



Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Informasi Menggunakan Metode *Web Engineering*

Aris Susanto¹, Asmira²

^{1,2}STMIK Bina Bangsa Kendari

¹arissusantoh@gmail.com, ²mirajasmine72@gmail.com

Abstrak

Media promosi bertujuan sebagai sarana memperkenalkan atau dengan kata lain mempromosikan produk. Media promosi sebaiknya mencapai target maksimal, yaitu memberikan informasi kepada target *audience* yang telah direncanakan dengan jumlah sebanyak mungkin. Demikian halnya dengan promosi yang dilakukan oleh QeyLand, pemilihan media yang tepat akan meningkatkan jumlah pengunjung. Tujuan perancangan website untuk mempermudah melakukan promosi dan penyampaian informasi serta meningkatkan pemasaran melalui media promosi yang lebih efektif dan efisien. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *web engineering* dengan tahapan *Communication, Planning, Modeling, Construction, dan Deployment*. Berdasarkan rancangan yang telah dilakukan didapatkan website yang dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi untuk mempromosikan produk dan jasa Qeyland, dengan adanya website ini maka promosi yang dilakukan Qeyland semakin luas dan dapat mengurangi biaya promosi.

Kata Kunci: Media, Promotion, Website, Web Engineering.

Abstract

Media promotion aims as a means of introducing or in other words promoting a product. Promotion media should reach the maximum target, which is to provide information to the planned target audience with as many numbers as possible. Likewise with the promotion carried out by QeyLand, the selection of the right media will increase the number of visitors. The purpose of website design is to facilitate promotion and delivery of information and increase marketing through promotional media that is more effective and efficient. The system development method used is web engineering with the stages of Communication, Planning, Modeling, Construction, and Deployment. Based on the design that has been done, a website that can be used as a media of promotion and information to promote Qeyland's products and services is obtained. With this website, the promotion of Qeyland is wider and can reduce the cost of promotion.

Keywords: Media, Promotion, Website, Web Engineering.

1. Pendahuluan

Qeyland merupakan perusahaan playground dan penyedia pusat hiburan keluarga dengan berbagai jenis hiburan yang dapat memanjakan anak dengan menyediakan berbagai macam permainan (*playground*) yang cocok untuk *indoor* maupun *outdoor*. Qeyland berada dibawah naungan PT.Garuda Mahakarya yang diawali tahun 2016, Qeyland berdiri di Lippo Plaza Buton.

Pesatnya persaingan bisnis saat ini, termasuk bisnis jasa permainan anak, menuntut pelaku bisnis untuk selalu mengikuti perkembangan pasar. Qeyland yang memiliki beberapa cabang yang tersebar diseluruh Indonesia mengalami kendala keterbatasan waktu dalam mempromosikan produknya.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik usaha, bahwa media promosi yang digunakan untuk memperkenalkan produk dan jasa Qeyland menggunakan media cetak, pameran, serta melalui media sosial. Disamping itu, Qeyland juga mengalami kendala apabila akan membuka cabang baru dimana QeyLand dituntut untuk menampilkan perbedaan dari para

pesaingnya. Oleh karena itu, sangat dibutuhkan media promosi yang lebih luas jangkauannya, agar QeyLand bisa dikenal lebih luas, dalam hal ini media promosi yang dipilih adalah website.

Media promosi bertujuan sebagai sarana memperkenalkan atau dengan kata lain mempromosikan produk. Media promosi sebaiknya mencapai target maksimal, yaitu memberikan informasi kepada target *audience* yang telah direncanakan dengan jumlah sebanyak mungkin. Demikian halnya dengan promosi yang dilakukan oleh QeyLand, pemilihan media yang tepat akan meningkatkan jumlah pengunjung.

Dengan adanya masalah yang dihadapi oleh Qeyland tersebut maka dibutuhkan sebuah web. Hal ini sangat penting karena keberadaan suatu web dapat membantu pemasaran terutama dalam bidang promosi serta penyampaian informasi produk secara detail kepada masyarakat.

2. Metode

2.1. Website

Dimuat dalam jurnal [1] bahwa menurut pendapat Arief, “Web adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen–dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, video) di dalamnya yang menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protokol*) dan untuk mengakses menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*”.

2.2. Promosi

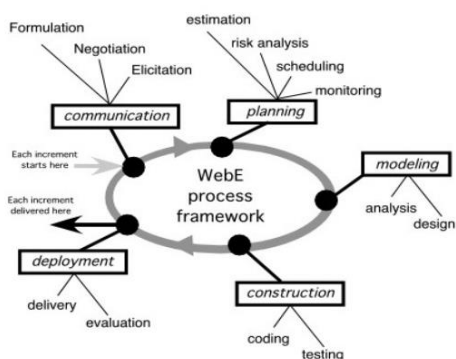
Promosi adalah hal-hal yang berkaitan dengan penjualan dan penyampaian informasi mengenai produk. Promosi merupakan unsur dalam pemasaran yang didayagunakan untuk memberitahukan, membujuk, dan mengingatkan tentang produk perusahaan [2]. Promosi adalah seluruh upaya yang dimulai pihak penjual untuk membangun berbagai saluran informasi dan persuasi untuk menjual barang dan jasa [3].

2.3. Informasi

Informasi adalah data yang telah diolah sedemikian rupa ke dalam suatu bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian yang nyata, sehingga bermanfaat dan dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan saat ini dan saat mendatang [4].

2.4. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *web engineering* (rekayasa web) yaitu suatu model rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk pengembangan aplikasi-aplikasi berbasis web, dimuat dalam jurnal [5] menurut Roger S. Pressman *web engineering* adalah suatu proses yang digunakan untuk membuat aplikasi web yang berkualitas tinggi. Tahapan dalam rekayasa web yaitu *Communication*, *Planning*, *Modeling Construction*, dan *Deployment*.



Gambar 1. Web Engineering Process Framework

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. *Communication*

Penulis telah berkomunikasi dengan user atau pengguna sistem, komunikasi dalam hal ini terutama untuk mengetahui kebutuhan user dan kebutuhan sistem berupa input dan output yang akan dihasilkan serta hal-hal apa saja yang akan termuat di dalam aplikasi web.

3.2. *Planning*

Pada tahapan ini perencanaan kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem yaitu *estimation*, *risk analysis*, *scheduling*, dan *monitoring*.

1. ***Estimation***, estimasi dalam pengembangan sistem ini berupa estimasi waktu, biaya dan sumber daya.
2. ***Risk Analysis***, analisis resiko Dalam tahapan ini pengembang mendengarkan dari user dan teamwork mengenai resiko apa yang akan dihadapi dalam pengembangan sistem.
3. ***Scheduling***, penjadwalan project dibuat oleh project manager untuk mengatur orang didalam proyek dan menunjukkan kepada organisasi bagaimana pekerjaan akan dilaksanakan.
4. ***Monitoring***, monitoring merupakan kegiatan untuk mengamati atau meninjau kembali dan mempelajari secara terus menerus atau berkala mengawasi kegiatan proyek yang dilakukan oleh pengelola proyek di setiap tingkatan pelaksanaan kegiatan, untuk memastikan bahwa pengadaan dan penggunaan input, jadwal kerja, hasil yang ditargetkan, dan tindakan lainnya yang diperlukan berjalan sesuai rencana.

3.3. *Modeling*

Pada tahapan pemodelan (*modeling*), penulis menganalisa kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, serta membuat rancangan (*design*) struktur tabel basis data dan rancangan tampilan *interface* halaman.

3.3.1. Analisa

1. Analisa Input Sistem

Sistem yang dikembangkan memiliki kebutuhan input yaitu input data profil perusahaan, fasilitas, cabang perusahaan, dan informasi agenda dan promo yang berkaitan dengan kegiatan perusahaan.

2. Analisa Output Sistem

Dari analisa yang dilakukan penulis, kebutuhan output dari sistem ini yaitu informasi tentang perusahaan, visi misi, fasilitas, cabang perusahaan, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan aktifitas perusahaan.

3. Analisa Tugas Sistem

Sistem ini diharapkan mampu melakukan tugas sebagai berikut :

- a. Sistem ini mampu menyimpan informasi tentang perusahaan, fasilitas, cabang, dan informasi terkait aktifitas perusahaan.
- b. Sistem mampu melakukan update informasi apabila terjadi kesalahan dalam penginputan yang dilakukan oleh administrator.
- c. Sistem ini dapat memberikan fasilitas bagi pengguna sistem untuk memasukan informasi terkait dengan aktifitas perusahaan dan beberapa lokasi cabang perusahaan.

3.3.2. Design

1. Desain Struktur Database

Table 1. Table *User*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id_user	int(2)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	nama_user	varchar(35)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 3	email	varchar(35)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 4	username	varchar(32)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 5	password	varchar(32)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Table 2. Table *Profil*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id_profil	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	nama_perusahaan	varchar(45)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 3	nama_singkat	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 4	tentang_perusahaan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 5	visi_perusahaan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 6	misi_perusahaan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 7	values_perusahaan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 8	video_profil_perusahaan	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 9	waktu_operasi	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 10	no_hp	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 11	email	varchar(45)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 12	facebook	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 13	instagram	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 14	youtube	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 15	website	varchar(35)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 16	pimpinan	varchar(45)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 17	logo	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 18	alamat_perusahaan	varchar(75)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 19	status	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Table 3. Table *Slider*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id_slider	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	judul_slider	varchar(75)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 3	file_slider	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Table 4. Table *Fasilitas*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id_fasilitas	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	nama_fasilitas	varchar(75)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 3	gambar_fasilitas	varchar(75)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Table 5. Table *Galeri*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id_galeri	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	nama_galeri	varchar(75)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
<input type="checkbox"/> 3	file_galeri	varchar(75)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

Table 6. Table *Kategori*

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
<input type="checkbox"/> 1	id_kategori	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
<input type="checkbox"/> 2	nama_kategori	varchar(45)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More

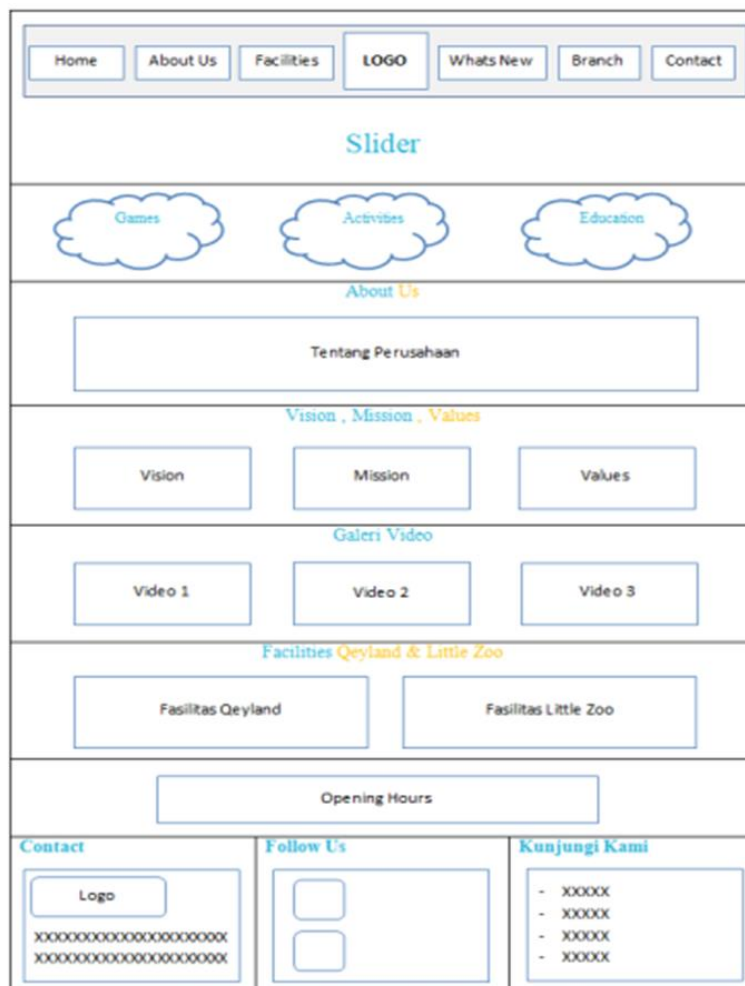
Table 7. Table Berita

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_berita	int(5)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	id_kategori	int(5)			No	None			Change Drop More
3	judul_berita	varchar(100)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
4	isi_berita	text	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
5	gambar_berita	varchar(45)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
6	tanggal_berita	date			No	None			Change Drop More
7	author	varchar(45)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
8	status_berita	varchar(35)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop More
9	hits	int(20)			No	None			Change Drop More

Table 8. Table Branch

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_branch	int(10)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop More
2	nama_branch	text	latin1_general_ci	Yes	NULL				Change Drop More
3	info_branch	longtext	latin1_general_ci	Yes	NULL				Change Drop More
4	alamat_branch	text	latin1_general_ci	Yes	NULL				Change Drop More

2. Desain Interface



Gambar 2. Rancangan Interface

3.4. Construction

Pada tahap ini pembangunan aplikasi web memadukan antara perkembangan teknologi dengan tools pengembangan web yang telah ada, yaitu memilih tools yang efektif dengan menyesuaikan teknologi yang berkembang saat ini. Sistem ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP yaitu *Framework Codeigniter* dengan konsep *Model, View, Controller*, dan desain tampilan yang *responsive* dengan menggunakan CSS yaitu *framework bootstrap*.

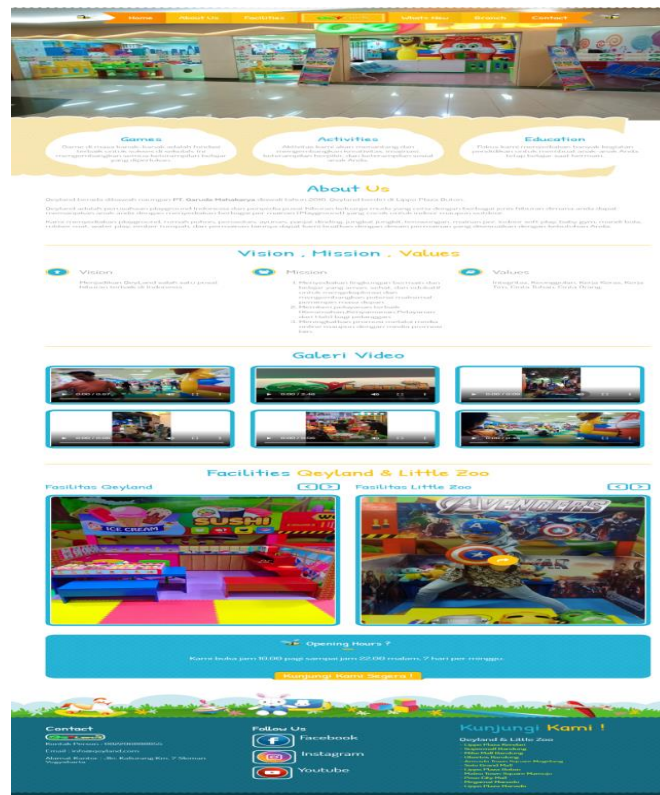
3.5. Deployment

WebApp di distribusikan kepada client dengan cara mengupload ke salah satu web hosting untuk dapat digunakan oleh pengguna sistem. Penulis sebagai pengembang sistem dan *client* sebagai pengguna sistem melakukan evaluasi dan memberikan masukan serta melakukan modifikasi pada aplikasi web tersebut. Modifikasi yang dilakukan penulis adalah mengubah tata letak website pada galeri video dan fasilitas.

3.6. Hasil

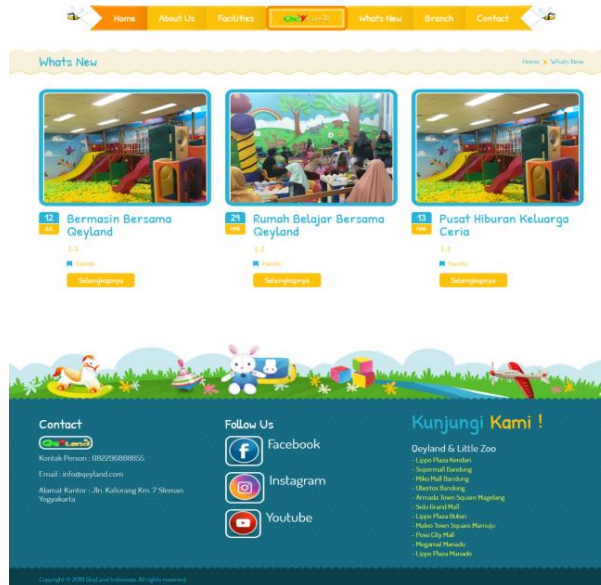
Berdasarkan hasil rancangan website yang telah dilakukan, maka didapatkan website yang dapat digunakan sebagai media promosi dan informasi untuk mempromosikan produk dan jasa QeyLand. Dengan adanya website ini maka promosi yang dilakukan Qeyland semakin luas dan dapat mengurangi biaya promosi.

1. Halaman Utama



Gambar 3. Halaman Utama

2. Halaman Informasi



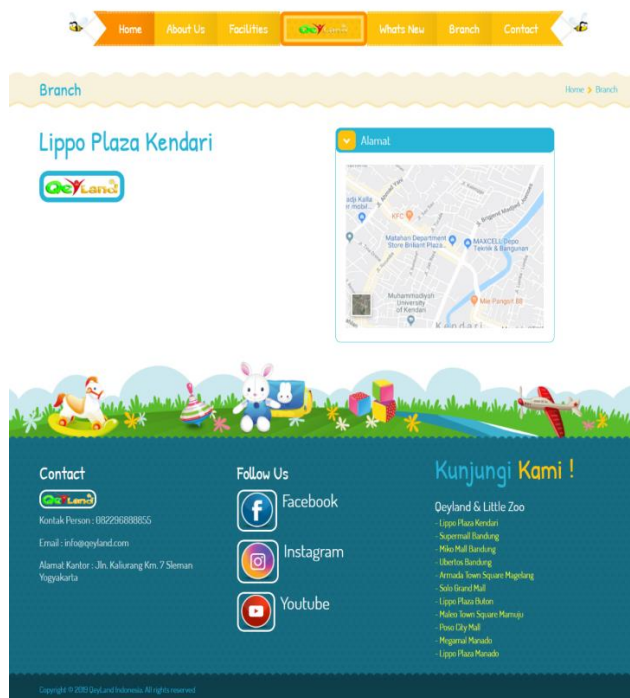
Gambar 4. Halaman Informasi

3. Halaman Detail Informasi



Gambar 5. Halaman Detail Informasi

4. Halaman *Branch*



Gambar 6. Halaman *Branch*

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

Dalam penelitian ini telah dilakukan perancangan dan implementasi website promosi dan informasi menggunakan metode *Web Engineering*, sebelum merancang website tahap pertama yang dilakukan adalah komunikasi dengan client untuk mendapatkan formulasi kebutuhan sistem dan negosiasi fitur yang ada pada sistem serta melakukan negosiasi biaya. Perencanaan pengembangan sistem diperlukan kalkulasi dari segi waktu, biaya, dan sumber daya. Pada tahap modeling dirancang struktur database website. Pada tahap konstruksi, dilakukan pengkodean program dengan menggunakan *Framework Codeigniter*, *Bootstrap*, dan *database MySQL*. Pada tahap *deployment*, sistem diimplementasikan dengan cara diupload pada *web hosting* dengan nama domain www.qeyland.com.

Penulis menggunakan *Framework Codeigniter* karena memiliki keunggulan dalam proses perancangan aplikasi berbasis website yaitu dengan adanya metode MVC (*Model, Views, Controller*), dengan adanya metode tersebut membuat rancangan struktur website menjadi sistematis, sedangkan untuk desain tampilan interface digunakan *Bootstrap* sebagai *framework* dalam merancang tampilan interface, sehingga tampilan yang dihasilkan sesuai dengan perkembangan desain website dan memiliki tampilan yang *responsive*.

Website ini merupakan salah satu media promosi dan penyampaian informasi yang digunakan untuk mempromosikan produk dan kegiatan-kegiatan yang dilakukan oleh Qeyland dan dengan adanya sistem ini dapat membantu mengefisienkan waktu dan biaya dalam promosi. Dengan adanya media ini diharapkan calon pengunjung dapat memperoleh informasi mengenai produk/jasa dan aktifitas Qeyland.

4.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah di uraikan maka dapat di berikan saran – saran berikut ini :

1. Saran yang bisa diberikan berdasarkan hasil rancangan website yaitu, diperlukan suatu metode analisis agar dapat mengukur kualitas website untuk meningkatkan kenyamanan pengunjung dan mengetahui kelemahan sistem.
2. Untuk kedepan perancangan website sebagai media promosi dan informasi diharapkan dapat menggabungkan beberapa metode untuk merancang sebuah website agar dapat menghasilkan website yang berkualitas tinggi.

Daftar Pustaka

- [1] Supriyanta & Agus. Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Penjualan Pada CV Simba Jaya Magelang. IJNS, Vol. 6, no. 6. pp. 9-13. 2017.
- [2] D. Denny, “Promosi Dan Kualitas Layanan Pengaruhnya Terhadap Keputusan Konsumen Menggunakan Jasa Pembiayaan Pada Pt. Bess Finance Manado,” J. EMBA, vol. 1, no. 4, pp. 51– 59, 2013.
- [3] A. Andoyo and R. Rianto, “Program Aplikasi Nilai Siswa Pada SMK Muhammadiyah Pringsewu Sebagai Penunjang Pengambilan Keputusan Siswa Berprestasi Menggunakan Visual Basic 6 . 0,” J. TAM (Technol. Accept. Model), vol. 5, no. 2, pp. 58–65, 2015.
- [4] Mustakim, Hady, Suliatur, Aszani. 2016. Membangun Web Engineering Puzzle Research Data Mining Menggunakan model navigational Development Technique. Jurnal Rekayasa dan Manajemen Sistem informasi. Vol. 2, no. 1, pp. 1-10. 2016.
- [5] Novri, Devi. Implementasi Metode Web Engineering Dalam Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Mahasiswa Baru dan Tes Online. SNATIKA. ISSN : 2089 – 1083. 2015.