

Perancangan Website Jasa Pembuatan Kebun Melon Dengan Menggunakan Metode Prototype

Septian Angga Maulana

Program Studi Informatika STMIK Amikom Surakarta

Sri Widiyati

STMIK Amikom Surakarta

Tinuk Agustin

STMIK Amikom Surakarta

Alamat: Jl. Veteran, Dusun I, Singopuran, Kec.Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah
57164

Korespondensi penulis: anggaseptian402@gmail.com*

Abstract. *In running a business in the service sector, it is necessary to have media that can be used to introduce their business in the mass media. One of the mass media that is suitable in this era is the website. The website that will be designed will contain testimonials, services offered and articles that can help users. In offering services through the website, because the services of making melon gardens are still common in the community. So that the existence of this website can create new jobs and can make it easier for service users. The method used in making this information system is to use a prototype model, where the flow and stages used include identifying users and developing prototypes. The results of this study are in the form of an information system in the form of a website that offers services for making melon gardens.*

Keywords: *Website, Service, Information system, Prototype model.*

Abstrak. Dalam memnjalankan usaha di bidang jasa perlu adanya media yang dapat di gunakan untuk memperkenalkan usaha nya di media massa. Salah satu media massa yang cocok di era sekarang adalah *website*. Website yang akan di rancang nantinya berisi tentang testimoni, jasa yang di tawarkan dan artikel yang dapat membantu pengguna. Dalam menawarkan jasa melalui website, karena jasa pembuatan kebun melon masih awam di masyarakat. Sehingga denga adanya website ini dapat menciptakan lapangan kerja baru dan dapat mempermudah bagi para pengguna jasa. Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah dengan menggunakan model *prototype*, dimana alur dan tahapan yang digunakan meliputi mengidentifikasi pengguna dan mengembangkan *prototype*. Hasil dari penelitian ini adalah berupa sistem informasi berupa website yang menawarkan jasa-jasa pembuatan kebun melon.

Kata kunci: *Website, Jasa, Sistem informasi, Prototype*

LATAR BELAKANG

Dalam berwirausaha harus mampu mengambil resiko dengan penuh perhitungan agar dapat melewatirintangan untuk mencapai kesuksesan. Sehingga nantinya usaha yang di bangun dapat menciptakan lapangan kerja sendiri baik membuka usaha atau menciptakan sesuatu yang baru guna meningkatkan perekonomian bagi dirinya maupun bagi orang lain. (Setiawan, 2016)

Berwirausaha merupakan salah satu usaha manusia dalam memperoleh penghasilan. (Jakaria & Sentosa, 2019). Di era sekarang banyak jenis wirausaha, salah satunya adalah jasa pembuatan kebun melon. Namun banyak sekali orang yang kesusahan dalam membuat kebun melon, karena belajar secara otodidak dan tidak adanya bimbingan dari orang

Received: Mei 31, 2024; Accepted: Juni 28, 2024; Published: Juli 31, 2024

* Septian Angga Maulana, anggaseptian402@gmail.com

yang sudah berpengalaman. Sehingga banyak yang berhenti untuk membuat kebun melon. Orang banyak memilih berjualan buah-buahan, karena lebih mudah dan praktis. Dan banyak juga yang beralih berjualan jus buah karena dianggap lebih menguntungkan. Hal ini bisa terjadi karena susahnyanya mencari pembimbing dalam membuat kebun melon.

Dalam memasarkan produk di butuhkan suatu media informasi yang dapat dijangkau dengan mudah. Salah satu media yang dapat dijangkau dengan mudah adalah website. (Veza, 2019). Dengan website memasarkan produk lebih efisien dan up to date. Dan dengan website sangat mudah di akses karena hanya memerlukan internet. Sehingga dapat di akses oleh seluruh kalangan masyarakat. (Ismail, 2018).

Untuk menyelesaikan masalah ini, maka penulis membuat website jasa pembuatan kebun melon. Di dalam website ini akan memuat profil dari mentor-mentor yang berpengalaman dan yang akan membimbing para wirausaha. Di dalam website akan di sediakan form pendaftaran bagi wirausaha yang akan menggunakan jasa ini, dan para wirausaha bisa memilih mentor yang di inginkan. Sebagai acuan website ini hanya berisi form pendaftaran dan juga profil dari para mentor di bidang pembuatan kebun melon.

KAJIAN TEORITIS

Karya ilmiah (Riskiono & Reginal, 2018) menghasilkan website yang dapat menangani masalah antara pengguna dan pemilik jasa, saat melakukan pemesanan tour. Website yang di rancang sangatlah detail dan tepat, karena memudahkan admin dalam melakukan pendataan pemesanan tour dan memudahkan pengguna dalam menggunakan jasa yang di tawarkan.

Karya ilmiah (Safaah & Fernando, 2020) Penelitian ini meliputi system pemesanan jasa konstruksi bagi konsumen yang akan membangun Rumah dan system informasi jasa perusahaan penyedia jasa konstruksi. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan metode pengembangan system prototipe berdasarkan pada kebutuhan user para konstruktor.

Karya ilmiah (Fenando, 2020) Permasalahan dihadapi di toko Denia Donuts adalah pemilik toko masih menggunakan media sosial saja dalam proses transaksi dengan konsumen. Sehingga hal ini menjadi sangat sulit ketika konsumen ingin melakukan pembelian maka konsumen harus mengirimkan pesan sesuai format yang telah ditentukan oleh pihak toko, cara ini tentunya sangat menyulitkan konsumen setiap kali melakukan pembelian. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode prototype. Dari penelitian ini menghasilkan sistem E- Commerce yang telah diujicobakan dengan menggunakan metode black box testing dan telah diimplementasikan sesuai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna.

Dari hasil penelitian sebelumnya di atas dengan menggunakan metode prototyping dapat membantu membangun toko online dengan mudah dan dapat di kembangkan dengan mandiri sesuai dengan keinginan pemilik usaha supaya dapat memasarkan usahanya dengan jangkauan yang lebih luas lagi.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini menggunakan metode *prototype*. Menurut (Pressman, 2010) dalam metode pengembangan sistem dengan model *prototype*, dimana metode ini adalah sebuah metode pengembangan *website* yang banyak digunakan pengembang agar dapat saling berinteraksi dengan *user* selama proses pembuatan sistem. Berikut ini tampilan gambar metode *prototype*



Gambar 1. Prototype

Quick plan

Setelah mencoba observasi dan berkomunikasi dengan penyedia jasa membahas apa saja yang akan di kembangkan, pengembang merancang rencana apa saja yang akan menjadi pon utama untuk fitur apa saja yang akan di bangun. Dengan itu pengemabng akan melanjutkan tahap selanjunya yang perlu di kembangkan dari toko online.

Modeling Quick Design

Setelah merencanakan apa yang akan di bangun pengembang sekarang merancang rencana yang sudah di rencanakan sebelumnya dengan penyedia jasa. Rancangan ini meliputi desain dari *website* yang di inginkan dan membuat model sederhana dari *website*. (Dirgantara & Suryadarma, 2014) Model yang meliputi segi fitur dan kenyamanan customer saat mengakses *website*.

Construction of Prototype

Konstruksi rancangan yang di buat dari desain dan model dengan membangun yang sudah di rencanakan sebelumnya. Tahap ini meliputi pembangunan dan implementasi desain dan rencana yang sudah ada sebelumnya. Setelah itu di satukan lah menjadi konstruksi untuk membangun sebuah *website* yang sesuai dengan yang di inginkan oleh penyedia jasa.

Konstruksi pembangunan ini akan langsung di terapkan untuk mencari *feedback* dari pengguna dan penyedia jasa.

Development Delivery & Feedback

Tahapan dimana konstruksi yang sudah di terapkan menjadi umpan balik dari pengguna dan penyedia jasa apakah sudah sesuai dengan kreteria penyedia jasa dan pengguna atau belum. Pengembangan selanjutnya memperbaiki, menambah dan menyetujui hasil dari *feedback* untuk di kembangkan.(Prabowo et al., 2023) Menyampaikan bahwa sistem yang di kembangkan masih ada kekurangan yang akan di perbaiki untuk di kembangkan kembali sesuai dengan kreteria dan keinginan dari *feedback* yang di dapat,

Communication

Komunikasi antar penyedia jasa dan pengguna membahas tentang pembangunan dan pengembangan website sudah sesuai dengan kreteria atau belum. Di tahap ini menjadi evaluasi supaya pengembang dapat penilaian dari yang sudah di bangun untuk diperbaiki. Dalam tahapan ini, mengetahui permasalahan dan kebutuhan sistem dilakukan lewat komunikasi intens dengan konsumen.(Ardiansyah, 2019) Komunikasi dan interaksi menjadi tahapan penting untuk mencari timbal balik antar penyedia jasa dan pengembang untuk mencari kekurangan yang akan di perbaiki oleh pengembang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari *prototyping* yang di kembangkan oleh pengembang menghasilkan tampilan awal dari *website* penyedia jasa pembuatan kebun melon bernama Melonku.

Quick Plan

Memuat rencana apa saja yang akan di bangun dan di kembangkan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan informasi mengenai jasa yang di tawarkan dapat di terima dengan jelas oleh para *customer*. Pengguna jasa dan pencari jasa dapat melihat website tanpa melakukan login. Di dalam website akan berisi informasi tentang pengelola jasa, jasa yang di tawarkan dan portofolio dari jasa yang dijalankan. Pengguna jasa dapat membantu memberikan testimoni setelah menggunakan jasa. Untuk pencari jasa jika ingin menggunakan jasa maka harus menghubungi pemilik jasa dengan mengklik hubungi kami. Nanti akan di salurkan ke whatsapp untuk pendaftaran lebih lanjut.

1. Tampilan awal halaman berisi tentang penjelasan website jasa pembuatan kebun melon secara keseluruhan.
2. Membuat menu untuk mempermudah pengguna dalam melihat isi dari website.

3. Terdapat media sosial yang dapat di hubungi oleh pencari jasa.
4. Dapat mengetahui penjelasan jasa-jasa yang ditawarkan secara detail di bagian menu jasa.
5. Memudahkan melihat informasi terkait pembuatan kebun melon bagi pengunjung.
6. Memudahkan pemahaman bagi yang belum pernah memasuki dunia perkebunan melon.

Design dan Modeling

Membuat dan merancang model sederhana untuk di kembangkan oleh pengembang sesuai dengan keinginan penyedia jasa. Model dan rancangan yang di buat harus sesuai dengan rencana awal dari pembuatan website promosi jasa.(Yoko et al., 2019) Kebanyakan website penyedia jasa menggunakan tampilan yang sama dari tampilan beranda dan jasa yang di tawarkan. Akan tetapi pada website Melonku beranda dibuat berbeda dengan halaman lainnya tampilan awal terdapat sosial media yang bisa di hubungi dan isi dari keseluruhan website. Walaupun berbeda kami memberikan tampilan yang simple. Namun dapat juga membuka melalui submenu yang di sediakan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi.

Halaman beranda, terdapat sosial media yang dapat di hubungi dan isi dari keseluruhan website. Dari jasa-jasa yang ditawarkan sampai testimoni terdapat di halaman awal.

Merancang tampilan awal yang akan di aplikasikan di website jasa, tampilan awal dashboard website Melonku yang di kembangkan :

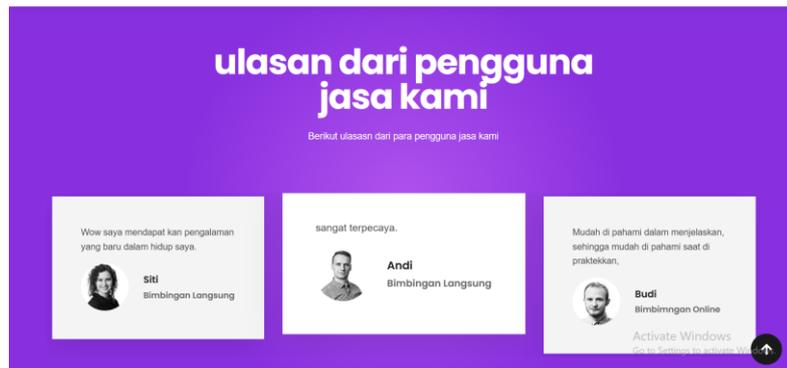


Gambar 2. Tampilan awal



Gambar 3. Tampilan jasa

Menu jasa berisi tentang jasa-jasa yang di tawarkan dan berisi penjelasan jasa secara detail tentang jasa yang di berikan.

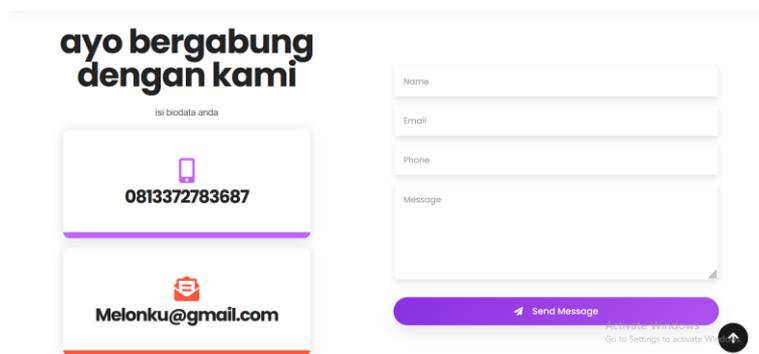


Gambar 4. Tampilan testimoni

Menu ulasan sangat lah penting dalam menjalankan usaha di bidang jasa, karena dapat meningkatkan kepercayaan *customer*.

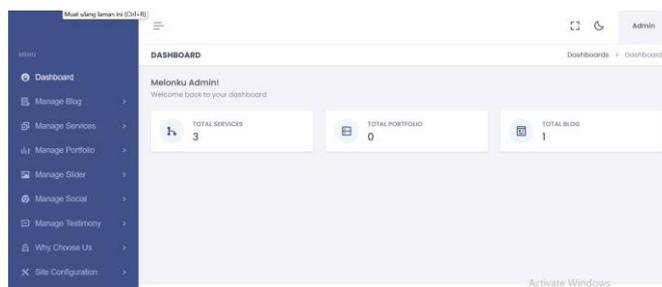


Gambar 5. Slogan



Gambar 6, Form pendaftaran

Pengguna harus mendaftar dengan menggunakan form yang telah disediakan, lalu akan di hubungi oleh pihak admin jika telah berhasil melakukan pendaftaran.



Gambar 7. Dashbord admin

Dashbord admin dibuat untuk mempermudah dalam melakukan perubahan dalam website, agar nantinya dapat selalu melakukan update informasi terkait website. Di dalam dashboard dapat mengatur seluruh isi didalam website. Sehingga dapat memudahkan pemilik jasa dalam mengubah isi website sesuai keinginan penyedia jasa.

Communication

Setelah di ujikan dan di gunakan oleh penyedia jasa pembuatan kebun melon sudah cukup dapat di terima oleh calon pengguna jasa. Dengan fitur dan kegunaan yang sudah sesuai dengan kegunaan dan kemauan oleh penyedia jasa. Komunikasi akan dapat berlanjut kepada rencana untuk pembuatan dan pengembangan dari website Melonku yang sudah di terapkan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Keunggulan dari website kami yakni dapat memberikan informasi bagi para pengusaha yang ingin memulai usahanya di budang perkebunan melon. Sehingga pengusaha memperoleh mentor yang berpengalaman dalam membuat kebun melon. Website kami menawarkan jasa-jasa yang dapat membantu para calon pengguna jasa maupun orang yang ingin belajar tentang perkebunan melon. Dengan adanya website ini dapat memperkenalkan jenis usaha baru di masyarakat. Namun tidak adanya peraturan undang-undang yangterikat dengan bisnis ini, sehingga perlu adanya perjanjian dari kedua belah pihak.

DAFTAR REFERENSI

- Ardiansyah, D. (2019). Rancang bangun sistem informasi penjualan perlengkapan tidur (SIPPAT) berbasis web pada Fortun Barokah Karawang. *Jurnal Inkofar*, 1(1), 68–79. <https://doi.org/10.46846/jurnalinkofar.v1i1.87>
- Dirgantara, U., & Suryadarma, M. (2014). Rancang bangun penerapan model prototype dalam perancangan sistem informasi pencatatan persediaan barang berbasis web. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 8(2), 223–230. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.737>

- Fenando, F. (2020). Implementasi e-commerce berbasis web pada toko Denia Donuts menggunakan metode prototype. *JUSIFO (Jurnal Sistem Informasi)*, 6(2), 66–77. <https://doi.org/10.19109/jusifo.v6i2.6532>
- Jakaria, D. A., & Sentosa, Y. B. (2019). Sistem informasi penjualan barang pada toko bangunan Sribayu berbasis web. *Jurnal Manajemen Dan Teknik Informatika*, 3(1), 301–310.
- Prabowo, O. H., Merthayasa, A., & Saebah, N. (2023). KONSTELASI: Konvergensi teknologi dan sistem informasi. *Syntax Idea*, 5(7), 883–892. <https://www.jurnal.syntax-idea.co.id/index.php/syntax-idea/article/view/2416>
- Riskiono, S. D., & Reginal, U. (2018). Sistem informasi pelayanan jasa tour dan travel berbasis web (Studi Kasus Smart Tour). *Jurnal Informasi Dan Komputer*, 6(2), 51–62. <https://doi.org/10.35959/jik.v6i2.112>
- Safaah, E., & Fernando, D. (2020). 700-article text-1629-1-10-20200823. 8(1), 26–40.
- Setiawan, D. (2016). Pengaruh ekspektasi pendapatan, lingkungan keluarga.
- Veza, O. (2019). Perancangan e-commerce untuk memperluas produk komunikasi di PT. Golden Communication berbasis web mobile. *Jurnal Teknik Ibnu Sina (JT-IBSI)*, 4(1), 95–100. <https://doi.org/10.36352/jt-ibsi.v4i1.180>
- Yoko, P., Adwiya, R., & Nugraha, W. (2019). Penerapan metode prototype dalam perancangan aplikasi SIPINJAM berbasis website pada Credit Union Canaga Antutn. *Jurnal Ilmiah Merpati (Menara Penelitian Akademika Teknologi Informasi)*, 7(3), 212. <https://doi.org/10.24843/jim.2019.v07.i03.p05>