

Perancangan Website Pemasaran Kerajinan dan Camilan Khas Kalimantan Tengah

Cinda Sorisa¹⁾, Cindi Lusya Kiareni²⁾, Nova Noor Kamala Sari³⁾, Novera Kristianti⁴⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangka Raya
Kampus UPR Tanjung Nyaho, Jalan Yos Sudarso, Palangka Raya, Kalimantan Tengah

¹⁾ sorisacinda13@gmail.com

²⁾ cindilusiakiareni@gmail.com

³⁾ novanoorks@it.upr.ac.id

⁴⁾ noverakristianti@eng.upr.ac.id

Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi, pemasaran produk secara online menjadi salah satu cara memperkenalkan dan menjual produk khas daerah. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *website* yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai produk, melakukan pemesanan, serta melakukan transaksi pembayaran produk secara online sebagai upaya untuk mendukung pemasaran dan pengembangan kerajinan dan camilan khas Kalimantan Tengah. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan perangkat lunak dengan pendekatan *Waterfall*. Proses dimulai dengan pengumpulan data melalui studi literatur dari penelitian-penelitian terdahulu. Dalam tahap perancangan, dibuat diagram alur (*Flowchart*), Diagram Konteks, *Data Flow Diagram*, serta *Entity Relationship Diagram* (ERD), yang menjelaskan alur data dan interaksi sistem secara rinci. Setelah implementasi, pengujian dilakukan menggunakan metode *Blackbox Testing* untuk memastikan setiap fitur berfungsi sesuai harapan, baik dari sisi pengunjung, pelanggan, maupun admin. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya *website* sederhana yang dapat digunakan pengunjung untuk mencari produk, melakukan pemesanan, dan menyelesaikan pembayaran. Selain itu, *website* ini juga memungkinkan admin untuk mengelola produk dan transaksi.

Kata kunci: Pemasaran Digital, Kerajinan Lokal, Camilan Tradisional, Website, Kalimantan Tengah

Abstract

Along with the development of technology, online product marketing has become one way to introduce and sell regional products. Therefore, this study aims to design and build a website that can be used to obtain product information, make orders, and make product payment transactions online as an effort to support the marketing and development of crafts and snacks typical of Central Kalimantan. The methodology used in this study is software development with a *Waterfall* approach. The process begins with data collection through literature studies from previous studies. At the design stage, a flowchart, Context Diagram, Data Flow Diagram, and Entity Relationship Diagram (ERD) are created which explain in detail the data flow and system interactions. After implementation, testing was carried out using the *Blackbox Testing* method to ensure that each feature functions as expected, both from the side of visitors, customers, and admins. The result of this study is the formation of a simple website that can be used by visitors to search for products, make orders, and complete payments. In addition, this website also makes it easy for admins to manage products and transactions.

Keywords: Digital Marketing, Local Crafts, Traditional Snacks, Website, Central Kalimantan

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor untuk memanfaatkan internet sebagai media utama dalam mempromosikan produk dan layanan.

Salah satu media yang paling efektif adalah *website*, yang berfungsi sebagai representasi digital dari bisnis atau organisasi. Di era digital ini, kehadiran *website* bukan hanya sebagai pelengkap, melainkan menjadi kebutuhan esensial dalam mendukung kegiatan pemasaran dan pengembangan usaha, terutama bagi pelaku industri lokal yang ingin memperluas jangkauan pasar mereka. *Website* sering digunakan untuk mempermudah pengguna mengenal profil, memudahkan pencarian terkait pertanyaan yang mungkin dimiliki, membantu menjawab kebutuhan pengguna, mengenalkan produk maupun layanan, hingga mengoptimalkan strategi pemasaran yang lebih efektif kepada masyarakat luas [1].

Kalimantan Tengah menjadi salah satu provinsi di Indonesia yang kaya akan kerajinan tradisional dan camilan khas, sehingga memiliki potensi besar untuk dikenal oleh masyarakat yang lebih luas, baik di tingkat nasional maupun internasional. Sayangnya, sebagian besar pengrajin dan produsen camilan lokal masih mengandalkan pemasaran secara konvensional, yang terbatas pada pemasaran dari mulut ke mulut atau penjualan di pasar-pasar lokal. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi digital, khususnya *website*, dapat menjadi solusi yang efektif untuk mendobrak keterbatasan geografis dan memperluas jangkauan pemasaran produk-produk khas daerah tersebut. *Website* dapat berfungsi sebagai etalase digital yang menampilkan informasi lengkap mengenai produk, proses pembuatan, proses transaksi jual beli serta keunikan budaya yang melatarbelakangi kerajinan dan camilan khas Kalimantan Tengah.

Munculnya berbagai permasalahan tersebut menghasilkan solusi berupa perancangan sebuah *website* untuk suatu toko kerajinan dan camilan khas Kalimantan Tengah di Kota Palangka Raya, dengan judul proyek “PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI UPAYA PEMASARAN KERAJINAN DAN CAMILAN KHAS KALIMANTAN TENGAH”.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai referensi dalam mengembangkan *website* guna mendukung promosi dan penjualan kerajinan tangan sehingga dapat mengatasi masalah penjualan produk lokal yang terbatas.

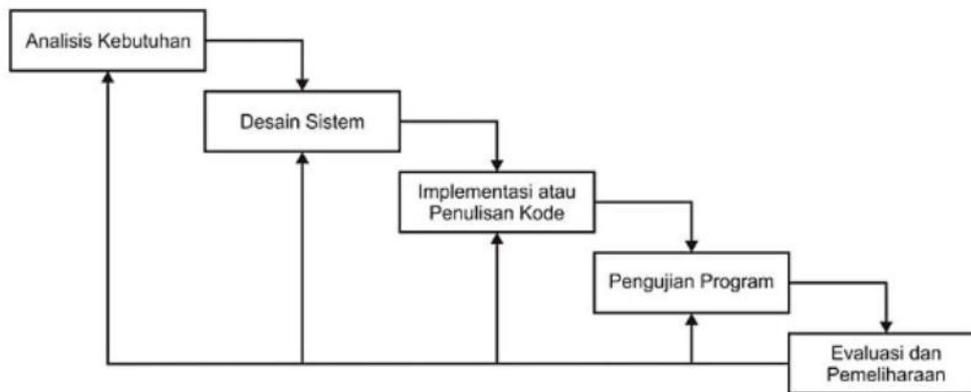
Tabel 1. Tinjauan pustaka

Judul	Isi jurnal
“Penerapan CRM Dalam Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Pada Usaha Kerajinan Lokal (Studi Kasus : Dillahandycraft)” [2]	Pemanfaatan teknologi <i>Augmented Reality</i> , UML, dan CRM dengan metode Agile terbukti memberikan kontribusi dalam efisiensi, interaktivitas, dan kualitas layanan pada bidang kerajinan tangan.
“Aplikasi Penjualan Online Kerajinan Lokal Khas Masyarakat Nusa Tenggara Timur Berbasis Android” [3]	Pengembangan aplikasi penjualan online kerajinan lokal dengan fitur menampilkan data dan galeri produk, ulasan dan diskusi pengguna, pembaruan stok otomatis, dan riwayat penjualan. Metode penelitian yang digunakan adalah model pengembangan perangkat lunak <i>Waterfall</i> .
“Aplikasi Pengenalan Kerajinan Tangan Khas Kalimantan Tengah Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android” [4]	Pengembangan aplikasi pengenalan kerajinan tangan khas Kalimantan Tengah berbasis <i>Augmented Reality</i> (AR) dengan menerapkan metodologi <i>Multimedia Development Life Cycle</i> (MDLC) untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran kerajinan tangan di sekolah dan mengoptimalkan pengalaman belajar dengan menampilkan objek kerajinan 3D.
“Pemanfaatan Aplikasi E-Commerce Pada Pemasaran Produk UMKM Kerajinan Batok Kelapa di Kabupaten Pringsewu” [5]	Dalam penelitian ini, aplikasi <i>e-commerce</i> yang dirancang memuat berbagai fitur penting yang mendukung pemasaran produk, seperti tampilan halaman data produk, kategori produk, harga, detail produk, dan pemesanan produk.

3. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam pembuatan *website* ini adalah studi pustaka. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data dengan cara mencari referensi melalui buku-buku di perpustakaan dan *browsing* internet untuk mendapatkan hal yang berkaitan dengan desain dan pemrograman.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam pembangunan *website* ini adalah metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* adalah model pengembangan perangkat lunak yang mengikuti pendekatan linier dan berurutan. Setiap fase dalam model ini harus diselesaikan sebelum melanjutkan ke tahap berikutnya. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya [6]. Metode *Waterfall* dipilih karena pendekatannya yang sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem.



Gambar 1. Metode Waterfall

4. PEMBAHASAN

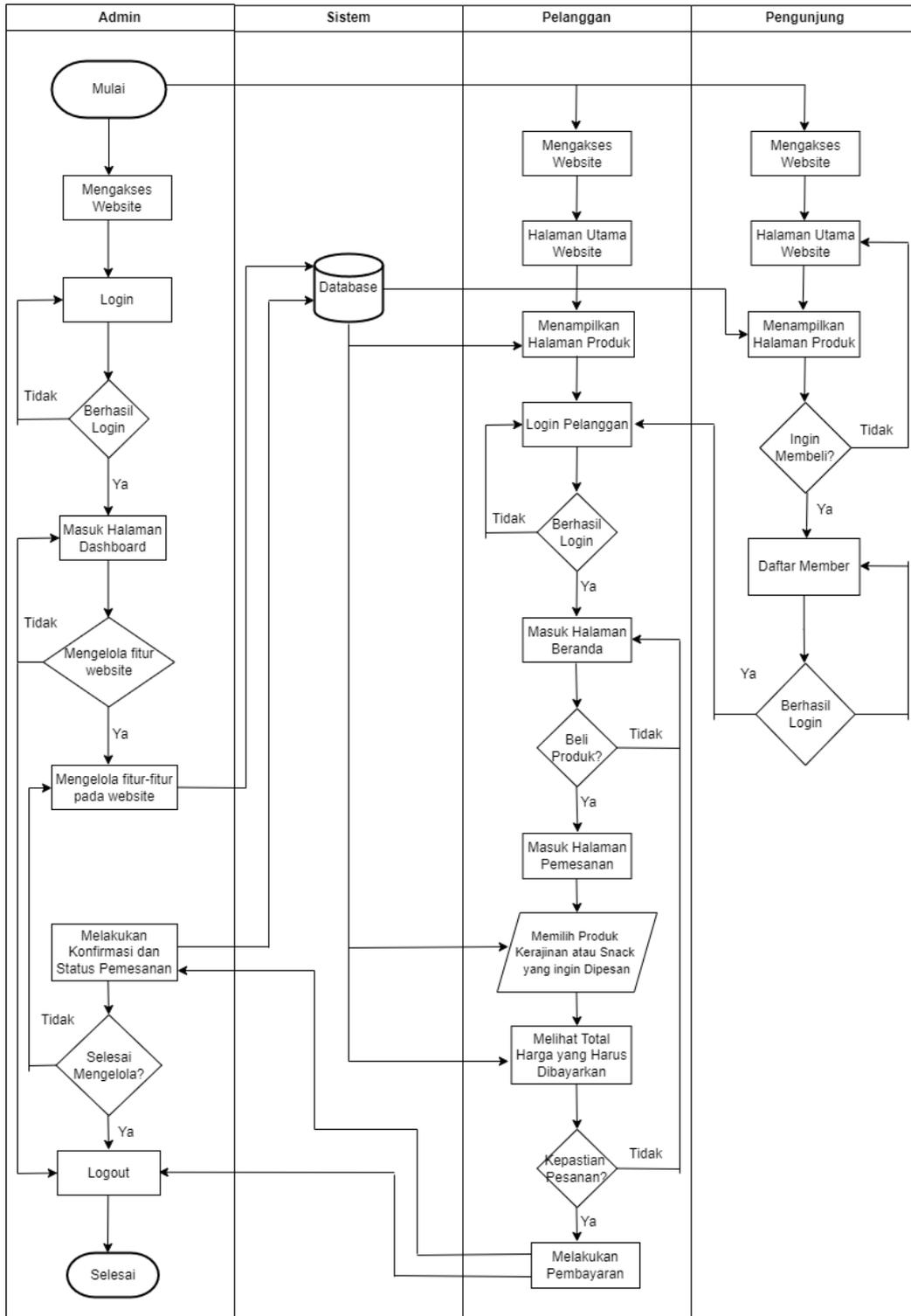
4.1 Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan tahap awal yang harus dilakukan dalam membangun sebuah sistem perangkat lunak. Tahapan pengembangan perangkat lunak lainnya akan bergantung pada hasil dari analisis kebutuhan ini. Berikut adalah alat dan bahan yang digunakan dalam merancang dan membangun *website*, sebagai berikut :

1. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan adalah laptop Asus yang memiliki spesifikasi, sebagai berikut :
 - a. *Processor* : AMD Ryzen 3
 - b. *Memory* : 16 GB
 - c. *Storage* : 512 GB
2. Perangkat lunak (*software*) yang digunakan, yaitu :
 - a. Sistem operasi : Windows 11 Home (64-bit)
 - b. Teks Editor : Visual Studio Code
 - c. Web server : XAMPP
 - d. Data Editor : Sqlyog
 - e. Browser : Google Chrome
 - f. Desain : Draw.io

4.2 Desain Sistem

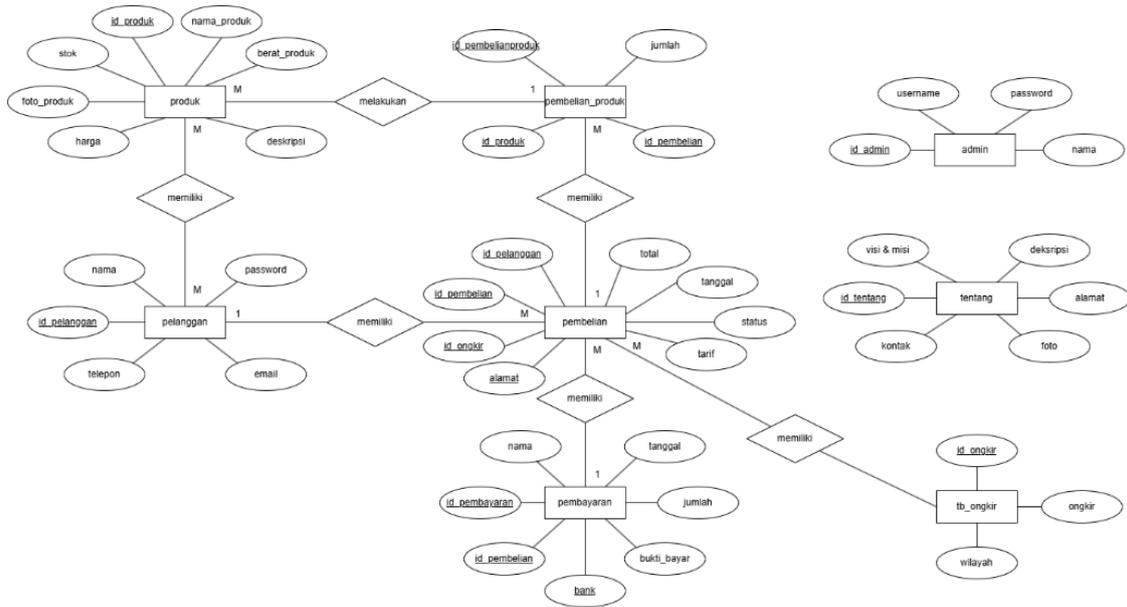
- a. *Flowchart*



Gambar 2. Flowchart Sistem

Flowchart ini menggambarkan alur atau proses dalam Website Sebagai Upaya Pemasaran Kerajinan Dan Camilan Khas Kalimantan Tengah.

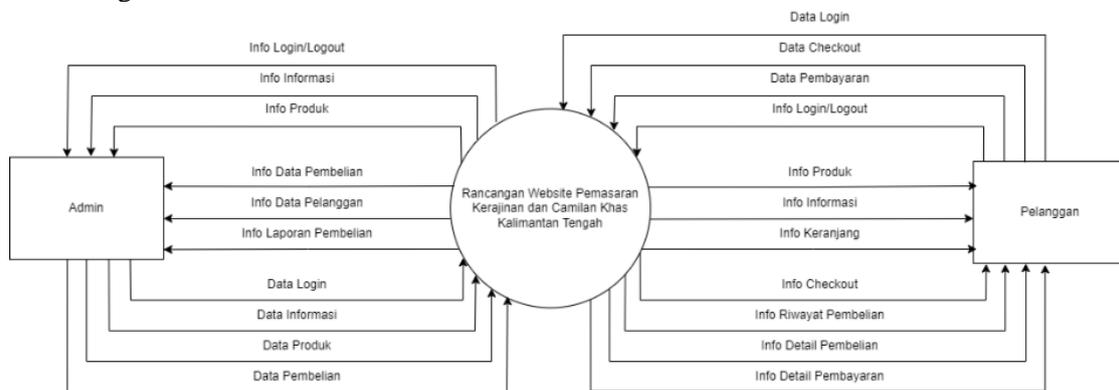
b. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Gambar ERD diatas adalah relasi antar entitas yang membentuk struktur database yang terorganisir dan memungkinkan kita untuk mengelola informasi penting terkait proses transaksi di dalam sistem Website Sebagai Upaya Pemasaran Kerajinan Dan Camilan Khas Kalimantan Tengah ini.

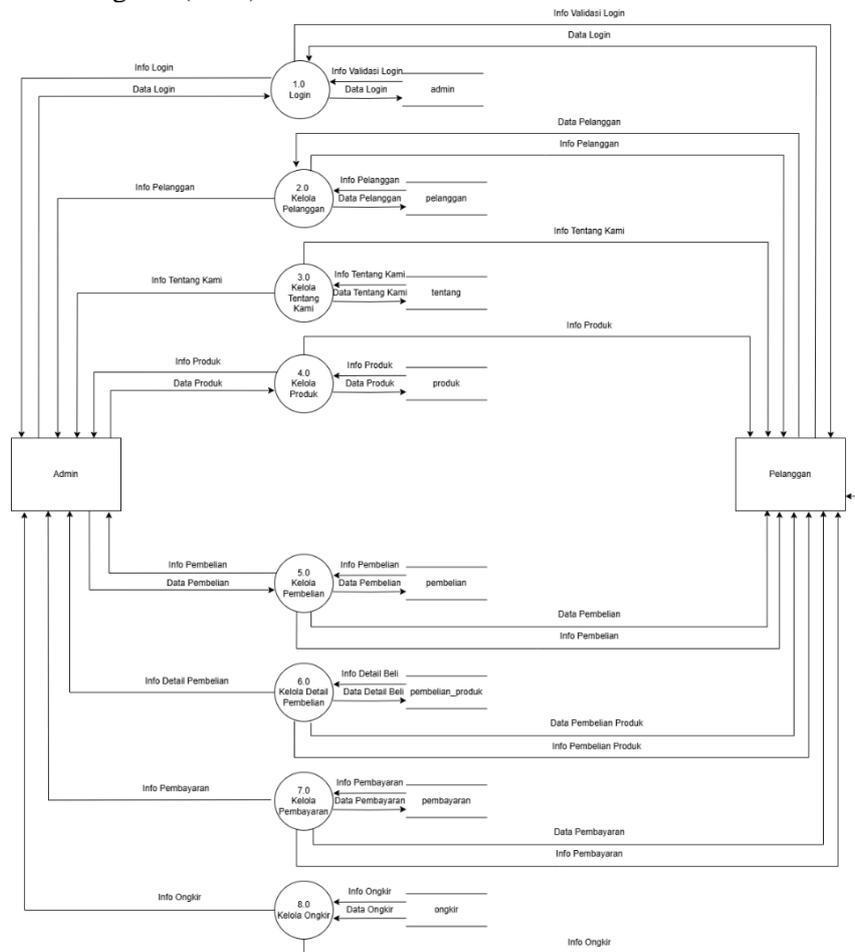
c. Diagram Konteks



Gambar 4. Diagram Konteks

Diagram Konteks diatas menggambarkan admin dan pelanggan sebagai aktor, beserta input dan output yang dihasilkan.

d. Data Flow Diagram (DFD) Level 1



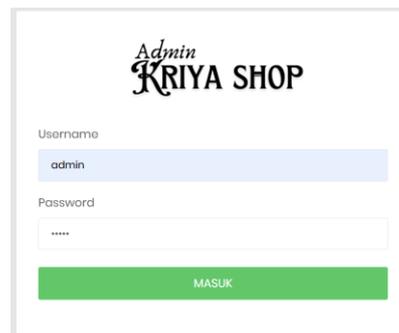
Gambar 5. DFD Level 1

Gambar DFD Level 1 diatas menguraikan proses-proses utama yang terjadi di dalam sistem tersebut. Diagram ini menunjukkan alur data antara entitas eksternal, sistem, dan database. Setiap sub-proses menjelaskan bagaimana pengguna (admin atau pelanggan) berinteraksi dengan sistem, serta bagaimana data diproses dan disimpan

4.3 Implementasi

a. Implementasi Interface Halaman Admin

1) Halaman Login Admin



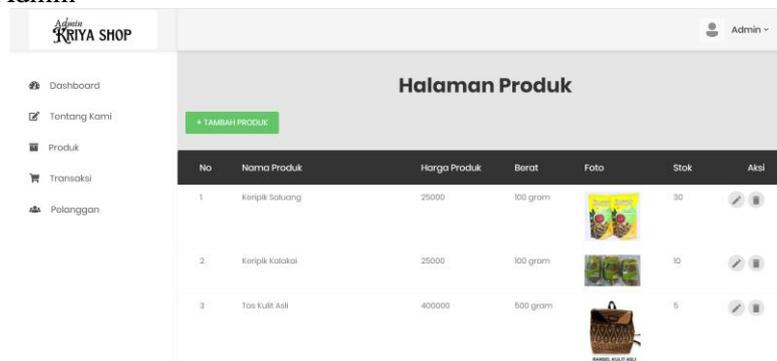
Gambar 6. Tampilan Halaman Login Admin

2) Halaman Dashboard Admin



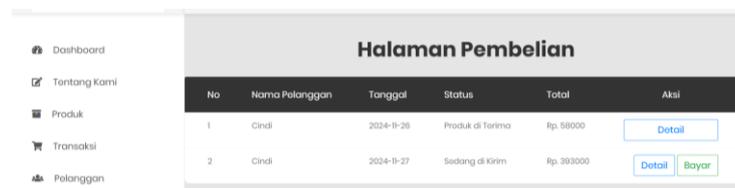
Gambar 7. Tampilan Halaman Dashboard Admin

3) Halaman Produk Admin

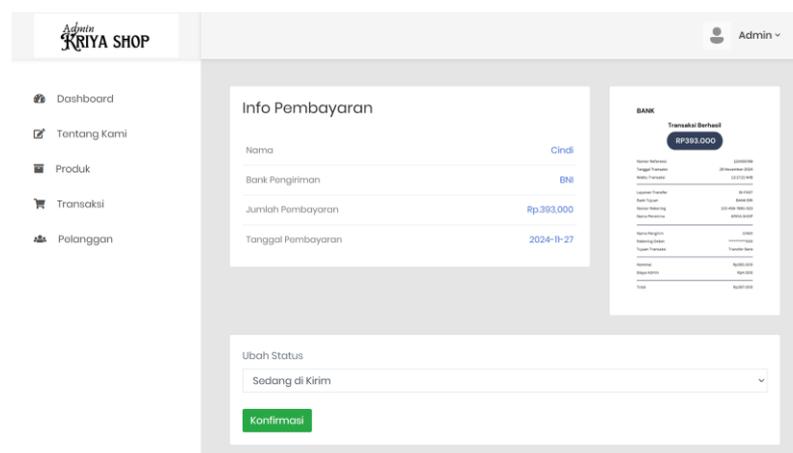


Gambar 8. Tampilan Halaman Produk Admin

4) Halaman Transaksi



Gambar 9. Tampilan Halaman Transaksi/Pembelian Admin

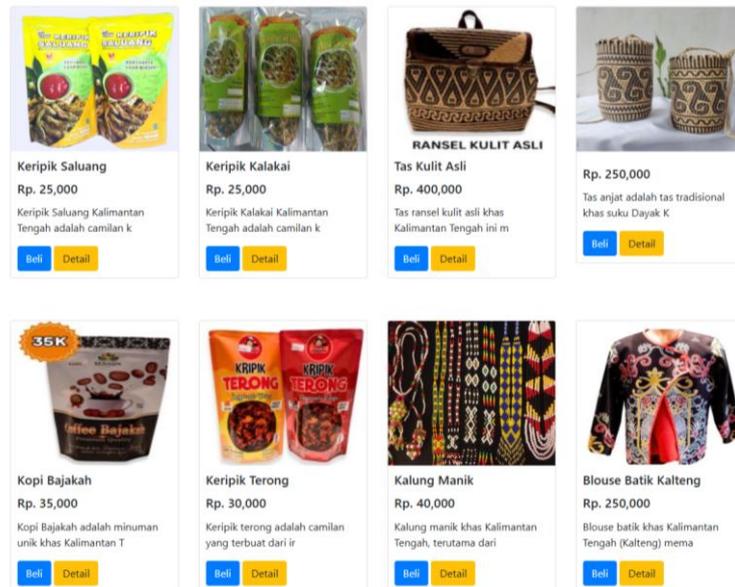


Gambar 10. Tampilan Halaman Detail Pembayaran Admin

b. Implementasi Antarmuka (interface) Pengunjung dan Pelanggan
1) Halaman Beranda



Gambar 11. Halaman Beranda Pengunjung dan Pelanggan



Gambar 12. Tampilan Halaman Produk



Gambar 13. Tampilan Halaman Detail Produk

2) Halaman Checkout

No	Produk	Harga	Jumlah	Sub Harga
1	Tas Kulit Asli	Rp 350,000	1	Rp 350,000
2	Kalung Manik	Rp 35,000	1	Rp 35,000
Total Belanja				Rp 385,000

Gambar 14. Tampilan Halaman Checkout

3) Halaman Detail Pembelian

No	Nama Produk	Harga	Jumlah	SubTotal
1	Tas Kulit Asli	Rp. 350000	1	Rp. 350000
2	Kalung Manik	Rp. 35000	1	Rp. 35000

Gambar 15. Tampilan Halaman Detail Pembelian

4) Halaman Konfirmasi Pembayaran

Upload Foto Bukti Transfer
Choose File BuktiCindi2.jpg
Foto Harus Format *JPG

Gambar 16. Tampilan Halaman Konfirmasi Pembayaran

4.4 Pengujian Sistem

Tahap pengujian sistem dilakukan menggunakan metode *Blackbox Testing*. Metode ini merupakan pengujian yang dilakukan oleh calon pengunjung atau pengguna untuk memastikan apakah *website* telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan tanpa memeriksa kode program secara langsung. Pada proses pengujian ini, setiap aksi yang dilakukan pengujian akan dievaluasi berdasarkan hasil keluaran yang diperoleh. Dari hasil pengujian pada Perancangan Website Sebagai Upaya Pemasaran Kerajinan Dan Camilan Khas Kalimantan Tengah ini yang telah dilakukan, menunjukkan bahwa pengujian telah berhasil dan sistem berjalan sesuai dengan hasil akhir yang diharapkan.

5. KESIMPULAN

Pembuatan “Perancangan Website Sebagai Upaya Pemasaran Kerajinan dan Camilan Khas Kalimantan Tengah” menggunakan metodologi pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Prosesnya meliputi tahap *Requirement Definition* yang digambarkan melalui *flowchart*, desain sistem menggunakan Diagram Konteks (Level 0), *Data Flow Diagram* (Level 1 dan 2), *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan *User Interface* (UI). Pengembangan antarmuka menggunakan HTML dan CSS, sementara implementasi dilakukan dengan JavaScript, PHP, dan *database* MySQL. Pengujian sistem menggunakan metode *Blackbox Testing*.

Alat yang digunakan meliputi Visual Studio Code untuk pengkodean dan Draw.io untuk membuat diagram serta desain antarmuka. Berdasarkan pengujian, *website* ini memenuhi tujuan utama, yaitu memperkenalkan dan memasarkan Kerajinan serta Camilan Khas Kalimantan Tengah. *Website* ini mendukung pengunjung dalam mencari informasi produk, memproses pemesanan, dan melakukan pembayaran, sehingga mempermudah pemasaran produk lokal secara online.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Hendra and Y. F. Riti, “Perancangan dan Implementasi Website dengan Konsep UI/UX untuk Mengoptimalkan Marketing Perusahaan,” *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, vol. 11, no. 3s1, 2023. DOI: 10.23960/jitet.v11i3s1.3430.
- [2] J. H. Tarigan, A. Gea, J. M. Hutapea, S. Sitepu, S. Manurung, N. Samosir, and B. Rumahorbo, “Penerapan CRM dalam Sistem Informasi Pemasaran Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Pada Usaha Kerajinan Lokal (Studi Kasus: Dillahandycraft),” *METHOSISFO: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, vol. 3, no. 1, pp. 8–19, Apr. 2023.
- [3] T. Y. Lamawuran, P. A. Nani, and F. Tedy, “Aplikasi penjualan online kerajinan lokal khas masyarakat Nusa Tenggara Timur berbasis android,” *JURTEKSI (Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 165–172, 2021. DOI: 10.33330/jurteksi.v7i2.643.
- [4] C. C. Angelina and P. B. A. A. Putra, “Aplikasi pengenalan kerajinan tangan khas Kalimantan Tengah menggunakan augmented reality berbasis android,” *Journal of Information Technology and Computer Science*, vol. 1, no. 3, pp. 210–219, 2021. DOI: 10.47111/jointecom.s.v1i3.8815.
- [5] C. Jatiningrum, A. Marantika, W. Wulandari, and R. P. Sari, “Pemanfaatan aplikasi e-commerce pada pemasaran produk UMKM kerajinan batok kelapa di Kabupaten Pringsewu,” *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 145–153, 2022. <https://jurnal.kdi.or.id/index.php/nr/article/view/471>.
- [6] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, vol. 1, no. 1, pp. 1–5, 2020.