

Rancang Bangun Media Promosi Oleh-Oleh Khas Sampit Berbasis Website

Rayanti Veronica Siregar¹⁾, Efrans Christian^{2*)}, Ade Chandra Saputra³⁾

¹⁾²⁾³⁾ Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Palangkaraya
Jalan Yos Sudarso, Palangkaraya, Kalimantan Tengah

*corresponding author

¹⁾ rayanti@mhs.eng.upr.ac.id

²⁾ efrans@it.upr.ac.id

³⁾ adechandra@it.upr.ac.id

Abstrak

Sampit terkenal dengan sungainya yang bernama Sungai Mentaya, dan memiliki ikon yaitu ikan Jelawat. Ikan ini menjadi salah satu sumber penghasilan di beberapa rumah produksi sebagai bahan bakunya untuk menghasilkan produk seperti kerajinan tangan dan berbagai macam olahan kuliner. Tidak semua pelaku usaha memanfaatkan teknologi sebagai sarana promosi atau pemasaran produk olahannya. Diperlukan suatu media yang mewadahi produk khas kota Sampit ini, dimana media tersebut mudah digunakan tidak hanya bagi pelaku usaha tetapi juga bagi masyarakat. Media promosi berbasis *Website* ini dibuat dengan menerapkan tahapan – tahapan yang terdapat dalam metode pengembangan perangkat lunak *Waterfall* menurut Rosa dan M. Shalahuddin (2013), yaitu Analisis, Desain, Pengkodean dan Pengujian, serta bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*. Penelitian ini menghasilkan website sebagai media promosi oleh-oleh khas Sampit yang dapat diakses khalayak umum.

Kata kunci: *Sampit, Waterfall, Jelawat, Website*

Abstract

Sampit is famous for its river called the Mentaya River, and has an icon, namely the Jelawat fish. This fish is one of the sources of income in several production houses as the raw material for producing products such as handicrafts and various kinds of culinary preparations. Not all business actors use technology as a means of promotion or marketing of their processed products. We need a media that accommodates this typical product of the city of Sampit, where the media is easy to use not only for business actors but also for the community. This Website-based promotional media was created by applying the stages contained in the Waterfall software development method according to Rosa and M. Salahuddin (2013), namely Analysis, Design, Coding and Testing, as well as PHP and MySQL programming languages as databases. This research produces a website as a promotional medium for typical Sampit souvenirs that can be accessed by the general public.

Keywords: *Sampit, Waterfall, Jelawat, Website*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Kotawaringin Timur dengan ibukotanya Sampit merupakan salah satu daerah yang mengambil jenis ikan sebagai ikon, yaitu Ikan Jelawat. Beberapa rumah produksi menggunakan ikan jelawat sebagai bahan baku untuk menghasilkan produk seperti kerajinan tangan dan berbagai macam olahan kuliner seperti kerupuk amplang, abon jelawat, pangsit jelawat, stik

jelawat, dan lainnya yang dijadikan sebagai oleh – oleh khas dari kota Sampit. Setiap rumah produksi memiliki caranya masing - masing dalam memasarkan hasil olahan dari ikan jelawat tersebut, ada yang sudah memanfaatkan media berbasis teknologi seperti media sosial sebagai sarana promosi, namun ada pula yang tidak menggunakan media berbasis teknologi sebagai sarana promosi produk hasil olahan rumah produksinya dan bergantung pada pembeli yang datang saja.

Website merupakan media yang dapat digunakan bagi rumah produksi kerajinan dan olahan kuliner ikan jelawat yang ada di kota Sampit untuk melakukan promosi dan memasarkan produknya. Sebuah website yang dikhususkan hanya untuk memasarkan dan mempromosikan kerajinan dan hasil olahan lainnya dari ikan jelawat tidak hanya memudahkan rumah produksi tetapi juga memudahkan masyarakat yang ada di kota Sampit dan diluar kota yang ingin membeli produk kerajinan dan hasil olahan pangan lainnya dari ikan jelawat tersebut, karena pada akhirnya masyarakat hanya perlu mengunjungi sebuah website dan memilih produk dari rumah produksi yang diinginkan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian sebelumnya yang menjadi acuan penulis dalam membuat Rancang Bangun Media Promosi Oleh – Oleh Khas Sampit berbasis *Website* adalah penelitian yang berjudul Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Kuliner di Kota Klaten Berbasis Web [1], kemudian penelitian dengan judul *Website* Promosi Kuliner dan Kerajinan Khas Pandeglang [2], dan penelitian yang berjudul Pembuatan Website Katalog Produk UMKM Untuk Pengembangan dan Promosi Produk Kuliner [3], serta beberapa teori pendukung lainnya.

2.1 Teori

2.1.1 *Website*

Website adalah kumpulan dari halaman *web* yang saling berhubungan yang berisi berbagai informasi dalam bentuk teks, suara, gambar, video, dan lainnya yang berada pada suatu domain di internet yang ditulis dalam format *HTML* serta bisa diakses melalui *HTTP*. *HTTP* merupakan suatu protokol yang digunakan untuk menyampaikan berbagai informasi dari server *website* yang kemudian ditampilkan kepada para user atau pemakai melalui *web browser* [4].

2.1.2 *Database*

Database atau basis data adalah kumpulan informasi terstruktur yang terorganisir, atau data, biasanya disimpan secara elektronik dalam sistem komputer [5]. *Database* dimodelkan dalam baris dan kolom dalam serangkaian tabel untuk membuat pemrosesan dan kueri data efisien yang dapat dengan mudah diakses, dikelola, dimodifikasi, diperbarui, dikontrol, dan diatur. Sebagian besar database menggunakan bahasa kueri terstruktur (SQL) untuk mengkueri, memanipulasi, dan mendefinisikan data, dan untuk menyediakan kontrol akses. SQL pertama kali dikembangkan di IBM pada 1970-an dengan Oracle sebagai kontributor utama, yang mengarah pada implementasi standar SQL ANSI, SQL telah memacu banyak ekstensi dari perusahaan seperti IBM, Oracle, dan Microsoft.

2.1.3 *Flowchart, DFD, ERD*

Flowchart adalah bagan-bagan yang mempunyai arus yang menggambarkan langkah-langkah penyelesaian suatu masalah. *Flowchart* merupakan cara penyajian dari suatu algoritma. Tujuan membuat *Flowchart* ialah menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah dengan menggunakan simbol-simbol standar secara sederhana, teratur, rapi dan jelas [6].

Data Flow Diagram (DFD) adalah alat pembuatan model untuk menggambarkan sistem sebagai suatu jaringan proses fungsional yang dihubungkan satu sama lain dengan alur data, baik secara manual maupun komputerisasi. *DFD* berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dan dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program [6].

Entity Relationship Diagram adalah suatu model penyajian data yang digunakan untuk merancang suatu basis data dengan menggunakan *Entity* dan *Relationship*. Entity Relationship Diagram (ERD) memperlihatkan hubungan atau relasi antar entitas atau objek yang terlihat beserta atributnya. Tujuan dari penyajian ini adalah agar *database* dapat dipahami dan dirancang dengan mudah [6].

3. METODE PENELITIAN

3.1 Alat dan Bahan

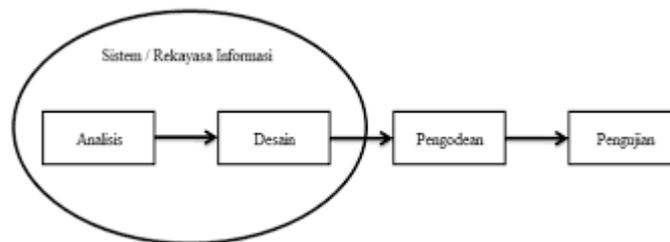
Alat dan bahan yang diperlukan :

Tabel 1. Alat dan Bahan

Sistem Operasi	:	Windows 10
Text Editor	:	Visual Studio Code
Web Server	:	XAMPP
Browser	:	Microsoft Edg, Chrome
Desain	:	Edraw Max 7.9
Database Editor	:	SQLyog

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam pengembangan system penulis menggunakan metode Air terjun (*WaterFall*) Menurut Rosa dan M. Shalahuddin tahun 2013.



Gambar 1. Metode *Waterfall* Menurut Rossa dan M. Shalahuddin

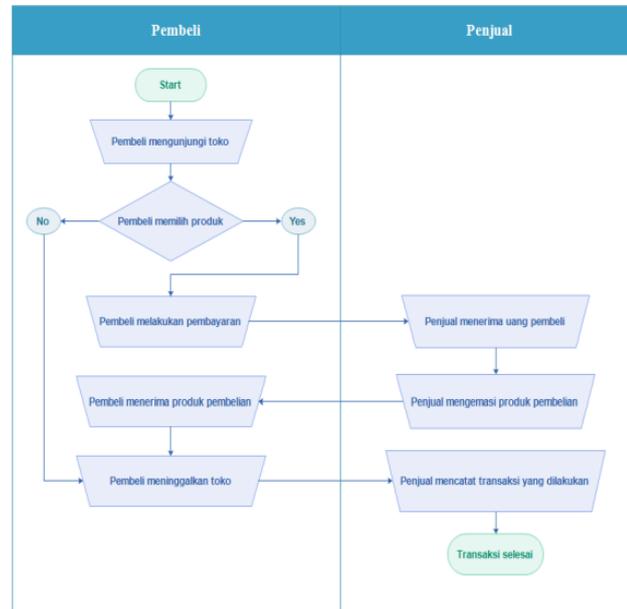
1. Analisis
Pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan dan analisis terhadap bisnis proses lama dengan melakukan observasi atau studi lapangan agar kemudian dapat menghasilkan rancangan kebutuhan dan *Flowchart* rekomendasi bisnis proses baru.
2. Desain
Pada tahap ini dilakukan perancangan desain sistem yang akan dibuat dengan menggunakan DFD, ERD dan perancangan antarmuka sistem. DFD digunakan untuk menggambarkan aliran data dan fungsionalitas sistem. ERD digunakan untuk menggambarkan hubungan atau relai setiap tabel yang digunakan di dalam sistem.
3. Pengkodean
Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.
4. Pengujian

Tahap pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi fungsional dengan menggunakan metode *blackbox* memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

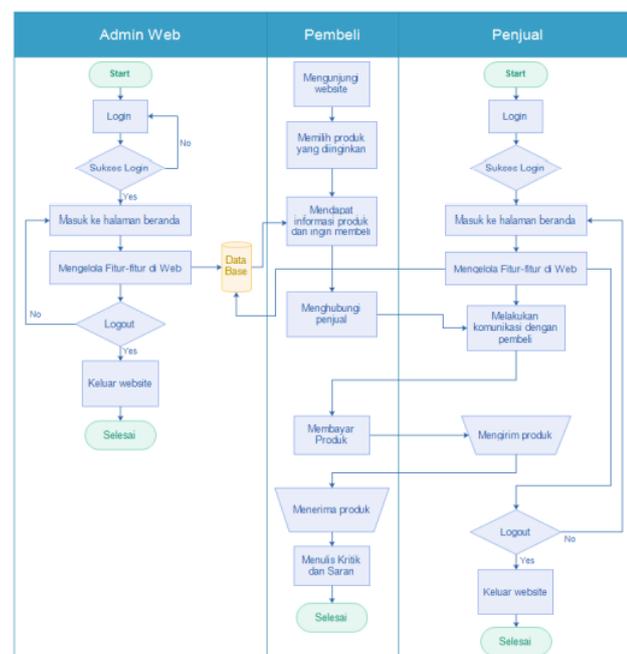
4. PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

1. Analisis

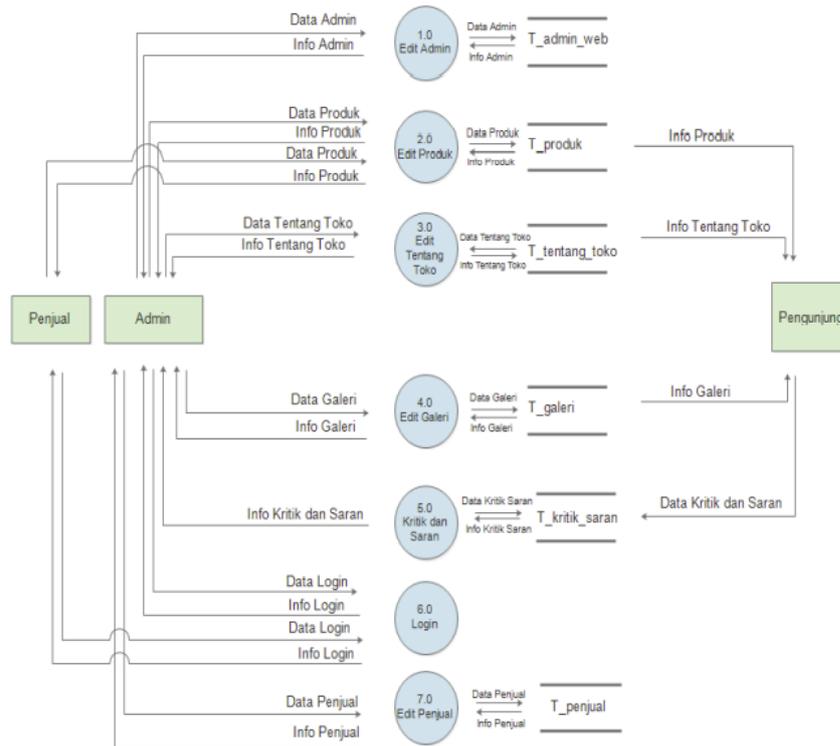


Gambar 2. Flowchart Sistem Lama

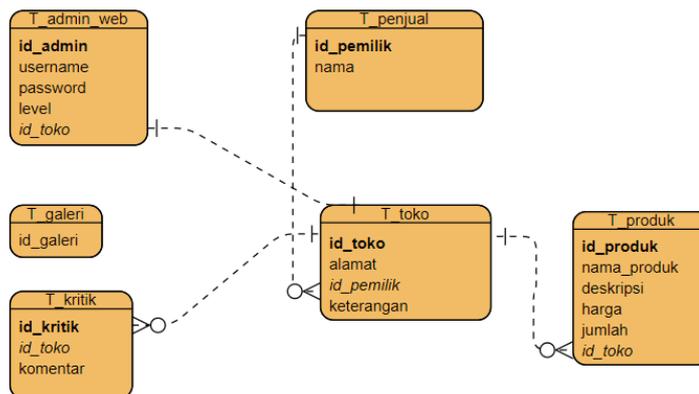


Gambar 3. Flowchart Sistem Baru

2. Desain



Gambar 4. Data Flow Diagram (DFD Level 1)



Gambar 5. Entity Relationship Diagram (ERD)

4.2 Hasil Tampilan Website

a. Beranda

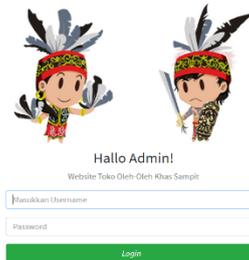
Halaman Beranda Pengunjung ini menampilkan judul web dan ucapan selamat datang, Halaman Tentang Sampit yang menampilkan tempat-tempat wisata yang ada di Sampit, dan Halaman Galeri yang menampilkan foto-foto terkait.



Gambar 6. Halaman Beranda Pengunjung

b. Login Admin dan Penjual

Pada *Form Login*, Admin harus memasukkan *Username* dan *Password* terlebih dahulu untuk dapat masuk kedalam Halaman Admin, setelah mengisi *form*, lalu mengakses *Button Login*.



Gambar 7. Login Admin

Pada *Form Login*, Penjual harus memasukkan *Username* dan *Password* terlebih dahulu untuk dapat masuk kedalam Halaman Penjual, setelah mengisi *form*, lalu mengakses *Button Login*.



Gambar 8. Login Penjual

c. Tentang Sampit

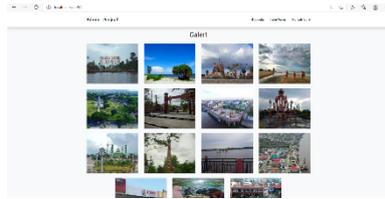
Halaman ini menunjukkan beberapa tempat wisata yang berada di Kota Sampit, Setiap tempat wisata dilengkapi dengan foto, judul dan deskripsi singkat dari wisata tersebut.



Gambar 9. Halaman Tentang Sampit

d. Galeri

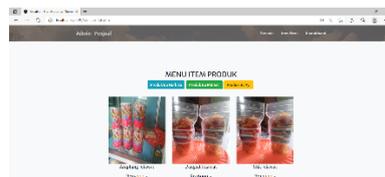
Halaman Galeri adalah halaman yang menampilkan beberapa foto yang terkait dengan web.



Gambar 10. Halaman Galeri

e. Item Menu

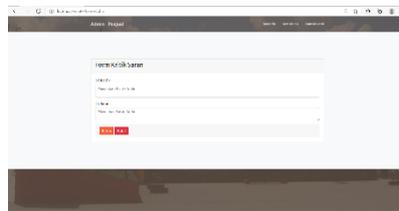
Halaman Item Menu adalah halaman yang menampilkan produk-produk olahan yang dipromosikan pada *web* ini.



Gambar 11. Halaman Item Menu

f. Kritik Saran

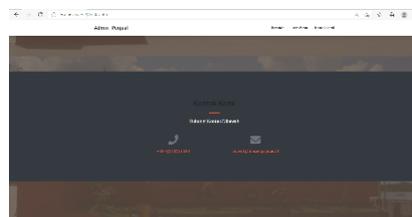
Gambar 12 menunjukkan tampilan form untuk Kritik dan Saran dari Pengunjung. Setelah mengisi form Kritik dan Saran, Pengunjung dapat menekan tombol Kirim agar datanya tersimpan.



Gambar 12. Form Kritik Saran

g. Kontak Kami

Pada halaman ini terdapat kontak dan email Admin, bagi Pengunjung yang ingin menghubungi admin, disini tertera kontak Admin.



Gambar 13. Kontak Kami

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan, dalam merancang dan membangun media promosi berbasis *website* ini dilakukan dengan menjalankan setiap tahap yang terdapat pada metodologi pengembangan perangkat lunak *Waterfall* menurut Rossa dan M. Shalahuddin tahun 2013, dengan tahapan yaitu Analisis terhadap kebutuhan dan proses bisnis sistem lama dan sistem baru menggunakan *flowchart*, Desain sistem dengan menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan *Entity Relationship Diagram* (ERD), Pengkodean yaitu tahap dimana desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya direalisasikan dengan

menggunakan Bahasa pemrograman PHP dan MySQL, dan Pengujian dilakukan dengan menggunakan *blackbox* untuk memvalidasi fungsionalitas setiap fitur yang ada pada *webite* telah berjalan dengan benar. Media Promosi Oleh – Oleh Khas Sampit Berbasis *Website* ini tidak hanya mempermudah rumah produksi dalam memasarkan produknya, tetapi juga mempermudah masyarakat yang ingin membeli produk – produk olahan khas Sampit khususnya Ikan Jelawat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. N. Syahid, *Rancang Bangun Sistem Informasi Wisata Kuliner Di Kota Klaten Berbasis Web*. 2016.
- [2] K. M. Pratiwi *et al.*, “Website Promosi Kuliner Dan Kerajinan Khas Pandeglang,” *J. Senamika*, vol. 2, no. 1, pp. 136–148, 2020.
- [3] F. R. A. Bukit, G. G. A.S, I. Irvan, and F. Fahmi, “Pembuatan Website Katalog Produk UMKM Untuk Pengembangan dan Promosi Produk Kuliner,” *229-236*, vol. 3, no. 2, 2019.
- [4] P. B. A. A. Putra, N. N. K. Sari, and V. H. Pranatawijaya, “Analisis Dan Desain Website Monitoring Konsultasi Bimbingan Kartu Rencana Studi (Krs),” *Junal Teknol. Inf.*, vol. 11, no. 1, pp. 58–68, 2017.
- [5] Setiyowati and S. Siswanti, *Perancangan Basis Data & Pengenalan SQL Server Management Studio*. 2021.
- [6] V. H. Pranatawijaya, P. B. A. A. Putra, and A. J. Patianom, “Rancang Bangun Aplikasi Pemetaan Gedung Universitas Palangka Raya Pada Sub. Bag Barang Milik Negara (Bmn) Buk Universitas Palangka Raya,” *J. Teknol. Inf. J. Keilmuan dan Apl. Bid. Tek. Inform.*, vol. 12, no. 2, pp. 74–79, 2018, doi: 10.47111/jti.v12i2.535.