

# Perancangan Website sebagai Pendukung Informasi dan UMKM Desa

## *Website Design as a Support for Village Information and Micro, Small and Medium Enterprises*

Fahrizal Abadi Putra<sup>1</sup>, Yofi Nurkolifah<sup>2\*</sup>, Nanang Junaedi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik Universitas Merdeka Madiun

e-mail: \*[yopinur040903@gmail.com](mailto:yopinur040903@gmail.com)

**Abstrak** - Pesatnya perkembangan teknologi informasi saat ini, tidak diragukan lagi, terutama pada website. pengguna situs web sangat tinggi. Apalagi website tidak perlu menggunakan akses instalasi. yang akan menciptakan peluang bagi seorang desainer Web untuk membuat sejumlah platform, terutama di bidang informasi. Informasi ini sangat dibutuhkan dalam kegiatan sehari-hari. seseorang yang ingin mendapatkan informasi yang benar akan mencari sumber berita yang aktual, akurat dan terpercaya. banyaknya platform informasi yang luas membuat berita terbaru terutama dari sekitar kita sering terabaikan. mulai dari dunia kuliner, fashion, pendidikan, pekerjaan dan sebagainya, semua itu membutuhkan informasi. dari sini semua manusia membutuhkan informasi. meskipun itu adalah daerah pedesaan. Daerah pedesaan ini juga harus memiliki platform yang sangat terpercaya. untuk memudahkan seseorang mendapatkan informasi. Metode yang digunakan adalah Model prototyping dan halaman website ini dibuat menggunakan Figma.

Kata kunci: Desain, website, informasi, prototyping, desa

**Abstract** - The rapid development of information technology today, no doubt, especially on the website. website users are very high. Moreover, the website doesn't need to use installation access. which will create an opportunity for a Web designer to create a number of platforms, especially in the information field. This information is very much needed in daily activities. someone who is willing to get correct information will look for news sources that are actual, accurate and reliable. the large number of broad information platforms makes the latest news from especially those around us often overlooked. starting from the world of culinary, fashion, education, employment and so on, all of these things need information. from this all humans need information. even though it is a rural area. This rural area must also have a very trusted platform. to make it easier for someone to get information. The method used is the prototyping Model and this website page is created using Figma.

**Keywords:** Design, website, information, prototyping, village

### I. PENDAHULUAN

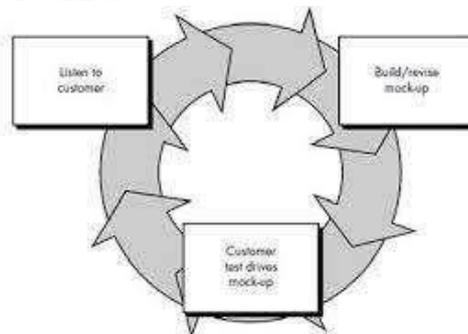
Diera digital saat ini perkembangan teknologi informasi smenjadi kebutuhan pokok dan komoditas baru, di era ini juga berperan memepcepat dan meningkatkan keakuratan dalam mengolah data informasi [1], terutama pada website. Dalam hasil Riset Kominfo dan UNICEF Mengenai Perilaku Anak dan Remaja Dalam Menggunakan Internet setidaknya 30 juta anak-anak dan remaja di Indonesia merupakan pengguna internet, dan media digital saat ini menjadi pilihan utama saluran komunikasi yang mereka gunakan. Hasil studi menemukan bahwa 80 persen responden yang disurvei merupakan pengguna internet,

dengan bukti kesenjangan digital yang kuat antara mereka yang tinggal di wilayah perkotaan dan lebih sejahtera di Indonesia, dengan mereka yang tinggal di daerah pedesaan (dan kurang sejahtera). yang berarti penggunaan internet sangatlah tinggi. dari kesimpulannya Studi ini menemukan bahwa 98 persen dari anak-anak dan remaja yang disurvei tahu tentang internet dan bahwa 79,5 persen diantaranya adalah pengguna internet. Akan tetapi pemberian informasi didesa banyak yang terlambat disampaikan. Akibatnya banyak masyarakat yang kurang nyaman dari hal tersebut.

Internet merupakan sarana paling mudah untuk memenuhi kebutuhan dalam mencari informasi [2]. website merupakan sebuah media informasi tidak hanya penyebaran informasi tetapi dapat digunakan untuk toko berbasis online [3]. Dan sistem informasi berbasis web merupakan Pilihan saat mendesain struktur sistem informasi karena relatif sederhana dikembangkan dan dapat diakses melalui browser yang tersedia di semua platform seperti Chrome, Mozilla Firefox, Opera dan Safari[4]. Saat ini banyak bermunculan masyarakat UMKM khususnya di daerah pedesaan, dan tentunya hal ini harus didukung. Saat ini masyarakat semakin sadar akan minimnya lapangan perkerjaan, dengan adanya UMKM akan membantu masyarakat desa utamanya dalam membuka lapangan perkerjaan. Tetapi Perkembangan UMKM saat ini terkesan lambat, hal ini disebabkan karena biaya pembuatan sistem yang cukup mahal [5] dan ketertinggalan dalam mengadopsi teknologi informasi di dalam usahanya. Jika dibandingkan dengan perusahaan-perusahaan [6]. Selain itu sistem informasinya masih manual dan belum efisien dan butuh waktu lama untuk menemukannya [7]. Dari hal itu pemanfaatan website dalam pengembangan informasi baik itu informasi penting dari desa ataupun pedagang UMKM menjadi pilihan, selain mudah sudah banyak masyarakat desa utamanya menggunakan teknologi tersebut [8]

## II. METODE

Bab Pada penelitian ini digunakan metode *prototyping*. Pada metode ini memberikan gambaran versi awal dari sistem untuk kelanjutan sistem sesungguhnya yang lebih besar [9]. dan mengizinkan pengguna mengetahui tahapan system yang mampu beroperasi dengan baik [10]. *prototyping* adalah cara cepat untuk menguji model operasional dalam aplikasi dengan proses interaktif dan lagi dan lagi. Urutan langkah pada metode ini ditunjukkan pada Gambar 1 berikut :

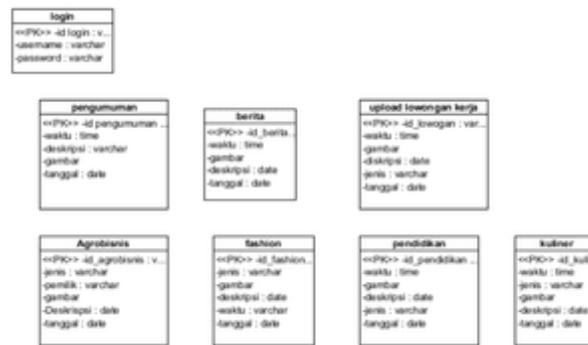


**Gambar 1.** Metode Penelitian *prototype*

Tahapan-tahapan metode prototype adalah sebagai berikut :

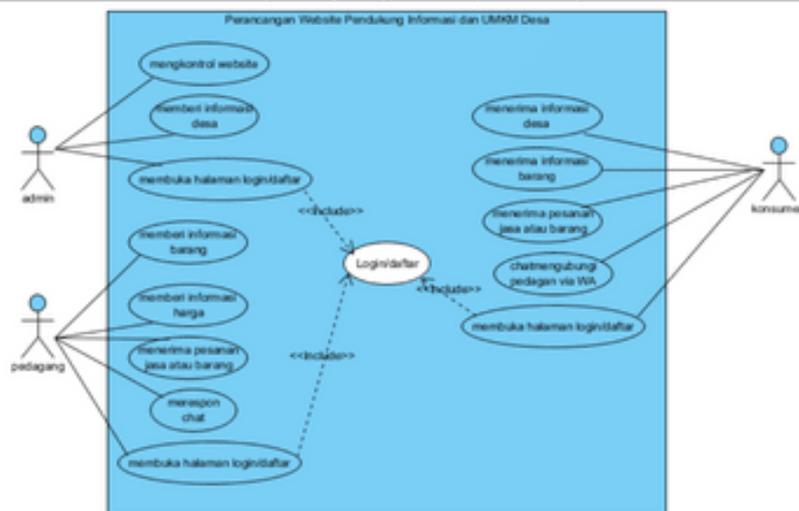
1. *Listen to customer*, pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan metode observasi. Observasi dilakukan pengamatan serta mempelajari permasalahan yang ada dilapangan yang berkaitan dengan objek. Dan metode studi pustaka dengan cara mencari permasalahan melalui buku, internet, yang erat kaitanya dengan objek permasalahan. Dari hasil observasi didapatkan hasil komponen-komponen yang

dibutuhkan untuk pengembangan aplikasi, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 berikut :



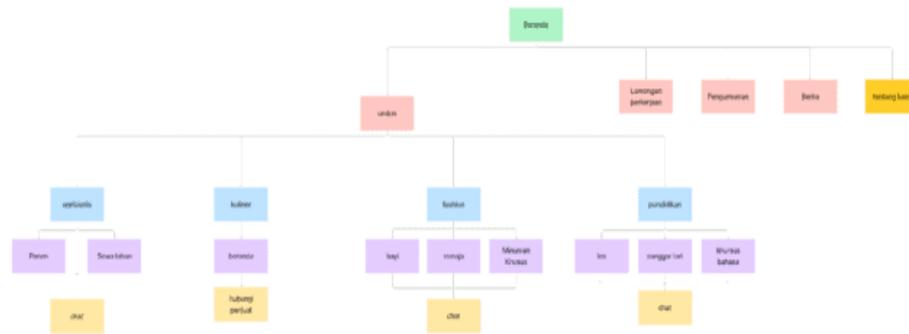
Gambar 2. IRD Diagram

Dari perancangan ERD diatas dapat dijelaskan bahwa, data user pada tabel login digunakan pada saat user melakukan login masuk kedalam sistem oleh, username dan password yang *diinputkan* harus sesuai dengan data pada tabel login. Tabel pengumuman mempunyai 5 (lima) atribut yaitu antara lain: id\_pengumuman, waktu, deskripsi, gambar, tanggal. Tabel berita mempunyai 5 (lima) atribut yaitu antara lain: id\_berita, waktu, gambar, deskripsi, tanggal. Kemudian tabel upload lowongan kerja, tabel lowongan kerja mempunyai 6 (enam) atribut yaitu antara lain: id\_lowongan, waktu, gambar, deskripsi, jenis, tanggal. Tabel Agrobisnis mempunyai 6 (enam) atribut yaitu antara lain: id\_agrobisnis, jenis, pemilik, gambar, Deskripsi, tanggal. Tabel Fashion mempunyai 6 (enam) atribut yaitu antara lain: id\_fashion, jenis, gambar, deskripsi, waktu, tanggal. Tabel pendidikan mempunyai 6 (enam) atribut yaitu antara lain: id\_pendidikan, waktu, gambar, deskripsi, jenis, tanggal. Tabel kuliner mempunyai 6 (enam) atribut yaitu antara lain: id\_kuliner, waktu, jenis, gambar, deskripsi, tanggal. Selanjutnya untuk tahap pengembangan Interface dirumuskan melalui Use Case, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 berikut :



Gambar 3. Use Case

2. *Build or revise Mockup*, pada tahap ini dibangun aplikasi dasar untuk dapat diuji penggunaannya, gambaran dari Userflow aplikasi yang dibangun dapat dilihat pada Gambar 4 berikut :



Gambar 4. Userflow

Pada Gambar *userflow* ini menjelaskan alur dari website. Yang pertama terdapat beranda yang menampilkan semua fitur utama. Antara lain Lowongan pekerjaan, pengumuman, Berita, tentang kami, agribisnis, kuliner, fashion dan Pendidikan. Dari fitur ini pengguna dapat memilih informasi mana yang ingin diakses.

3. *Customer test drives mockup*, selanjutnya setelah aplikasi berhasil dikembangkan, tahap selanjutnya adalah memberikan kesempatan kepada user untuk dapat mencoba langsung aplikasi dan memberikan koreksi atau masukan dari aplikasi yang sudah dikembangkan sebelumnya. Apabila terdapat koreksi selanjutnya proses kembali ke tahap awal yaitu pendefinisian ulang kebutuhan pengguna.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada aplikasi yang dikembangkan memiliki beberapa menu utama Antara lain Lowongan pekerjaan, pengumuman, Berita, tentang kami, agribisnis, kuliner, fashion dan Pendidikan. Pada bagian sekilas info terdapat informasi yang sangat penting. Untuk penempatannya berada dibagian atas. Hal ini berfungsi Agar pengguna mengetahui terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas lainnya. Selain itu, pengguna dapat dengan mudah mencari informasi yang diperlukan. seperti yang dapat dilihat pada **Gambar 5**.



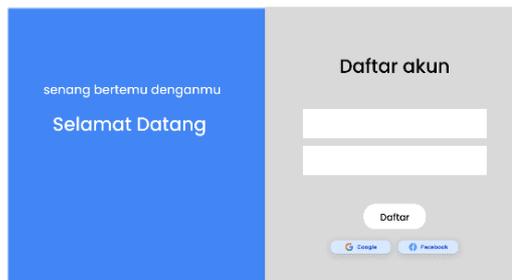
Gambar 5. Beranda

Pada bagian menu masuk, sebelum melakukan aktifitas lebih lanjut. Pengguna harus melakukan masuk ke masing-masing akun pengguna dapat masuk dengan akun google dan akun facebook. Apabila mengalami lupa kata sandi pengguna dapat menggantinya dengan melalui menu ganti password. Lebih jelasnya terdapat pada **Gambar 6**.



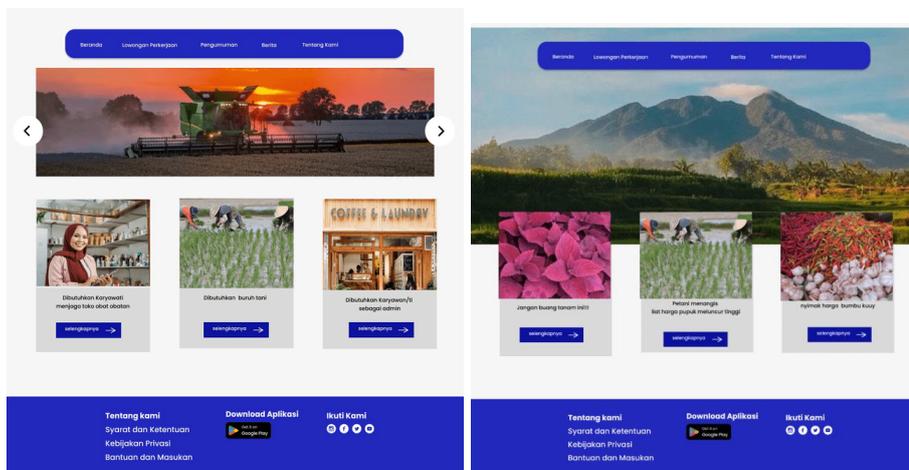
**Gambar 6.** Masuk

Pada menu ini, apabila pengguna belum memiliki akun. Pengguna dapat melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Dengan cara mengikuti Langkah Langkah, pengguna juga bisa daftar dengan menggunakan akun google dan akun facebook seperti pada **Gambar 7**



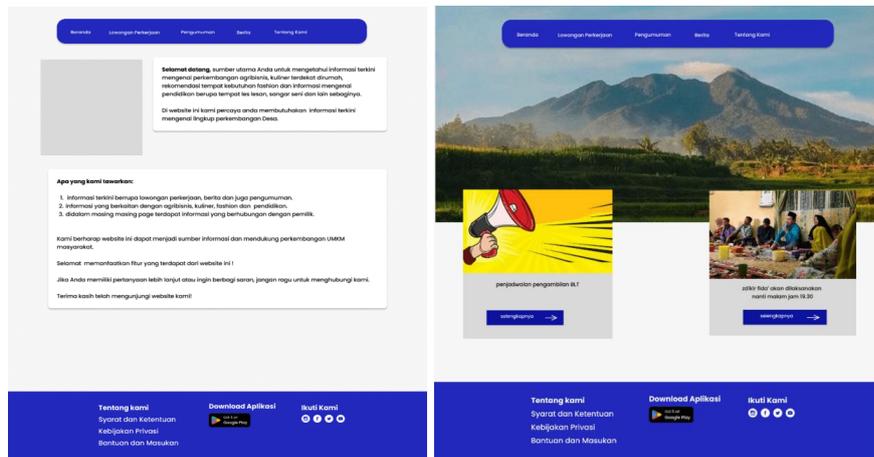
**Gambar 7.** Daftar

Pada halaman Lowongan Pekerjaan terdapat informasi yang berkaitan mengenai lowongan pekerjaan yang terdapat di lokasi sekitar desa tersebut. Informasi yang diberikan juga lengkap, disertai dengan nama, alamat dan kontak seperti pada **Gambar 8**. **Disamping itu juga membahas** menu Berita yang berfungsi untuk memperoleh informasi berita terkait perkembangan perdagangan dan beberapa informasi yang dapat diinformasikan



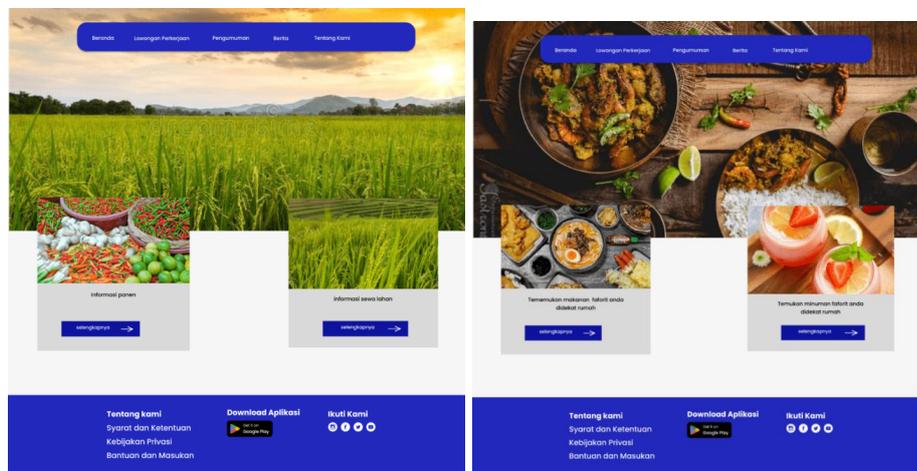
**Gambar 8.** Lowongan Pekerjaan

Pada halaman tentang Kami. Terdapat informasi lengkap website yang digunakan pengguna, seperti **Gambar 10** berikut ini. Dan juga, halaman menu Pengumuman. Terdapat informasi mengenai pengumuman yang dishare oleh pihak pihak tertentu seperti akan diadakan pengambilan BLT dan lain sebagainya.



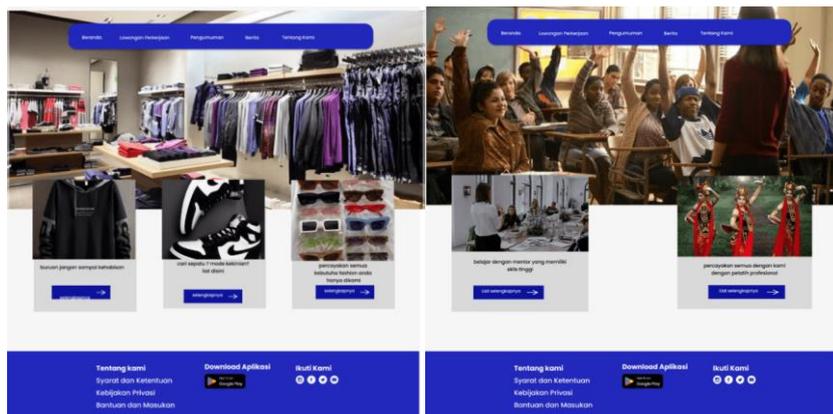
Gambar 10. Tentang Kami

Pada gambar 11, ditunjukkan halaman Agrobisnis. Informasi yang ada pada halaman ini terkait dengan hasil panen dijual ataupun pengepul. Dan informasi mengenai sewa lahan di sini pengguna juga bisa melakukan kirim pesan dengan pemberi informasi. Sedangkan, bagian kuliner memberikan informasi lengkap penjual makanan dan minuman yang terdapat disekitar area desa. Pengguna juga dapat menghubungi penjual.



Gambar 11. Agrobisnis

Pada halaman initerdapat informasi mengenai kebutuhan *fashion*. Mulai dari bayi sampai dengan remaja dan orang dewasa. Pengguna juga dapat menghubungi penjual. Pada tampilan akan disertai dengan deskripsi mengenai produk. Tampilan awal *fashion* dapat dilihat pada gambar 12. Selanjutnya disini terdapat informasi mengenai Pendidikan ada seni kebudayaan ataupun lembaga bimbingan belajar.



Gambar 12. Fashion

#### IV. KESIMPULAN

Pada penelitian ini berhasil dikembangkan aplikasi berbasis website untuk memberikan informasi dan UMKM Desa dengan menggunakan metode Prototype. Aplikasi dapat digunakan oleh masyarakat. Dengan pemanfaatan website dalam pengembangan informasi baik itu informasi penting dari desa ataupun pedagang, yang telah tersedia didalam website dimenu utama terdapat semua fitur utama. Antara lain Lowongan pekerjaan, pengumuman, Berita, tentang kami, agribisnis, kuliner, fashion dan Pendidikan. Hal ini bertujuan untuk memudahkan seseorang mendapatkan informasi

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Sulthoni and U. Achlison, "SISTEM INFORMASI E-COMMERCE PEMASARAN," vol. 8, no. 1, pp. 42–48, 2015.
- [2] W. Wahyudiyono, "Implikasi Penggunaan Internet terhadap Partisipasi Sosial di Jawa Timur," *J. Komunika J. Komunikasi, Media dan Inform.*, vol. 8, no. 2, p. 63, 2019, doi: 10.31504/komunika.v8i2.2487.
- [3] Y. Trimarsiah and M. Arafat, "Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana," *J. Ilm. Matrik*, vol. Vol. 19 No, pp. 1–10, 2017.
- [4] A. A. Kadim, I. K. Sutriana, and I. H. Masir, "Perancangan Sistem Aplikasi Layanan Kelurahan Berbasis Web," *Jambura J. Informatics*, vol. 4, no. 1, pp. 38–48, 2022, doi: 10.37905/jji.v4i1.13206.
- [5] Mariana Kristianti, "Media pemasaran produk-produk unggulan UMKM di di kota Semarang," *J. Apl. Manaj.*, vol. 13, no. 2, p. 186, 2015.
- [6] Y. Cahyana, U. Buana, P. Karawang, J. H. S. Ronggowaluyo, and T. T. Karawang, "Perancangan Sistem Informasi Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) Berbasis Web Di Desa Bojongsari," *J. IKRAITH-INFORMATIKA*, vol. 6, no. 2, p. 47, 2022, [Online]. Available: <https://www.dpr.go.id/dokjdi/document/uu>
- [7] J. Jeriko Saragih and O. Sihombing, "SAINTEK (Jurnal Sains dan Teknologi) Sistem Informasi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah Berbasis Web," *SAINTEK (Jurnal Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. E-ISSN : 2714-8661, pp. 12–15, 2020.
- [8] F. A. Wibowo and Theresiawati, "Perancangan Aplikasi Digital& Social Media Services Berbasis Website Pada U-Commerce Agency," *Semin. Nas. Inform. Sist. Inf. dan Keamanan Siber*, no. November, pp. 116–121, 2020.
- [9] D. Purnomo, "Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi," *J I M P - J. Inform. Merdeka Pasuruan*, vol. 2, no. 2, pp. 54–61, 2017, doi: 10.37438/jimp.v2i2.67.
- [10] P. Yoko, R. Adwiya, and W. Nugraha, "Penerapan Metode Prototype dalam Perancangan Aplikasi SIPINJAM Berbasis Website pada Credit Union Canaga Antutn," *J. Ilm. Merpati (Menara Penelit. Akad. Teknol. Informasi)*, vol. 7, no. 3, p. 212, 2019, doi: 10.24843/jim.2019.v07.i03.p05.