dan berbeda.
<b>PENULIS</b>	<i>Batik dibagi per daerah, untuk validasi bahwa batik tersebut milik daerah itu awalnya bagaimana?</i>
<b>NARASUMBER</b>	Pada awalnya itu karena dari nenek moyang mungkin. Misalnya nenek saya dulu karena dari Cirebon sering membuat motif mega mendung yang mana sudah dari dahulu terkenal dengan batik dari Cirebon. Jadi dulu setiap daerah memang mengeluarkan motif batiknya sendiri sendiri sesuai dengan yang dibuat oleh pendahulu sebelumnya. Sampai akhirnya dilanjutkan dan menjadi khas masing masing daerah.
<b>PENULIS</b>	<i>Apakah seluruh anggota asosiasi batik merupakan perajin batik?</i>
<b>NARASUMBER</b>	Iya, kami hanya menerima pengerajin dan pengusaha batik terutama batik tulis dan batik cap.
<b>PENULIS</b>	<i>Apakah bapak mempunyai database dari member - member APPBI?</i>
<b>NARASUMBER</b>	Untuk database kita ada, tetapi kita tidak mau menyebarkan secara cuma-cuma karena adanya data pribadi dari member kami yang kami proteksi. Tetapi jika adik-adik mau saya rekomendasikan beberapa orang untuk menjadi calon pengguna aplikasi adik nanti saya rekomendasikan melalui Whatsapp.



## Lampiran 2 Foto Wawancara dengan APPBI



© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta





- Hak Cipta :
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
  2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

Lampiran 3 Perhitungan dan Hasil UAT

No.	Pertanyaan	Nilai Responden (NR)					R = NR x Jumlah NR					Jml R dari 10 responden	Jml R / Responden	P = S / NR tertinggi x 100
		Sangat Tdk Setuju	Tdk Setuju	Cukup Setuju	Setuju	Sangat Setuju	1	2	3	4	5			
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5			
1	Apakah aplikasi batiqun mudah digunakan dan dipahami?			7	3		0	0	0	28	15	43	4.3	86%
2	Apakah aplikasi batiqun dapat membantu ekosistem/bisnis perajin batik?			1	5	4	0	0	3	20	20	43	4.3	86%
3	Apakah Error message pada aplikasi batiqun membantu anda dalam mengerjakan suatu tugas?			5	3	2	0	0	15	12	10	37	3.7	74%
4	Apakah menu, perintah, dan tampilan layar jelas bagi pengguna baru?			1	4	5	0	0	3	16	25	44	4.4	88%





Hak Cipta :  
 1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :  
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritikan atau tinjauan suatu masalah.  
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta  
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

© Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

5	Apakah sistem <i>blockchain</i> pada aplikasi batiqun jelas bagi pengguna baru?		1	7	2		0	2	21	8	0	31	3.1	62%
6	Apakah aplikasi batiqun mempunyai performa yang cepat?		1	3	5	1	0	2	9	20	5	36	3.6	72%
7	Apakah tampilan aplikasi batiqun nyaman untuk dipandang?			1	5	4	0	0	3	20	20	43	4.3	86%
8	Apakah terdapat kendala (bug) dalam fitur aplikasi batiqun?	5	3	2			5	6	6	0	0	17	1.7	34%
9	Apakah sudah memahami alur bisnis pada aplikasi batiqun?			3	4	3	0	0	9	16	15	40	4	80%
10	Apakah transaksi pada aplikasi batiqun mudah dilakukan?			3	3	4	0	0	9	12	20	41	4.1	82%

### Lampiran 4 Foto Testing – Mahasiswa Desain Grafis TGP PNJ



### Lampiran 5 Foto Testing – Pengusaha Batik Banyu Pekalongan dan Tim



## © Hak Cipta milik Politeknik Negeri Jakarta

### Hak Cipta :

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber :
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian , penulisan karya ilmiah, penulisan laporan, penulisan kritik atau tinjauan satu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar Politeknik Negeri Jakarta
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin Politeknik Negeri Jakarta

