
Desain Sistem Informasi Pemasaran Produk Agroindustri Berbasis Website Edukasi Pada Gapoktan Minggirsari Blitar

Design of Marketing Information System Agroindustrial Products Based on Educational Website in Gapoktan Minggirsari Blitar

G. W. Wirayuda, I Wayan Arnata*, I Ketut Satriawan

Program Studi Teknologi Industri, Fakultas Teknologi Pertanian, Universitas Udayana, Badung, Bali, Indonesia

*email: arnata@unud.ac.id

Abstract

The rapid development of technology in the modern era has not been utilized by farmers so there is an economic gap caused by the length of the supply chain. The result is a significant difference in prices of agro-industrial commodities at the farmer and market levels. Meanwhile, farmers' low interest in reading results in limited knowledge they have to access market information and process agricultural products that increase value economic. The aim of the research is to design a sales and education system as well as produce a website for marketing agro-industry products based on an educational website that is good enough to be accepted by users. The research was carried out in several stages, problem identification, building the website using the waterfall method, testing the website using the blackbox method, making questionnaires based on the user acceptance test (UAT), validity and reliability tests, distributing website acceptance questionnaires by users based on the user acceptance test (UAT). and data processing. The results of research to get website design which is a combination of sales and education systems in one website that is already running well by getting a 100 percent score when tested internally using the blackbox method. Website acceptance test by users using the user acceptance test (UAT) method results in a design factor of 77.86%, a content factor of 78.75%, and a usability factor of 78.24%. The total test for the entire website gets a score of 78.2% and is included in the good category and can be well accepted and applied in society.

Keywords: farmer, blackbox, user acceptance test (UAT), website, technology.

Abstrak

Berkembangnya teknologi dengan pesat di era-modern belum dimanfaatkan oleh petani sehingga terjadi kesenjangan ekonomi yang diakibatkan panjangnya rantai pasok distribusi atau penjualan. Hasilnya terjadi perbedaan harga komoditas agroindustri yang signifikan di tingkat petani dan pasar. Sementara itu, minat baca petani yang kurang mengakibatkan terbatasnya pengetahuan yang mereka miliki untuk mengakses informai pasar serta mengolah hasil pertanian agar nilai ekonomis bertambah. Tujuan penelitian untuk mendesain sistem penjualan dan edukasi serta menghasilkan website pemasaran produk agroindustri berbasis website edukasi baik sehingga dapat diterima oleh user. Penelitian dilakukan dengan beberapa tahapan yakni, identifikasi masalah, perancangan website dengan metode *waterfall*, pengujian *website* dengan metode *blackbox*, pembuatan kuesioner berbasis *user acceptance test (UAT)*, uji validitas dan reliabilitas, penyebaran kuesioner penerimaan *website* oleh *user* berbasis *user acceptance test (UAT)* dan pengolahan data. Hasil penelitian mendapatkan desain *website* yang merupakan kombinasi dari sistem penjualan dan edukasi dalam satu *website* yang sudah berjalan dengan baik dengan mendapatkan hasil nilai 100 persen ketika diuji internal dengan metode *blackbox*. Uji penerimaan *website* oleh *user* dengan metode *user acceptance test (UAT)* mendapatkan hasil faktor desain 77,86%, faktor konten 78,75%, dan faktor usability 78,24%. Total uji keseluruhan *website* mendapatkan angka 78,2% dan termasuk dalam kategori baik dan dapat diterima dan diterapkan di masyarakat secara baik.

Kata kunci: Petani, *blackbox*, *user acceptance test (UAT)*, *website*, teknologi

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan kemajuan kehidupan selalu berjalan beriringan secara menyeluruh. Hal ini diakibatkan oleh pergeseran pola perdagangan dan pola konsumsi masyarakat (Regmi dan Dyck, 2001). Terjadinya pergeseran pola perilaku menimbulkan gaya hidup praktis dalam masyarakat modern,

menjadikan *e-commerce* pilihan berbelanja masyarakat modern. Perubahan pola perilaku menjadi praktis ini belum diimbangi dengan naiknya minat literasi masyarakat Indonesia, menurut data yang dirilis UNESCO pada situs KOMINFO pada tahun 2017 menempatkan Indonesia pada peringkat 60 dari 61 negara dengan kategori minat membaca (Devega, 2017). Gapoktan merupakan singkatan dari

gabungan kelompok tani. Gapoktan sendiri dibentuk oleh pemerintah dengan tujuan memfasilitasi kegiatan-kegiatan pertanian dari sektor permodalan hingga pengolahan hasil pertanian (Departemen Pertanian, 2007). Permasalahan pertama yang dihadapi Gapoktan Minggirsari adalah alternatif pemasaran yang dipilih. Beberapa alternatif memiliki kekurangan seperti, biaya transportasi yang lebih banyak, sulitnya mendapat pelanggan jika di bawa ke perkotaan, dan jika menjualnya kepada tengkulak maka keuntungan yang diperoleh cenderung sedikit atau tidak diharapkan (Ahmad, 2018). Untuk mengatasi kekurangan sistem yang berjalan maka dibuatlah sistem baru yang relevan dengan perkembangan jaman yakni *e-commerce*. *E-commerce* merupakan salah satu penggunaan teknologi internet dalam proses transaksi bisnis (Strauss, 2009). Menurut Putra (2022) *e-commerce* membuat produsen dapat menjangkau konsumen yang berlokasi jauh sekalipun dengan rantai pasok yang lebih singkat. Permasalahan kedua di Gapoktan Minggirsari yakni kurangnya pengolahan produk agroindustri sebelum dijual sehingga tidak ada penambahan nilai ekonomis yang diakibatkan kurangnya pengetahuan para petani di Gapoktan Minggirsari. Minimnya literasi para petani menjadi faktor utama. Ini sama seperti penelitian yang dilakukan oleh Yulida (2017) yang menyatakan tingkat literasi petani berada di level *basic*. Menurut Sudiharta (2014) taraf pendidikan yang tinggi dapat menurunkan kemiskinan serta memiliki minat baca yang tinggi. Untuk meningkatkan minat baca petani di era-modern dibutuhkan suatu media yang relevan, salah satunya adalah *website* edukasi dengan *user*

interface yang menarik (Hamzah, 2012). Menurut Tajudin (2015) educational *website* atau *website* edukasi merupakan *website* pendidikan sebagai sarana personalisasi hubungan antara pusat dan komunitas agar dapat saling berkomunikasi dan menyebarkan informasi yang berkaitan dengan pendidikan secara luas. Berdasarkan permasalahan tersebut maka penelitian ini memiliki dua tujuan yaitu, mendesain sistem penjualan dan edukasi *website* terbaik pada Gapoktan Minggirsari dan mendesain *user interface website* terbaik pada Gapoktan Minggirsari.

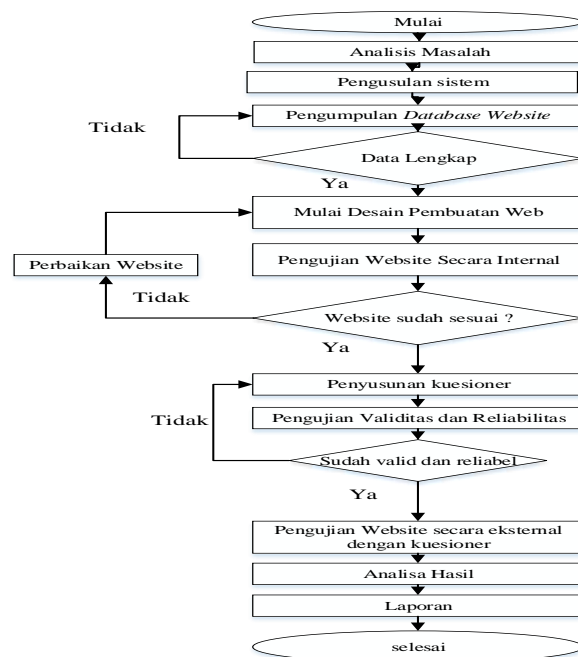
METODE

Waktu dan Tempat

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan di Gapoktan Minggirsari yang terletak di Desa Minggirsari Blitar timur, Kabupaten Blitar pada 1 November 2022 sampai 15 Desember 2022 dan pengolahan data dilakukan di Laboratorium Teknik dan Manajemen Industri Fakultas Teknologi Pertanian Universitas Udayana pada 1 Januari 2023 hingga 1 Februari 2023.

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian pada penelitian ini meliputi: 1) analisis masalah, 2) pengusulan sistem, 3) pembuatan website, 4) uji internal website, 5) penyusunan kuesioner, 6) uji validitas dan reliabilitas, dan 7) pengolahan data. Masing-masing dari tahapan penelitian ditunjukkan oleh Gambar 1 dan di uraikan sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian Desain Sistem Informasi Pemasaran Produk Agroindustri Berbasis *Website* Edukasi Pada Gapoktan Minggirsari Blitar.

Analisis masalah

Analisis masalah merupakan proses mengamati suatu masalah untuk nantinya dipecahkan atau dicari jalan keluarnya (problem solving). Metode yang digunakan oleh peneliti untuk menganalisis masalah dalam penelitian ini meliputi: Observasi, Studi pustaka dan Wawancara (Andi, 2011).

Sistem yang diusulkan

Sistem transaksi dan edukasi yang diusulkan merupakan perbaikan dari sistem yang sudah ada dan nantinya akan digunakan pada platform yang baru. Sistem yang diusulkan didasarkan dari hasil analisis masalah yang telah dilakukan.

Pembuatan website

Menurut Ganguly (2010) pembuatan *website* dalam sebuah sistem informasi perlu diperhatikan agar informasi yang disampaikan oleh sistem bisa diterima dengan baik oleh pengguna. Perancangan sistem *website* menggunakan metode waterfall yakni metode sistematis pada pengembangan software yang meliputi: tahap kebutuhan sistem, tahap analisis, desain, pengkodean, pengujian dan pemeliharaan (Sommerville, 2011).

Uji Internal website

Uji internal *website* merupakan tahap pengujian yang dilakukan secara internal terhadap *website* yang telah dirancang sebelum dirilis. Metode yang digunakan dalam uji internal sistem *website* ini mengacu pada penelitian yang dilakukan Putra (2022) dengan menggunakan metode *blackbox*.

Penyusunan kuesioner

Kuisisioner disusun berdasarkan studi pustaka yang telah dilakukan pada penelitian sebelumnya dengan topik terkait dan relevan, baik itu dari skripsi, maupun jurnal dengan menggunakan skala Likert dengan skala nilai 1 sampai 5 dan dengan sedikit modifikasi pada pertanyaan agar relevan dengan penelitian.

Uji Validitas dan Reliabilitas

Reliabilitas tes digunakan untuk mengetahui tingkat reliabilitas variabel penilaian pada kuisisioner. Reliabilitas dihitung menggunakan metode cornbatch alpha yang memiliki kategori nilai koefisien reliabilitas (ri). Atribut pada kuisisioner dikatakan reliabel dengan acuan, jika nilai koefisien reliabilitas atribut melebihi 0,7. Validitas tes digunakan untuk mengetahui validitas atribut pada kuisisioner, sehingga jika atribut dinyatakan valid, maka atribut yang valid dapat digunakan pada kuisisioner. Validitas atribut diidentifikasi dengan menghitung signifikansi hasil hitung korelasi pearson

menggunakan uji-t, kemudian membandingkan nilai t-hitung terhadap t-tabel dengan taraf signifikansi 0.05. Jika t-hitung lebih dari t-tabel maka atribut dapat dinyatakan valid.

Pengolahan data

Pengolahan data pada penelitian ini terbagi menjadi dua yakni pengolahan data kuesioner per sub menu kuesioner yang mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Putra (2022) dan pengolahan data kuesioner secara keseluruhan yang mengacu pada penelitian yang dilakukan oleh Fahmi (2019). Pengolahan data kuesioner pada penelitian ini menggunakan aplikasi *microsoft excel* 2016.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Transaksi dan Edukasi.

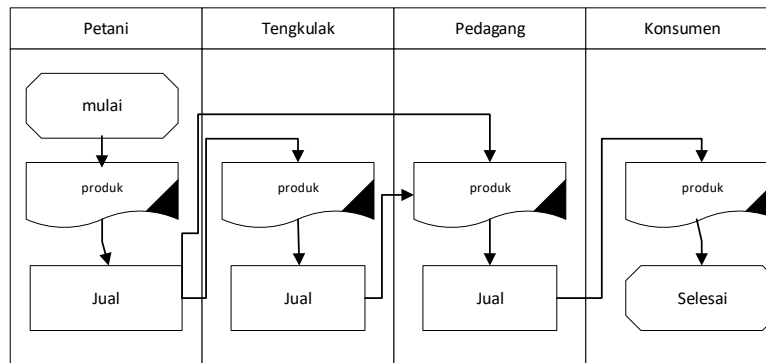
Analisis sistem transaksi di gapoktan minggirsari dan website lain

Analisis sistem transaksi berisi gambaran tentang sistem transaksi yang sedang berjalan di Gapoktan Minggirsari dan website lain sehingga analisis kekurangan dan kelebihan dari sistem tersebut dapat diketahui untuk merancang sistem baru. Alur sistem transaksi yang digunakan petani di Gapoktan Minggirsari ditunjukkan oleh flowmap diagram pada Gambar 2. Flowmap menunjukkan bahwa petani menjual produk mereka menggunakan jasa tengkulak dan pedagang sebelum produk mereka sampai kepada konsumen sehingga tercipta rantai pasok yang cukup panjang.

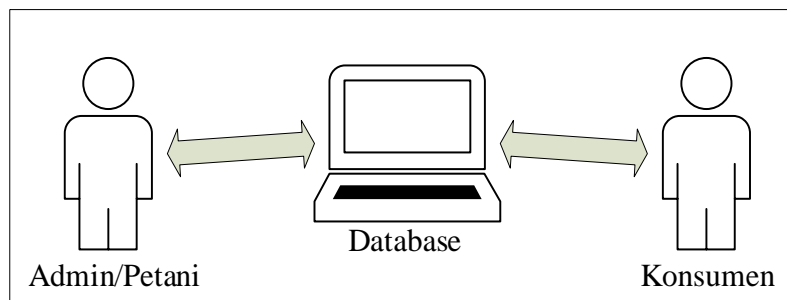
Flowmap pada Gambar 3 menunjukkan gambaran sistem transaksi yang digunakan pada *website* lain. Sistem transaksi yang digunakan pada *website* lain sudah efisien, sehingga dapat dijadikan acuan dalam pembuatan sistem transaksi pada *website* ini (Mahajan dan Saini, 2018). Sistem transaksi yang dipakai menggunakan rantai pasok yang lebih singkat dan efisien karena langsung menghubungkan antara penjual dan konsumen tanpa adanya perantara. Namun pada sistem *website* lain, didalam database *website* tersebut hanya terdapat data produk untuk dijual (Laudon, 1998).

Analisis sistem edukasi yang berjalan

Website e-commerce lain yang terlebih dahulu rilis tidak memiliki sistem edukasi. Pada *website e-commerce* lain hanya terfokus pada sistem transaksi, sehingga analisis pada sistem edukasi tidak dapat dilakukan dikarenakan tidak adanya sistem edukasi pada *website* tersebut. Pada Gapoktan Minggirsari edukasi hanya berasal dari penyuluhan yang dilakukan oleh Dinas Pertanian Kabupaten Blitar dan beberapa instansi terkait (Endesnah, 2021).



Gambar 2. Flowmap sistem transaksi yang digunakan sekarang



Gambar 3. Flowmap sistem transaksi website lain.

Analisis masalah sistem transaksi dan edukasi di Gapoktan Minggirsari

Analisa masalah sistem transaksi dan edukasi merupakan kegiatan berfikir untuk menguraikan masalah-masalah yang ada pada sistem transaksi dan edukasi yang berjalan. Sistem transaksi yang berjalan di Gapoktan Minggirsari memiliki beberapa masalah atau kekurangan yaitu: 1) pola rantai pasok yang digunakan dalam sistem transaksi cenderung cukup panjang menyebabkan harga komoditas memiliki selisih yang signifikan dipihak produsen dan pasar (Putri, 2018), dan 2) produsen atau petani kurang mengetahui harga produk mereka di pasar sehingga rentan menjadi permainan bagi para tengkulak (Boysen, 2007).

Kekurangan untuk sistem edukasi yang berjalan saat ini di Gapoktan Minggirsari antara lain : 1) sistem edukasi pada Gapoktan Minggirsari hanya dilakukan ketika ada penyuluhan oleh dinas dan instansi terkait, dan 2) penyuluhan yang dilakukan oleh dinas dan instansi terkait terkadang tidak fleksibel dan dilakukan pada waktu produktif.

Analisis masalah sistem transaksi dan edukasi di website lain

Sistem transaksi yang berjalan di website lain sudah efisien sehingga tidak ada masalah yang ditemukan. Sistem transaksi yang digunakan pada website yang sudah ada terlebih dahulu akan menjadi acuan bagi sistem transaksi yang akan dirancang dan diimplementasikan pada website yang akan di buat. Sistem edukasi tidak terdapat pada website lain. Pada

website lain hanya berfokus pada kegiatan transaksi sehingga sistem transaksi menjadi desain utama para pengembang website tersebut (Laudon, 1998).

Analisis Sistem Transaksi dan Edukasi yang Diusulkan

Sistem Sistem yang diusulkan merupakan kombinasi dari dua sistem yang telah dianalisis yakni: sistem transaksi dan sistem edukasi. Sistem transaksi yang diusulkan sama seperti sistem transaksi yang diterapkan dalam website e-commerce yang lain. Sistem ini dipilih karena sudah efisien (Mahajan dan Saini, 2018). Gambar flowmap sistem transaksi disajikan pada Gambar 4.

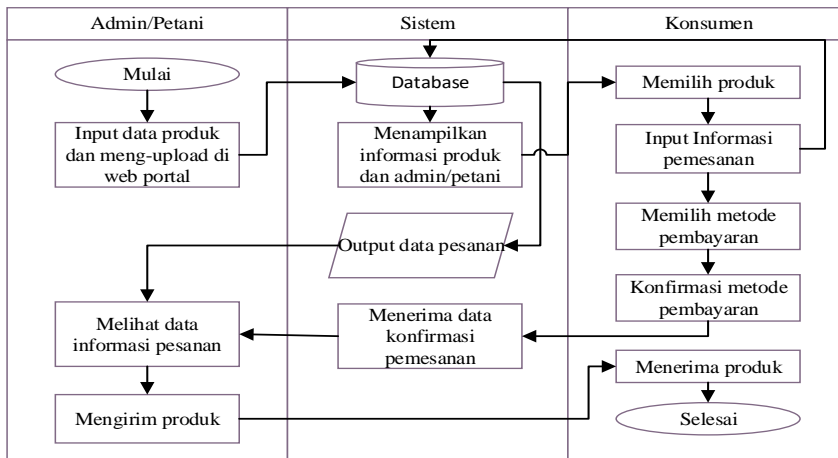
Sistem edukasi yang diusulkan diambil dari website yang telah dibuat sebelumnya pada tinjauan pustaka. Gambar flowmap sistem edukasi yang diusulkan disajikan pada Gambar 5. Dari kedua sistem yang telah diusulkan maka dibuat kombinasi dari 2 sistem dan disajikan pada Gambar 6.

Analisis kelebihan sistem transaksi dan edukasi yang diusulkan

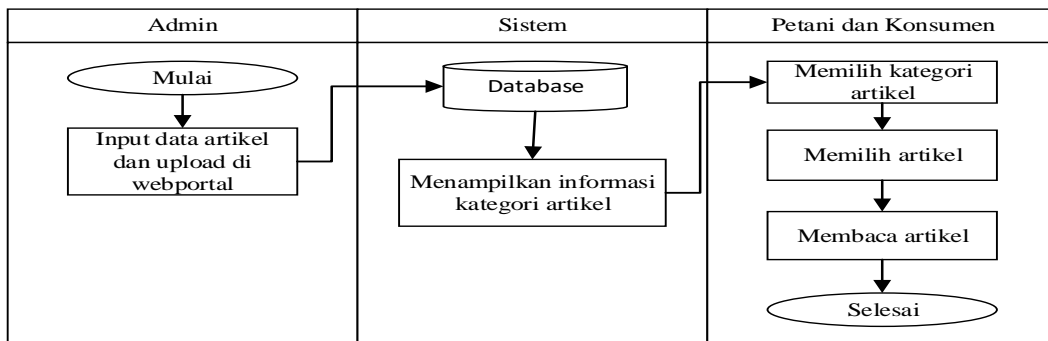
Secara keseluruhan kelebihan dari sistem gabungan yang diusulkan adalah platform bukan hanya sekedar menjadi platform jual beli biasa, namun juga bisa menjadi sebuah platform edukasi yang turut memberi ilmu pengetahuan kepada semua orang yang mengakses platform tersebut. Kelebihan dari sistem transaksi pada sistem yang diusulkan memiliki kelebihan sebagai berikut: 1) rantai pasok yang diusulkan lebih sederhana sehingga harga komoditas

di tingkat petani bisa bertambah dikarenakan selisih harga komoditas ditingkat petani dan pasar tidak terlalu jauh dan keuntungan dari hasil penjualan komoditas produk agroindustri bisa bertambah (Putri, 2018), dan 2) biaya atau cost yang dikeluarkan untuk distribusi barang menjadi lebih sedikit. Kelebihan

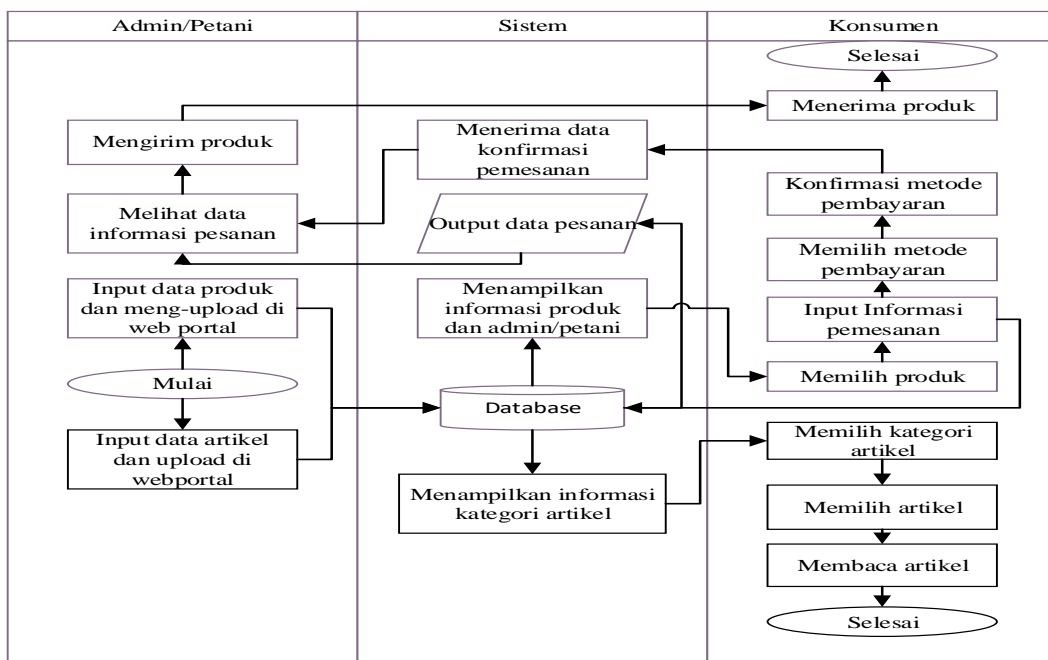
dari sistem edukasi yang pada sistem yang diusulkan yaitu: 1) ilmu pertanian yang diperoleh tidak hanya sebatas dari penyuluhan Dinas Pertanian dan menyesuaikan dengan kebutuhan para *user*, dan 2) semua orang dapat mengakses artikel-artikel ilmu pertanian didalam *website* dengan lebih fleksibel.



Gambar 4. Flowmap detail sistem transaksi yang diusulkan



Gambar 5. Flowmap detail sistem edukasi yang diusulkan



Gambar 6. Flowmap detail sistem website yang dirancang

Analisis kebutuhan *userinterface* sistem transaksi dan edukasi

Hal-hal yang dibutuhkan dalam membangun *userinterface* sistem ini adalah sebagai berikut: 1) sistem yang dibangun bersifat *compatible* (dapat di akses semua gadget tanpa kendala apapun), 2) sistem dapat memproses data sesuai dengan sistem yang diusulkan oleh peneliti dan data yang diperoleh dengan semestinya, dan 3) sistem yang dibangun memiliki antarmuka (*userinterface*) yang mudah sehingga admin/petani dan *user* dapat menggunakan sistem tanpa kesusahan (Ahmad, 2018). Hal-hal yang dibutuhkan dalam membangun *userinterface* sistem edukasi adalah sebagai berikut: 1) desain *userinterface* yang menarik sehingga minat baca petani dapat meningkat (Hamzah, 2012), dan 2) desain *userinterface* yang simple sehingga petani tidak sulit dalam mengakses artikel yang akan dibaca (Hamzah, 2012).

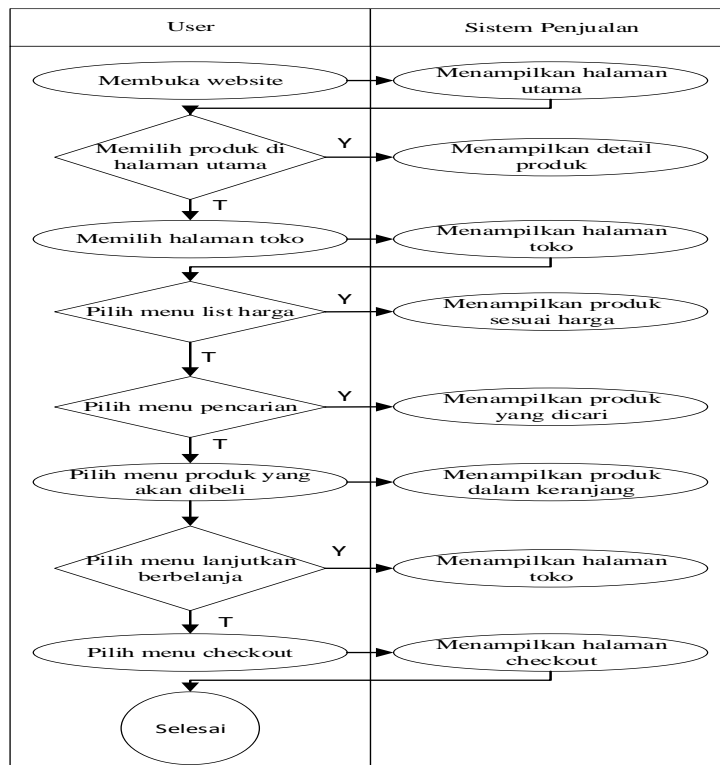
Analisis kebutuhan data sistem transaksi dan edukasi

Analisis kebutuhan data sistem merupakan proses penjabaran terkait data apa saja yang dibutuhkan dalam membangun sebuah sistem. Data yang

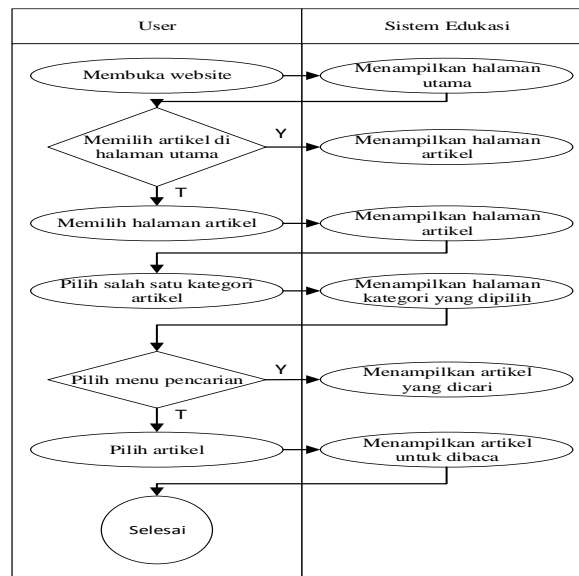
dibutuhkan dalam sistem transaksi akan digunakan untuk mengisi informasi detail produk yang akan di tampilkan pada halaman toko *website* (Ahmad, 2018) meliputi: 1) data admin/petani: nama, alamat, dan nomor telepon, 2) data produk: nama produk, harga, jumlah stok dan deskripsi, dan 3) data harga pasar. Data pada sistem edukasi yang dibutuhkan untuk digunakan dalam sistem ini meliputi: 1) artikel-artikel terkait dengan ilmu yang pertanian, dan 2) berita terbaru seputar ilmu pertanian.

Use Case Diagram Admin atau Petani dan User

Use case diagram bertujuan untuk menggambarkan perilaku masing-masing aktor yang saling terhubung dengan sistem (Anwar, 2019). *Use case diagram* admin atau petani merupakan skenario gambaran diagram antara admin atau petani dengan sistem terkait aktivitas yang dapat admin atau petani akses dalam sistem. Gambaran tentang *use case diagram* admin atau petani ditunjukkan oleh Gambar 7. Untuk *use case diagram user* merupakan gambaran skenario antara *user* dengan sistem tentang terkait aktivitas apa saja yang dapat *user* akses di dalam sistem. Gambaran tentang *use case diagram user* ditunjukkan oleh Gambar 8.



Gambar 7. Diagram aktivitas *user* dengan sistem transaksi



Gambar 8. Diagram aktivitas *user* dengan sistem edukasi

Implementasi *Website*

Implementasi merupakan tahap perancangan hasil analisis diterjemahkan kedalam bahasa yang digunakan oleh mesin serta diterapkan secara langsung seperti di keadaan yang sesungguhnya. Implementasi *website* terdiri dari: 1) implementasi halaman homepage, 2) implementasi halaman toko, 3) implementasi halaman artikel, dan 4) implementasi halaman *login* dan *register*. Masing-masing implementasi *userinterface* diuraikan sebagai berikut:

Halaman homepage *website*

Gambar 9. menunjukkan hasil implementasi dari rancangan desain tampilan awal pada saat *user* mengakses *website* pertama kali. Pada homepage menampilkan tombol navigasi laman toko, laman artikel dan laman register atau login, sebagai hasil dari implemetasi kombinasi sistem transaksi dan edukasi. Pada bagian *homepage* atau laman awal terdiri dari tiga bagian yakni: *Header* yang berisi logo situs dan navigasi menu(navigasi menu berisi laman toko dan artikel), *Body* yang berisi konten-konten utama dan *Footer* yang berisi logo situs, navigasi pencarian dan logo sosial media.

Halaman toko *website*

Gambar 10. menunjukkan hasil implementasi rancangan desain tampilan laman toko pada saat *user* mengakses menu toko di dalam *website*. Pada bagian toko terdiri dari beberapa bagian yakni: 1) navigasi pencarian: Merupakan menu navigasi yang digunakan untuk mempermudah pencarian produk di dalam toko, 2) navigasi indeks harga: Merupakan tombol menu navigasi yang berfungsi untuk untuk mensortir harga produk di dalam toko, 3) navigasi menu toko: Merupakan kumpulan menu navigasi yang berfungsi untuk mempermudah *user* di dalam



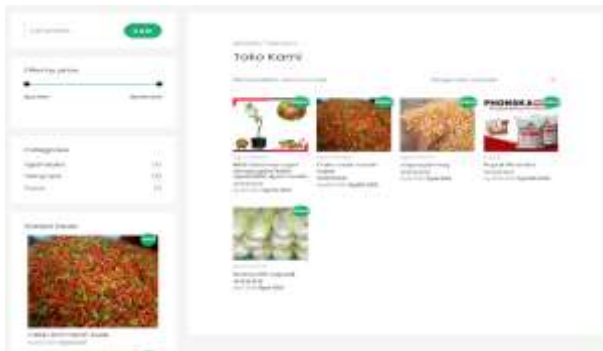
Gambar 9. Implementasi *homepage* pada *website*

toko, 4) kategori: Merupakan menu navigasi yang berfungsi untuk menyortir produk dilama toko berdasarkan kategori, 5) Bagian produk: Merupakan bagian pada toko yang menampilkan produk-produk yang dijual di dalam toko, dan 6) Barang paling laris dan diskon: Merupakan laman pada toko yang menampilkan produk didalam toko yang paling sering dibeli dan produk yang sedang diskon.

Halaman artikel *website*

Gambar 11. menunjukkan hasil implemetasi dari rancangan desain tampilan laman artikel pada saat *user* mengakses menu artikel di dalam *website*. Pada

bagian *website* terdiri dari beberapa bagian yakni: 1) *background image* (Gambar latarbelakang): *Background image* atau gambar latarbelakang merupakan gambar yang digunakan untuk menghias laman artikel, 2) nama laman dan deskripsi: nama laman dan deskripsi merupakan bagian yang berisi nama laman dan deskripsi dari tujuan laman tersebut, dan 3) *category Section*: dikenal dengan bagian kategori merupakan bagian yang berisi kumpulan kategori artikel yang didalamnya terdapat artikel-artikel yang terkait dengan kategori.



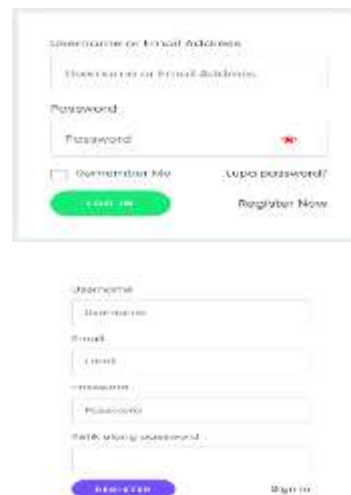
Gambar 10. Implementasi halaman toko pada *website*



Gambar 11. Implementasi halaman artikel pada *website*

Halaman *login* dan *register website*

Gambar 12 menunjukkan halaman *register user* merupakan halaman yang berisi *form username*, *e-mail*, *password* dan ketik ulang *password* yang digunakan untuk mendaftarkan *user* pada *website*. Desain tampilan laman *register* yang dibuat menyatu dengan *button sign in* sehingga *user* bisa langsung kembali ke laman *login* setelah *register*.



Gambar 12. Halaman *login* dan *register user*

Pengujian Internal Sistem *Website* Menggunakan Metode *Blackbox*

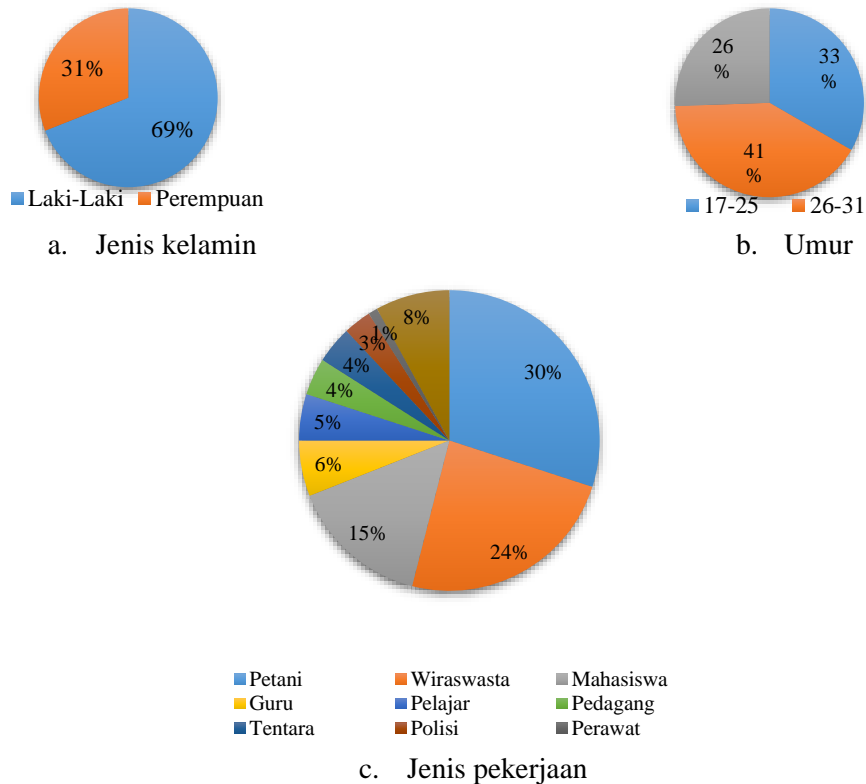
Pengujian internal dengan metode *blackbox* berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Hasil uji internal menggunakan metode *blackbox* telah mendapatkan hasil nilai 100 persen untuk semua variabel yang diujikan, ini berarti semua sistem perintah pada *website* telah berjalan sesuai dengan semestinya tanpa ada suatu kendala (Nirmala, 2021).

Karakteristik Responden pada Kuesioner Penerimaan *Website*

Hasil dari pengumpulan data melalui kuesioner kepada responden menghasilkan data dari total responden yang mengisi kuesioner sebanyak 100 responden yang disajikan pada Gambar 13. Hasil survey dijawab sebagian besar didominasi oleh responden laki-laki sebanyak 69 persen dan responden wanita sebanyak 31 persen. Pekerjaan responden pada kuesioner ini terdiri oleh petani sebesar 30 persen, wiraswasta 24 persen, mahasiswa 15 persen, guru 6 persen, pelajar 5 persen, Pedagang 4 persen, Tentara 4 persen, Polisi 3 persen, Perawat 1 persen, dan sisanya 8 persen tidak menyebutkan jenis pekerjaan. Untuk umur responden berkisar antara 17-56 tahun hal ini sejalan dengan Ukkas (2017) dimana rentang umur antara 17-55 adalah umur produktif.

Penerimaan Pengguna Terhadap Desain *Website*

Pengolahan data kuesioner penerimaan pengguna terhadap *website* terbagi menjadi 2 yakni: 1) pengolahan data per sub-menu faktor kunci, dan 2) pengolahan data secara keseluruhan. Hasil dari pengolahan data dari rekapan data diuraikan sebagai berikut: 1) sub-menu desain *website* sebesar 77,86% dan masuk dalam kategori baik, 2) sub-menu konten *website* sebesar 78,75% dan masuk dalam kategori baik, dan 3) sub-menu *usability website* sebesar 78,24% dan masuk dalam kategori baik.



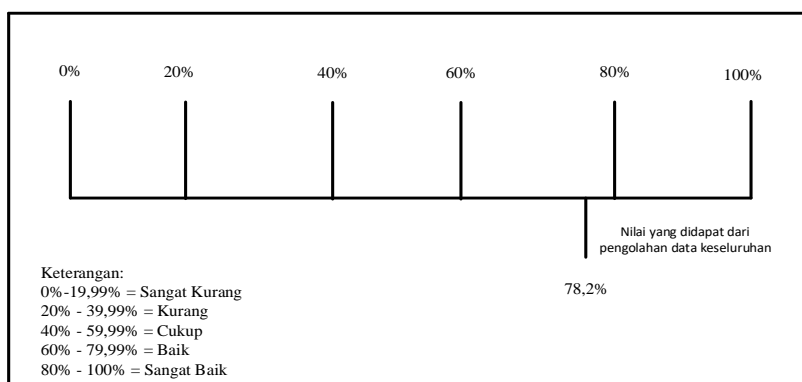
Gambar 13. Diagram karakteristik responden

Hasil pengolahan data dari kuesioner responden penerimaan *website* secara keseluruhan ditunjukkan pada Tabel 3 mendapatkan hasil persentase data sebesar 78,2%. Berdasarkan nilai persentase yang dihasilkan, tingkat penerimaan *website* di masyarakat

dapat diterima dengan baik dikarenakan persentase nilai yang dihasilkan termasuk dalam kategori baik sesuai dengan skala yang digunakan pada *user acceptance test (UAT)* (Fahmi, 2019). Tabel hasil pengolahan data skala kategori penerimaan *website* oleh *user* disajikan pada **Gambar 14**.

Tabel 3. Hasil pengolahan data keseluruhan kuesioner

| Kategori Kuesioner | Jumlah menjawab | Hasil |
|--|-------------------|-------------|
| Total nilai dari responden menjawab SS | 474x5= | 2370 |
| Total nilai dari responden menjawab S | 544x4= | 2176 |
| Total nilai dari responden menjawab BS | 372x3= | 1116 |
| Total nilai dari responden menjawab TS | 94x2= | 188 |
| Total nilai dari responden menjawab STS | 17x1= | 17 |
| Total nilai kuesioner | | 5867 |
| Total nilai jika seluruhnya menjawab SS (Nilai maksimal) | 100x15x5= | 7500 |
| Persentase data kuesioner | (5867/7500)x100%= | 78.22% |



Gambar 4. Kategori penerimaan *website*

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan dengan judul “desain sistem informasi pemasaran produk agroindustri berbasis *website* edukasi pada Gapoktan Minggirsari Blitar” dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

Telah dihasilkan desain *website* dengan sistem kombinasi antara sistem transaksi dan sistem edukasi yang telah berjalan dengan baik, dibuktikan dengan didapatkannya hasil nilai 100% pada pengujian internal dengan metode *blackbox*. Ini berarti sistem berjalan sesuai dengan kode yang dirancang tanpa adanya kesalahan. Dalam merancang *website* ini telah melalui beberapa tahapan antara lain: identifikasi masalah, pengumpulan data, pembuatan *website*, pengujian *website* secara internal, pengujian *website* secara eksternal dengan kuesioner, analisa hasil. Halaman utama yang dirancang dalam *website* ini adalah homepage, halaman toko (transaksi), halaman artikel (edukasi) dan halaman login dan register. Hasil pengolahan data kuesioner penerimaan *website* oleh pengguna dengan menggunakan metode *user acceptance test* (UAT) adalah sebagai berikut: faktor desain *website* mendapatkan nilai 77,86%, faktor konten *website* mendapatkan nilai 78,75%, dan faktor usability *website* mendapatkan nilai 78,24%. Ketiga faktor pada kuesioner yakni: desain *website*, konten *website* dan usability *website* termasuk dalam kategori baik dalam skala penerimaan *website* oleh responden dan merupakan faktor-faktor kunci pada penelitian ini. Hasil pengolahan data penerimaan *website* oleh *user* secara keseluruhan didapatkan nilai 78,2% dan masuk kedalam kategori baik dalam skala penerimaan *website* oleh responden. Dari hasil penilaian *website* secara menyeluruh dapat disimpulkan *website* yang telah dibuat dapat diterima oleh masyarakat dengan baik.

Saran

Sistem informasi pemasaran produk agroindustri berbasis *website* edukasi pada Gapoktan Minggirsari Blitar mempunyai beberapa hal yang masih bisa dikembangkan kedepannya, salah satu contoh dari pengembangan *website* ini adalah dibuat kedalam aplikasi berbasis *website* dimana penggunaan *website* ini akan menjadi lebih praktis. Selain itu, desain *website*, konten *website* dan usability *website* pada faktor-faktor kunci ini dapat dikembangkan kedepannya supaya tingkat penerimaan oleh masyarakat menjadi sangat baik dari sebelumnya yang hanya peneliti dapatkan yakni baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, Z. (2018). Rancang Bangun Portal Pemasaran Produk Hasil Pertanian Dan Perkebunan Di Kelurahan Malino Berbasis *Website*. Skripsi. Makassar: Universitas Islam Negeri Alauddin.
- Anwar. C. (2019). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Human Resources Development Pada PT. Semacom Integrated dengan Menggunakan Metode Waterfall. *Journal Education Science Technology*. 2.(1):19–38.
- Boysen N, M. (2007). A Classification Of Assembly Line Balancing Problem. *European Journal Of Operation Research*, 183.
- Departemen Pertanian. (2007). Peraturan Menteri Pertanian Nomor: 273/Kpts/OT.160/4/2007 tentang pedoman pembinaan kelembagaan petani. Lampiran 2 pedoman penyusunan rencana definitif kelompok tani (RDK) dan rencana definitif kebutuhan kelompok tani (RDKK) / Departemen Pertanian. Jakarta : Departemen Pertanian, 2007.
- Devega, E. (2017). Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos. <https://www.kominfo.go.id/content/detail/10862/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di>

-
- medsos/0/sorotan_media. Diakses pada September 27, 2022.
- Endesnah, Z. (2021). Sistem Informasi Agronomi Tanaman Kelapa Pada Industri Hulu & Hilir Di Kabupaten Indragiri Hilir. Skripsi. UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Fahmi, S. N. (2019). Penerapan Technology *Acceptance test* Dalam Pengujian Sistem Informasi Sarana & Prasarana Sekolah Di Mts Negeri 5 Kabupaten Kediri. Skripsi. UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Ganguly, B. (2010). The Effects of *Website* Design on Purchase Intention in Online Shopping The Mediating Rote of Trust and The Moderating Role of Culture. *International Journal Electronic Business*, 8(4):302-330.
- Hamzah, A. A. (2012). Pengaruh Tampilan Visual Terhadap Motivasi Belajar Berdasarkan Kategori *Website* E-learning. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi.
- Laudon, K. J & J. P. Laudon. (1998). Sistem Informasi Manajemen: The Digital Firm, International Edition. New Jersey: Pentise Hall International Inc.
- Nirmala. (2022). Pengujian *Blackbox* pada Aplikasi Prediksi Kelulusan Ujian Nasional (UN) Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi & Aplikasi*. 5(2).
- Putra, P dkk. (2022). Perancangan Sistem Informasi Pemasaran Kakao Berbasis *Website* UD. Harta Sari. *Jurnal Rekayasa & Manajemen Agroindustri*. 10(1): 103-113.
- Putri, F. P. (2018). Peningkatan Efektivitas & Efisiensi Manajemen Rantai Pasok Agroindustri Buah: Tinjauan Literatur & Riset Selanjutnya. *Jurnal Teknologi Industri Pertanian*. 30(3): 338-354.
- Regmi, A. & J. Dyck. (2001). Effects of Urbanization on Global Food Demand. In *Chang-ing Structure of Global Food Consumption and Trade* (pp. 23-30). Economic Research Service/USDA.
- Sommerville, I. (2011). *Software Engineering (Rekayasa Perangkat Lunak)*. Jakarta: Erlangga. Wahana Komputer. 2011.
- Tajudin, D. N. (2020). Analisis Kualitas Mesin Pencari Yufid Menggunakan Metode *Website*qual 4.0 & Importance Performance Analysis(IPA). Skripsi. Jakarta : UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Ukkas, I. 2017. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Produktivitas Tenaga Kerja Industri Kecilkota Palopo. *Journal of Islamic Education Management*. 2(2): 187 -198.
- Yulida. (2017). Analisis Tingkat Kemampuan Literasi Media Petani Perkebunan di Provinsi Riau. *Unri Conference Series: Agriculture and Food Security*. 1: 173-181.
-