

Pengenalan dan Pelatihan Penggunaan Website E-Commerce Bagi Masyarakat Desa Pecatu Melalui Kolaborasi INSTIKI dan BUMDes Catu Kwero Sedana

I Dewa Ayu Agung Tantri Pramawati^{1*}, I Kadek Budi Sandika², I Kadek Dwi Gandika Supartha³, Ni Putu Ayu Siska Wulantari⁴

^{1*,2,3,4} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia , Denpasar, Indonesia

^{1*}dwayutantripramawati@gmail.com, ²ikbsandika@instiki.ac.id, ³dwigandika@gmail.com,

⁴siskawulantari18@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:
Received Juni 2025
Accepted Juli 2025
Published Juli 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi pelaku UMKM untuk meningkatkan daya saing melalui pemanfaatan *e-commerce*. Desa Pecatu, Kabupaten Badung, Bali, memiliki potensi ekonomi lokal yang besar, namun strategi pemasaran masih bersifat konvensional. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen dan mahasiswa INSTIKI, masyarakat Desa Pecatu, khususnya BUMDes Catu Kwero Sedana, diberikan pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan website *e-commerce* berbasis WordPress. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan jangkauan pemasaran produk lokal melalui digitalisasi dan pelatihan teknis pengelolaan konten dan promosi daring. Metode yang digunakan bersifat partisipatif dan berbasis praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan masyarakat dalam mengelola toko online secara mandiri. Kegiatan ini juga menjadi media pembelajaran aplikatif bagi mahasiswa serta menjadi langkah awal dalam mendukung transformasi digital yang berkelanjutan di wilayah pedesaan..

Kata Kunci: *E-Commerce*, UMKM, pelatihan, pemasaran digital, website, pengabdian masyarakat

ABSTRACT

The rapid development of digital technology has opened up significant opportunities for MSMEs to enhance their competitiveness through e-commerce utilization. Pecatu Village, located in Badung Regency, Bali, possesses strong local economic potential, yet still relies on conventional marketing strategies. Through a community service program carried out by lecturers and students of INSTIKI, the community—particularly the Catu Kwero Sedana Village-Owned Enterprise (BUMDes)—was given training and assistance in using a WordPress-based e-commerce website. This activity aimed to expand the marketing reach of local products through digitalization and technical training in content management and online promotion. The method employed was participatory and hands-on, allowing participants to learn actively and contextually. The results

showed an improvement in the community's understanding and ability to manage online stores independently. This program also served as a practical learning opportunity for students and as an initial step toward supporting sustainable digital transformation in rural areas.

Keywords: E-Commerce, Training, Website, Digital Literacy, BUMDes, INSTIKI

©2025 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](#)

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor ekonomi dan perdagangan. Di era digital saat ini, penggunaan platform e-commerce telah menjadi salah satu strategi penting dalam memperluas pasar dan meningkatkan daya saing produk, khususnya bagi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah (UMKM) (Nadhila Sudiyono et al., 2024).

Desa Pecatu, yang terletak di Kecamatan Kuta Selatan, Kabupaten Badung, Bali, memiliki potensi ekonomi yang cukup besar, baik dari sektor pariwisata maupun produk lokal (Arif Handiwibowo et al., 2024). BUMDes *Catu Kweru Sedana* sebagai badan usaha milik desa memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui pengelolaan dan pemasaran produk masyarakat (Kurniawansyah & Syafruddin, 2022). Namun demikian, proses pemasaran yang masih bersifat konvensional menjadi tantangan tersendiri bagi BUMDes dalam menjangkau pasar yang lebih luas. Oleh karena itu, diperlukan upaya transformasi digital yang mampu mengintegrasikan teknologi dengan kegiatan ekonomi masyarakat (Ingriana et al., 2024).

INSTIKI sebagai institusi pendidikan tinggi memiliki peran strategis dalam menjembatani kebutuhan masyarakat terhadap teknologi melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat (Perceka et al., 2023). Melalui kolaborasi antara dosen dan mahasiswa, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memperkenalkan dan melatih masyarakat Desa Pecatu dalam penggunaan website e-commerce sebagai media pemasaran digital (Eka Putrisari Sabarwo et al., 2024). Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan jangkauan pemasaran produk (Purwati et al., 2024).

Kegiatan ini mencakup beberapa tahapan, mulai dari observasi dan identifikasi kebutuhan, pengembangan website berbasis WordPress, hingga pelatihan langsung kepada peserta mengenai pengelolaan konten produk, fitur transaksi, dan strategi promosi melalui media sosial (Wiwi et al., 2025). Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dengan metode praktik langsung, agar peserta dapat belajar secara aktif dan kontekstual sesuai kebutuhan lokal (Caren Rorimpandey et al., 2021).

Pengabdian ini tidak hanya memberikan solusi praktis bagi masalah pemasaran digital tetapi juga menjadi sarana pembelajaran bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu teknologi informasi secara nyata di lapangan. Diharapkan, melalui kegiatan ini, masyarakat Desa Pecatu mampu mengembangkan kapasitasnya dalam memanfaatkan teknologi digital, serta meningkatkan keberlanjutan usaha ekonomi desa melalui platform e-commerce yang telah dibangun (Kolang et al., 2022).

Dengan adanya dukungan dan kolaborasi dari berbagai pihak, kegiatan ini diharapkan menjadi langkah awal menuju transformasi digital yang lebih luas dan berkelanjutan di lingkungan pedesaan, khususnya melalui pemberdayaan lembaga desa seperti BUMDes dalam menghadapi tantangan ekonomi modern (Rif'an & Yuninda, 2023).

2. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam tiga tahapan utama:

1. **Sosialisasi Awal dan Pengenalan Konsep E-Commerce**

Kegiatan dimulai dengan penyuluhan kepada pengurus BUMDes dan 10 UMKM yang bekerja sama dengan Bmengenai manfaat e-commerce, contoh bertransaksi, penggunaannya, dan prospek pemasaran digital.(Zainuddin et al., 2025)

2. **Pelatihan Teknis dan Praktik Langsung**

Pelatihan difokuskan pada penggunaan dasar website:

Cara login dan mengelola dashboard, Mengunggah produk, menambah deskripsi dan harga, Mengelola pesanan dan menjawab pertanyaan konsumen, Menyebarkan tautan toko ke media sosial.

3. **Survei Usability: Mengukur 5 variabel usability melalui kuesioner dengan 10 Responde, Analisis Data , dan Penarikan Kesimpulan.**

Metode pelatihan menggunakan pendekatan hands-on dan simulasi langsung agar peserta lebih mudah memahami penggunaan platform digital.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan PKM

Sumber: Penulis, 2024

3. Hasil dan Pembahasan

Tabel 1. Jadwal kegiatan PKM

No	Tanggal	Kegiatan
1	28 November 2024	Mahasiswa mengirimkan wa ke customer dari list BUMDes sebanyak 50 customer dalam 1
2	2 Desember 2024	Dilanjutkan dengan iklan di Instagram bahwa E-Commerce sudah bisa digunakan bertransaksi

3	7 Desember 2024	Mahasiswa mulai ke customer untuk menginformasikan dan mencoba bertransaksi membeli minyak goreng melalui e-commerce https://BUMDes-pecatu.id/
---	-----------------	--

Sosialisasi Awal dan Pengenalan Konsep *E-Commerce*

Pada tanggal 28 November 2024, mahasiswa melaksanakan kegiatan komunikasi langsung dengan pelanggan dengan mengirimkan pesan WhatsApp kepada 50 customer yang tercantum dalam daftar pelanggan BUMDes. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan keberadaan website e-commerce yang telah dikembangkan, sekaligus menginformasikan produk-produk unggulan BUMDes yang kini dapat diakses secara daring. (Rif'an & Yuninda, 2023)



Gambar 1. *E-commerce* BUMDes <https://BUMDes-pecatu.id/>

Pada tanggal 2 Desember 2024, kegiatan dilanjutkan dengan publikasi melalui media sosial berupa unggahan iklan di akun Instagram resmi BUMDes. Iklan tersebut bertujuan untuk menginformasikan kepada masyarakat bahwa website *e-commerce* yang dikembangkan telah aktif dan dapat digunakan untuk melakukan transaksi pembelian produk secara *online*.

Pada tanggal 7 Desember 2024, mahasiswa mulai melakukan kunjungan langsung ke beberapa customer untuk memberikan informasi sekaligus mendampingi proses uji coba transaksi pembelian produk melalui website e-commerce <https://BUMDes-pecatu.id/>. Produk yang dicoba dalam transaksi tersebut adalah minyak goreng, sebagai bagian dari simulasi penggunaan platform oleh masyarakat secara langsung.



Gambar 2. Postingan *Instagram*

2. Pelatihan Teknis dan Praktik Langsung

		
WARUNG ARDANA	*GA WARUNG*	*WARUNG SUPUTRA*
		
WARUNG PAK SUTAMA	WARUNG BU INTAN ULUWATU	*WR SUMBER REJEKI*
		
WARUNG BU SULASTRI	WARUNG BU LENDRI	WARUNG JEFFRY*
		
WARUNG BU SANTI		

Gambar 3. UMKM yang sudah dikunjungi Untuk mencoba bertransaksi di website e-commerce <https://BUMDes-pecatu.id>

3. Analisi Hasil Survey

Tabel 2. Learnability

Responden	Learnability (Apakah tampilan antarmuka website Bumdes mudah dikenali) Q1	Learnability (Apakah website Bumdes mudah dioperasikan?) Q2	Learnability (Apakah tampilan warna pada website Bumdes nyaman dilihat dan tidak membosankan ?) Q3	Learnability (Apakah tampilan menu dalam website Bumdes mudah dikenali?) Q4	Learnability (Apakah informasi dalam website Bumdes mudah dicari?) Q5	Learnability (Apakah tulisan pada website Bumdes mudah dibaca?) Q6	Learnability (Apakah website Bumdes mudah di akses?) Q7	Learnability (Apakah simbol, ikon dan gambar yang ada mudah dipahami?) Q8	Learnability (Apakah mudah mengakses informasi yang ditawarkan?) Q9	Learnability (Apakah fungsi yang ditawarkan sesuai dengan tujuan aplikasi? Q10	Learnability (Apakah transaksi pembayaran yang tersedia mudah diakses?) Q11	Learnability (Apakah keamanan aplikasi sudah terjamin?) Q12	Learnability (Apakah menu dan tampilan website Bumdes mudah diingat?) Q13
slamet puji handoko	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Ketut Utama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made karmin	4	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5
fanus	4	3	3	3	3	3	4	4	2	3	4	5	5
i made Sariani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made sajaya wiadnyana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i nyoman sumantara	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
rein	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i wayan kartika	5	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
ni made suwiti	4	4	5	4	3	4	4	5	4	5	4	4	5
oka	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	5	5	5
Rata-rata pervariabel	4.52												

Tabel 3. Memorability (Mudah Diingat)

Responden	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah tampilan antarmuka website Bumdes mudah dikenali) Q1	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah website Bumdes mudah dioperasikan?) Q2	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah tampilan warna pada website Bumdes nyaman dilihat dan tidak membosankan ?) Q3	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah tampilan menu dalam website Bumdes mudah dikenali?) Q4	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah informasi dalam website Bumdes mudah dicari?) Q5	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah tulisan pada website Bumdes mudah dibaca?) Q6	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah website Bumdes mudah di akses?) Q7	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah simbol, ikon dan gambar yang ada mudah dipahami?) Q8	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah mudah mengakses informasi yang ditawarkan?) Q9	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah fungsi yang ditawarkan sesuai dengan tujuan aplikasi? Q10	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah transaksi pembayaran yang tersedia mudah diakses?) Q11	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah keamanan aplikasi sudah terjamin?) Q12	Efisiensi (Cepat Digunakan) (Apakah menu dan tampilan website Bumdes mudah diingat?) Q13
slamet puji handoko	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Ketut Utama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made karmin	5	4	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5
fanus	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	5	5	5
i made Sariani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made sajaya wiadnyana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i nyoman sumantara	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
rein	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i wayan kartika	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
ni made suwiti	4	4	4	3	4	4	4	4	4	5	3	4	5
oka	5	5	4	4	5	4	4	5	5	5	5	5	5
Rata-rata pervariabel	4.52												

Tabel 4. Error (Kemudahan Memulihkan Website)

Responden	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah tampilan antarmuka website Bumdes mudah dikenali) Q1	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah website Bumdes mudah dioperasikan?) Q2	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah tampilan warna pada website Bumdes nyaman dilihat dan tidak membosankan ?) Q3	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah tampilan menu dalam website Bumdes mudah dikenali?) Q4	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah informasi dalam website Bumdes mudah dicari?) Q5	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah tulisan pada website Bumdes mudah dibaca?) Q6	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah website Bumdes mudah di akses?) Q7	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah simbol, ikon dan gambar yang ada mudah dipahami?) Q8	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah mudah mengakses informasi yang ditawarkan?) Q9	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah fungsi yang ditawarkan sesuai dengan tujuan aplikasi? Q10	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah transaksi pembayaran yang tersedia mudah diakses?) Q11	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah keamanan aplikasi sudah terjamin?) Q12	Memorability (Mudah Diingat) (Apakah menu dan tampilan website Bumdes mudah diingat?) Q13
slamet puji handoko	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Ketut Utama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made karmin	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5
fanus	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	5	5	5
i made Sariani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made sajaya wiadnyana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i nyoman sumantara	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
rein	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i wayan kartika	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
ni made suwiti	3	3	4	3	4	4	4	5	4	3	5	3	5
oka	5	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5	5	5
Rata-rata pervariabel	4.5												

Tabel 5. Error (Kemudahan Memulihkan Website)

Responden	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah tampilan antarmuka website Bumdes mudah dikenali) Q1	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah website Bumdes mudah dioperasikan?) Q2	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah tampilan warna pada website Bumdes nyaman dilihat dan tidak membosankan?) Q3	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah tampilan menu dalam website Bumdes mudah dikenali?) Q4	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah informasi dalam website Bumdes mudah dicari?) Q5	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah tulisan pada website Bumdes mudah dibaca?) Q6	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah website Bumdes mudah diakses?) Q7	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah simbol, ikon dan gambar yang ada mudah dipahami?) Q8	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah mudah mengakses informasi yang ditawarkan?) Q9	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah fungsi yang ditawarkan sesuai dengan tujuan aplikasi?) Q10	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah transaksi pembayaran yang tersedia mudah diakses?) Q11	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah keamanan aplikasi sudah terjamin?) Q12	Error (Kemudahan Memulihkan Website) (Apakah menu dan tampilan website Bumdes mudah diingat?) Q13
slamet puji handoko	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
I Ketut Utama	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
made karmin	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5
fanus	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	5	5	5
i made Sariani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made sajaya wiadnyana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i nyoman sumantara	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
rein	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i wayan kartika	3	3	4	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3
ni made suwiti	3	5	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3
oka	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
Rata-rata pervariabel	3.58												

Tabel 6. Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website)

Responden	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah tampilan antarmuka website Bumdes mudah dikenali) Q1	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah website Bumdes mudah dioperasikan?) Q2	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah tampilan warna pada website Bumdes nyaman dilihat dan tidak membosankan?) Q3	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah tampilan menu dalam website Bumdes mudah dikenali?) Q4	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah informasi dalam website Bumdes mudah dicari?) Q5	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah tulisan pada website Bumdes mudah dibaca?) Q6	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah website Bumdes mudah diakses?) Q7	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah simbol, ikon dan gambar yang ada mudah dipahami?) Q8	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah mudah mengakses informasi yang ditawarkan?) Q9	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah fungsi yang ditawarkan sesuai dengan tujuan aplikasi?) Q10	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah transaksi pembayaran yang tersedia mudah diakses?) Q11	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah keamanan aplikasi sudah terjamin?) Q12	Satisfaction (Kepuasan Pengguna Website) (Apakah menu dan tampilan website Bumdes mudah diingat?) Q13
slamet puji handoko	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
I Ketut Utama	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made karmin	5	5	5	5	5	3	4	5	5	5	4	4	5
fanus	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	5	5	5
i made Sariani	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
made sajaya wiadnyana	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i nyoman sumantara	5	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
rein	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
i wayan kartika	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4
ni made suwiti	4	5	5	5	5	3	5	5	5	5	4	5	5
oka	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
Rata-rata pervariabel	4.61												

Interpretasi menggunakan skala:

4.20 – 5.00 = Sangat Baik

3.40 – 4.19 = Baik

2.60 – 3.39 = Cukup

1.80 – 2.59 = Kurang

1.00 – 1.79 = Sangat Kurang

Tabel 7. Rata-Rata Tiap Variabel (Keseluruhan)

Variabel	Rata-rata	Interpretasi
Learnability	4.52	Sangat Baik
Efisiensi	4.52	Sangat Baik
Memorability	4.50	Sangat Baik
Error	3.58	Baik
Satisfaction	4.61	Sangat Baik

4. Pembahasan dan Interpretasi Hasil

Berdasarkan hasil rata-rata skor dari lima dimensi usability, dapat disimpulkan bahwa secara umum website atau aplikasi yang diuji memiliki tingkat kegunaan (usability) yang sangat baik. Dimensi *Learnability*, *Efisiensi*, dan *Memorability* masing-masing memperoleh skor rata-rata di atas 4.5, yang menunjukkan bahwa pengguna merasa sangat terbantu dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi ini.

Learnability dengan skor rata-rata 4.52 menunjukkan bahwa pengguna dapat dengan cepat memahami cara kerja website sejak pertama kali digunakan. Hal ini sangat penting dalam konteks masyarakat umum, terutama pengguna dengan tingkat literasi digital yang bervariasi. Antarmuka yang intuitif dan struktur navigasi yang jelas menjadi indikator kuat bahwa website ini dirancang dengan memperhatikan kemudahan pembelajaran bagi pengguna baru.

Efisiensi yang juga memperoleh skor rata-rata 4.52 memperkuat temuan sebelumnya, bahwa setelah pengguna memahami sistem, mereka dapat melakukan tugas-tugas secara cepat dan efektif. Proses pencarian produk, akses ke informasi, hingga proses transaksi digital dinilai tidak memerlukan waktu yang lama atau prosedur yang rumit. Efisiensi yang tinggi mendukung kenyamanan pengguna dalam mengakses layanan digital, khususnya dalam lingkungan desa yang mungkin memiliki keterbatasan waktu dan akses perangkat.

Memorability memperoleh skor 4.50, yang berarti pengguna merasa bahwa mereka dapat kembali menggunakan website setelah tidak mengaksesnya untuk beberapa waktu tanpa perlu mengulang proses belajar dari awal. Hal ini menunjukkan bahwa tampilan visual, susunan menu, dan alur navigasi cukup konsisten dan mudah diingat, yang merupakan elemen penting dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif dan berkelanjutan.

Dimensi *Satisfaction* mendapatkan skor tertinggi sebesar 4.61. Ini menandakan bahwa secara umum pengguna merasa sangat puas dengan performa dan pengalaman yang diberikan oleh website. Kepuasan ini bisa muncul dari berbagai faktor seperti kecepatan akses, desain tampilan yang menarik, kemudahan proses transaksi, serta rasa percaya terhadap sistem yang digunakan. Kepuasan pengguna menjadi indikator utama dalam mengukur keberhasilan sistem informasi, terutama dalam konteks pengabdian kepada masyarakat, di mana keberterimaan teknologi menjadi tolok ukur penting.

Namun demikian, masih terdapat satu dimensi yang perlu mendapatkan perhatian khusus, yaitu *Error*, yang memiliki skor terendah yaitu 3.58. Meskipun skor ini masih dalam kategori "baik", namun jauh di bawah dimensi lainnya. Nilai ini menunjukkan bahwa pengguna masih mengalami kesulitan ketika terjadi kesalahan, baik dari sisi sistem (misalnya *error* saat input data) maupun dari pengguna (misalnya salah klik tombol). Kemampuan sistem untuk membantu pengguna memulihkan kesalahan, memberikan panduan perbaikan, atau menunjukkan pesan kesalahan yang jelas, perlu ditingkatkan agar tidak mengganggu pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Secara keseluruhan, hasil ini memberikan gambaran bahwa *website e-commerce* yang telah dikembangkan dapat diterima dengan baik oleh pengguna, terutama dari sisi kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, dan kepuasan layanan. Namun, diperlukan evaluasi lebih lanjut dan perbaikan pada sistem penanganan *error* agar seluruh aspek *usability* dapat terpenuhi secara optimal. Hasil ini juga memberikan rekomendasi penting bagi pengembang dan pengelola website agar secara berkala melakukan uji coba, menerima masukan pengguna, dan meningkatkan fitur-fitur yang mendukung *user experience* secara menyeluruh.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap lima dimensi *usability*, yaitu *Learnability*, Efisiensi, *Memorability*, *Error*, dan *Satisfaction*, dapat disimpulkan bahwa website *e-commerce* yang dikembangkan secara umum telah memenuhi standar kegunaan dengan baik. Dimensi *Learnability* (4.52), Efisiensi (4.52), dan *Memorability* (4.50) menunjukkan bahwa website sangat mudah dipahami, cepat digunakan, dan mudah diingat oleh pengguna. Tingginya skor *Satisfaction* (4.61) juga mencerminkan tingkat kepuasan pengguna yang sangat tinggi terhadap pengalaman penggunaan secara keseluruhan. Namun demikian, dimensi *Error* memperoleh skor terendah yaitu 3.58, yang menandakan masih adanya kendala dalam proses pemulihan ketika terjadi kesalahan sistem atau kesalahan penggunaan. Hal ini menunjukkan perlunya perhatian lebih pada aspek panduan, notifikasi kesalahan, dan sistem bantuan bagi pengguna. Secara keseluruhan, website ini telah memberikan kontribusi positif terhadap digitalisasi layanan, khususnya dalam konteks pemberdayaan ekonomi desa melalui *e-commerce*.

Daftar Pustaka

- Arif Handiwibowo, G., Widi Bhawika, G., Isnaisi, F., Nadlifatin, R., Setiawan, E., Bayu Baskara, D., & Suteja Putra, P. (2024). Pengembangan Platform Knowledge Management Dan E-Commerce Untuk Pemberdayaan Desa (Studi Kasus Website ADIDES). In *Journal Of Community Service* (Vol. 8, Issue 2). <https://ejournal.stiedewantara.ac.id/index.php/COMVICE/article/view/1316>
- Caren Rorimpandey, G., Mewengkang, A., & Oktavianus Mumpel, S. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN E-COMMERCE BUMDES. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Vol. 1).
- Eka Putrisari Sabarwo, S., Rahayu, L., Ratu Yulia Ningrum, N., Nur Alif Risqi, P., & Sasabilla Hadi, A. (2024). OPTIMALISASI KINERJA E-COMMERCE DI ERA INDUSTRI 4.0 MENUJU SOCIETY 5.0. <https://ebfelepma.ums.ac.id/2024/>
- Ingriana, A., Chondro, J., & Rolando, B. (2024). TRANSFORMASI DIGITAL MODEL BISNIS KREATIF: PERAN SENTRAL E-COMMERCE DAN INOVASI TEKNOLOGI DI INDONESIA (Vol. 1, Issue 1). <https://journal.dinamikapublika.id/index.php/JUMDER>
- Komang, N., Aprilyana, B., Wulandari, N. T., Najwa, N. P., & Ramanti, K. (2022). SENYUM DESA: STRATEGI PENGEMBANGAN INDUSTRI BERBASIS E-COMMERCE UNTUK MENGEMBANGKAN EKONOMI DESA DAN OPTIMALISASI BUMDES DI DESA TEGAL JADI.
- Kurniawansyah, & Syafruddin. (2022). SOSIALISASI PEMANFAATAN E-COMMERCE PADA BADAN USAHA MILIK DESA (BUMDes) SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KESEJAHTERAAN MASYARAKAT DI DESA ORONG BAWA KABUPATEN SUMBAWA. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 2, Issue 3). https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index
- Nadhila Sudiyono, R., Wahyuni Asnaini, S., Agistiawati, E., Mariyanah, S., Asbari, M., Novitasari, D., Fajriyah, N., Widodo, A., Lusianna Sitorus, S., Arif Kurniawan, M., Fuadi, A., Rasyi Radita, F., Fitri, A., Johan, M., Tarulita Pebrina, E., Rahmawati, Y., Hulu, P., Wahid Imam Shobihi, A., Kabir, A., & Hartati, R. (2024). *Niswantara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan dan Pendampingan Digital Marketing Bagi Usaha*

- Kecil dan Menengah Serta Penyerahan Bantuan Teknik Bank Sampah di Bumdes Serdang Tirta Kencana.*
- Zainuddin, A., Magfiroh, I. S., Setyawati, K., & Rahman, R. Y. (2025). *Edukasi Pemasaran Digital pada Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) di Desa Balung Lor Kecamatan Balung Kabupaten Jember*. <https://doi.org/10.56190/jat.v4i2.77>
- Perceka, J., Fatimah, G. S., Turyandi, I., & Undang, G. (2023). *Pemanfaatan E-commerce Sebagai Media Strategi Pemasaran Badan Usaha Milik Desa (BUMDes) Silih Wangi* (Vol. 01, Issue 1).
- Purwati, N., Wahyudi, T., Syukron, A., & Muningsih, E. (2024). *DIGITALISASI PRODUK BUMDES BERBASIS E-KATALOG SEBAGAI STRATEGI PROMOSI YANG BERDAYA SAING*. 8(5), 5174–5181. <https://doi.org/10.31764/jmm.v8i5.26624>
- Rif'an, M., & Yuninda, H. (2023). *RANCANG BANGUN APLIKASI MARKETPLACE "SHOPDES" DI BUMDES BOJONG KONENG, BABAKAN MADANG, BOGOR JAWA BARAT*. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2023, 2023*. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Wiwi, M. H., Awaluddin, M., & Fazrun, M. (2025). *Peningkatan Kompetensi Digital IMM Kota Baubau melalui Sosialisasi Penggunaan Halaman Admin Website Company Profile*. *Room of Civil Society Development*, 4(2), 340–350. <https://doi.org/10.59110/rcsd.591>