

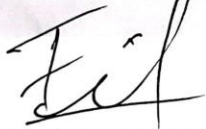
HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Telah disetujui dan diterima dengan baik laporan Kuliah Kerja Lapangan oleh Dosen Pembimbing, dengan judul:

**“PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BERBASIS *WEB* SEBAGAI
MEDIA PROMOSI KUP MARGO RAHAYU”**

Penulis



Maula Maydika Zulfikar

NIM. 210202578

Kebumen, 5 November 2024

Dosen Pembimbing



Awaludin 'Abid, S.Kom., M.Kom

NIDN. 0619129003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan judul "PERANCANGAN *COMPANY PROFILE* BERBASIS *WEB* SEBAGAI MEDIA PROMOSI KUP MARGO RAHAYU" dengan baik. Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memenuhi tugas dan tanggung jawab akademik di program studi Ilmu Komputer Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Putra Bangsa.


Selama pelaksanaan KKL, penulis mendapatkan banyak pengalaman dan wawasan baru yang sangat berharga, baik dalam bidang keilmuan maupun keterampilan praktis. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah memberikan bimbingan, dukungan, dan kesempatan untuk menjalani kegiatan KKL ini, di antaranya:

1. Bapak Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Putra Bangsa, yang telah memberi kesempatan kepada kami untuk berpartisipasi dalam program Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ini.
2. Bapak Awaludin Abid, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi S1 Ilmu Komputer dan sebagai dosen pembimbing yang selalu memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dan penulisan laporan ini.

3. Bapak Anung Pratama selaku Ketua Pengurus KUP Margo Rahayu yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan dan berkontribusi dalam pengembangan *website* KUP Margo Rahayu untuk membantu mempromosikan produk anyaman daun pandan secara lebih luas.
4. Keluarga dan teman-teman yang selalu memberikan dukungan, motivasi dan doa.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan laporan KKL ini masih banyak kekurangan dan sangat jauh dari kesempurnaan, keterbatasan pengetahuan, kemampuan dan pengalaman penulis. Meskipun demikian penulis berusaha sesuai kemampuan dan pengetahuan serta bimbingan dari dosen pembimbing sehingga laporan ini dapat diselesaikan dengan baik.

Kebumen, Oktober 2024



Maula Maydika Zulfikar

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| HALAMAN PENGESAHAN | i |
| KATA PENGANTAR | ii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR | v |
| DAFTAR TABEL | vi |
| BAB I | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Tujuan dan Manfaat KKL..... | 3 |
| 1.2.1 Tujuan KKL | 3 |
| 1.2.2 Manfaat KKL | 4 |
| 1.3 Prosedur dan Pelaksanaan | 5 |
| 1.3.1 Tahap Persiapan..... | 5 |
| 1.3.2 Tahap Pelaksanaan..... | 6 |
| BAB II | 10 |
| PEMBAHASAN | 10 |
| 2.1 Gambaran Umum Instansi | 10 |
| 2.1.1 Data Instansi | 11 |
| 2.1.2 Biodata Pengurus..... | 12 |
| 2.1.3 Struktur Organisasi..... | 13 |
| 2.2 Pengembangan Sistem..... | 14 |
| 2.2.1 Analisis Kebutuhan | 14 |
| 2.2.2 Desain Sistem | 18 |
| 2.2.3 Implementasi Sistem | 39 |
| 2.2.4 Pengujian dan Evaluasi Sistem | 55 |
| BAB III | 64 |
| KESIMPULAN DAN SARAN | 64 |
| 3.1 Kesimpulan | 64 |
| 3.2 Saran | 65 |
| DAFTAR PUSTAKA | 67 |
| DAFTAR LAMPIRAN | 68 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar II-1. Struktur Organisasi "KUP Margo Rahayu" | 13 |
| Gambar II-2. <i>Flowchart User</i> | 20 |
| Gambar II-3. <i>Flowchart Admin</i> | 22 |
| Gambar II-4. <i>Use case diagram</i> | 23 |
| Gambar II-5. <i>Activity diagram</i> Halaman <i>Login (Admin)</i> | 24 |
| Gambar II-6. <i>Activity diagram</i> Edit Data Produk (<i>Admin</i>) | 25 |
| Gambar II-7. <i>Activity diagram</i> Halaman Proyek (<i>Admin</i>) | 26 |
| Gambar II-8. <i>Activity diagram</i> Halaman <i>Home (User)</i> | 27 |
| Gambar II-9. <i>Activity diagram</i> Halaman <i>About (User)</i> | 28 |
| Gambar II-10. <i>Activity diagram</i> Halaman <i>Product (User)</i> | 29 |
| Gambar II-11. <i>Activity diagram</i> Halaman <i>Blog (User)</i> | 30 |
| Gambar II-12. <i>Activity diagram</i> Pesan Sekarang (<i>User</i>) | 31 |
| Gambar II-13. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Home</i> | 32 |
| Gambar II-14. <i>Wireframe</i> Halaman <i>About</i> | 34 |
| Gambar II-15. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Product</i> | 36 |
| Gambar II-16. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Blog</i> | 37 |
| Gambar II-17. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Detail Blog</i> | 38 |
| Gambar II-18. <i>Wireframe</i> Halaman <i>Pesan Sekarang</i> | 39 |
| Gambar II-19. Metode Agile | 40 |
| Gambar II-20. Tampilan Halaman <i>Home</i> | 41 |
| Gambar II-21. Tampilan Halaman <i>About</i> | 43 |
| Gambar II-22. Tampilan Halaman <i>Product</i> | 45 |
| Gambar II-23. Tampilan Halaman <i>Blog</i> | 47 |
| Gambar II-24. Tampilan Halaman <i>Detail Blog</i> | 49 |
| Gambar II-25. Tampilan Halaman <i>Pesan Sekarang</i> | 51 |
| Gambar II-26. Tampilan <i>Login Admin</i> | 53 |
| Gambar II-27. Tampilan <i>Dashboard Admin</i> | 54 |
| Gambar II-28. Tampilan <i>Project Admin</i> | 55 |

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel I-1. Jadwal Kegiatan KKL Tahun 2024..... | 9 |
| Tabel II-1. <i>Source code</i> Halaman <i>Home</i> | 41 |
| Tabel II-2. <i>Source code</i> Halaman <i>About</i> | 43 |
| Tabel II-3. <i>Source code</i> Halaman <i>Product</i> | 45 |
| Tabel II-4. <i>Source code</i> Halaman <i>Blog</i> | 47 |
| Tabel II-5. <i>Source code</i> Halaman <i>Detail Blog</i> | 49 |
| Tabel II-6. <i>Source code</i> Halaman <i>Pesan Sekarang</i> | 51 |
| Tabel II-7. Pengujian Halaman <i>Home (User)</i> | 56 |
| Tabel II-8. Pengujian Halaman <i>About (User)</i> | 57 |
| Tabel II-9. Pengujian Halaman <i>Product (User)</i> | 58 |
| Tabel II-10. Pengujian Halaman <i>Blog (User)</i> | 59 |
| Tabel II-11. Pengujian Halaman <i>Pesan Sekarang (User)</i> | 60 |
| Tabel II-12. Pengujian Halaman <i>Home (Admin)</i> | 60 |
| Tabel II-13. Pengujian Halaman <i>About (Admin)</i> | 61 |
| Tabel II-14. Pengujian Halaman <i>Product (Admin)</i> | 62 |
| Tabel II-15. Pengujian Halaman <i>Blog (Admin)</i> | 62 |
| Tabel II-16. Pengujian Halaman <i>Pesan Sekarang (Admin)</i> | 63 |

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pertanian dan kerajinan tangan. Sebuah organisasi dapat menggunakan teknologi *web* untuk memperkenalkan diri, produk, dan jasa yang ditawarkannya kepada publik dengan cara yang lebih efisien dan tepat sasaran. *Internet* tidak hanya menjadi media yang efektif untuk promosi, tetapi juga membuka peluang pemasaran melalui *platform e-commerce*, yang memungkinkan produk dipasarkan secara langsung kepada konsumen tanpa batasan geografis.

Pemanfaatan *e-commerce* memungkinkan organisasi dan pelaku usaha untuk memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan aksesibilitas produk. Dengan fitur seperti katalog *online*, metode pembayaran digital, dan layanan pengiriman, konsumen dapat dengan mudah membeli produk dari mana saja dan kapan saja. Selain itu, *e-commerce* juga mendukung pengumpulan data transaksi dan preferensi pelanggan, yang dapat membantu organisasi merancang strategi pemasaran yang lebih tepat sasaran dan personal. Dalam era digital ini, kemampuan untuk beradaptasi dan menggunakan *e-commerce* sebagai bagian dari strategi bisnis menjadi faktor penting untuk memenangkan persaingan di pasar modern.

Kelompok pertanian Koperasi Unit Pertanian (KUP) Margo Rahayu di Kebumen berkonsentrasi pada pembuatan kerajinan anyaman daun pandan.

Produsen kerajinan anyaman ini memiliki nilai seni dan kearifan lokal yang tinggi, tetapi masyarakat umum masih belum banyak mengetahuinya. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan visibilitas dan daya saing produk KUP Margo Rahayu di pasar domestik dan internasional.

Salah satu langkah yang dapat diambil oleh KUP Margo Rahayu adalah membuat profil perusahaan berbasis *web* untuk memperkenalkan dan mempromosikan produk kerajinan anyaman daun pandan mereka. Profil perusahaan berbasis *web* ini memiliki informasi tentang profil organisasi dan memungkinkan promosi untuk diakses setiap saat. Dengan integrasi *e-commerce*, konsumen dapat memesan produk secara langsung melalui *website*, meningkatkan efisiensi transaksi, dan memberikan pengalaman belanja yang lebih mudah. KUP Margo Rahayu berharap dapat meningkatkan penjualan, menjangkau pasar yang lebih luas, dan memperkuat reputasinya sebagai produsen kerajinan tangan berkualitas tinggi dengan adanya *website* ini.

Dalam laporan ini, analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan evaluasi hasil dari profil perusahaan berbasis *web* untuk KUP Margo Rahayu Kebumen akan dibahas. Laporan ini diharapkan dapat berfungsi sebagai referensi bagi organisasi lain yang memiliki kebutuhan serupa tentang bagaimana menggunakan teknologi *internet* dan *e-commerce* sebagai alat yang efektif untuk mempromosikan diri mereka dan meningkatkan daya saing di era digital.

1.2 Tujuan dan Manfaat KKL

1.2.1 Tujuan KKL

1. Bagi Penulis
 - a. Penulis dapat menerapkan teori dan konsep yang diajarkan di kelas ke dalam situasi dunia nyata, khususnya tentang perancangan dan pengembangan situs *web* sebagai alat promosi.
 - b. Membantu penulis memperoleh keterampilan yang lebih baik dalam desain *web*, pemrograman, dan penggunaan alat pengembangan *web* lainnya, yang sangat penting untuk pekerjaan saat ini.
2. Bagi KUP Margo Rahayu
 - a. Mendukung Promosi KUP Margo Rahayu: Menciptakan profil perusahaan di *internet* sebagai alat untuk mempromosikan produk kerajinan anyaman daun pandan yang dibuat oleh KUP Margo Rahayu Kebumen kepada khalayak yang lebih luas.
 - b. Membangun Kerja Sama dengan Masyarakat Lokal: Meningkatkan hubungan institusi pendidikan dengan masyarakat lokal, terutama anggota KUP Margo Rahayu, melalui kerja sama yang menguntungkan.
 - c. Pemberdayaan Komunitas Lokal: Memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat setempat dengan menyediakan sarana promosi yang dapat mendukung pertumbuhan ekonomi dan kesejahteraan para pengrajin di KUP Margo Rahayu.

1.2.2 Manfaat KKL

Pelaksanaan KKL ini mempunyai manfaat antara lain:

1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat memperoleh pengalaman langsung dalam mengerjakan proyek yang nyata. Ini dapat meningkatkan kemampuan penulis dan membuat penulis siap untuk bekerja di dunia kerja setelah lulus.
- b. Melalui kerja kelompok dan interaksi dengan berbagai pihak, penulis dapat meningkatkan keterampilan komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah.
- c. Proyek yang dibuat oleh KKL ini dapat dimasukkan ke dalam portofolio mahasiswa untuk digunakan saat melamar pekerjaan atau untuk proyek lain di masa depan.

2. Bagi Instansi

- a. Media Promosi yang Efektif: *Website* yang dirancang akan membantu KUP Margo Rahayu memperluas pasar dan meningkatkan penjualan produknya.
- b. Image KUP Margo Rahayu sebagai produsen kerajinan anyaman daun pandan berkualitas akan semakin dikenal dan dihargai dengan adanya situs *web* profesional.
- c. Pelanggan potensial dapat dengan mudah mendapatkan *informasi* tentang produk, sejarah, dan visi misi KUP Margo Rahayu. Ini pada akhirnya akan meningkatkan kepercayaan dan loyalitas pelanggan.

3. Bagi Institusi Pendidikan
 - a. Keberhasilan KKL ini dapat meningkatkan kepercayaan institusi pendidikan sebagai lembaga yang berfokus pada teori dan aplikasi yang bermanfaat bagi masyarakat.
 - b. Institusi pendidikan akan lebih baik berhubungan dengan masyarakat sekitar jika mereka benar-benar membantu komunitas lokal.
4. Bagi Masyarakat Sekitar
 - a. Diharapkan penjualan produk anyaman daun pandan akan meningkat karena promosi yang lebih luas. Ini akan meningkatkan pendapatan dan kemakmuran para pengrajin.
 - b. Selain itu, situs *web* ini berfungsi sebagai alat untuk melestarikan dan memperkenalkan seni kerajinan anyaman daun pandan kepada masyarakat luas dan generasi muda.

1.3 Prosedur dan Pelaksanaan

1.3.1 Tahap Persiapan

1. Penulis mengambil Kartu Rencana Studi (KRS) untuk Mata Kuliah Kuliah Kerja Lapangan (KKL) beserta mata kuliah lainnya pada semester tujuh.
2. Penulis mendapatkan pembagian dosen pembimbing dan kelompok yang telah ditentukan oleh Ketua Program Studi (Prodi).

3. Penulis mencari dan menentukan objek atau lokasi penelitian yang sesuai dengan tema yang telah ditetapkan, kemudian mendiskusikannya dengan dosen pembimbing.
4. Penulis mengunjungi lokasi penelitian serta mengajukan permohonan izin pelaksanaan KKL melalui surat yang telah disiapkan kepada ketua KUP Margo Rahayu dan melakukan wawancara, observasi dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan Kuliah Kerja Lapangan yang akan dilakukan.
5. Penulis mengajukan judul, menyusun laporan Kuliah Kerja Lapangan, dan melaksanakan bimbingan secara berkala kepada dosen pembimbing.
6. Penulis mengajukan permohonan surat Pengantar Kuliah Kerja Lapangan yang dikeluarkan oleh Universitas Putra Bangsa untuk disampaikan kepada ketua KUP Margo Rahayu.

1.3.2 Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan pembuatan *website* KUP Margo Rahayu, metode yang digunakan adalah Analisis SWOT. Analisis SWOT digunakan untuk menentukan elemen internal dan eksternal yang memengaruhi keberhasilan pengembangan situs *web e-commerce* KUP Margo Rahayu. Dalam analisis ini, ada empat komponen utama: *Strength* (kekuatan), *Weakness* (kelemahan), *Opportunity* (peluang), dan *Threats* (ancaman). Hasil analisis SWOT proyek berikut:

1. *Strength* (Kekuatan)

Kualitas kerajinan anyaman daun pandan memiliki nilai seni dan kearifan lokal yang tinggi. Reputasi Baik: KUP Margo Rahayu telah dikenal di komunitas lokal sebagai produsen kerajinan yang berkualitas. Bahan mentah seperti daun pandan yang berlimpah siap digunakan dalam pembuatan produk skala besar.

2. *Weaknesses* (Kelemahan)

Pengetahuan teknologi dan pemasaran digital anggota KUP belum terbiasa menggunakan *platform e-commerce* dan *online*. Terbatasnya dana dan tenaga ahli untuk mengembangkan dan mengelola *website*. Pengelolaan pesanan *online* mungkin menghadapi masalah karena sistem inventaris masih dilakukan secara konvensional.

3. *Opportunities* (Peluang)

Peningkatan pengguna *e-commerce* di Indonesia dan di seluruh dunia membuka peluang pasar baru. KUP dapat mendapat manfaat langsung dari program digitalisasi UMKM dan promosi produk lokal yang digalakkan pemerintah. Produk yang dibuat dengan tangan dan berbasis kearifan lokal menjadi tren.

4. *Threats* (Ancaman)

Persaingan ketat di pasar, sejumlah besar produsen kerajinan serupa menggunakan *e-commerce* untuk memasarkan barang mereka. Perubahan tren konsumen memiliki kecenderungan yang cepat berubah, terutama dalam industri kreatif dan kerajinan. Kegagalan

untuk mendapatkan akses *internet* yang stabil dapat memengaruhi operasi bisnis yang beroperasi secara *online*.

Berdasarkan Analisis SWOT, beberapa rencana dapat dibuat untuk memanfaatkan kekuatan, kelemahan, dan ancaman secara optimal:

1. Menggunakan Kekuatan untuk Memanfaatkan Peluang: Branding produk sebagai kerajinan lokal yang ramah lingkungan memperkuat nilainya.
2. Mengatasi Kelemahan dengan Memanfaatkan Peluang: Meningkatkan kemampuan pemasaran *online* yaitu salah satunya dengan mengikuti kursus digitalisasi UMKM.
3. Mengantisipasi Ancaman dengan Memaksimalkan Kekuatan: Berkonsentrasi pada segmen pelanggan yang menghargai produk tradisional dan unik saat melakukan pemasaran.

Pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) ini terdiri dari beberapa tahapan, dimulai dari penentuan lokasi KKL di KUP Margo Rahayu hingga penyusunan laporan KKL. Tahapan-tahapan tersebut meliputi:

1. Minggu ke-1

Penulis mencari dan menentukan lokasi KKL, serta mempersiapkan dokumen-dokumen yang diperlukan untuk pengajuan KKL kepada KUP Margo Rahayu.

2. Minggu ke-2

Penulis melaksanakan bimbingan dengan dosen pembimbing terkait lokasi KKL, mengajukan judul laporan, dan melakukan konsultasi mengenai proyek yang akan dikerjakan.

3. Minggu ke-3

Penulis mengumpulkan data dan informasi mengenai KUP Margo Rahayu, serta melakukan dokumentasi terkait proses produksi di KUP Margo Rahayu.

4. Minggu ke-4

Penulis mengerjakan proyek yang sudah ditentukan dan mengerjakan laporan KKL.

Tabel I-1. Jadwal Kegiatan KKL Tahun 2024

| No | Materi | Agustus | | | |
|----|-------------------------|-------------|-------------|-------------|-------------|
| | | Minggu ke-1 | Minggu ke-2 | Minggu ke-3 | Minggu ke-4 |
| 1. | Analisis Kebutuhan | | | | |
| 2. | Merancang Desain Sistem | | | | |
| 3. | Implementasi Sistem | | | | |
| 4. | Evaluasi Sistem | | | | |
| 5. | Penyusunan Laporan | | | | |

BAB II

PEMBAHASAN

2.1 Gambaran Umum Instansi

KUP Margo Rahayu adalah sebuah koperasi usaha bersama yang didirikan pada tahun 2012 dengan tujuan melestarikan dan mengembangkan seni kerajinan anyaman dari daun pandan. Perusahaan ini dimulai dengan keanggotaan awal sebanyak 20 orang pengrajin yang berkomitmen untuk menghasilkan kerajinan tangan berkualitas tinggi. Pada awalnya, proses produksi dilakukan dari rumah masing-masing anggota. Namun, seiring dengan pertumbuhan permintaan dan kebutuhan akan ruang kerja yang lebih memadai, KUP Margo Rahayu memutuskan untuk membangun gedung produksi yang lebih terpusat dan efisien, dengan dukungan dari Dinas Kehutanan setempat.

Gedung ini tidak hanya menjadi pusat produksi, tetapi juga pusat pengembangan keahlian bagi para pengrajin. Di sana, para anggota bisa saling berbagi keterampilan dan ide-ide kreatif untuk meningkatkan kualitas produk mereka. Dengan adanya fasilitas ini, KUP Margo Rahayu berhasil meningkatkan produktivitas secara signifikan, yang berujung pada ekspansi produk dan pasar.

KUP Margo Rahayu menghasilkan berbagai jenis produk kerajinan tangan yang memanfaatkan daun pandan sebagai bahan utamanya. Produk-produk yang dihasilkan meliputi tas, box tisu, sandal, alas gelas, rak buku, dompet, hingga berbagai barang lainnya. Setiap produk diproduksi secara manual oleh pengrajin yang terampil dan berpengalaman, memastikan setiap

detailnya sempurna. Proses pembuatan produk ini memadukan seni anyaman tradisional dengan inovasi modern, sehingga menghasilkan barang yang tidak hanya fungsional, tetapi juga indah secara estetika.

Daun pandan, sebagai bahan utama, adalah sumber daya alami yang melimpah di sekitar wilayah tempat KUP Margo Rahayu beroperasi. Bahan ini dipilih karena sifatnya yang ramah lingkungan, kuat, namun fleksibel, sehingga ideal untuk dijadikan berbagai jenis kerajinan. Proses pengolahannya dilakukan dengan penuh ketelitian, memastikan bahan baku tetap terjaga mutunya dari awal hingga produk jadi.

Selain fokus pada kualitas bahan dan proses produksi, KUP Margo Rahayu juga memberikan perhatian besar terhadap nilai seni yang terkandung dalam setiap produk. Anyaman pandan dilakukan dengan tangan, menggunakan teknik yang diwariskan turun-temurun, sehingga setiap produk memiliki nilai artistik yang tinggi. Sentuhan modern dalam desain produk membuatnya lebih relevan dengan kebutuhan dan selera pasar saat ini, baik di pasar lokal maupun internasional.

2.1.1 Data Instansi

1. Nama Instansi : KUP Margo Rahayu
2. Bentuk Badan Usaha : Koperasi
3. Kegiatan Usaha : Anyaman Daun Pandan
4. Jenis Produk / Jasa : Kerajinan Tangan
5. Alamat : Desa Grenggeng,
Kec. Karanganyar, Kab.

Kebumen, Provinsi Jawa Tengah

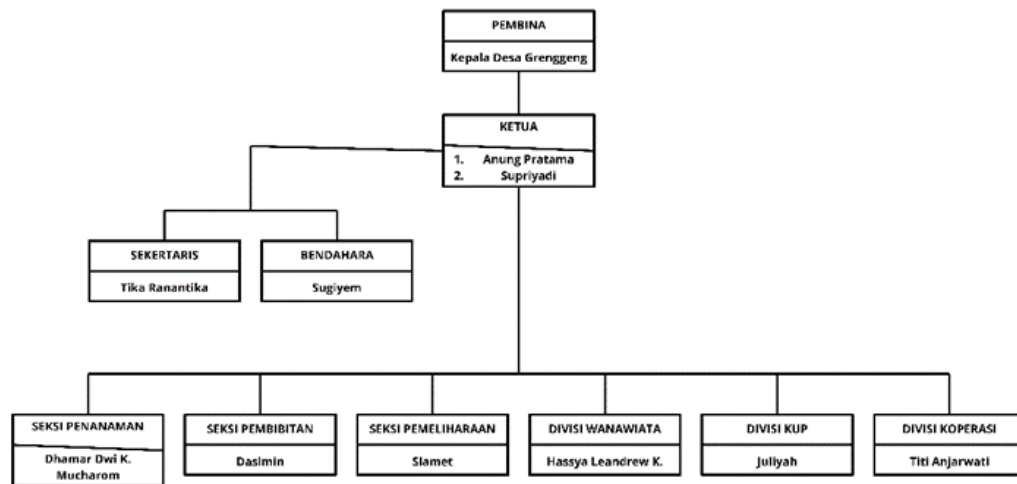
6. NIB : 2009240089195
7. NPWP : 27.056.784.5-523.000
8. No. Telp : 0895 4247 86655
9. Email : kupmargorahayu@gmail.com
10. Tahun Berdiri : 2012

2.1.2 Biodata Pengurus

1. Nama : Supriyadi
2. Jabatan : Pengurus
3. Tempat / Tanggal Lahir : Kebumen, 1 September 1979
4. Agama : Islam
5. Status : Menikah
6. Pendidikan Terakhir : SMP
7. Alamat : Setana Kunci, RT.005 RW.006
Desa Grenggeng, Kec. Karanganyar,
Kab. Kebumen,
8. Nomor Telepon : 0895 4247 86655

2.1.3 Struktur Organisasi

Persamaan 1



Gambar II-1. Struktur Organisasi "KUP Margo Rahayu"

Struktur organisasi adalah kerangka kerja yang menunjukkan bagaimana suatu organisasi dibagi menjadi bagian-bagian dan bagaimana bagian-bagian tersebut berhubungan dan bekerja sama satu sama lain. Anda dapat membayangkan struktur organisasi seperti peta jalan dalam sebuah perusahaan, di mana siapa yang bertanggung jawab atas apa dan bagaimana tugas-tugas dibagi untuk mencapai tujuan perusahaan. Berikut pentingnya struktur organisasi: Dengan kata lain, struktur organisasi tidak hanya memperkuat fondasi operasional UMKM, tetapi juga membantu dalam mencapai tujuan strategis jangka panjang. Struktur organisasi di atas mempunyai tugas masing-masing sebagai berikut :

1. Memudahkan koordinasi: Semua orang tahu apa yang harus mereka lakukan, sehingga semuanya berjalan lancar.

2. Meningkatkan efisiensi: Pekerjaan yang tidak tumpang tindih diselesaikan lebih cepat.
3. Memudahkan pengambilan keputusan: semua orang tahu ke siapa mereka harus melaporkan masalah.
4. Membantu evaluasi kinerja: Ini memungkinkan kami untuk menentukan siapa yang bekerja dengan baik dan di mana perlu perbaikan.

2.2 Pengembangan Sistem

Pengembangan sistem diperlukan untuk meningkatkan visibilitas *online* dan mempermudah proses pemesanan, yang diharapkan dapat memberikan manfaat dalam bentuk akses *informasi* produk yang lebih mudah, dan peningkatan interaksi dengan pelanggan.

2.2.1 Analisis Kebutuhan

Struktur Pada pengembangan *website* untuk KUP Margo Rahayu, diperlukan analisis yang menyeluruh agar *website* dapat memenuhi kebutuhan bisnis dan membantu memperluas jangkauan pasar.

Dalam penelitian ini, metode observasi digunakan untuk mendapatkan gambaran menyeluruh tentang kesiapan operasional KUP Margo Rahayu, ini merupakan dasar untuk pembuatan *website* yang dapat mendukung ekspansi pasar. Metode Observasi adalah merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui sesuatu pengamatan, dengan disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Hasibuan et al., 2023). Beberapa hal utama dibahas dalam observasi ini:

ketersediaan bahan baku, kemampuan tenaga kerja, dan kondisi fasilitas produksi. Berikut beberapa hasil yang di dapatkan dalam melakukan observasi:

1. Ketersediaan Bahan Baku

KUP Margo Rahayu dapat melakukan perencanaan produksi yang lebih matang dan konsisten karena bahan baku anyaman tersedia secara luas, yang menjamin produksi terus berlanjut tanpa terganggu oleh masalah pasokan.

2. Kompetensi dan Keterampilan Tenaga Kerja

Observasi terhadap tenaga kerja menunjukkan bahwa mereka memiliki kemampuan dan skill untuk mengolah bahan dengan cara yang tepat. Hal ini memastikan bahwa produk tetap berkualitas dan memenuhi standar. Keahlian ini meningkatkan produktivitas dan merupakan salah satu komponen penting keberhasilan operasional KUP.

3. Fasilitas dan Ruang Produksi

Lokasi produksi diamati secara menyeluruh untuk mengevaluasi seberapa cocok lokasi tersebut dengan kebutuhan operasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa area produksi memiliki luas yang memadai yang memungkinkan proses kerja berjalan bebas dari hambatan ruang. Tempat ini juga memiliki kapasitas untuk menampung kapasitas produksi yang lebih besar di masa mendatang, yang akan membantu rencana perusahaan untuk berkembang.

Hasil penelitian ini memberikan pemahaman yang luas tentang kesiapan KUP Margo Rahayu untuk beroperasi, mulai dari bahan baku hingga tenaga kerja dan fasilitas produksi. Hasilnya menunjukkan bahwa pengembangan situs *web* dianggap penting untuk membantu memperluas jangkauan pasar. Diharapkan situs *web* ini dapat berfungsi sebagai alat promosi dan pemasaran yang efektif, sejalan dengan kesiapan produksi yang telah diidentifikasi.

Metode observasi ini dapat digunakan untuk merancang strategi bisnis secara optimal. Misalnya, pengembangan situs *web* dapat membantu KUP Margo Rahayu berkembang dan meningkatkan daya saingnya di pasar yang lebih luas.

Berikut ini merupakan analisis kebutuhan sistem yang disusun berdasarkan aspek pengguna, *administrator*, dan fitur *website*.

1. Kebutuhan Pengguna

Website ini menyediakan informasi lengkap, mulai dari detail produk, sejarah singkat perusahaan, hingga proses pembuatan dan testimoni pelanggan. Terdapat formulir kontak yang mudah diakses serta informasi lokasi, nomor telepon, dan email perusahaan. Proses pemesanan dijamin aman dan sederhana, dengan rincian tentang pengiriman dan kebijakan pengembalian. Desain *website* yang menarik, responsif di berbagai perangkat, dan kecepatan loading yang optimal memberikan pengalaman pengguna yang menyenangkan. Sebagai

tambahan, terdapat *Blog* berisi artikel tentang anyaman, tips perawatan, dan *informasi* menarik lainnya bagi pengunjung.

2. Kebutuhan *Admin*

Sistem ini memfasilitasi manajemen produk secara menyeluruh, termasuk pengelolaan kategori, unggahan gambar, serta fitur untuk menambah, mengedit, dan menghapus produk dengan mudah. Pada bagian manajemen konten, pengguna dapat dengan cepat mengedit halaman tentang perusahaan dan testimoni, serta menulis dan mengelola *Blog* untuk meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Fitur analisis yang disediakan memungkinkan perusahaan untuk mengukur efektivitas pemasaran dan mengetahui produk yang paling populer.

3. Kebutuhan *Website*

Website ini dirancang dengan beberapa halaman utama yang memudahkan pengunjung dalam memperoleh informasi penting. Pada halaman utama, pengunjung dapat melihat keunggulan produk, produk unggulan, serta testimoni pengguna. Halaman produk menampilkan koleksi lengkap anyaman pandan dengan gambar serta pilihan motif yang menarik. Halaman tentang kami menyajikan sejarah perusahaan, profil tim, dan alamat perusahaan. Untuk memudahkan komunikasi, halaman kontak menyediakan akses ke media sosial perusahaan yang telah terintegrasi. Selain itu, halaman *Blog* menyajikan artikel tentang kegiatan perusahaan, tips, dan *informasi* menarik lainnya bagi pengunjung.

2.2.2 Desain Sistem

Pada tahap desain sistem ini, metode yang digunakan untuk merancang *website* KUP Margo Rahayu adalah metode *UML*. *UML* (*Unified Modeling Language*) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan grafik/gambar untuk memvisualisasi, menspesifikasikan, membangun, dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan software berbasis OO (*Object-Oriented*) (Sabda Lesmana, 2016). Berikut adalah penggunaan metode *UML* pada pengembangan desain sistem *Website* KUP Margo Rahayu:

1. *Flowchart*

Bagan alir (*flowchart*) adalah Teknik analitis bergambar yang digunakan untuk menjelaskan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis. Bagan air mencatat cara proses bisnis dilakukan dan cara dokumen mengalir melalui organisasi (Tuasamu et al., 2023).

a. *Flowchart User*

Pengguna memasuki *website* yang menampilkan halaman *Home* sebagai halaman utama. Pengguna dapat memilih berbagai menu navigasi, seperti *Home*, *About*, *Product*, *Blog*, dan *Pesan Sekarang*. Pada menu *Home* atau halaman utama *web*, pengguna dapat menemukan menu *Pesan Sekarang*, menu Keunggulan dari produk, menu *Desain Produk*, serta beberapa *Testimoni* dari para pelanggan. Pada menu *About*, pengguna akan diarahkan ke halaman tentang perusahaan KUP Margo Rahayu. Selain itu juga terdapat struktur

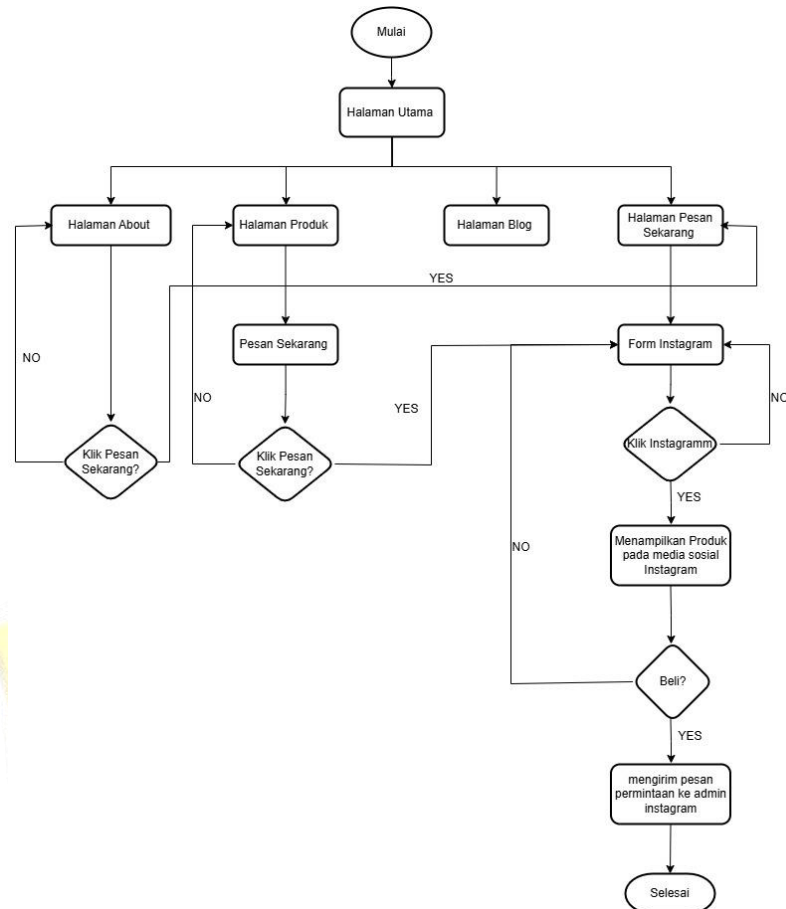
kepengurusan dari KUP Margo Rahayu beserta visi dan misi perusahaan. Berisi pula informasi lokasi dimana KUP tersebut berada, sehingga mereka juga dapat mengakses lokasi melalui google maps yang tersedia dihalaman tersebut. Pengguna juga dapat mengetahui Profile dari KUP Margo Rahayu dan belajar tentang tata cara pembuatan anyaman pandan melalui video yang tersedia.

Pada menu *Product*, pengguna akan diarahkan ke halaman yang menampilkan foto-foto Produk seperti tas, dompet, alas gelas dan masih banyak lagi. Tidak hanya foto produknya saja, pada halaman ini pengguna juga dapat melihat berbagai macam koleksi pilihan motif anyaman yang tersedia di KUP Margo Rahayu.

Pada menu *Blog*, pengguna akan diarahkan ke halaman Margo Rahayu *Blog*. Halaman ini menampilkan beberapa foto dari KUP Margo Rahayu itu sendiri. Jika di klik menu Margo Rahayu *Blog* maka *website* akan mengarahkan pengguna ke halaman yang dimana disitu menjelaskan tentang KUP Margo Rahayu, menjelaskan tentang keunikan anyaman daun pandan, menjelaskan beberapa produk unggulan yang tersedia serta visi dan misi dari KUP Margo Rahayu.

Pada menu Pesan Sekarang atau Kontak, pengguna akan diarahkan ke halamam yang menyediakan media sosial Instagram dari KUP Margon Rahayu. Disana pengguna dapat melihat juga contoh produk-produk yang diunggah melalui media Instagram. Jika

pengguna ingin memesan bisa langsung *Direct Message Admin* melalui Instagram tersebut.



Gambar II-2. *Flowchart User*

b. *Flowchart Admin*

Agar dapat masuk ke sistem, *admin* harus terlebih dahulu menuju halaman *admin* dan melakukan *Login*. *Admin Login* melalui google atau email jika valid dan berhasil, *admin* akan diarahkan ke halaman *admin dashboard*.

Pada halaman *dashboard admin*, *admin* memiliki akses ke berbagai fitur, termasuk manajemen informasi Tentang Kami, manajemen foto produk, manajemen pengguna, dan fitur *logout*.

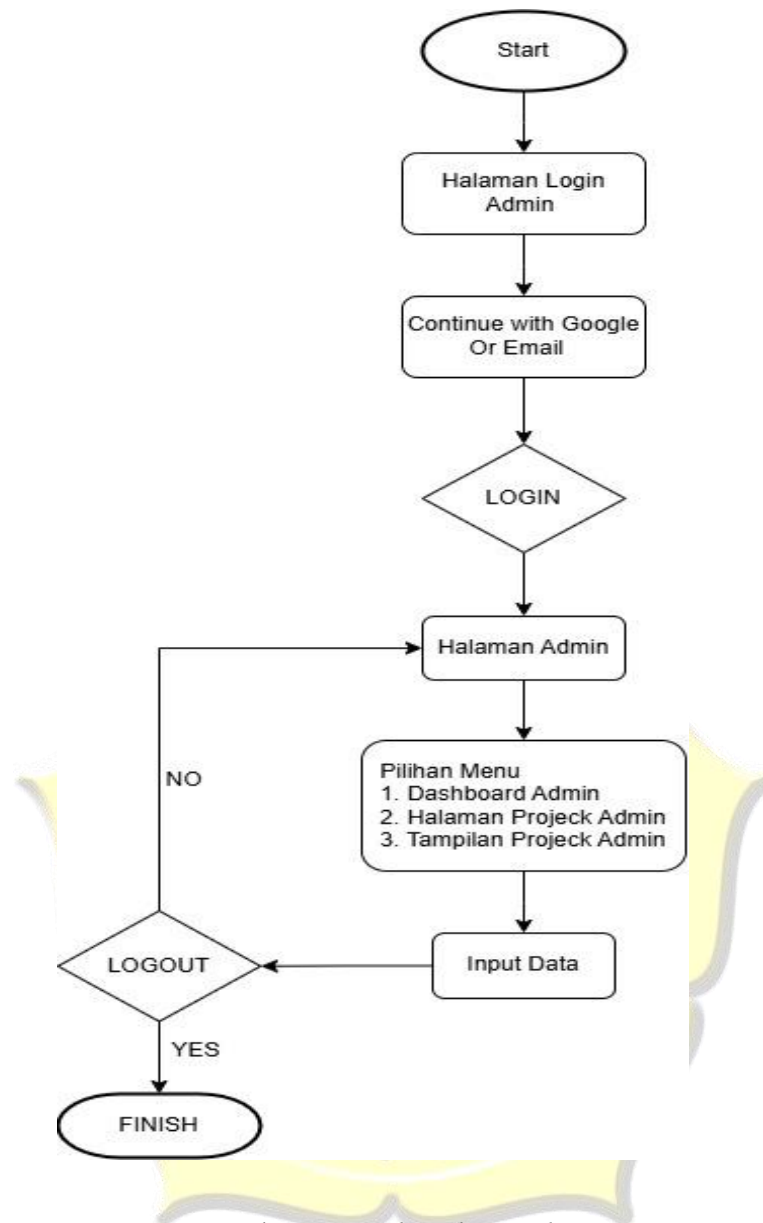
Pada halaman *Home*, halaman ini *Admin* dapat mengunggah, mengedit, menghapus item, menghapus semua item sekaligus, serta mengedit daftar produk.

Pada halaman *About*, halaman ini berfungsi untuk mengelola tentang informasi KUP Margo Rahayu dalam *database* dan akan ditampilkan di halaman Tentang Kami pada *website*.

Pada halaman Produk, halaman ini memungkinkan *admin* untuk mengelola foto-foto produk yang tersimpan dalam *database*. *Admin* dapat mengunggah, mengedit, menghapus foto, serta menghapus semua item foto produk sekaligus.

Pada halaman *Blog*, halaman ini memungkinkan *admin* untuk mengelola *Blog* mengenai KUP Margo Rahayu.

Pada halaman Pesan Sekarang atau Kontak, halaman ini memungkinkan *Admin* bisa terhubung dengan pelanggan yang akan memesan produk.

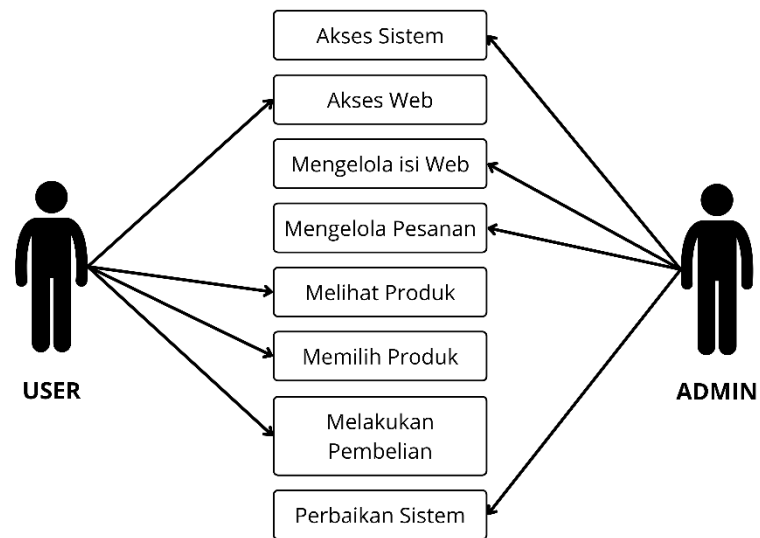


Gambar II-3. *Flowchart Admin*

2. Use case diagram

Use case diagram menggambarkan interaksi antara aktor dengan proses sistem yang dibuat (Rahmawati et al., 2022). Diagram *Use case* umumnya dipakai untuk merancang sistem, seperti aplikasi atau *website*. Diagram ini membantu kita memahami bagaimana pengguna

akan berinteraksi dengan sistem, misalnya ketika *Login*, daftar, atau melakukan transaksi.



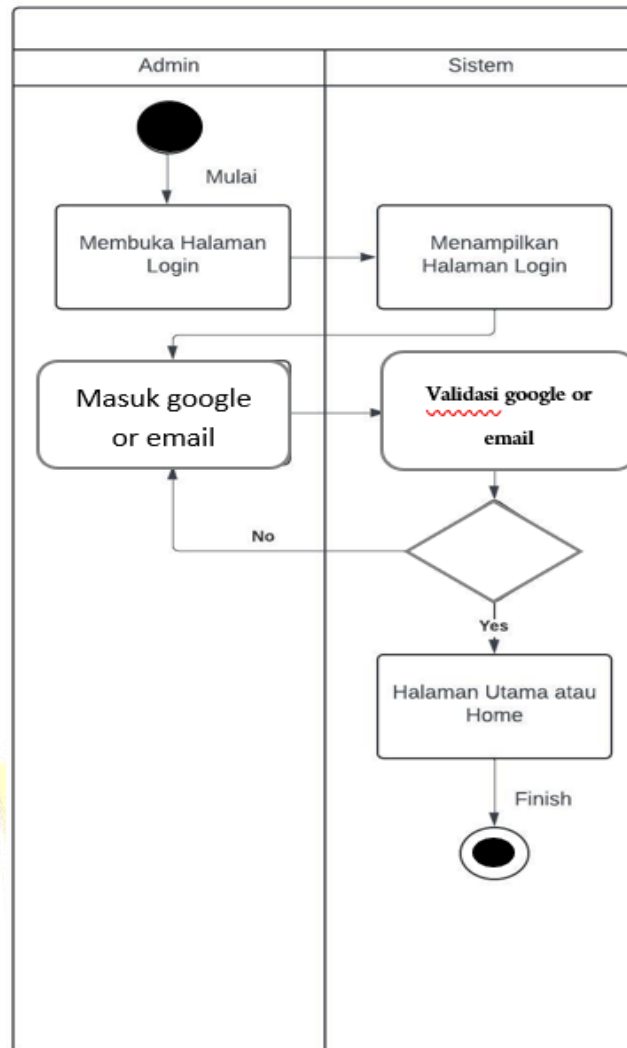
Gambar II-4. *Use case diagram*

3. *Activity diagram*

Berikut *activity diagram* untuk *website* KUP Margo Rahayu

a. *Activity diagram* Halaman *Login* (*Admin*)

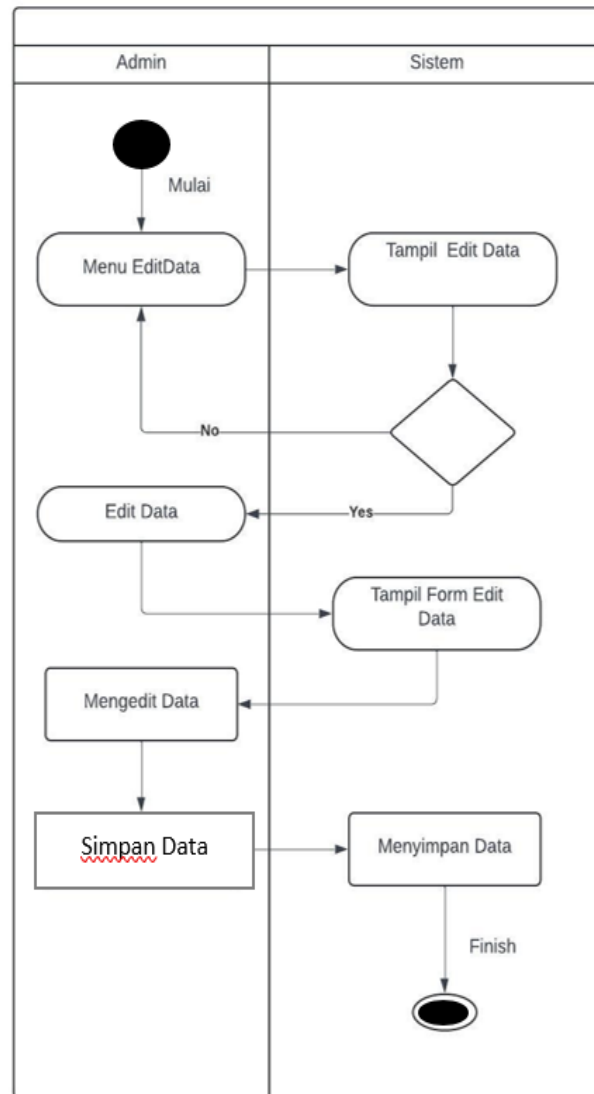
Pada *activity diagram Login*, *admin* mengakses halaman *Login*, masuk dengan google atau email, lalu sistem memverifikasi. Jika valid, sistem menampilkan halaman *dashboard*, namun jika tidak valid, proses berhenti.



Gambar II-5. Activity diagram Halaman Login (Admin)

b. Activity diagram Edit Data Product (Admin)

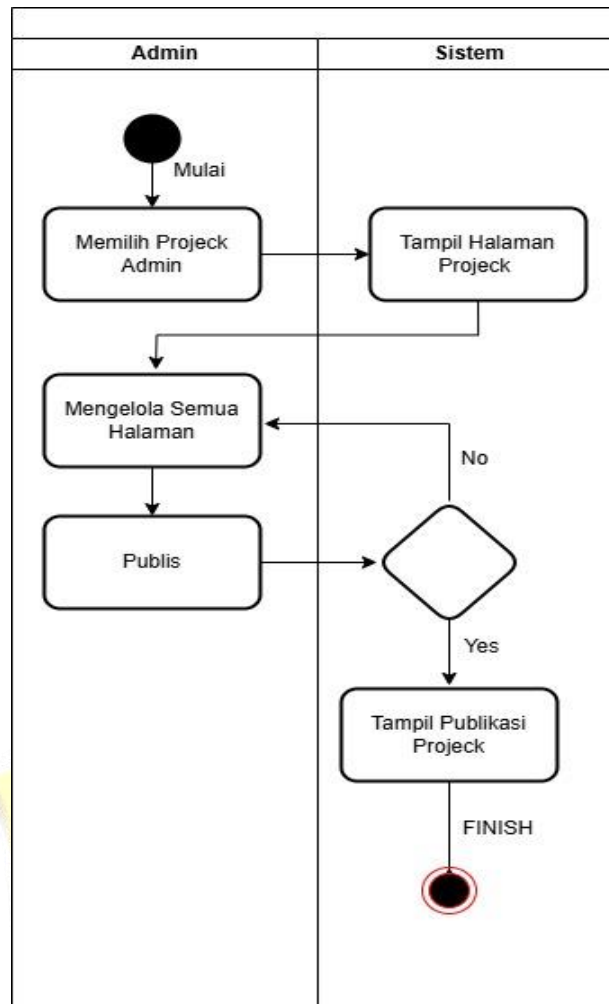
Pada Activity diagram Admin Edit Data Produk menjelaskan bagaimana aktivitas yang dilakukan oleh admin yang dapat melakukan proses edit data produk.



Gambar II-6. *Activity diagram* Edit Data Produk (*Admin*)

c. *Activity diagram* Halaman Proyek (*Admin*)

Pada *activity diagram* Halaman Project menjelaskan bagaimana proses *admin* dapat mengelola semua halaman *website* yang nantinya setelah proses project selesai akan dipublis di halaman *website* tersebut.

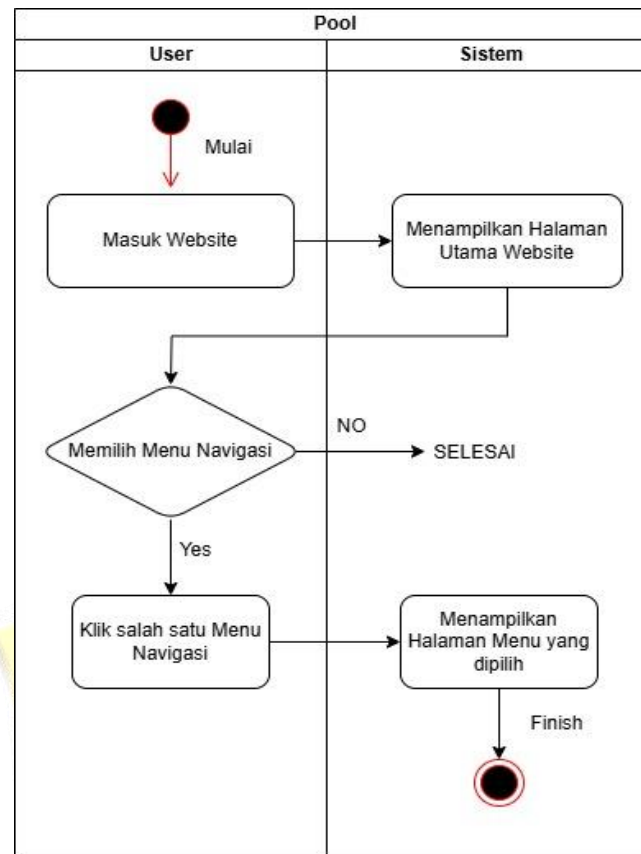


Gambar II-7. *Activity diagram* Halaman Proyek (*Admin*)

d. *Activity diagram* Halaman Home (*User*)

Pada *activity diagram User*, pengunjung atau pengguna yang masuk ke *website* akan diarahkan ke halaman utama *web*. Di halaman utama terdapat beberapa menu navigasi seperti Menu *Home*, Menu *About*, Menu *Produk*, Menu *Blog* dan Menu *Pesan Sekarang*. Kelika *User* atau pengguna tidak mengklik salah satu menu maka akan tetap di halaman utama, namun jika *User* mengklik salah satu menu tersebut

maka sistem akan menampilkan halaman sesuai dengan menu yang di klik sebelumnya.

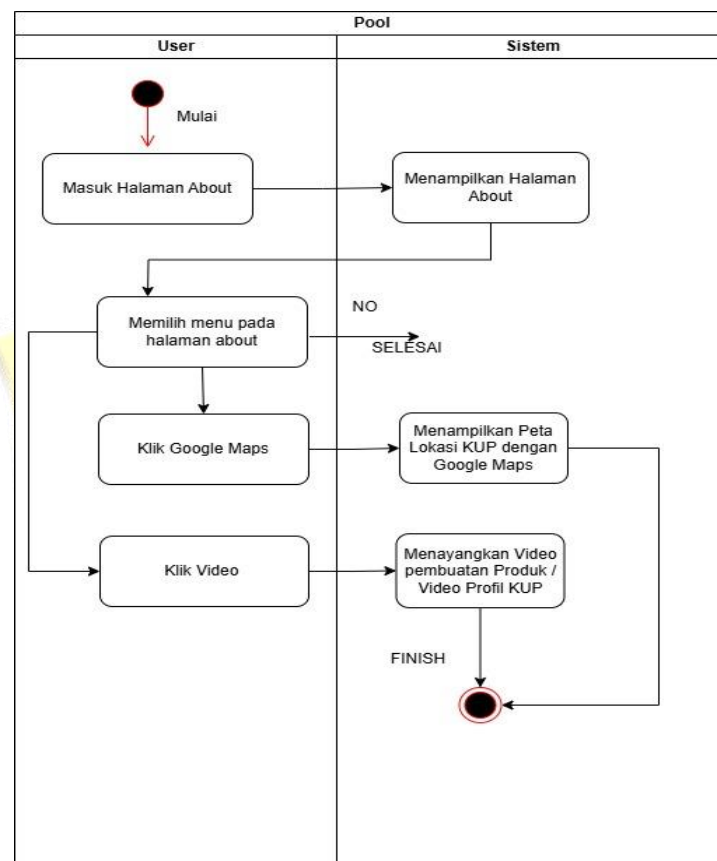


Gambar II-8. Activity diagram Halaman Home (User)

e. Activity diagram Halaman About (User)

Pada *activity diagram About* dimulai dengan pengunjung atau pengguna yang meng-klik menu navigasi *About*, yang kemudian menampilkan halaman *About*. Setelah itu, pengunjung meng-klik *dropdown* yang nantinya pada halaman tersebut akan ditampilkan struktur kepengurusan serta visi dan misi perusahaan. Diakhir halaman pengguna terdapat menu lokasi google maps KUP yang nantinya akan ditampilkan peta letak dari KUP Margo Rahayu. Jika

pengguna ingin mengetahui tentang profil KUP maupun cara pembuatan produk anyaman daun pandan maka dapat meng-klik video” Video *COMPANY PROFILE* KUP Margo Rahayu” atau video ”Menenal Lebih Dekat KUP Margo Rahayu dan Produk Anyaman Unggulannya” nantinya akan ditayangkan videonya melalui Youtube.

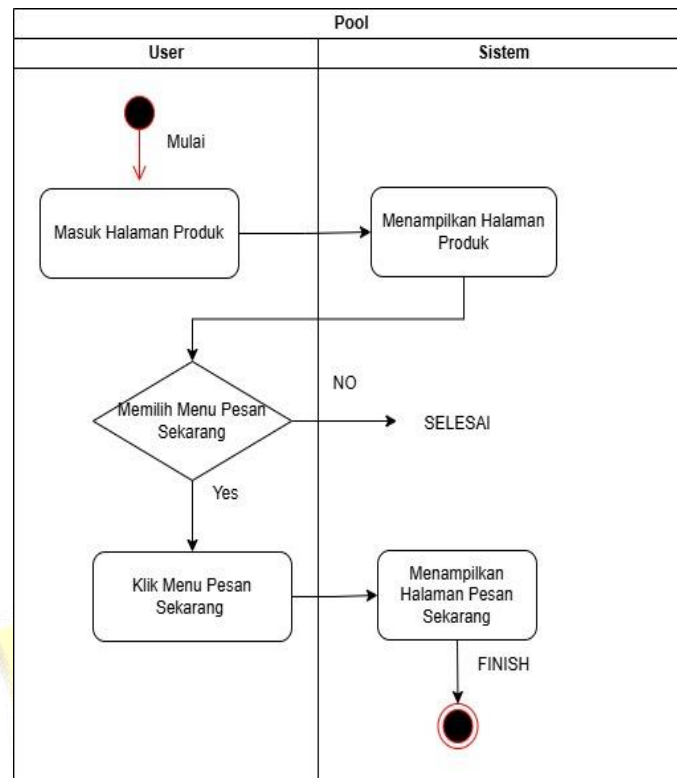


Gambar II-9. *Activity diagram* Halaman About (User)

f. *Activity diagram* Halaman Product (User)

Activity diagram ini dimulai dengan mengklik menu navigasi Produk. Kemudian akan ditampilkan halaman dari menu Produk tersebut. Di halaman produk ini pengguna bisa mengklik *dropdown*

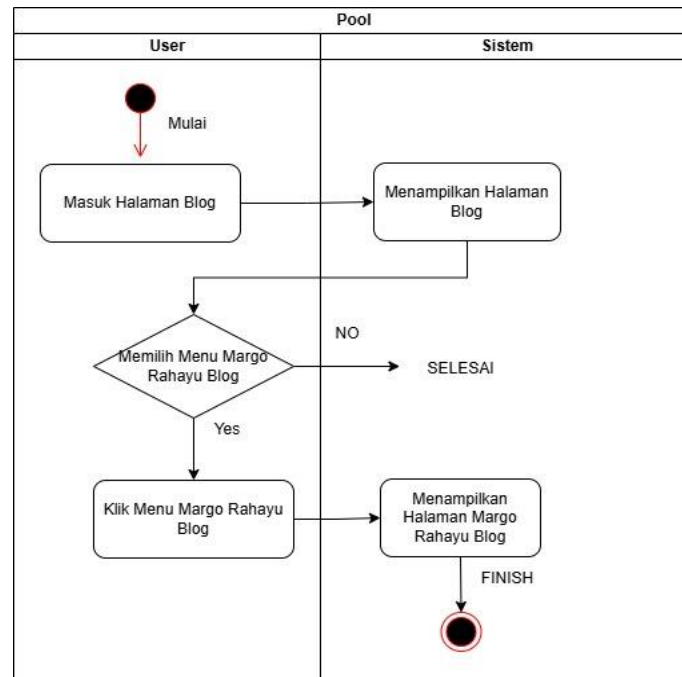
yang selanjutnya pengguna dapat melihat-lihat beragam produk motif-motif yang tersedia di KUP Margo Rahayu.



Gambar II-10. *Activity diagram* Halaman *Product* (User)

g. *Activity diagram* Halaman *Blog* (User)

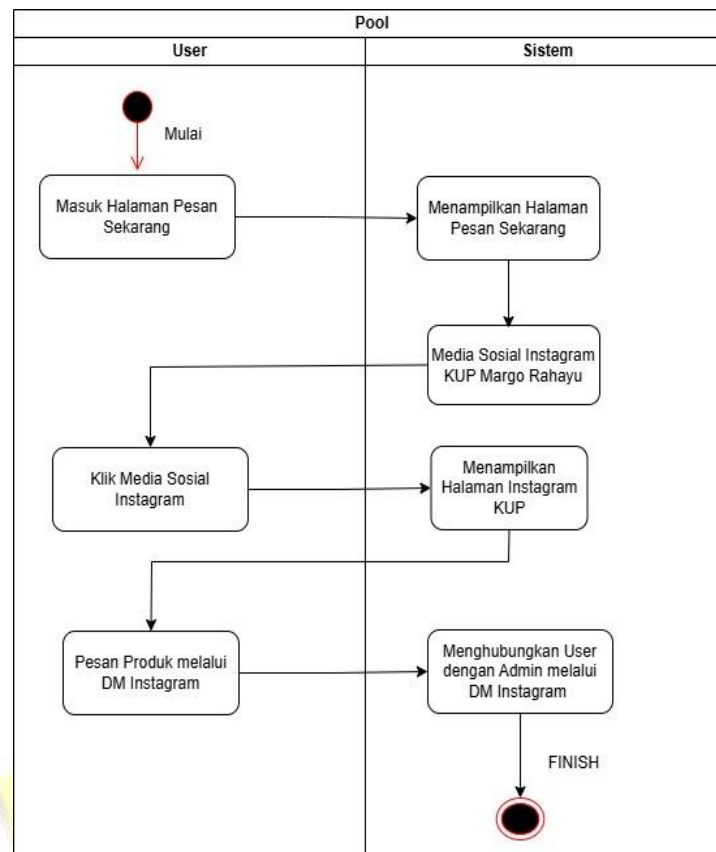
Pada *activity diagram* ini dimulai dengan pengguna mengklik menu navigasi *Blog*. Kemudian sistem akan menampilkan halaman dari *Blog* tersebut. Pada halaman ini terdapat menu *Margo Rahayu Blog* dimana pengguna dapat mempelajari agar lebih mengetahui tentang KUP Margo Rahayu.



Gambar II-11. *Activity diagram* Halaman Blog (User)

h. *Activity diagram* Halaman Pesan Sekarang (User)

Pada *activity diagram* ini dimulai dengan pengguna atau pengunjung mengklik menu Pesan Sekarang, kemudian akan ditampilkan halaman Pesan Sekarang. Pada halaman ini pengguna atau pengunjung dapat melakukan pemesanan produk melalui media sosial Instagram KUP Margo Rahayu dengan cara men Direct Message ke Admin.



Gambar II-12. *Activity diagram* Pesan Sekarang (User)

Pada tahap selanjutnya adalah pembuatan *Wireframe*. *Wireframe* secara umum adalah blueprint bagi para UI/UX desainer, yang merupakan skema atau kerangka yang dapat memberikan gambaran kasar (lowfidelity) setiap halaman yang terdapat dalam sebuah *website/mobile* sebelum memasuki tahapan visual mockup (Nurbaiti Oktaviani et al., 2022). Berikut adalah *wireframe* pada *website* KUP Margo Rahayu:

1. Halaman *Home*

Pada Menu Halaman *Home* ini sebagai halaman utama *website* yang berguna untuk dapat mengakses dari beberapa sitemap yang tersedia dari *web* KUP Margo Rahayu itu sendiri. Halaman *Home* ini juga harus

dibuat semenarik mungkin agar para pengguna *website* KUP Margo Rahayu merasa betah dan tertarik untuk mengunjungi *web* tersebut.



Gambar II-13. *Wireframe* Halaman *Home*

2. Halaman *About*

Pada Halaman *About* Ini menjelaskan latar belakang KUP Margo Rahayu seperti menjelaskan profile dari KUP, struktur organisasi perusahaan, visi dan misi, lokasi KUP, serta proses pembuatan produk anyaman pandan.



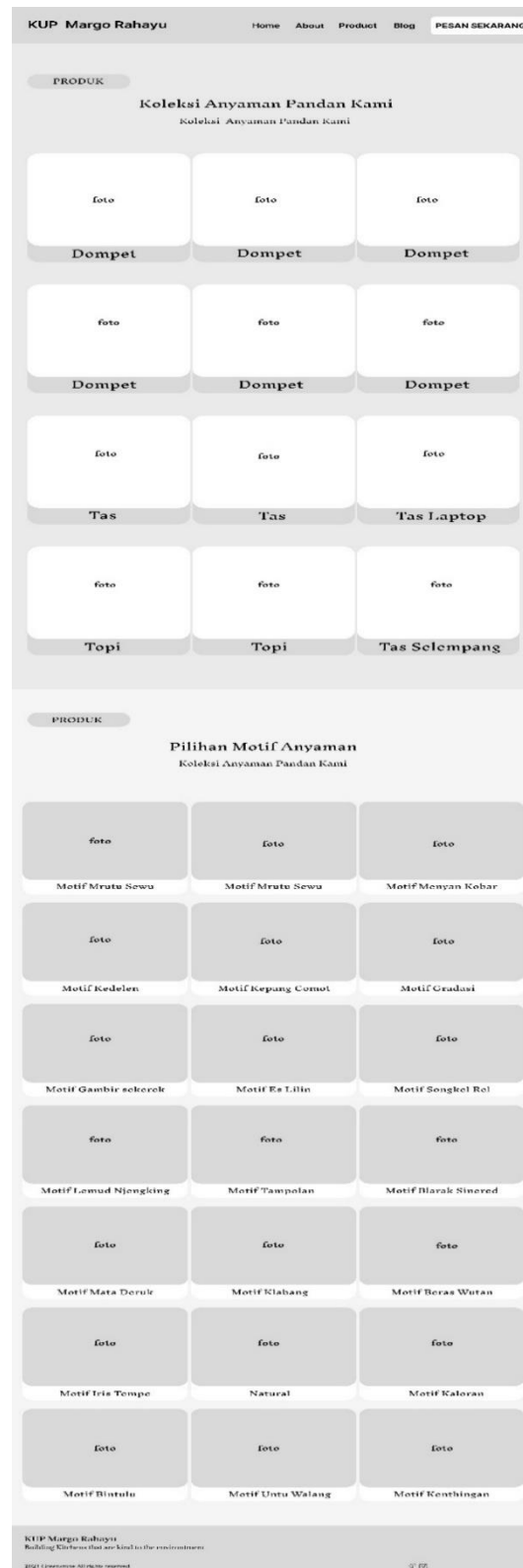


Gambar II-14. Wireframe Halaman About

3. Halaman *Product*

Pada menu *Product* ini menjelaskan *wireframe* tentang produk apa saja yang dijual pada KUP Margo Rahayu. Desain *Wireframe* ini dibuat untuk mempermudah pengguna melihat produk-produk yang dijual serta motif-motif anyaman yang tersedia sehingga para pengunjung *website* dapat dengan mudah memahami produk apa saja yang dijual KUP Margo Rahayu.





Gambar II-15. Wireframe Halaman Product

4. Halaman *Blog*

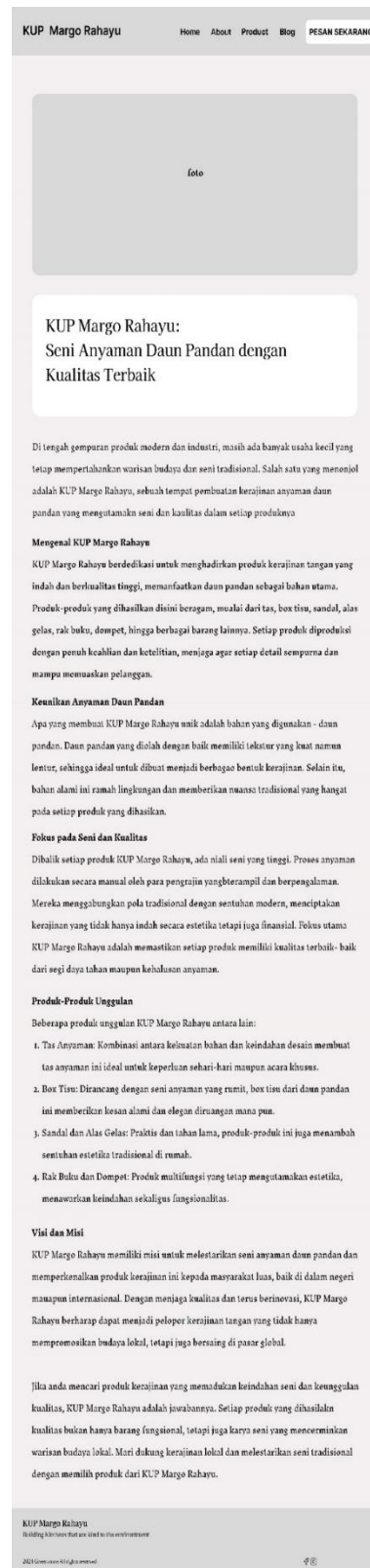
Pada menu *wireframe* halaman *Blog* ini nantinya akan menampilkan foto dari KUP Margo Rahayu itu sendiri dan beberapa foto kegiatan yang dilakukan dalam proses pembuatan produk kerajinan anyaman daun pandan.



Gambar II-16. *Wireframe* Halaman *Blog*

5. Halaman Detail *Blog*

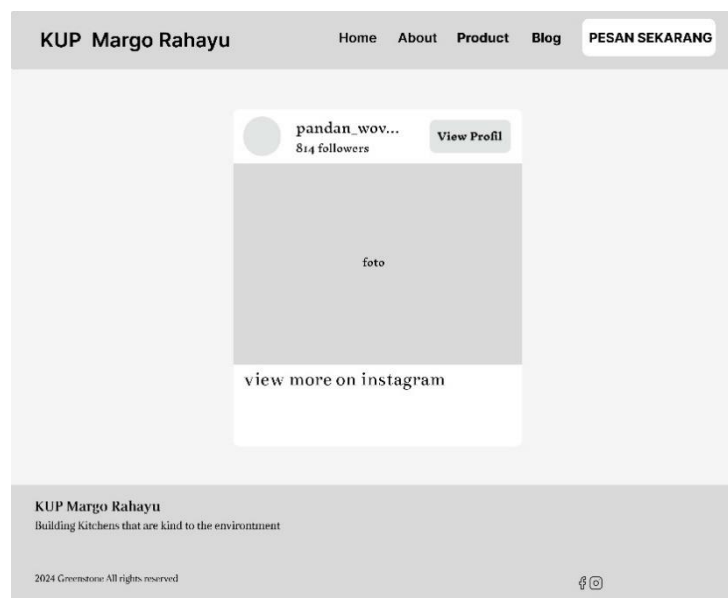
Pada *wireframe* menu *Margo Rahayu Blog* ini nantinya menampilkan foto kantor KUP Margo Rahayu, deskripsi mengenai KUP, menjelaskan tentang keunikan anyaman daun pandan, produk-produk unggulan, Visi dan misi KUP Margo Rahayu.



Gambar II-17. Wireframe Halaman Detail Blog

6. Halaman Pesan Sekarang

Pada *Wireframe* Halaman Pesan Sekarang akan ditampilkan sosial media Instagram dari KUP Margo Rahayu. Dari situlah pengunjung dapat terhubung dengan *admin* guna melakukan pemesanan produk kerajinan anyaman daun pandan.

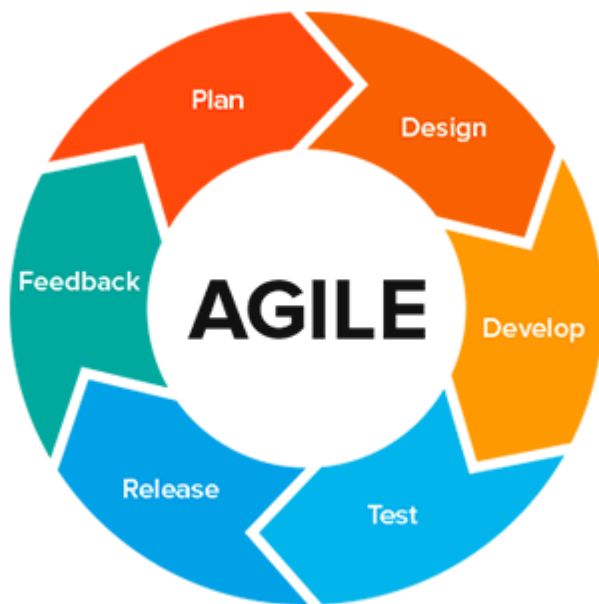


Gambar II-18. *Wireframe* Halaman Pesan Sekarang

2.2.3 Implementasi Sistem

Pada penerapan sistem *website* KUP Margo Rahayu, metode yang digunakan adalah metode *Agile*. Metode *Agile* merupakan metode yang digunakan karena keunggulan dari metode ini bagi konsumen yaitu proses pengembangan perangkat lunak atau software memerlukan waktu yang relative cukup cepat dan tidak memerlukan resource yang besar dan juga dapat memperbaiki memperbaiki perangkat lunak dalam kurun waktu yang

singkat, serta dapat melakukan perubahan yang dapat cepat ditangani (Hafizh & Satria Junianto, 2023).



Gambar II-19. Metode *Agile*

Berikut merupakan hasil implementasi sistem pada *website* KUP Margo Rahayu:

1. Tampilan Halaman *Home*

Pada halaman *Home website* KUP Margo Rahayu bertujuan untuk memberikan kesan pertama yang kuat dan menarik bagi pengunjung. Pada halaman ini menyajikan beberapa gambar produk unggulan karya KUP Margo Rahayu dan ada tombol Call To Action untuk memesan produk. Kemudian ada *informasi* mengenai keunggulan produk beserta modelnya dan menyajikan testimoni dari pelanggan yang sudah menggunakan produk buatan KUP Margo Rahayu.

Gambar II-20. Tampilan Halaman *Home*Tabel II-1. *Source code* Halaman *Home*

| <i>Source code</i> Halaman <i>Home</i> |
|--|
| <pre> <!DOCTYPE html> <!-- saved from url=(0038)https://kupmargorahayu.framer.website/ --> <html><head><meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8"> <!-- Start of headStart --> <!-- End of headStart --> <meta name="viewport" content="width=device- width"> <meta name="generator" content="Framer cf240c2"> <title>KUP Margo Rahayu - <i>Home</i></title> <meta name="description" content="Made with Framer"> <meta name="framer-search-index" content="https://framerusercontent.com/sites/6XFonBMC hogTUMOff09A4I/searchIndex-VGDRjMkrZt9h.json"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-favicon-light.v1.png" rel="icon" media="(prefers-color-scheme: light)"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-favicon-dark.v1.png" rel="icon" media="(prefers-color-scheme: dark)"> </pre> |

```

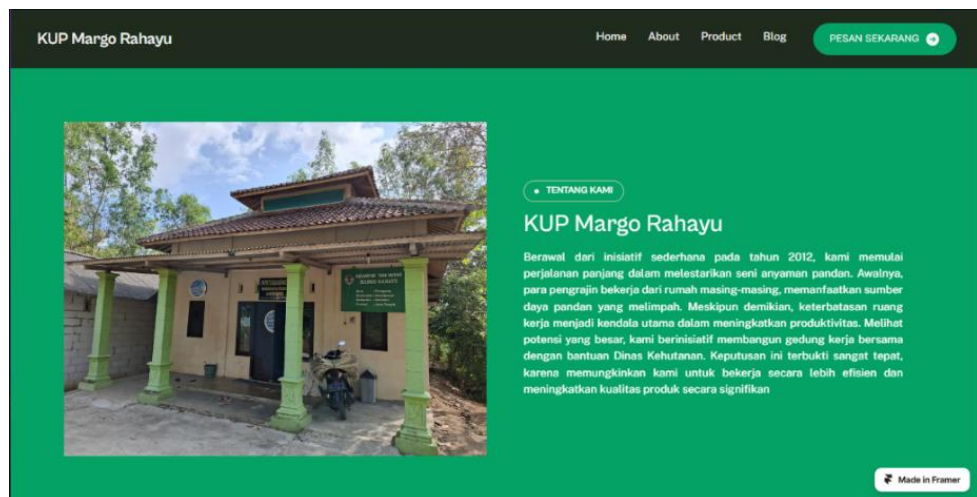
<link rel="apple-touch-icon"
href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-touch-icon.v3.png">
  <!-- Open Graph / Facebook -->
  <meta property="og:type" content="website">
  <meta property="og:title" content="KUP Margo
Rahayu - Home">
  <meta property="og:description" content="Made
with Framer">
  <meta property="og:image"
content="https://framerusercontent.com/assets/IudY3y6
6y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">
  <!-- Twitter -->
  <meta name="twitter:card"
content="summary_large_image">
  <meta name="twitter:title" content="KUP Margo
Rahayu - Home">
  <meta name="twitter:description" content="Made
with Framer">
  <meta name="twitter:image"
content="https://framerusercontent.com/assets/IudY3y6
6y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">

  <link href="https://fonts.gstatic.com/"
rel="preconnect" crossorigin="">

```

2. Tampilan Halaman *About*

Pada halaman *About* tersedia informasi tentang sejarah singkat KUP Margo Rahayu, foto tempat produksi, struktur organisasi perusahaan, visi dan misi perusahaan, peta lokasi, video *Company Profile*, dan video proses pembuatan anyaman pandan.

Gambar II-21. Tampilan Halaman *About*Tabel II-2. *Source code* Halaman *About*

| <i>Source code</i> Halaman <i>About</i> |
|---|
| <pre> <!doctype html> <!-- Built with Framer • https://www.framer.com/ --> <html> <head> <meta charset="utf-8"> <!-- Start of headStart --> <!-- End of headStart --> <meta name="viewport" content="width=device- width"> <meta name="generator" content="Framer cf240c2"> <title>KUP Margo Rahayu - About</title> <meta name="description" content="Made with Framer"> <meta name="framer-search-index" content="https://framerusercontent.com/sites/6XFonBMCh ogTUM0ff09A4I/searchIndex-VGDRjMkrZt9h.json"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-light.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: light)"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-dark.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: dark)"> </pre> |

```

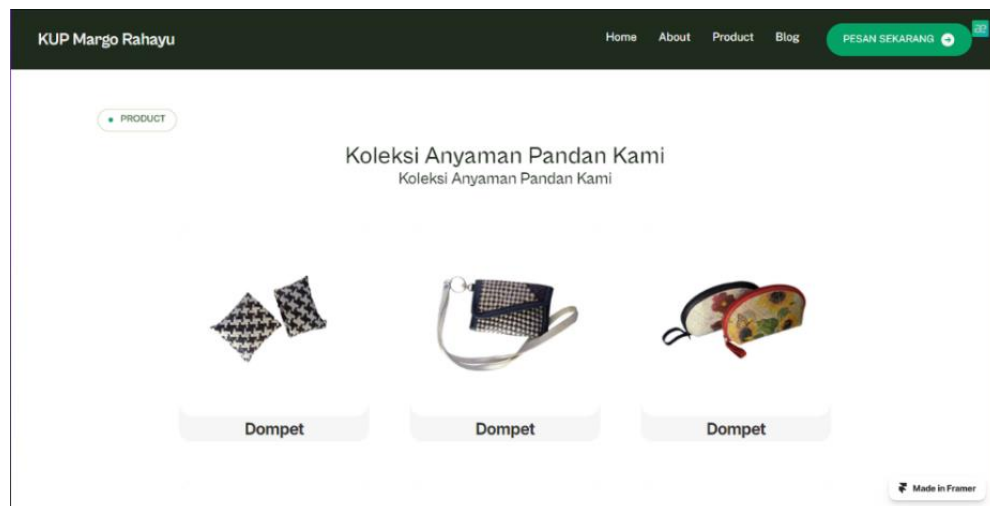
<link rel="apple-touch-icon"
href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-touch-icon.v3.png">
<!-- Open Graph / Facebook -->
<meta property="og:type" content="website">
<meta property="og:title" content="KUP Margo
Rahayu - About">
<meta property="og:description" content="Made with
Framer">
<meta property="og:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">
<!-- Twitter -->
<meta name="twitter:card"
content="summary_large_image">
<meta name="twitter:title" content="KUP Margo
Rahayu - About">
<meta name="twitter:description" content="Made
with Framer">
<meta name="twitter:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">

<link href="https://fonts.gstatic.com"
rel="preconnect" crossorigin>

```

3. Tampilan Halaman *Product*

Pada halaman *Product* menampilkan berbagai koleksi produk anyaman pandan seperti dompet dan tas. Dan tersedia 21 pilihan motif anyaman.

Gambar II-22. Tampilan Halaman *Product*Tabel II-3. *Source code* Halaman *Product*

| <i>Source code</i> Halaman <i>Product</i> |
|--|
| <pre> <!doctype html> <!-- Built with Framer • https://www.framer.com/ --> <html> <head> <meta charset="utf-8"> <!-- Start of headStart --> <!-- End of headStart --> <meta name="viewport" content="width=device- width"> <meta name="generator" content="Framer cf240c2"> <title>KUP Margo Rahayu - <i>Product</i></title> <meta name="description" content="Made with Framer"> <meta name="framer-search-index" content="https://framerusercontent.com/sites/6XFonBMCh ogTUM0ff09A4I/searchIndex-VGDRjMkrZt9h.json"> <Link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-light.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: light)"> <Link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-dark.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: dark)"> </pre> |

```

<link rel="apple-touch-icon"
href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-touch-icon.v3.png">
  <!-- Open Graph / Facebook -->
  <meta property="og:type" content="website">
  <meta property="og:title" content="KUP Margo
Rahayu - Product">
  <meta property="og:description" content="Made with
Framer">
  <meta property="og:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">
  <!-- Twitter -->
  <meta name="twitter:card"
content="summary_large_image">
  <meta name="twitter:title" content="KUP Margo
Rahayu - Product">
  <meta name="twitter:description" content="Made
with Framer">
  <meta name="twitter:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">

  <link href="https://fonts.gstatic.com"
rel="preconnect" crossorigin>

```

4. Tampilan Halaman *Blog*

Pada halaman *Blog* KUP Margo Rahayu menyajikan beragam informasi terkini seputar dunia anyaman. Temukan tips dan trik merawat produk anyaman, kisah di balik setiap karya, serta liputan kegiatan perusahaan untuk berbagi pengetahuan dan menginspirasi.

Gambar II-23. Tampilan Halaman *Blog*Tabel II-4. *Source code* Halaman *Blog*

| <i>Source code</i> Halaman <i>Blog</i> |
|---|
| <pre> <!doctype html> <!-- Built with Framer • https://www.framer.com/ --> <html> <head> <meta charset="utf-8"> <!-- Start of headStart --> <!-- End of headStart --> <meta name="viewport" content="width=device- width"> <meta name="generator" content="Framer cf240c2"> <title>KUP Margo Rahayu - <i>Blog</i></title> <meta name="description" content="Made with Framer"> <meta name="framer-search-index" content="https://framerusercontent.com/sites/6XFonBMCh ogTUM0ff09A4I/searchIndex-VGDRjMkrZt9h.json"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-light.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: light)"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-dark.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: dark)"> </pre> |

```

<link rel="apple-touch-icon"
href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-touch-icon.v3.png">
  <!-- Open Graph / Facebook -->
  <meta property="og:type" content="website">
  <meta property="og:title" content="KUP Margo
Rahayu - Blog">
  <meta property="og:description" content="Made with
Framer">
  <meta property="og:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">
  <!-- Twitter -->
  <meta name="twitter:card"
content="summary_large_image">
  <meta name="twitter:title" content="KUP Margo
Rahayu - Blog">
  <meta name="twitter:description" content="Made
with Framer">
  <meta name="twitter:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">

  <link href="https://fonts.gstatic.com"
rel="preconnect" crossorigin>

```

5. Tampilan Halaman Detail *Blog*

Kemudian jika di klik pada *Blog* yang di pilih maka akan muncul tampilan sebagai berikut yang berisi isi dari *Blog* tersebut.

Gambar II-24. Tampilan Halaman Detail *Blog*Tabel II-5. *Source code* Halaman Detail *Blog*

| <i>Source code</i> Halaman Detail <i>Blog</i> |
|---|
| <pre> <!doctype html> <!-- Built with Framer • https://www.framer.com/ --> <html> <head> <meta charset="utf-8"> <!-- Start of headStart --> <!-- End of headStart --> <meta name="viewport" content="width=device- width"> <meta name="generator" content="Framer cf240c2"> <title>Detail <i>Blog</i></title> <meta name="description" content="Made with Framer"> <meta name="framer-search-index" content="https://framerusercontent.com/sites/6XFonBMCh ogTUM0ff09A4I/searchIndex-VGDRjMkrZt9h.json"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-favicon-light.v1.png" rel="icon" media="(prefers-color-scheme: light)"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-favicon-dark.v1.png" rel="icon" media="(prefers-color-scheme: dark)"> </pre> |

```

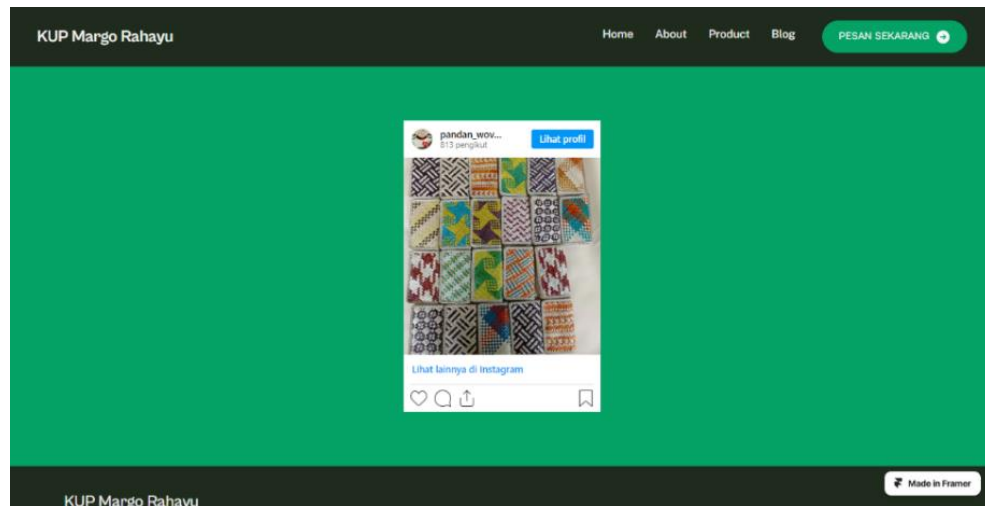
<Link rel="apple-touch-icon"
href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-touch-icon.v3.png">
  <!-- Open Graph / Facebook -->
  <meta property="og:type" content="website">
  <meta property="og:title" content="Detail Blog">
  <meta property="og:description" content="Made with Framer">
  <meta property="og:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">
  <!-- Twitter -->
  <meta name="twitter:card"
content="summary_large_image">
  <meta name="twitter:title" content="Detail Blog">
  <meta name="twitter:description" content="Made with Framer">
  <meta name="twitter:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">

  <Link href="https://fonts.gstatic.com"
rel="preconnect" crossorigin>

```

6. Tampilan Halaman Pesan Sekarang

Pada halaman Pesan Sekarang akan diarahkan ke halaman yang berisi kontak instagram dan juga sudah terintegrasi ke akun instagram Margo Rahahyu.



Gambar II-25. Tampilan Halaman Pesan Sekarang

Tabel II-6. *Source code* Halaman Pesan Sekarang

| <i>Source code</i> Halaman Pesan Sekarang |
|---|
| <pre> <!doctype html> <!-- Built with Framer • https://www.framer.com/ --> <html> <head> <meta charset="utf-8"> <!-- Start of headStart --> <!-- End of headStart --> <meta name="viewport" content="width=device- width"> <meta name="generator" content="Framer 648e021"> <title>KUP Margo Rahayu - Contact</title> <meta name="description" content="Made with Framer"> <meta name="framer-search-index" content="https://framerusercontent.com/sites/6XFonBMCh ogTUM0ff09A4I/searchIndex-CAnVKijcp2JA.json"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-light.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: light)"> <link href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default- favicon-dark.v1.png" rel="icon" media="(prefers- color-scheme: dark)"> </pre> |

```

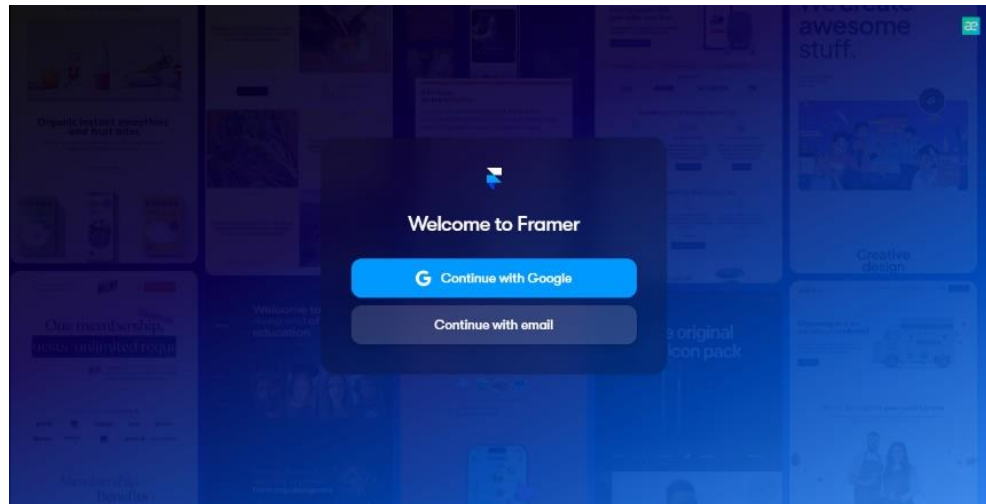
<link rel="apple-touch-icon"
href="https://framerusercontent.com/sites/icons/default-touch-icon.v3.png">
<!-- Open Graph / Facebook -->
<meta property="og:type" content="website">
<meta property="og:title" content="KUP Margo
Rahayu - Contact">
<meta property="og:description" content="Made with
Framer">
<meta property="og:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">
<!-- Twitter -->
<meta name="twitter:card"
content="summary_large_image">
<meta name="twitter:title" content="KUP Margo
Rahayu - Contact">
<meta name="twitter:description" content="Made
with Framer">
<meta name="twitter:image"
content="https://framerusercontent.com/images/IudY3y66
y3brj6K3U1Ke0lkXA.jpg">

<link href="https://fonts.gstatic.com"
rel="preconnect" crossorigin>

```

7. Tampilan *Login Admin*

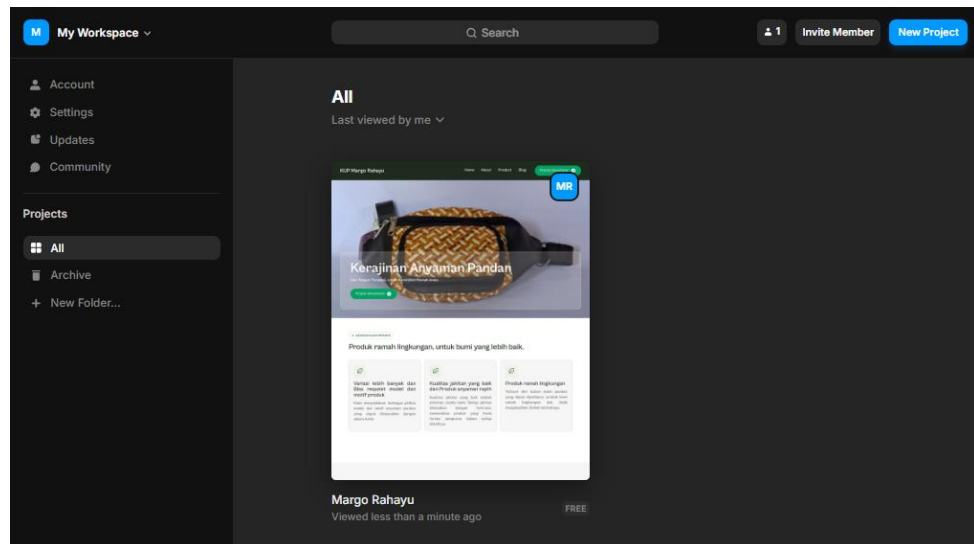
Pada halaman *Login Admin*, *admin* dapat masuk menggunakan akun google yang sudah terdaftar atau akun email.



Gambar II-26. Tampilan *Login Admin*

8. Tampilan *Dashboard Admin*

Pada halaman *Dashboard Admin*, *admin* dapat mengelola, menambahkan dan menghapus proyek. Di menu *Account*, *admin* dapat mengelola profil akun, *workspace*, dan *sessions*. Berikut tampilan bagian menu *Account*. Di menu *Setting* ada beberapa sub menu seperti *invite*, *members*, *plans*, *permissions*, *fonts*, dan *details*. Sub menu *invite admin* dapat menambahkan *admin* menggunakan tautan *link Invite*, sub menu *members admin* dapat mengelola member *admin* yang bergabung, sub menu *plans* dapat digunakan jika *admin* berlangganan, sub menu *fonts admin* dapat menambahkan *font* yang digunakan pada proyek.



Gambar II-27. Tampilan *Dashboard Admin*

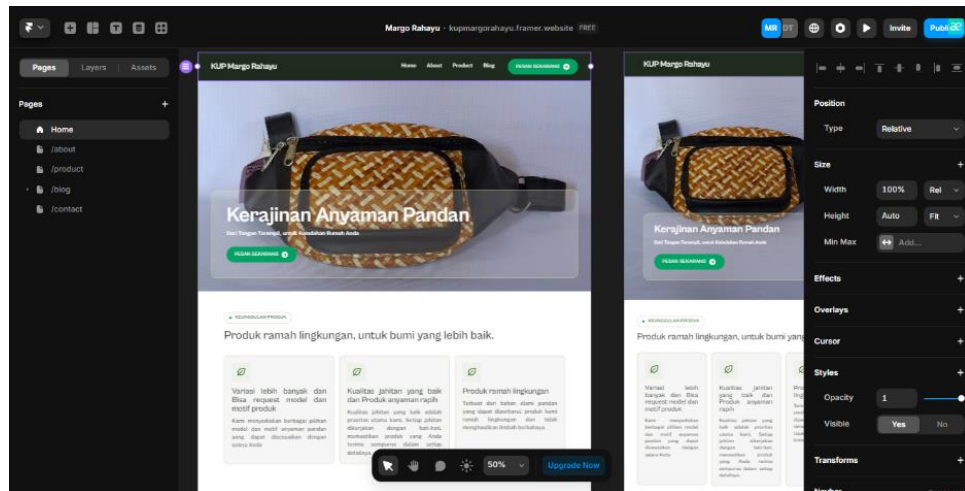
9. Tampilan *Project Admin*

Pada halaman *Project Admin*, *Admin* dapat mengelola seluruh isi yang ada pada *website*. Di bagian kiri halaman *Project*, *Admin* dapat mengelola semua halaman, mengelola *layers* pada perangkat *desktop*, *tablet* dan *handphone*. Mengelola semua *Assets* seperti komponen, *font style*, dan *code* yang digunakan pada *website*.

Di bagian navigasi, *Admin* dapat mengelola *Content management system*, mengelola *element*, *plugin*, *preview website* sebelum di *publish* dan pada pojok kanan atas terdapat menu *Publish* yang berfungsi untuk mempublikasikan *Project*. Di bagian tengah halaman *Project* sebagai canvas proyek yang sedang dikerjakan.

Di bagian kanan untuk *setting* komponen seperti menambahkan *link*, mengatur posisi komponen, mengatur ukuran *layout*, menambahkan animasi, menambahkan *effect* menambahkan *overlays*, mengatur

cursor, mengatur *style* pada *asset*, mengatur *scroll section*, dan aksesibilitas.



Gambar II-28. Tampilan *Project Admin*

2.2.4 Pengujian dan Evaluasi Sistem

Pada tahap pengujian dan evaluasi sistem ini, metode pengujian yang digunakan adalah *Black box testing*, Metode *Black box testing* merupakan pengujian untuk menunjukkan kesalahan pada *system* aplikasi seperti kesalahan pada fungsi *system* aplikasi, serta menu aplikasi yang hilang. Jadi *Black box testing* merupakan metode uji fungsionalitas *system* aplikasi. Dalam melakukan pengujian menggunakan masukan data acak dengan tujuan untuk mendapatkan hasil yang pasti. Dikatakan pasti artinya bila salah, maka ditolak oleh sistem informasi atau data *input* tersebut tidak dapat disimpan dalam *database*, sedangkan bila data *input* benar maka dapat diterima / masuk di *database* sistem informasi (Uminingsih et al., 2022).

Berikut ini adalah tabel pengujian *Black box testing* pada *website* KUP Margo Rahayu yang dibagi berdasarkan halaman untuk *User* dan *admin*:

1. Pengujian Halaman *Home (User)*Tabel II-7. Pengujian Halaman *Home (User)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|------------------------------|---|---------------------------------|---|--|----------|
| Akses Halaman <i>About</i> | Akses halaman <i>About</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>About</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>About</i> | Sistem menampilkan halaman <i>About</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Product</i> | Akses halaman <i>Product</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Product</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Product</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Product</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Blog</i> | Akses halaman <i>Blog</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Blog</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Blog</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Blog</i> | Berhasil |
| Akses Halaman Pesan Sekarang | Akses halaman pesan sekarang melalui menu navigasi | Klik pada menu pesan sekarang | Sistem akan menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Sistem menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Berhasil |
| Akses Halaman Pesan Sekarang | Akses halaman pesan sekarang melalui tombol di section header | Klik pada tombol pesan sekarang | Sistem akan menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Sistem menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Berhasil |

2. Pengujian Halaman *About (User)*Tabel II-8. Pengujian Halaman *About (User)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|------------------------------|--|--|---|--|----------|
| Akses Halaman <i>Home</i> | Akses halaman <i>Home</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Home</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Home</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Home</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Product</i> | Akses halaman <i>Product</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Product</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Product</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Product</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Blog</i> | Akses halaman <i>Blog</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Blog</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Blog</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Blog</i> | Berhasil |
| Akses Halaman Pesan Sekarang | Akses halaman pesan sekarang melalui menu navigasi | Klik pada menu pesan sekarang | Sistem akan menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Sistem menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Berhasil |
| Akses peta lokasi | Akses peta lokasi melalui gambar lokasi | Klik geser, zoom in dan zoom out pada gambar lokasi untuk melihat lokasi sekitar | Sistem akan menampilkan gambar lokasi sesuai <i>request</i> | Sistem menampilkan gambar lokasi sesuai <i>request</i> | Berhasil |
| Akses video Youtube | Akses video youtube | Klik pada gambar | Sistem akan menampilkan | Sistem menampilkan dan | Berhasil |

| | | | | | |
|--|---------------------------------|------------------------|-------------------|---------------|--|
| | melalui gambar <i>thumbnail</i> | <i>thumbnail</i> video | dan memutar video | memutar video | |
|--|---------------------------------|------------------------|-------------------|---------------|--|

3. Pengujian Halaman *Product (User)*

Tabel II-9. Pengujian Halaman *Product (User)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|------------------------------|--|-------------------------------|---|--|----------|
| Akses Halaman <i>Home</i> | Akses halaman <i>Home</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Home</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Home</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Home</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>About</i> | Akses halaman <i>About</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>About</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>About</i> | Sistem menampilkan halaman <i>About</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Blog</i> | Akses halaman <i>Blog</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Blog</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Blog</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Blog</i> | Berhasil |
| Akses Halaman Pesan Sekarang | Akses halaman pesan sekarang melalui menu navigasi | Klik pada menu pesan sekarang | Sistem akan menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Sistem menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Berhasil |

4. Pengujian Halaman *Blog (User)*Tabel II-10. Pengujian Halaman *Blog (User)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|----------------------------------|--|-----------------------------------|---|--|----------|
| Akses Halaman <i>Home</i> | Akses halaman <i>Home</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Home</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Home</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Home</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>About</i> | Akses halaman <i>About</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>About</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>About</i> | Sistem menampilkan halaman <i>About</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Product</i> | Akses halaman <i>Product</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Product</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Product</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Product</i> | Berhasil |
| Akses Halaman Pesan Sekarang | Akses halaman pesan sekarang melalui menu navigasi | Klik pada menu pesan sekarang | Sistem akan menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Sistem menampilkan halaman pesan sekarang berupa <i>link</i> instagram | Berhasil |
| Akses Halaman Detail <i>Blog</i> | Akses halaman detail <i>Blog</i> melalui menu | Klik pada menu detail <i>Blog</i> | Sistem akan menampilkan detail <i>Blog</i> | Sistem menampilkan halaman detail <i>Blog</i> | Berhasil |

5. Pengujian Halaman Pesan Sekarang (*User*)Tabel II-11. Pengujian Halaman Pesan Sekarang (*User*)

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|------------------------------|--|-------------------------------|--|---|----------|
| Akses Halaman <i>Home</i> | Akses halaman <i>Home</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Home</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Home</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Home</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>About</i> | Akses halaman <i>About</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>About</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>About</i> | Sistem menampilkan halaman <i>About</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Product</i> | Akses halaman <i>Product</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Product</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Product</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Product</i> | Berhasil |
| Akses Halaman <i>Blog</i> | Akses halaman <i>Blog</i> melalui menu navigasi | Klik pada menu <i>Blog</i> | Sistem akan menampilkan halaman <i>Blog</i> | Sistem menampilkan halaman <i>Blog</i> | Berhasil |

6. Pengujian Halaman *Home* (*Admin*)Tabel II-12. Pengujian Halaman *Home* (*Admin*)

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|----------------------------------|---|------------------|---|--|----------|
| Update background <i>website</i> | Edit gambar dengan mengisi <i>form</i> background | Klik edit gambar | Sistem akan mengupdate gambar background <i>website</i> | Sistem mengupdate gambar background <i>website</i> | Berhasil |

| | | | | | |
|--------------------------------|---|---|---|--|----------|
| Update produk unggulan terbaru | Edit produk baru melalui mengisi <i>form</i> produk | Klik tambah dan <i>input</i> data produk baru | Sistem akan mengupdate produk unggulan | Sistem dapat mengupdate produk unggulan | Berhasil |
| Edit Testimoni pelanggan | Edit testimoni pelanggan terbaru | Isi <i>form</i> data testimoni pelanggan | Sistem akan mengupdate data testimoni pelanggan | Sistem dapat mengupdate data testimoni pelanggan | Berhasil |

7. Pengujian Halaman *About (Admin)*

Tabel II-13. Pengujian Halaman *About (Admin)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|---------------------------------|---|--|---|--|----------|
| Update gambar perusahaan | Edit gambar dengan mengisi <i>form</i> | Klik edit gambar | Sistem akan mengupdate gambar | Sistem mengupdate gambar | Berhasil |
| Update data struktur organisasi | Edit data dengan mengisi <i>form</i> data struktur organisasi | Klik dan <i>input</i> data struktur organisasi | Sistem akan mengupdate data struktur organisasi | Sistem mengupdate data struktur organisasi | Berhasil |
| Edit Video | Edit <i>link</i> video dan judul video | Isi <i>form</i> data video | Sistem akan mengupdate video dan judulnya | Sistem mengupdate video dan judulnya | Berhasil |

8. Pengujian Halaman *Product (Admin)*Tabel II-14. Pengujian Halaman *Product (Admin)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|--------------------|--|---|---|------------------------|----------|
| Tambah Produk Baru | Tambahkan produk baru melalui mengisi <i>form</i> produk | Klik tambah dan <i>input</i> data produk baru | Produk baru berhasil ditambahkan ke daftar produk | Produk ditambahkan | Berhasil |
| Edit Produk | Edit produk yang sudah ada | Edit data produk yang ada | Produk berhasil diperbarui dengan data baru | Produk dapat terupdate | Berhasil |
| Hapus Produk | Menghapus produk dari daftar | Klik tombol hapus | Produk berhasil dihapus dari daftar produk | Produk terhapus | Berhasil |

9. Pengujian Halaman *Blog (Admin)*Tabel II-15. Pengujian Halaman *Blog (Admin)*

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|----------------------|--------------------------------------|-----------------------------------|--|--|----------|
| Menambah <i>Blog</i> | Klik tombol tambah <i>Collection</i> | Masukan Judul dan isi <i>Blog</i> | Sistem akan menambahkan <i>Blog</i> baru | <i>Blog</i> baru berhasil ditambahkan dan muncul di daftar | Berhasil |
| Mengedit <i>Blog</i> | klik ubah data dan simpan | Masukan data <i>Blog</i> baru | Data <i>Blog</i> diperbarui sesuai perubahan | Data <i>Blog</i> terupdate | Berhasil |

| | | | | | |
|-----------------------|--|-------------------|---------------------------------|----------------------|----------|
| | | | yang dilakukan | | |
| Menghapus <i>Blog</i> | Pilih <i>Blog</i> dari daftar, klik hapus dan konfirmasi | Klik tombol hapus | <i>Blog</i> dihapus dari daftar | <i>Blog</i> terhapus | Berhasil |

10. Pengujian Halaman Pesan Sekarang (*Admin*)

Tabel II-16. Pengujian Halaman Pesan Sekarang (*Admin*)

| Fitur yang Diuji | Langkah Pengujian | <i>Input</i> | <i>Output</i> yang Diharapkan | Hasil Pengujian | Status |
|----------------------------|---------------------------------|---|---------------------------------------|--|----------|
| <i>Link</i> akun instagram | Edit <i>link</i> akun instagram | Isi <i>form</i> data <i>link</i> akun instagram | Sistem akan mengupdate akun instagram | Sistem mengupdate <i>link</i> akun instagram | Berhasil |

BAB III

KESIMPULAN DAN SARAN

3.1 Kesimpulan

Teknologi informasi, khususnya melalui *internet* dan *e-commerce*, menjadi aset strategis bagi organisasi untuk memperkenalkan dan memasarkan produk mereka kepada publik secara lebih efektif dan luas. Dalam skenario ini, KUP Margo Rahayu, sebuah kelompok yang berfokus pada pembuatan anyaman daun pandan, menghadapi kesulitan dalam meningkatkan visibilitas produk buatan lokalnya, yang memiliki nilai seni yang signifikan, baik di pasar domestik maupun internasional. Mengembangkan profil perusahaan berbasis *web* yang mencakup kemampuan *e-commerce* merupakan solusi yang diusulkan yang ditujukan untuk meningkatkan daya saing, memperluas akses pasar, dan menyederhanakan transaksi konsumen. Laporan ini akan secara menyeluruh mengkaji analisis kebutuhan, desain sistem, implementasi, dan evaluasi profil perusahaan berbasis *web*, sekaligus bertindak sebagai panduan bagi organisasi lain yang ingin memanfaatkan teknologi digital untuk mengoptimalkan promosi dan penjualan produk di lanskap modern saat ini.

Hasil implementasi situs web profil perusahaan berbasis *e-commerce* untuk KUP Margo Rahayu menunjukkan bahwa situs tersebut berjalan lancar tanpa bug atau kesalahan. Pengujian menyeluruh telah dilakukan untuk memverifikasi fungsionalitasnya, yang mencakup aspek-aspek seperti fitur katalog produk, metode pemesanan, halaman *web* dan fitur lainnya. Setiap fitur

bekerja dengan kapasitas optimal, memastikan pengalaman pengguna yang lancar, dan diharapkan dapat membantu KUP Margo Rahayu dalam mempromosikan produk mereka. Dengan kinerja yang andal dan konsisten, situs *web* ini sepenuhnya siap untuk meningkatkan jangkauan pasar KUP Margo Rahayu, meningkatkan akses konsumen, dan berkontribusi pada peningkatan penjualan yang substansial.

Secara menyeluruh *web* yang telah dibuat sudah bisa digunakan dengan baik, namun fitur-fitur yang ada di dalam web KUP Margo Rahayu ini masih terbatas, contohnya belum ada fitur pemesanan langsung di *website*, pemberian rating produk, kolom ulasan dan masukan, dan masih menggunakan *sub domain* dari platform *framer*.

3.2 Saran

Saran untuk peneliti selanjutnya bahwa untuk memberikan informasi yang akurat kepada pengunjung, peneliti selanjutnya harus memastikan konten yang ditampilkan, termasuk deskripsi, gambar, dan blog selalu diperbarui. Peneliti juga dapat mempertimbangkan optimalisasi tampilan dan navigasi web sehingga pengguna dapat dengan mudah menemukan produk yang mereka cari. Menarik perhatian pelanggan dan meningkatkan ketertarikan mereka pada produk yang ditawarkan dapat dicapai dengan menambahkan fitur katalog yang interaktif atau galeri foto berkualitas tinggi.

Kemudian untuk memperluas jangkauan pengguna, situs web harus responsif dan dapat diakses di berbagai perangkat, baik desktop maupun mobile. Selain itu, mengintegrasikan fitur pencarian dan filter produk akan

membuat pelanggan lebih mudah menemukan produk yang spesifik. Peneliti juga dapat melihat fitur interaktif sederhana, seperti tampilan produk terkait atau rekomendasi populer, untuk meningkatkan pengalaman pelanggan. Dengan menggunakan desain visual yang menarik dengan nuansa KUP Margo Rahayu, identitas merk KUP Margo Rahayu dapat terlihat lebih berkesan.

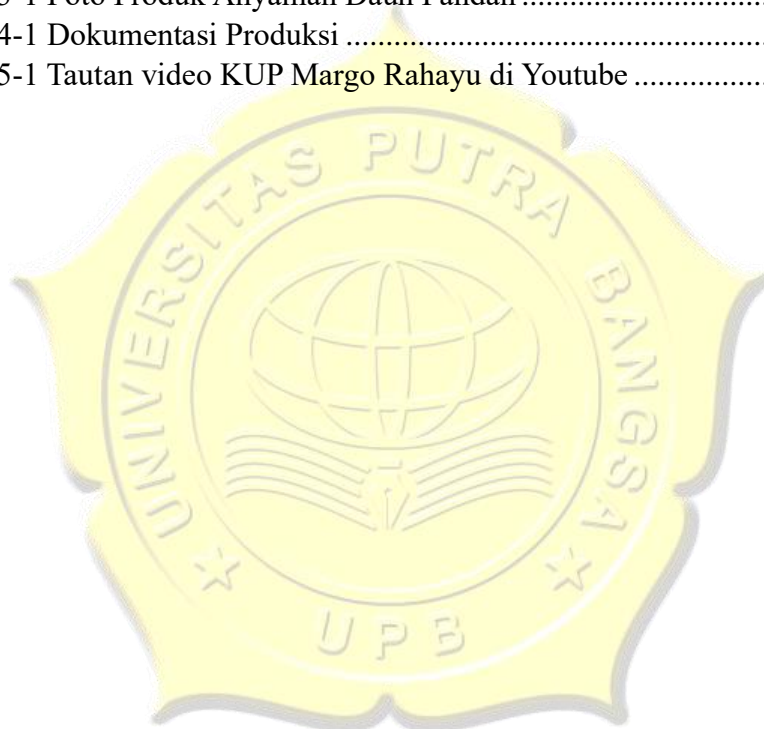


DAFTAR PUSTAKA


- Hafizh, F., & Satria Junianto, M. B. (2023). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Perhitungan Rencana Anggaran Biaya (RAB) Pekerjaan Eksterior Pembesian Dengan Metode Agile Berbasis Android. *Jurnal Informatika Multi*, 1(1)(1), 48–54.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., Rahayu, S. U., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode Observasi. 1.*
- Nurbaiti Oktaviani, S., Fikri Aziz, C., & Maula Sulthon, B. (2022). Analisa UI/UX Sistem Informasi Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Metode Prototype. *KLIK: Kajian Ilmiah Informatika Dan Komputer*, 2(6), 225–233. <https://doi.org/10.30865/klik.v2i6.401>
- Rahmawati, L. S., Prasetyo, A., & Laila, A. N. (2022). Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada SD Negeri Blimbing 4 Malang. *Jurnal Janitra Informatika Dan Sistem Informasi*, 2(2), 63–72. <https://doi.org/10.25008/janitra.v2i2.157>
- Sabda Lesmana, L. (2016). Pemodelan UML dan Implementasi E-Learning Mengadopsi Standar LTSA IEEE P1484. *Telcomatics*, 1(1), 21–29.
- Tuasamu, Z., Lewaru, N. A. I. M., Idris, M. R., Syafaat, A. B. N., Faradilla, F., Fadlan, M., Nadiva, P., & Efendi, R. (2023). Analisis Sistem Informasi Akuntansi Siklus Pendapatan Menggunakan DFD Dan *Flowchart* Pada Bisnis Porobico. *Jurnal Bisnis Dan Manajemen (JURBISMAN)*, 1(2), 495–510. <https://ejournal.lapad.id/index.php/jurbisman/article/view/181>
- Uminingsih, Nur Ichsanudin, M., Yusuf, M., & Suraya, S. (2022). Pengujian Fungsional Perangkat Lunak Sistem Informasi Perpustakaan Dengan Metode Black Box Testing Bagi Pemula. *STORAGE: Jurnal Ilmiah Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.55123/storage.v1i2.270>

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1-1 NIB | 69 |
| Lampiran 1-2 Surat Permohonan KKL | 70 |
| Lampiran 1-3 Surat Pernyataan Kesiediaan Menjadi Tempat KKL..... | 71 |
| Lampiran 1-4 Surat Pernyataan Kesiediaan Unggah Video Dokumentasi KKL Pada Kanal Youtube | 72 |
| Lampiran 1-5 Pengajuan Judul Laporan KKL | 73 |
| Lampiran 1-6 Kartu Bimbingan Penulisan Laporan KKL Program Studi S1 Ilmu Komputer..... | 74 |
| Lampiran 2-1 Denah Lokasi..... | 76 |
| Lampiran 3-1 Foto Produk Anyaman Daun Pandan | 79 |
| Lampiran 4-1 Dokumentasi Produksi | 84 |
| Lampiran 5-1 Tautan video KUP Margo Rahayu di Youtube | 85 |



Lampiran 1: Kelengkapan Perijinan



PEMERINTAH REPUBLIK INDONESIA

PERIZINAN BERUSAHA BERBASIS RISIKO
SERTIFIKAT STANDAR : 20092400891950001

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2022 tentang Cipta Kerja, Pemerintah Republik Indonesia menerbitkan Sertifikat Standar, kepada Pelaku Usaha berikut ini:

| | |
|--|---|
| 1. Nama Pelaku Usaha | : PT TERALA NUNG BESTARI |
| 2. Nomor Induk Berusaha (NIB) | : 2009240089195 |
| 3. Alamat Kantor | : Setana Kunci, Desa/Kelurahan Grenggeng, Kec. Karanganyar, Kab. Kebumen, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos: 54364 |
| 4. Status Penanaman Modal | : PMDN |
| 5. No. Telepon | : 08996536310 |
| 6. Kode Klasifikasi Baku Lapangan Usaha Indonesia (KBLI) | : 58190 - Aktivitas Penerbitan lainnya |
| 7. Lokasi Usaha | : Setana Kunci, Desa/Kelurahan Grenggeng, Kec. Karanganyar, Kab. Kebumen, Provinsi Jawa Tengah, Kode Pos: 54364 |

Lampiran Sertifikat Standar ini memuat daftar persyaratan dan/atau kewajiban sesuai dengan kode KBLI Pelaku Usaha dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari dokumen Sertifikat Standar yang dimaksud. Pelaku Usaha dengan Sertifikat Standar tersebut di atas wajib menjalankan kegiatan usahanya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Diterbitkan tanggal: 20 September 2024

a.n. Gubernur Jawa Tengah
Kepala DPMTSP Provinsi Jawa Tengah,



Ditandatangani secara elektronik

Dicetak tanggal: 20 September 2024

1. Dokumen ini diterbitkan sistem OSS berdasarkan data dari Pelaku Usaha, tersimpan dalam sistem OSS, yang menjadi tanggung jawab Pelaku Usaha.
2. Dalam hal terjadi kekeliruan isi dokumen ini akan dilakukan perbaikan sebagaimana mestinya.
3. Data lengkap Perizinan Berusaha dapat diperoleh melalui sistem OSS menggunakan hak akses.

Lampiran 1-1 NIB



UNIVERSITAS PUTRA BANGSA

Kampus Pusat : Jl. Ronggowarsito 18 Pejagoan Kebumen, Telp. 0287-384011
Kampus Dua : Jl. Raya Buntu - Gombang KM 05 Kemranjen Banyumas, Telp. 0287-5296662

No : 30/Rek/KKL/E/VIII/2024 Kebumen, 01 Agustus 2024
Lamp : -
Hal : PERMOHONAN IZIN KULIAH KERJA LAPANGAN

Kepada
Yth. Kepala KUP Margo Rahayu
Dukuh Setana Kunci RT. 06 RW. 06 Desa
Grenggeng, Kec. Karanganyar, Kab. Kebumen
di Tempat

Dengan hormat,

Puji syukur kehadiran Tuhan yang Maha Esa atas limpahan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua.

Sehubungan dengan pelaksanaan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) untuk mahasiswa Universitas Putra Bangsa, kami memohon izin agar mahasiswa kami dapat melakukan Kuliah Kerja Lapangan di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin. Tujuan dari mata Kuliah Kerja Lapangan ini adalah agar mahasiswa kami dapat mengetahui praktik-praktik bisnis/managerial secara nyata. Selanjutnya kami menerangkan bahwa:

| Nama | NIM | Fakultas | Program Studi | No HP |
|-------------------------|-----------|---------------------|---------------|--------------|
| Dzaky Taqiyudin | 210202562 | Sains dan Teknologi | Ilmu Komputer | 08986843399 |
| Hassya Leandrew Kheishi | 210202569 | Sains dan Teknologi | Ilmu Komputer | 082265400901 |
| Maula Maydika Zulfikar | 210202578 | Sains dan Teknologi | Ilmu Komputer | 088215368037 |
| Sarifatul Isslamiyah | 210202608 | Sains dan Teknologi | Ilmu Komputer | 083822047597 |

Adalah benar mahasiswa Universitas Putra Bangsa yang akan melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan di instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin. Kami mewajibkan mahasiswa mengunjungi instansi/perusahaan yang Bapak/Ibu pimpin untuk melakukan wawancara dan pengumpulan data selama 1 bulan mulai tanggal 01 Agustus 2024 s.d 31 Agustus 2024.

Demikian permohonan ini kami sampaikan. Atas izin dan kesediaan Bapak/Ibu untuk membantu dan membimbing mahasiswa yang bersangkutan di dalam melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan tersebut, kami ucapkan terima kasih.

UNIVERSITAS PUTRA BANGSA
REKTOR



Dr. Gunarso Wiwoho, S.E., M.M.
NIDN. 0612097501

Lampiran 1-2 Surat Permohonan KKL

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI TEMPAT
KULIAH KERJA LAPANGAN (KKL)**

Kepada
Yth. Ketua Program Studi Ilmu Komputer
Universitas Putra Bangsa

Di Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titi Anjarwati
Jabatan : Kepala Sekertariat
Nama UMKM : KUP Margo Rahayu
Alamat : Desa Grenggeng, Dukuh Setana Kunci RT.06 RW.06, Kecamatan
Karanganyar, Kabupaten Kebumen
Nomor HP / WA : 0822-2643-6359

Menyatakan bersedia menjadi tempat Kuliah Kerja Lapangan (KKL) bagi mahasiswa
Universitas Putra Bangsa Tahun Akademik 2024-2025.

Demikian agar surat pernyataan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 31 Juli 2024

Yang menyatakan,



Lampiran 1-3 Surat Pernyataan Kesediaan Menjadi Tempat KKL

**SURAT PERNYATAAN
KESEDIAAN UNGGAH VIDEO DOKUMENTASI KKL
PADA KANAL YOUTUBE**

Kepada
**Yth. Ketua Program Studi Ilmu Komputer
Universitas Putra Bangsa**

Di Tempat

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Titi Anjarwati
Jabatan : Kepala Sekertariat
Nama UMKM : KUP Margo Rahayu
Alamat : Desa Grenggeng, Dukuh Setana Kunci RT.06 RW.06, Kecamatan
Karanganyar, Kabupaten Kebumen
Nomor HP / WA : 0822-2643-6359

Menyatakan bersedia dokumentasi video KKL pada UMKM milik saya untuk diunggah pada kanal youtube mahasiswa Universitas Putra Bangsa sebagai luaran KKL.

Demikian agar surat pernyataan ini dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kebumen, 31 Juli 2024
Yang menyatakan,



Lampiran 1-4 Surat Pernyataan Kesiediaan Unggah Video Dokumentasi KKL Pada
Kanal Youtube

**PENGAJUAN JUDUL
LAPORAN KULIAH KERJA LAPANGAN (KKL)**

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Maula Maydika Zulfikar

NIM : 210202578

Program Studi : Ilmu Komputer

dengan ini mengajukan judul Laporan KKL:

“Perancangan Company Profile Berbasis Web Sebagai Media Promosi KUP Margo Rahayu Kebumen”

Demikian permohonan judul Laporan KKL ini saya buat. Atas perhatian dan kebijaksanaan Bapak/Ibu, saya mengucapkan terimakasih.

Kebumen, 31 Juli 2024

Mahasiswa



(Maula Maydika Zulfikar)

NIM : 210202578


Dosen Pembimbing



(Awaludin Abid, S.Kom., M.Kom)

NIDN : 061912003







Lampiran 1-5 Pengajuan Judul Laporan KKL

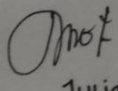


PROGRAM STUDI ILMU KOMPUTER / INFORMATIKA
UNIVERSITAS PUTRA BANGSA
Kampus Pusat : Jl. Ronggowarsito 18 Pejagoan Kebumen, Telp. 0287-384011
 Kampus Dua : Jl. Raya Buntu - Gombang KM 05 Kemranjen Banyumas, Telp 0282-5296662

KARTU BIMBINGAN KEGIATAN KKL
PROGRAM STUDI S1 ILMU KOMPUTER

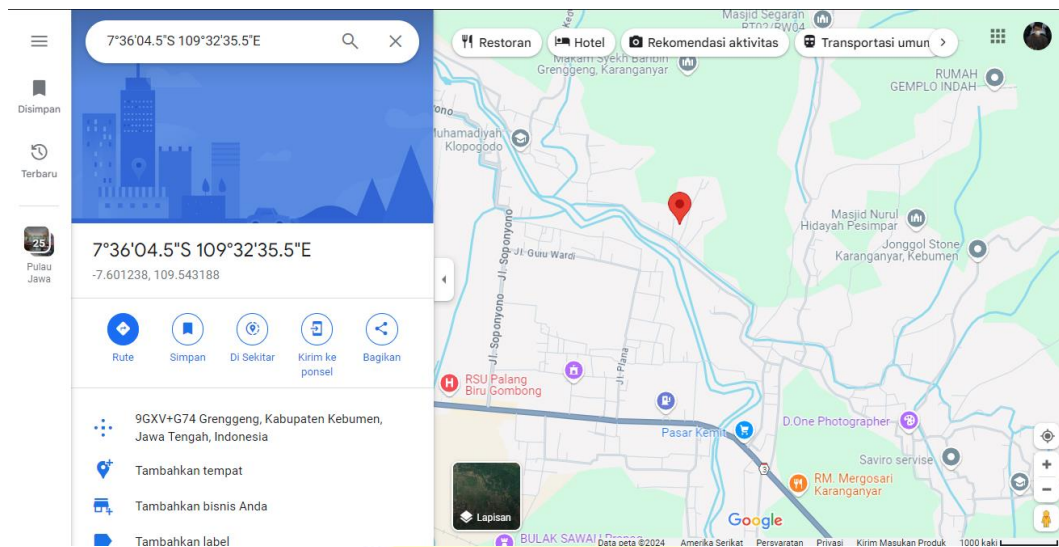
Nama Mahasiswa : Maula Maydika Zulfika
 NIM : 210.202.5.18
 Judul KKL : Pertolongan Company Profile berbasis web sebagai media promosi KLP Marga Rahayu Kebumen

| No. | Tanggal | Materi bimbingan | Tanda Tangan Pembimbing |
|-----|-----------------|---------------------------------|--|
| 1. | 5 Agustus 2024 | Foto Produk |  |
| 2. | 8 Agustus 2024 | Mengamati Proses Menyangam |  |
| 3. | 8 Agustus 2024 | Belajar Menyangam |  |
| 4. | 14 Agustus 2024 | Belajar Membuat Motif Anyaman |  |
| 5. | 21 Agustus 2024 | Analisis kebutuhan website |  |
| 6. | 28 Agustus 2024 | Desain dan implementasi website |  |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

Kebumen,.....
 Pembimbing

Juliah

Lampiran 1-7 Kartu Bimbingan Kegiatan KKL Program Studi S1 Ilmu Komputer

Lampiran 2: Denah Lokasi



Lampiran 2-1 Denah Lokasi

<https://maps.app.goo.gl/ztnkojVxmp335sP8>

Lampiran 3: Foto Produk Anyaman Daun Pandan

















Lampiran 3-1 Foto Produk Anyaman Daun Pandan

Lampiran 4: Dokumentasi Produksi



| NO | PROSES PRODUKSI | GAMBAR DOKUMENTASI |
|----------|------------------------------|--|
| 1 | Proses Pemanenan |  |
| 2 | Proses Pematangan Ujung Daun |  |
| Hasilnya | | |

| | | |
|---|--|--|
| | |  |
| 4 | Proses Pembuangan Duri Daun Pandan dan Membelahnya menjadi Beberapa Bagian |  |
| | Hasilnya |  |
| 5 | Tahap Perebusan sekitar 15-20 menit | |

| | | |
|---|---|--|
| | <p>atau sampai daun tidak kaku</p> |  |
| 6 | <p>Setelah direbus kemudain diamkan sesaat sampai sedikit dingin, lalu direndam air selama 2-3 hari</p> |  |
| 7 | <p>Setelah perendaman kemudian di jemur sampai sampai setengah kering</p> |  |

| | |
|----------|---|
| | <p>Hasilnya</p>  |
| <p>8</p> | <p>Setelah setengah kering masuk proses pemesanan/proses pembuangan udara di dalam daun</p>  |



| | | |
|----|--|--|
| 9 | Jemur lagi hingga kering |  |
| 10 | Setelah kering masuk ke tahap besuti/meluruskan daun yang masih keriting |  |

| | | |
|----|--|--|
| 11 | Setelah itu proses menganyam daun pandan |  A photograph of an elderly woman with grey hair, wearing a striped shirt, sitting on a blue patterned mat. She is focused on weaving a piece of fabric from pandan leaves. The background shows a simple indoor setting with a refrigerator and some household items. |
| | Hasilnya |  A photograph showing a large stack of woven pandan fabric. The fabric is light-colored and has a distinct woven texture. A person's hand is visible, touching the top of the stack. The background is a plain wall. |

Lampiran 4-1 Dokumentasi Produksi

Lampiran 5: Tautan video KUP Margo Rahayu di Youtube



Lampiran 5-1 Tautan video KUP Margo Rahayu di Youtube

<https://youtu.be/sP-DuAHRDbU?si=2cal9X-mVIjitO4S>

Lampiran 6 : Foto bersama pengurus KUP Margo Rahayu



Lampiran 6 -1 Foto bersama pengurus KUP Margo Rahayu



Lampiran 6 -2 Dokumentasi Kegiatan KUP Margo Rahayu



Lampiran 6-3 Dokumentasi Kegiatan

