

Rancang Bangun Website Sebagai Sarana Promosi Usaha Madu Kele-Kele di Desa Bongkasa Pertiwi

Ni Made Desni Dwi Arisaputri^{a1}, Gst. Ayu Vida Matrika Giri^{a2}

Program Studi Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
Universitas Udayana
Jalan Raya Kampus UNUD, Bukit Jimbaran, Kuta Selatan, Badung, Bali, Indonesia
¹dwiarisa644@gmail.com
²vida@unud.ac.id

Abstract

Kele-Kele Honey from Bongkasa Pertiwi Village is a superior product with large market potential but is still little known by the wider community. This research aims to develop a website as an effective promotional tool to increase awareness and sales of Kele-Kele honey. By implementing a Rapid Application Development (RAD) approach, website development is carried out quickly and iteratively, enabling active involvement of business owners in the development process and feature adjustments based on user feedback. The research results show that the website developed has succeeded in increasing public awareness about Kele-Kele honey and supporting the growth of local businesses. The practical implication of this research suggests that employing Rapid Application Development (RAD) in web development could be an effective strategy to enhance the sales and visibility of local products such as Kele-Kele honey. To further promote the growth of small and medium-sized enterprises, future studies could focus on developing new features and conducting a more comprehensive evaluation of the effectiveness of online promotions.

Keywords: Kele-Kele Honey, Website, RAD, Business Promotion, Web Development

1. Pendahuluan

Pemasaran digital atau Digital marketing memiliki dampak yang signifikan dan positif dalam meningkatkan kinerja penjualan. Memanfaatkan platform digital yang mudah digunakan dapat meningkatkan upaya pemasaran dengan memungkinkan koneksi dengan audiens yang beragam. Sebagai pelengkap, toko fisik tetap memegang peran penting dalam menjangkau konsumen secara langsung [1]. Saat ini, Instagram adalah platform yang banyak digunakan, terutama di kalangan pebisnis yang memanfaatkannya untuk mempromosikan perusahaan mereka. Platform ini memungkinkan penjual untuk menampilkan informasi yang luas dan menarik tentang produk atau layanan mereka. Jangkauan media sosial dan teknologi situs web memungkinkan penjual untuk terhubung dengan audiens yang lebih luas, yang berpotensi meningkatkan penjualan dan pendapatan mereka.[2]. Kelompok budidaya madu "kele-kele" di Desa Bongkasa Pertiwi diprakarsai oleh para petani madu yang memiliki hobi. Program Kampung Mandiri (Program CSR Aqua Mambal) memberikan dukungan kepada Desa Wisata Bongkasa Pertiwi, yang bertujuan untuk membantu masyarakat yang rentan. Program ini memilih lebah "kele-kele" yang merupakan lebah asli daerah tersebut, karena kemampuannya beradaptasi dengan lingkungan setempat, tidak memiliki perilaku menyengat, mudah dalam pengelolaan, dan tidak memerlukan alat atau teknologi khusus. Selain itu, investasi awal dan biaya perawatan yang lebih rendah dibandingkan dengan spesies lebah lainnya, menyebabkan produksi mereka meluas. Kelompok Sarining Trigona Pertiwi masih menggunakan pemasaran konvensional dengan sedikit pemanfaatan media sosial. Namun, pemanfaatan tersebut belum maksimal. Terdapat kendala dalam meningkatkan pemasaran online karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan. Perlu ditingkatkan strategi pemasaran online dan pengetahuan anggota dalam hal tersebut. [3]. Penelitian sebelumnya telah mencoba membangun sebuah website untuk kelompok budidaya madu kele-kele, namun sayangnya, website tersebut menghadapi masalah aksesibilitas yang menyebabkan hanya satu tangkapan gambar yang dapat ditampilkan. Tidak

hanya itu, juga tidak ada tautan ke website tersebut di platform media sosial lainnya, menyulitkan untuk memperoleh informasi lebih lanjut tentang konten website yang sudah dibuat. Karena kendala tersebut, saya bertekad untuk merancang ulang website ini dengan tujuan memperluas promosi usaha madu kele-kele secara lebih efektif. Selain itu, dari penelitian sebelumnya, saya menyadari bahwa tampilan website yang disajikan hanya sebatas satu tangkapan gambar pada bagian awal, menyulitkan untuk memahami isi konten secara keseluruhan. Oleh karena itu, keinginan saya untuk menciptakan website dengan desain yang lebih menarik tidak hanya berakar dari urgensi untuk mengatasi masalah aksesibilitas, tetapi juga karena saya percaya bahwa tampilan visual yang menarik dapat lebih efektif menarik perhatian calon pembeli madu kele-kele.

2. Metode Penelitian

2.1 Metode Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) adalah metodologi pengembangan sistem yang dibangun berdasarkan prinsip-prinsip Waterfall Model untuk membuat aplikasi secara bertahap. Pendekatan ini menekankan pada kemajuan yang konsisten dan bertahap, sehingga memungkinkan pengembangan aplikasi dalam waktu yang relatif singkat[4]. Di sisi lain, perlu diakui bahwa pengembang perangkat lunak sering dihadapkan pada tugas yang menuntut untuk merinci kebutuhan secara teknis, yang sering kali menjadi titik yang kurang dipahami oleh pelanggan. Pelanggan cenderung lebih memahami kebutuhan mereka dalam konteks fungsionalitas yang diinginkan daripada aspek-aspek teknis yang terlibat dalam implementasinya. Hal ini dapat menyebabkan kesenjangan antara harapan pelanggan dan pemahaman pengembang tentang apa yang sebenarnya diperlukan untuk membangun solusi perangkat lunak yang sesuai. Dalam konteks ini, Model RAD (Rapid Application Development) menawarkan pendekatan yang efektif untuk mengatasi ketidakpahaman pelanggan terhadap aspek teknis. Dengan menggunakan RAD, pengembang dapat mengadakan pertemuan atau sesi kolaborasi dengan pelanggan untuk secara lebih terperinci memperjelas kebutuhan teknis. Proses RAD yang iteratif dan responsif memungkinkan pelanggan untuk secara langsung terlibat dalam pengembangan perangkat lunak, yang pada gilirannya membantu dalam menyatukan persepsi mereka tentang apa yang dimaksudkan dengan spesifikasi kebutuhan yang diinginkan.

Berikut merupakan detail dari RAD, yaitu:

- a. **Pemodelan Bisnis**
Langkah dalam pemodelan ini bertujuan untuk mengidentifikasi informasi yang terlibat dalam sebuah proses khususnya proses bisnis beserta orang-orang yang terlibat, bagaimana fungsinya, dan apa saja yang perlu dibuat. Selama tahap proses pemodelan bisnis ini, observasi dilakukan untuk mengumpulkan lebih banyak wawasan tentang entri kele-kele.
- b. **Pemodelan Data**
Fase pemodelan data menghasilkan kumpulan objek data yang diperlukan untuk mendukung bisnis madu.
- c. **Pemodelan Proses**
Pemodelan proses, yang melibatkan penerapan fungsi bisnis berdasarkan data, sangat penting untuk pengembangan ini. Saat ini, ini adalah tahap yang sangat efektif dan mudah dipahami.
- d. **Pembuatan website**
Tahap selanjutnya dalam pembangunan sistem adalah pengembangan aplikasi, di mana program diimplementasikan sesuai dengan pemodelan proses dan data. Pada tahap ini, pemodelan data dan pemodelan proses dieksekusi dengan menggunakan bahasa komputer, sehingga menghasilkan sistem berbasis web. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman HTML, CSS, dan JavaScript.
- e. **Pengujian dan Pergantian**
Langkah selanjutnya adalah menguji komponen yang telah dirakit. Setelah sistem diuji, Anda dapat melanjutkan dengan mengembangkan komponen berikutnya. Pada tahap ini, sistem yang sedang dikembangkan dievaluasi, dan modifikasi yang diperlukan pada sistem yang telah selesai dapat dilakukan.

- f. Maintenance
Pemeliharaan melibatkan proses pemeliharaan fasilitas yang ada dan melakukan perbaikan, modifikasi, atau penggantian yang diperlukan untuk mempertahankan kondisinya saat ini. Hasil terbaik dari upaya beberapa tim akan diterapkan selama pemeliharaan.

2.2 Pengumpulan Data

Para penulis penelitian ini menggunakan metode berikut untuk mengumpulkan data:

- a. Observasi
Penulis melakukan observasi dengan cara datang ke lokasi langsung, dan melihat proses pemanenan yang dilakukan pemilik sampai dengan proses pengemasan. Serta melakukan pengamatan terhadap akun sosial media terkait promosi dilakukan.
- b. Studi Pustaka
Studi literatur dilakukan dengan menggunakan referensi yang ditemukan secara online atau dari sumber lain.

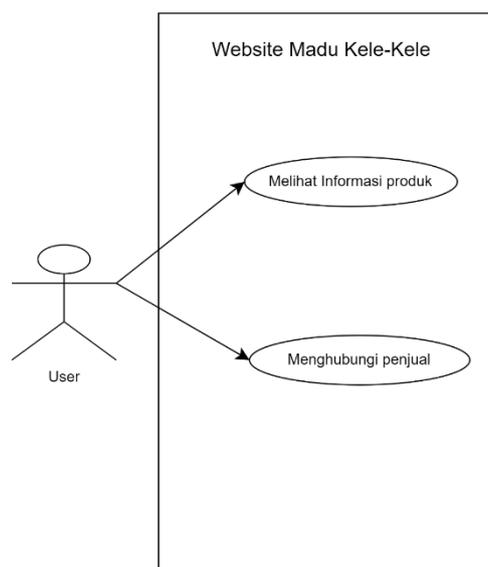
2.3 Teknik Pengujian

Pengujian website dilakukan dengan perhitungan usability, usability salah satu metode yang berfungsi untuk mengevaluasi suatu perangkat software, website, atau produk yang dibuat. Dimana dengan menyebar responden ke masyarakat sekitar lalu melakukan penilaian terhadap website yang dibuat. Dari nilai atau skor yang di peroleh dari perhitungan usability merupakan hasil dari presentasi untuk website yang dibuat.

3. Hasil dan Diskusi

3.1 Use Case Diagram

Diagram kasus atau use case diagram penggunaan, salah satu jenis diagram UML (Unified Modeling Language), menggambarkan interaksi antara aktor dan sistem. Aktor dan Use Case (UC) adalah dua elemen utama dari Use Case Diagram. Aktor mencakup apa pun yang secara langsung berkomunikasi dengan sistem, yang dapat berupa sistem komputer lain atau seseorang, yang diidentifikasi berdasarkan perannya, bukan namanya. Aktor diwakili oleh gambar tongkat dengan peran atau sistem yang terdaftar sebagai kata benda di bagian bawah [5]

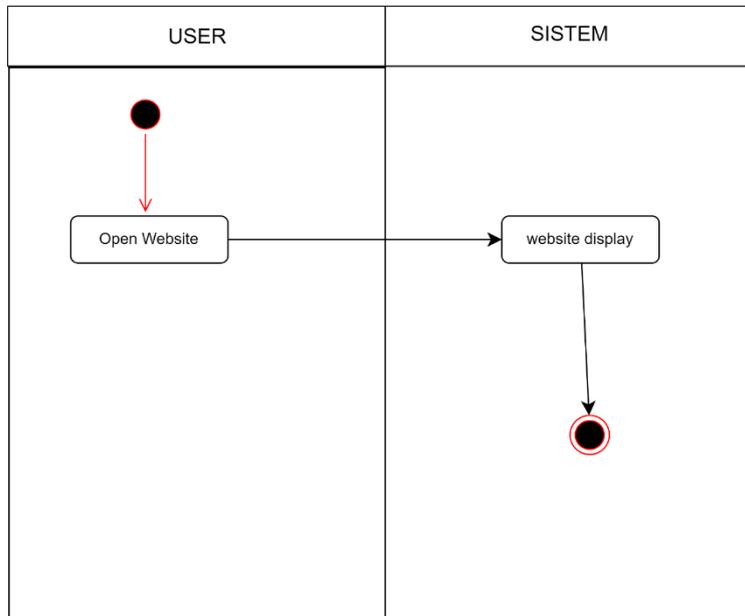


Gambar 1. Use Case Diagram

3.2 Activity Diagram

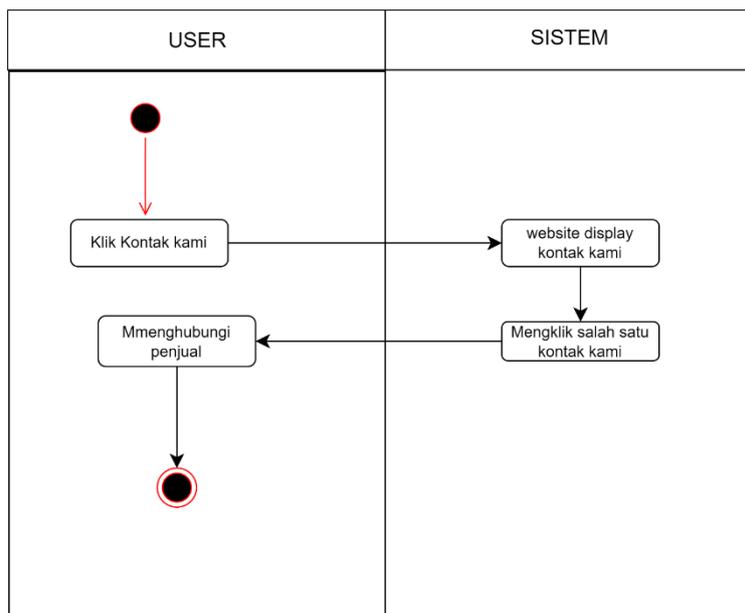
Activity Diagram adalah jenis diagram yang dapat mensimulasikan proses sistem. Diagram ini menjelaskan urutan proses dalam sistem secara vertikal. Diagram aktivitas merepresentasikan pembuatan kasus penggunaan dengan aliran aktivitas [6]. Activity Diagram yang dibangun adalah membuka situs website dan menghubungi penjual.

3.2.1. Membuka Situs Website



Gambar 2. Membuka Situs Website

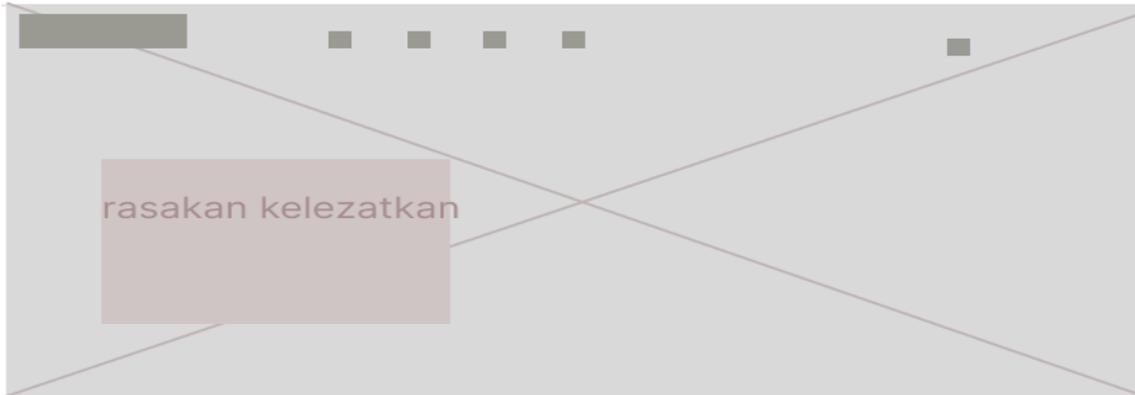
3.2.2 Menghubungi Kontak Penjual



Gambar 3. Menghubungi Kontak Penjual

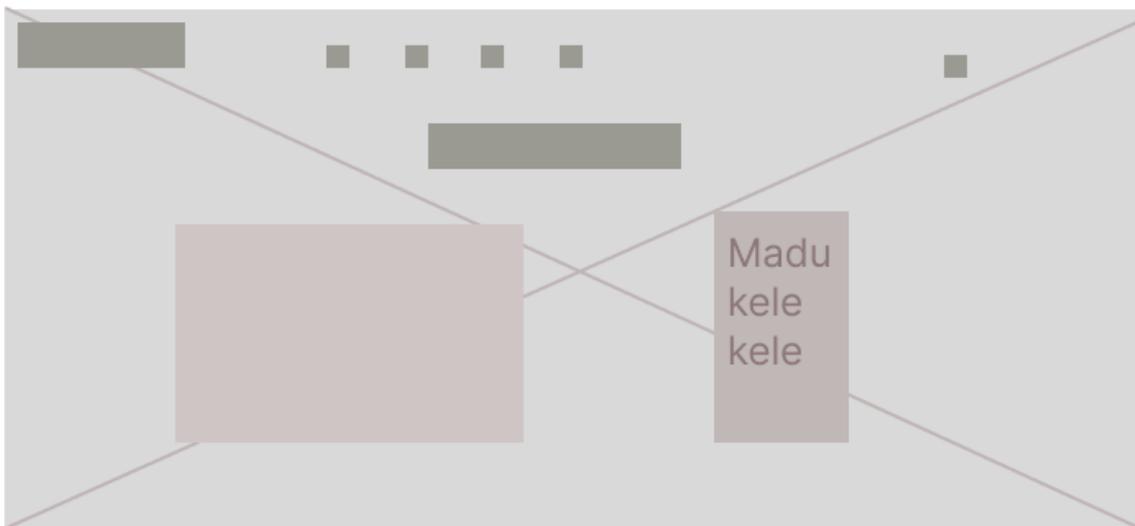
3.3 Desain WireFrame

Desain WireFrame di buat dengan Figma untuk merancang desain website sebelum websitenya dibuat, WireFrame digunakan sebagai bayangan dari gambar websitenya. Berikut merupakan gambar desai tampilan awal di website nantinya. Paling atad pojok kiri ada nama websitenya, dan di Tengah-tengah ada 4 bar tentang apa saja yang ad di website. Pada bagian utama di kiri ada tulisan yang mendekripsikan madu, berikut desain MockUp home:



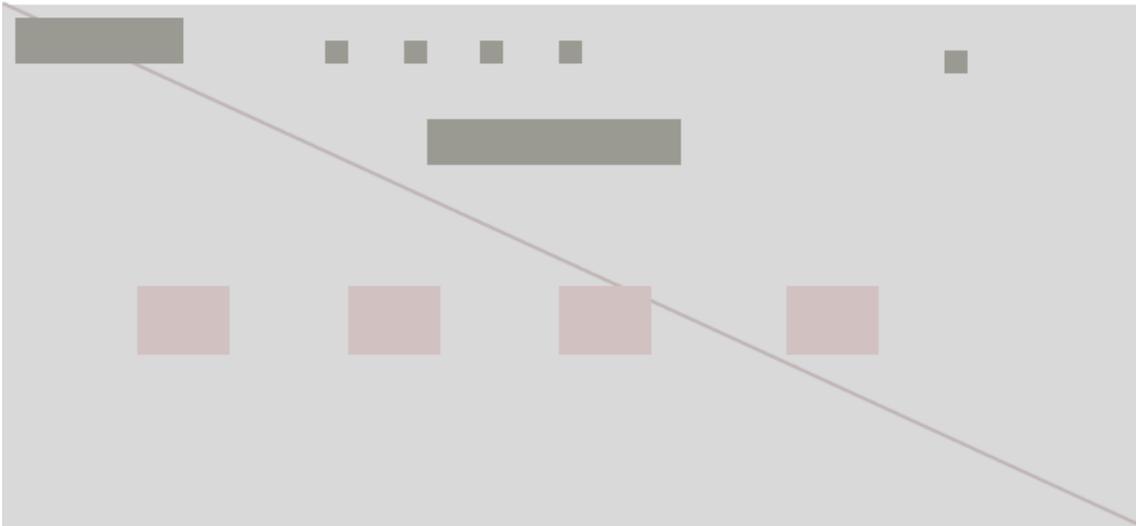
Gambar 4. Desain MockUp Home

Selanjutnya merupakan desai dari MockUp Tentang kami, ada perbedaan di bagian utama yaitu di Tengah ada tulisan tentang kami, sebelah kiri nanti akan gambar madu dan sebelah kanan deskripsi tentang Madu, berikut desain MockUp nya:



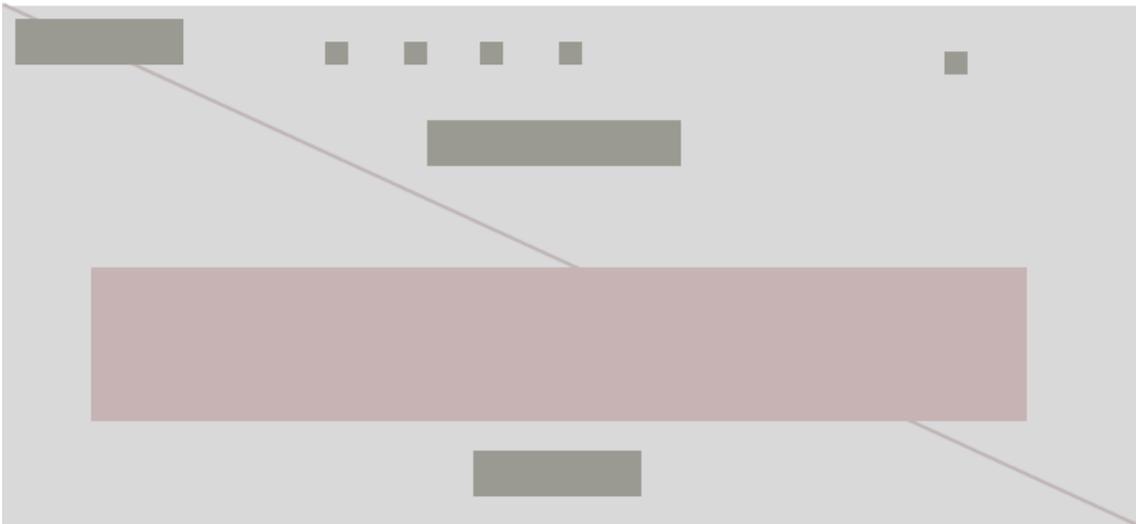
Gambar 5. Desain MockUp Tentang Kami

Selanjutnya desain tentang Menu, dimana di bagian utama yang membedakan dengan yang lainnya akan menampilkan produk-produk yang di jual, berikut desai MockUp nya:



Gambar 6. Desain MockUp Menu

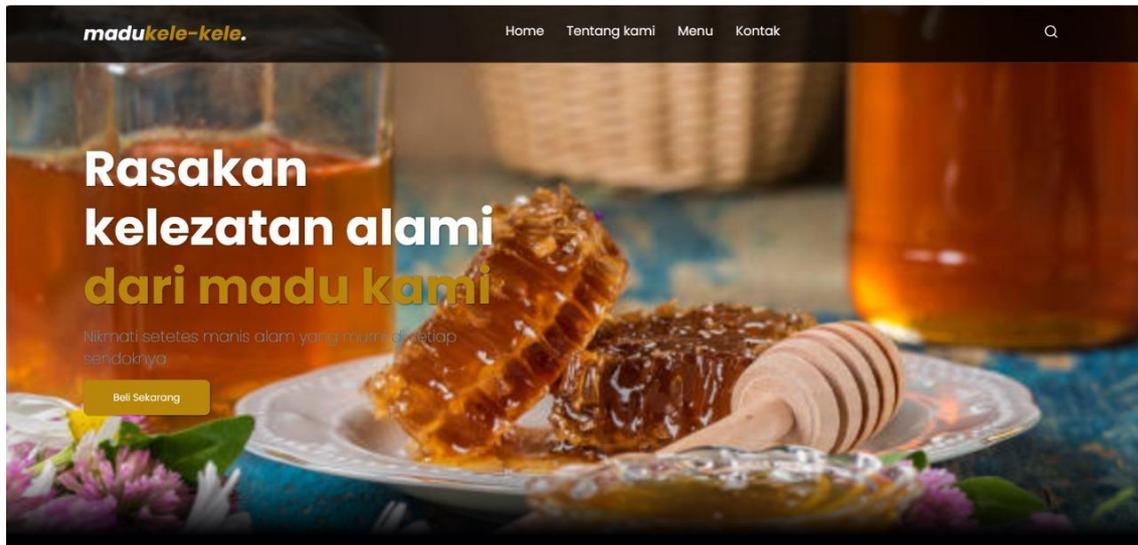
Selanjutnya bagian akhir yaitu Kontak kami, pada bagian ini akan berisikan maps lokasi tempat masu, dan kontak person yang bisa di hubungi. Di bawah ini merupakan desain MockUp kontak kami



Gambar 7. Desain MockUp Kontak

3.2. Desain Website

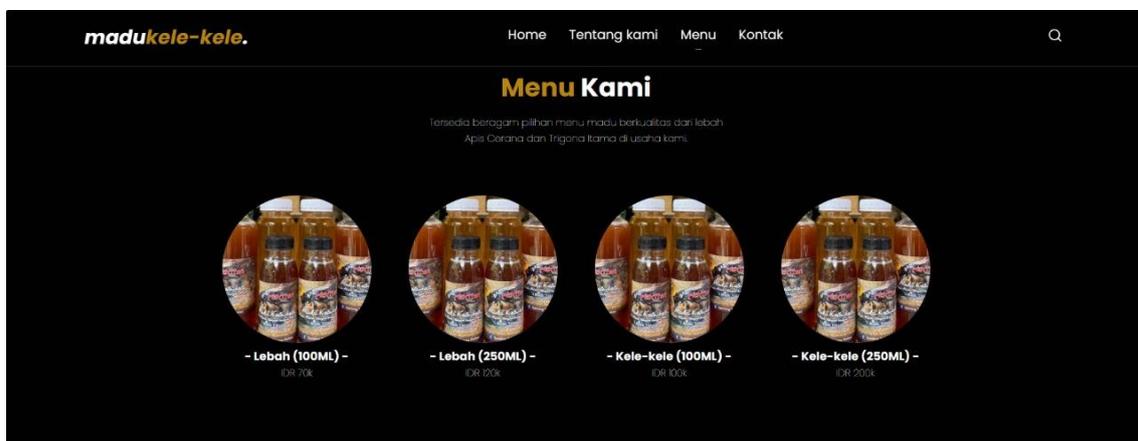
Desain Website yang dibuat berpacu pada desain wireframe, akan tetapi ada beberapa perubahan dan tambahan dari desain wireframe yang sudah dibuat sebelumnya. Desain website menggunakan compailer Vscode, untuk Bahasa pembrogramannya ada 3 yaitu html,css, dan JavaScript. Berikut desain website yang sudah di buat. Berikut dibawah ini ialah desain dari bagian Home, bedanya dari yang sebelumnya sudah kelihat di bagian ini. Pada website sebelumnya latar bagian awalnya putih dasarnya, sedangkan yang saya bangun berupa gambar dari madu, untuk bagian lain tidak bisa saya bandingkan hanya tercantum satu gambar pada penelitian sebelumnya di laporan, sehingga untuk detail lebih lengkap tidak ada. Berikut gambar dari desain websitenya.



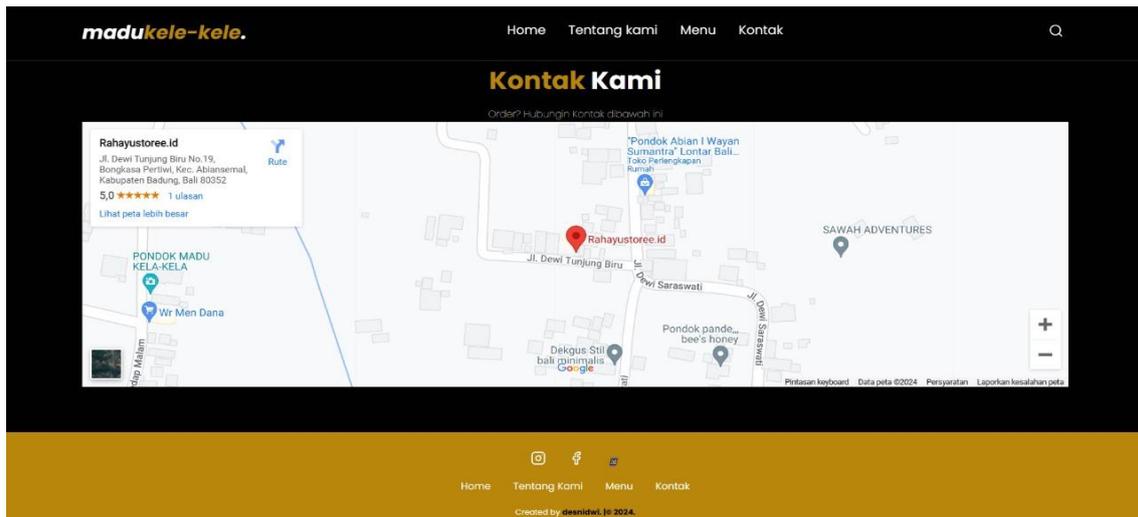
Gambar 8. Desain website Home



Gambar 9. Desain website Tentang Kami



Gambar 10. Desain website Menu



Gambar 11. Desain website Kontak

3.3 Pengujian Usability

Berikut hasil responen sebanyak 8 orang, dimana dari 10 pertanyaan untuk soal nomor 3 dan 6 perhitungan skornya terbalik, yaitu jika jawabanya sangat tidak setuju memiliki skor 5 sedangkan untuk soal bukan nomor 3 dan 6 jika jawabanya sangat setuju memiliki skor 5. Total skor 400 memiliki akurasi 100%, berikut merupakan perhitunganya:

Tabel 1. Perhitungan Usability

SKOR HASIL PERHITUNGAN										JUMLAH
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10	
5	5	5	3	4	5	4	5	4	4	44
5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	48
4	4	2	5	5	5	4	4	4	4	41
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
4	4	4	3	4	5	4	4	4	4	40
4	4	4	4	4	5	4	4	3	5	41
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	50
SKOR										304

Dari hasil perhitungan skor kita dapatkan hasil Usability mempunyai nilai 76% dari 100% dengan skala Baik

4. Kesimpulan

Dari uraian yang telah dijelaskan, penulis dapat menyimpulkan hal tersebut:

- Perancangan dan Pembangunan sebuah website pada usaha madu kele-kele yang berada di Desa Bongkasa Pertiwi, Abiansemal, Badung Dari website yang sudah dibuat semoga bisa menjadikan promosi usaha masu dan orang-orang ingin melihat menu apa saja yang ada dengan muda bisa di lihat pada website.
- Hasil uji kegunaan menunjukkan bahwa situs web ini mencapai peringkat 76% dari 100%, yang menunjukkan bahwa situs web ini cocok untuk digunakan.

Daftar Pustaka

- [1] Hendrawan, Andi. "Pengaruh marketing digital terhadap kinerja penjualan produk umkm asti gauri di kecamatan bantarsari cilacaP." *Jurnal Administrasi Dan Kesekretarisan* 4.1 (2019): 50-61.
- [2] Hasdiana and Nurjamiyah. "Pemanfaatan Website Dan Sosial Media Sebagai Media Promosi Bina Lestari Adat Dan Budaya." *Wahana Inovasi: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat UISU*, vol. 11, no. 1, pp. 167-171, 2022.
- [3] K. S. A. S. G. N. A. K. I Gusti Ayu Widari Upadani, "Penguatan Kapasitas Kelompok Dalam Mengembangkan Usaha Madu Melalui Perbaikan Usaha Dan Digital Marketing," *Jurnal Widya Laksana*, vol. 12, no. 2, pp. 330-340, 2023.
- [4] G. B. A. L. Oky Imawati, "Metode Rapid Application Development (RAD) pada Perancangan Website Inventory PT. Sarana Abadi Makmur Bersama (S.A.M.B) Jakarta," *Evolusi: Jurnal Sains Dan Manajemen*, vol. 6, no. 2, 2018.
- [5] Kurniawan T, "Pemodelan use case (UML): evaluasi terhadap beberapa kesalahan dalam praktik" *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput*, (2018), 77, 5(1)
- [6] "Activity Diagram," Digoding, Accessed: Mei. 9, 2024. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/apa-itu-activity-diagram/>

Halaman ini sengaja dibiarkan kosong