
PKM PEMBUATAN WEBSITE PELATIHAN BUDIDAYA DAN PEMASARAN LOBSTER AIR TAWAR

Winarno Darmoyuwono¹, Mohammad Shobri²

^{1,2}Universitas Multimedia Nusantara

pmwinarno@umn.ac.id , shobri@umn.ac.id

ABSTRAK

Pada bulan Maret tahun 2020, pandemi Covid-19 muncul di Indonesia dan membuat masyarakat harus bekerja dari rumah. Hal tersebut dapat menjadi suatu kesempatan bagi masyarakat untuk memulai usaha budi daya lobster air tawar karena harga pasarnya yang terus meningkat, metode perawatan yang tidak rumit dan dapat dilakukan di halaman rumah (budi daya skala kecil). Bintaro Farm Centre (BFC) adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pelatihan budidaya dan pemasaran lobster air tawar. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini untuk membantu perusahaan BFC dalam menawarkan kegiatan pelatihan dan pemasaran lobster air tawar kepada masyarakat, khususnya di masa pandemi Covid-19. Metode yang digunakan pada kegiatan PKM ini meliputi pemrograman aplikasi berbasis web, dan dilanjutkan dengan implementasinya. Hasil dan kesimpulan dari kegiatan PKM ini menunjukkan bahwa aplikasi promosi pelatihan dan pemasaran budidaya lobster air tawar berhasil diimplementasikan dengan baik. Pengujian aplikasi telah dilakukan dengan menggunakan metode black box testing sudah memenuhi kebutuhan fungsionalnya. Aplikasi berbasis web promosi pelatihan dan pemasaran budidaya lobster air tawar ini dapat diterima dengan baik yang dibuktikan sebesar 88.57% pengguna sangat setuju.

Kata Kunci: pelatihan, budidaya, pemasaran, lobster air tawar, Bintara Farm Centre

1. PENDAHULUAN

Bintaro Farm Center atau BFC Farm merupakan sebuah peternakan hewan yang terletak di tangerang Selatan. BFC Farm melakukan pengembangbiakkan dan pemeliharaan hewan seperti lobster air tawar, landak mini, kelinci, sugar glider, berang-berang dan masih banyak lagi. BFC Farm memiliki pengalaman dalam melakukan budi daya lobster air tawar sejak tahun 2002 sampai dengan saat ini dan melakukan pelatihan budidaya lobster air tawar yang bersifat membangun kemitraan dengan para peserta, yang menjangkau seluruh Indonesia dan bahkan dunia. Pemilik BFC ini adalah Bapak Cuncun.

Dengan terjadinya Pandemi Covid-19, maka kegiatan bisnis dibatasi tidak boleh bertemu muka. Oleh sebab itu, BFC membutuhkan sarana promosi atau komunikasi pemasaran kepada para pelanggannya berupa website. Selain itu, pelatihan juga perlu diselenggarakan secara online, menggunakan ZOOM. Sedangkan untuk pemasaran, maka para peserta pelatihan pemasaran akan diberikan daftar restoran yang membutuhkan lobster air tawar. Selanjutnya para pembudidaya lobster tersebut dapat langsung mendatangi restoran tersebut untuk menawarkan lobster air tawar hasil budidayanya.

Berdasarkan situasi permasalahan yang ada tersebut di atas, maka dibuatlah website pelatihan budidaya dan pemasaran lobster air tawar, yang bermanfaat membantu BFC dalam mempromosikan dan menerima pendaftaran para peserta pelatihan, baik untuk pelatihan budidaya maupun pemasaran lobster air tawar.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Lobster Air Tawar

Lobster air tawar (genus *Cherax*) sudah dikenal masyarakat dunia, terutama Australia sejak tahun 1975. Selain berasal dari Australia, hewan ini juga dapat ditemukan di Papua New Guinea, dan Irian Jaya, dengan spesies yang berbeda-beda. Salah satu Spesies yang memiliki harga paling tinggi adalah *Cherax quadricarinatus* atau yang lebih dikenal dengan nama lobster air tawar capit merah (*red claw*). Habitat hewan ini adalah perairan air tawar dangkal yang memiliki substrat berlumpur dan memiliki banyak celah berongga sebagai tempat persembunyian. Lobster air tawar capit merah relatif mudah untuk dibudidayakan karena toleransinya terhadap lingkungan cukup tinggi dan memiliki masalah penyakit yang relatif sedikit [1].

2.2. Pembudidayaan Lobster Air Tawar

Budi daya adalah pengembangan dan pembiakan yang dapat dibagi menjadi pertanian dan peternakan. Fungsi dari budi daya ini adalah untuk memperbanyak produksi hewan hingga tanaman [2]. Sedangkan, pembudidaya merupakan orang yang melakukan budi daya. Oleh karena itu, pembudidaya lobster air tawar adalah orang yang melakukan pengembangan dan pembiakan lobster air tawar sehingga memperbanyak produksi lobster air tawar.

2.3 Bintaro Farm Center

Bintaro Farm Center atau BFC Farm merupakan sebuah peternakan hewan yang terletak di Tangerang Selatan. BFC Farm melakukan pengembangbiakkan dan pemeliharaan hewan seperti lobster air tawar, landak mini, kelinci, sugar glider, berang-berang dan masih banyak lagi. BFC Farm memiliki pengalaman dalam melakukan budi daya lobster air tawar sejak tahun 2002 sampai dengan saat ini dan melakukan pelatihan kemitraan yang menjangkau seluruh Indonesia dan bahkan dunia.

2.4 Aplikasi Berbasis Web

Aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dikembangkan menggunakan bahasa HTML, PHP, CSS, JS yang membutuhkan web server dan browser untuk menjalankannya seperti Chrome, Firefox atau Opera yang dapat berjalan pada jaringan internet maupun intranet [3]. Menurut Kadir, aplikasi adalah program siap pakai atau program yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain [4]. Selain itu, aplikasi juga diartikan sebagai penggunaan

atau penerapan suatu konsep program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu.

Aplikasi berbasis web memiliki berbagai jenis, berikut adalah jenis-jenis aplikasi berbasis web [5] :

a. Web media sosial

Website juga dapat dimanfaatkan untuk sarana komunikasi online yang dapat dilakukan oleh setiap orang secara cepat dan real-time atau biasa disebut dengan media sosial. Contohnya adalah Facebook, Twitter, Instagram, dan lain-lain.

b. Web berbasis sistem informasi

Website juga digunakan untuk sarana membantu aktivitas usaha dan pekerjaan manusia sehingga proses pekerjaan yang dilakukan dapat tersistem, terpusat, dan termonitoring dengan baik menggunakan aplikasi. Contohnya adalah sistem informasi koperasi, Hospital Management, dan lain-lain.

c. Web jual beli dan bisnis

Website juga dapat digunakan untuk sarana transaksi jual beli online yang biasa disebut e-commerce. Dengan menggunakan e-commerce segala kebutuhan terkait produk barang atau jasa dapat diproses hanya dengan menggunakan aplikasi web. Contoh aplikasi yang banyak digunakan di Indonesia adalah Tokopedia dan Shopee.

d. Web pencarian

Web pencarian biasa disebut dengan search engine. Kita hampir setiap hari selalu mengakses yang namanya mesin pencari seperti Google, Yahoo, Youtube, dan lain-lain.

e. Web informasi dan berita

Dari aplikasi berbasis website juga dapat menampilkan informasi dan berita teraktual dan terkini dari seluruh dunia. Contoh web berita di Indonesia adalah Detik.com, Kompas.com, dan lain-lain.

f. Aplikasi web server

Definisi dari aplikasi web server adalah sebuah perangkat aplikasi, di mana anda dapat menerima request dan juga bisa mengirim respon atau tanggapan dalam protokol HTTP (Hypertext Transfer Protocol). Dalam proses implementasinya, tentu saja sudah terprogram dengan bantuan bahasa pemrograman server-side atau lebih dikenal dengan istilah back-end.

g. Aplikasi web browser

Aplikasi web browser adalah sebuah perangkat lunak (software) yang dipergunakan untuk membuka dan menjalankan halaman atau situs web.

2.5 MySQL

MySQL merupakan sebuah DBMS (Database Management System) yang menggunakan SQL (Structured Query Language). Saat ini, MySQL banyak digunakan dalam pembangunan dan pengembangan aplikasi berbasis web. MySQL juga merupakan RDBMS (Relational Database Management System) yang menggunakan tabel, kolom, baris, di dalam struktur databasenya. Jadi, untuk proses pengambilan data menggunakan metode relational database dan juga menjadi penghubung perangkat lunak ke database server. Kita dapat menggunakan PHPMyAdmin sebagai interface dari MySQL yang berguna untuk menghubungkan bahasa pemrograman PHP dengan MySQL untuk proses pengolahan data.

MySQL memiliki fungsi dalam membuat dan mengelola database pada sisi server yang menyimpan banyak informasi dengan menggunakan bahasa SQL.

Selain itu, MySQL juga memudahkan pengguna dalam mengakses data yang berisi informasi dalam bentuk string (teks), yang dapat diakses secara personal maupun publik di dalam web.

Berikut beberapa kelebihan dari MySQL [6]:

a. Open source

MySQL dapat diakses oleh siapa saja dan kapan saja karena memiliki dua lisensi, yaitu Free Software dan Shareware. MySQL disediakan secara gratis dan memiliki banyak komunitas dan dokumentasi untuk membantu pengguna dalam mengembangkan aplikasi menggunakan database server.

b. Multi user

MySQL dapat digunakan secara bersama-sama dalam satu waktu karena bersifat multi user sehingga tidak perlu khawatir ketika mengakses database secara bersamaan.

c. Terintegrasi dengan bahasa pemrograman yang lain

MySQL dapat terintegrasi dengan bahasa pemrograman yang lain seperti pada PHP. Dengan menggunakan PHPMyAdmin sebagai perantara, kita sudah bisa membuat database pada web server dengan lebih efektif.

Kemudian, dapat digunakan juga untuk kebutuhan pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan framework seperti Laravel, dan CodeIgniter.

d. Tipe data yang variatif

Tipe data yang disajikan dalam MySQL sangat variatif. Contohnya adalah varchar, integer, float, double, date, timestamp, dan lain-lain.

e. Struktur tabel fleksibel

MySQL tergolong mudah jika dibandingkan dengan struktur tabel dari database lain seperti Oracle dan Postgre. Sebagai contoh, dalam proses eksekusi ALTER TABLE lebih mudah digunakan dan cepat diproses.

f. Sistem keamanan telah terjamin

MySQL dapat mengatur hak akses user dengan enkripsi tinggi. Selain itu, terdapat beberapa fitur keamanan yang lain seperti, level nama pada host, dan pembuatan subnet mask.

g. Memiliki performa yang baik

MySQL memiliki performa yang sangat cepat dalam penanganan kueri dan dapat menangani proses SQL per satuan waktu.

2.6 Laravel

Laravel merupakan open source framework aplikasi web berbasis PHP. Laravel diciptakan untuk membantu pengembangan aplikasi web menggunakan arsitektur MVC (Model View Controller) agar menjadi lebih mudah dan cepat.

Dengan menggunakan framework Laravel, pengguna dapat memaksimalkan penggunaan PHP dalam proses pembangunan dan pengembangan suatu web.

Laravel dibuat oleh Taylor Otwell yang merilis Laravel versi 1.0 pada Juni 2011 dan berkembang dengan baik sampai saat ini. Framework Laravel memiliki fokus dibagian end-user, fokus pada end-user berarti fokus pada kejelasan dan kesederhanaan, baik pada tampilan ataupun penulisan, serta menghasilkan fungsionalitas aplikasi web yang bekerja sebagaimana harusnya.

Berikut beberapa manfaat Laravel untuk pengembangan website [7] :

a. Open source

Salah satu keunggulan dari framework Laravel adalah open source. Jika ingin menggunakan Laravel, kita dapat mengunduhnya melalui website resmi Laravel.

b. MVC (Model View Controller)

Konsep MVC adalah sebuah cara dalam mengembangkan suatu aplikasi dengan memisahkan data atau Model, dari tampilan atau View dan bagaimana cara memprosesnya atau Controller. Klasifikasi ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah seorang web developer dalam mengembangkan suatu aplikasi.

c. Blade template

Tampilan pada Laravel merupakan suatu keunikan pada framework ini. Laravel menggunakan .blade.php yang berfungsi untuk mempermudah web developer dalam melakukan koding pada HTML.

d. Migration database

Framework Laravel menyediakan sistem pemindahan database yang tidak seperti framework PHP lainnya. Jika seorang programmer menggunakan framework Laravel, programmer tersebut tidak perlu repot untuk membuat kode MySQL untuk melakukan migrasi database. Programmer dapat melakukan migrasi database dengan cara yang lebih sederhana.

e. Dokumentasi lengkap

Laravel memiliki platform yang menarik dan relatif mudah untuk digunakan. Jika sudah menguasai dasar-dasar pemahaman PHP yang cukup baik, maka kita dapat dengan mudah untuk memahami struktur dari framework Laravel karena dokumentasi yang disediakan cukup baik dan terstruktur.

2.7 Extreme Programming

Extreme Programming (XP) merupakan salah satu metode pengembangan software yang termasuk dalam Agile Software Development. XP menggunakan pendekatan object-oriented. Menurut Prabowo, Extreme Programming (XP) merupakan sebuah proses rekayasa perangkat lunak yang cenderung menggunakan pendekatan berorientasi objek dan sasaran dari metode ini adalah tim yang dibentuk dalam skala kecil sampai medium serta metode ini juga sesuai jika tim dihadapkan

dengan requirement yang tidak jelas maupun terjadi perubahan-perubahan requirement yang sangat cepat [8].

Terdapat 4 tahapan yang harus dikerjakan pada metode Extreme Programming (XP), yaitu [9] :

a. Planning (Perencanaan)

Tahapan ini merupakan langkah awal dalam pembangunan sistem dimana dalam tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

b. Design (Perancangan)

Tahapan berikutnya adalah perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan kegiatan pemodelan yang dimulai dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur sampai dengan pemodelan database.

c. Coding (Pengkodean)

Tahapan ini merupakan kegiatan penerapan pemodelan yang sudah dibuat kedalam bentuk user interface dengan menggunakan bahasa pemrograman. Adapun bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dengan metode terstruktur. Untuk sistem manajemen database menggunakan software MySQL.

d. Testing (Pengujian)

Setelah tahapan pengkodean selesai, kemudian dilakukan tahapan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2.8 Black Box Testing

Black box testing adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari suatu aplikasi tanpa harus mengetahui struktur kode dari aplikasi. Pengujian ini dilakukan pada akhir pembuatan aplikasi untuk mengetahui apakah aplikasi dapat berjalan dengan baik. Menurut Pressman, Black Box Testing adalah metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak [10].

Berikut adalah teknik-teknik black box testing [11] :

a. All pair testing

Teknik all pair testing ini dikenal juga dengan pairwise testing. Pengujian ini digunakan untuk menguji semua kemungkinan kombinasi dari seluruh pasangan berdasarkan input parameternya.

b. Boundary value analysis

Teknik ini berfokus pada pencarian error dari luar atau sisi dalam perangkat lunak.

c. Cause-effect graph

Teknik pengujian ini menggunakan grafik sebagai patokannya. Grafik ini menggambarkan relasi antara efek dan penyebab dari error.

d. Equivalence partitioning

Teknik ini bekerja dengan cara membagi data input dari beberapa perangkat lunak menjadi beberapa partisi data.

e. Fuzzing

Fuzzing merupakan teknik pencarian bugs dalam perangkat lunak dengan memasukan data yang tidak sempurna.

f. Orthogonal array testing

Teknik ini digunakan jika input berukuran kecil, akan tetapi cukup berat jika digunakan dalam skala yang besar.

g. State transition

Teknik ini berguna untuk melakukan pengujian terhadap mesin dan navigasi dari user interface dalam bentuk grafik.

2.9 End User Computing Satisfaction

End User Computing Satisfaction (EUCS) adalah metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan. Definisi

EUCS dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut [12]. Dimensi dari EUCS terdiri dari content, accuracy, format, ease of use dan timeliness.

Berikut penjelasan

dari dimensi metode EUCS tersebut [13] :

a. Content

Content dari sebuah aplikasi merupakan dimensi terpenting dan paling mewakili EUCS secara keseluruhan karena sangat menentukan pengambilan keputusan penggunaannya.

b. Accuracy

Accuracy berkaitan dengan keakuratan data atau output informasi yang ditampilkan/dihasilkan oleh sebuah aplikasi.

c. Format

Format merupakan desain tampilan dan estetika antarmuka pada suatu aplikasi.

d. Ease of Use

Ease of use berkaitan dengan kemampuan sebuah aplikasi untuk dapat dipelajari dan dimanfaatkan oleh penggunaannya dengan seefektif mungkin.

e. Timeliness

Timeliness berkaitan dengan waktu yang diperlukan oleh sebuah aplikasi untuk dapat menyediakan informasi atau memproses transaksi sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

2.10 Skala Likert

Rensis Likert merupakan pencipta dari pengukuran Likert Scale atau Skala Likert yang merupakan seorang ahli psikologi sosial asal Amerika Serikat. Menurut Djaali, skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial [14]. Skala likert digunakan untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan setiap responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan yang diberikan.

Tingkat persetujuan dalam skala likert memiliki 5 pilihan skala, yaitu:

1. Sangat Setuju (SS),
2. Setuju (S),
3. Netral (N),
4. Tidak Setuju (TS),
5. Sangat Tidak Setuju (STS).

Untuk menterjemahkan hasil dari skala likert, kita dapat menggunakan analisis interval dengan memberikan bobot skor pada setiap pilihan skala likert seperti, Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Netral (N) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) = 1.

III. METODOLOGI

3.1. Metode PKM

Kegiatan yang dilakukan dalam PKM ini adalah:

Pertama, melakukan Observasi. Di sini dilakukan pengamatan masalah yang dihadapi oleh BFC sebagai tempat budi daya lobster air tawar yang berada di daerah Tangerang Selatan.

Kedua, Wawancara dan Analisis Kebutuhan Sistem. Di sini dilakukan wawancara dengan pemilik tempat budi daya lobster air tawar tersebut untuk memperoleh informasi mengenai

kegiatan usaha yang sedang berjalan dan melakukan analisis kebutuhan sistem untuk mengetahui hal yang dibutuhkan dalam rancang bangun aplikasi berbasis web. Pada analisis kebutuhan sistem ini, juga akan ditentukan perangkat lunak dan perangkat keras untuk kebutuhan pengguna aplikasi berbasis web.

Ketiga, Perancangan dan Pembuatan Aplikasi. Di sini dilakukan perancangan aplikasi berbasis web yang akan disesuaikan dengan kesepakatan dengan pihak pemilik BFC dan pembuatan aplikasi berbasis web yang dimulai setelah penulis selesai merancang aplikasi tersebut.

Keempat, Pengujian Aplikasi. Di sini dilakukan pengujian terhadap aplikasi berbasis web yang sudah dibuat untuk memastikan semua fungsi berjalan sesuai dengan yang diinginkan.

Kelima, Mengukur Kepuasan User. Di sini dilakukan penyebarluasan aplikasi berbasis web kepada para pemakai budi daya lobster air tawar yang sudah tergabung di BFC, kemudian melakukan survei dengan metode EUCS (End User Computing Satisfaction) untuk mengukur kepuasan user terhadap aplikasi.

3.2 Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk menentukan seluruh kebutuhan sistem secara lengkap. Pada analisis kebutuhan sistem, terdapat dua kebutuhan yang harus dilakukan analisis yaitu analisis kebutuhan fungsional dan analisis kebutuhan non-fungsional.

3.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional

1. Aplikasi web kemitraan ini dapat menampilkan halaman utama.

- (a) User dapat melihat informasi tentang peternakan.
- (b) User dapat melihat informasi pemilik peternakan.
- (c) User dapat melihat jenis mitra yang ada.
- (d) User dapat melakukan pendaftaran mitra.
- (e) User dapat melihat prosedur pendaftaran.
- (f) User dapat melihat produk yang dijual.

2. Aplikasi web kemitraan ini dapat melakukan login mitra dan login admin menggunakan username dan password.

- (a) Mitra dapat melakukan login jika sudah memiliki akun mitra (sudah bergabung mitra).

3. Aplikasi web kemitraan ini memiliki halaman mitra (login sebagai mitra).

- (a) Mitra dapat melihat waktu/jadwal pelatihan.
- (b) Mitra dapat melihat video pelatihan.
- (c) Mitra dapat melihat pasar lobster air tawar.
- (d) Mitra dapat melakukan pembelian produk.
- (e) Mitra dapat melakukan konsultasi.

4. Aplikasi web kemitraan ini memiliki halaman admin (login sebagai admin).

- (a) Admin dapat melakukan verifikasi mitra.
- (b) Admin dapat melakukan verifikasi pesanan.
- (c) Admin dapat melakukan edit dan hapus mitra.
- (d) Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus produk.

- (e) Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus pasar.
- (f) Admin dapat melakukan tambah, edit dan hapus video pelatihan.
- 5. Aplikasi web kemitraan ini dapat melakukan pengiriman email ke admin jika ada yang melakukan pendaftaran, pembelian produk, dan memberikan pertanyaan atau konsultasi.
- 6. Aplikasi web kemitraan ini dapat melakukan pengiriman email ke mitra apabila pendaftaran mereka diterima atau ditolak.

3.2.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

1. Operational

(a) Perangkat keras dan perangkat lunak untuk menggunakan aplikasi web kemitraan:

- Windows 7/8/10/11
- Laptop
- Komputer
- Browser

2. Security

(a) Membutuhkan username dan password untuk masuk ke halaman mitra atau halaman admin.

3. Information

- (a) Memberi informasi jika user berhasil atau gagal mendaftar mitra.
- (b) Memberi informasi jika mitra atau admin salah memasukkan username dan password.
- (c) Memberi informasi jika mitra memasukkan barang ke keranjang.
- (d) Memberi informasi jika admin berhasil melakukan perubahan data.

4. Performance

(a) Aplikasi web kemitraan dapat digunakan secara online.

3.3 Perancangan Aplikasi

Perancangan aplikasi berbasis web yang dibuat oleh penulis akan digambarkan dengan menggunakan sitemap, flowchart, database schema dan rancangan antarmuka. Pada bagian sitemap, penulis akan menjelaskan setiap halaman yang ada pada aplikasi web agar dapat mempermudah dalam pengenalan web. Kemudian pada bagian flowchart, penulis akan menjelaskan diagram alur dari aplikasi yang beberapa diantaranya memiliki modul flowchart, modul flowchart akan dijelaskan secara bertahap pada bagian flowchart. Penulis akan menjelaskan

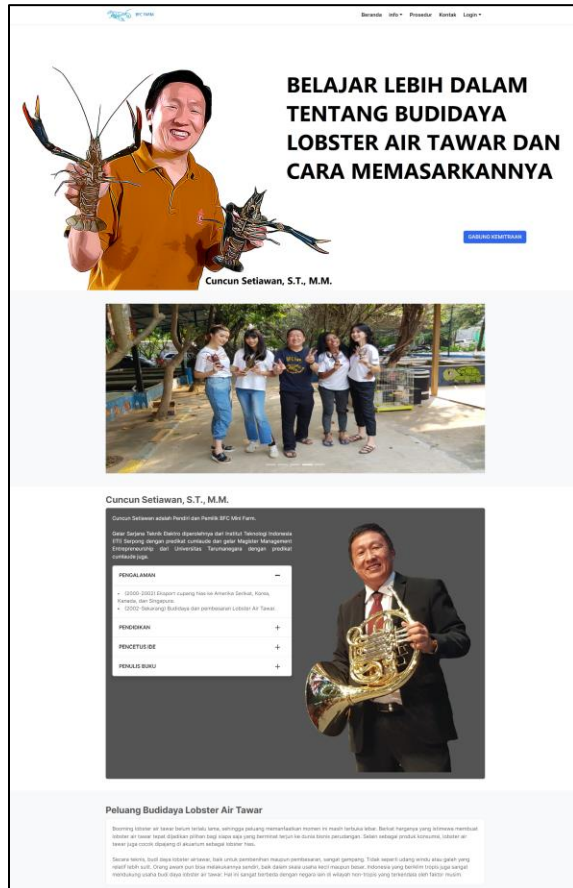
database pada bagian database schema lalu menjelaskan rancangan antarmuka dari aplikasi berbasis web yang dibuat.

IV. HASIL

A Implementasi Antarmuka Halaman Sebelum Login

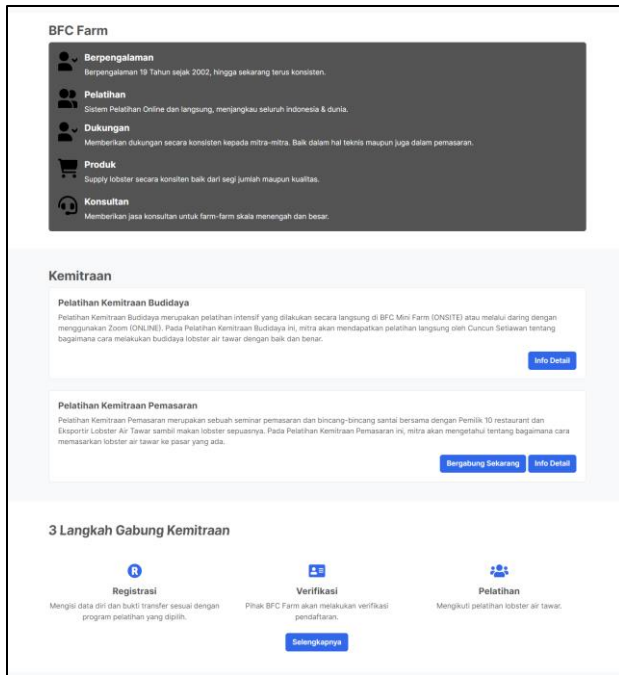
Gambar 4.1 merupakan implementasi antarmuka halaman Awal. Halaman ini memiliki navigation bar yang memiliki button Beranda, Info, Prosedur, Kontak dan Login. Pada bagian bawahnya terdapat banner ajakan untuk orang yang ingin belajar mengenai lobster air tawar yang disertai button Gabung Kemitraan untuk membawa user menuju ke bagian kemitraan. Di bawah banner terdapat koleksi foto-foto pemilik BFC Farm bersama dengan anggota pelatihan kemitraan yang sudah berlangsung. Kemudian, informasi diri dari pemilik BFC Farm dimulai

dari pengalaman, pendidikan, ide yang dibuat, sampai buku yang ditulis oleh pemilik BFC Farm. Lalu dilanjutkan dengan penjelasan peluang budi daya lobster air tawar.

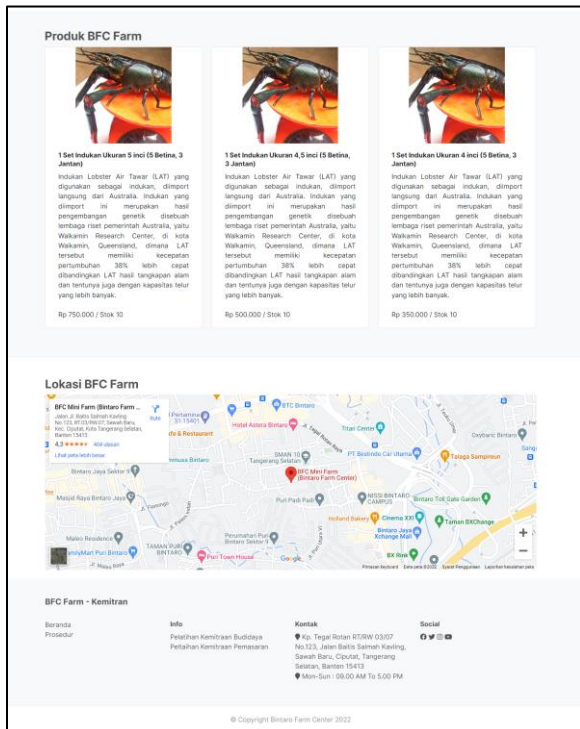


Gambar 4.1. Implementasi Halaman Awal pertama

Gambar 4.2 adalah lanjutan dari Gambar 4.1 yang berisi informasi tentang BFC Mini Farm. Dilanjutkan dengan bagian kemitraan yang menampilkan program pelatihan kemitraan yang dibuka oleh BFC Farm, user dapat melihat info detail pelatihan dengan menekan button Info Detail atau langsung mendaftarkan diri. Setelah itu, terdapat langkah-langkah untuk mendaftarkan diri sebagai mitra yang disertai dengan button untuk menuju ke halaman Prosedur.



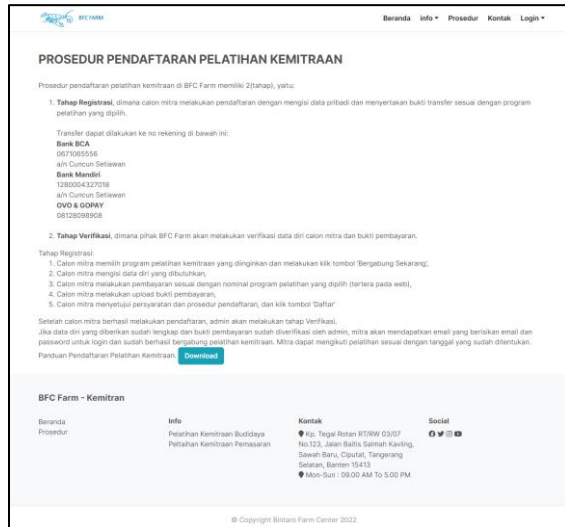
Gambar 4.2. Implementasi Halaman Awal kedua



Gambar 4.3. Implementasi Halaman Awal ketiga

Gambar 4.3 masih merupakan lanjutan dari halaman Awal. Pada bagian ini

ditampilkan produk yang dijual oleh BFC Farm, tetapi user baru bisa melakukan pembelian jika sudah bergabung mitra dan sudah melakukan login. Dilanjutkan dengan lokasi dari BFC Farm dan ditutup dengan footer.

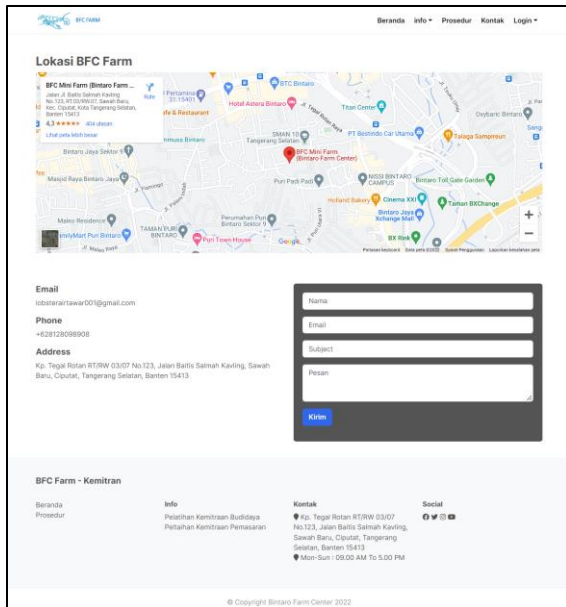


Gambar 4.4. Implementasi Halaman Prosedur

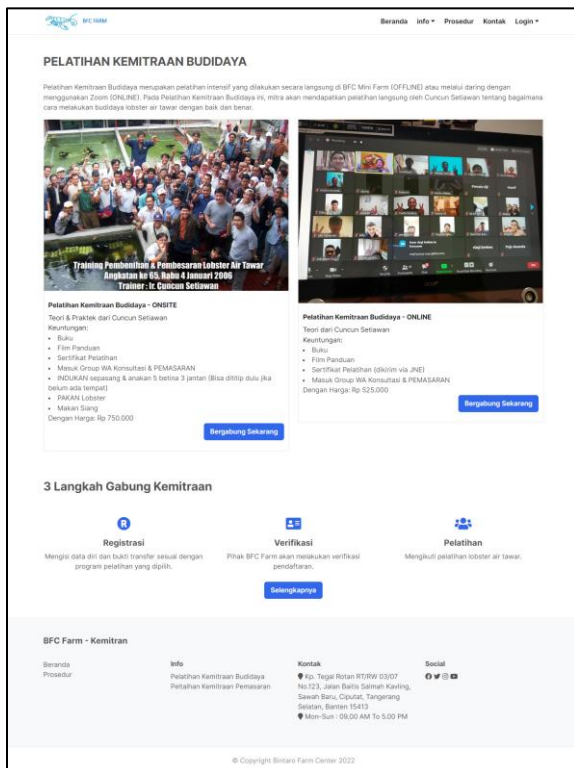
Gambar 4.4 adalah halaman Prosedur. Halaman ini dapat digunakan user sebagai informasi untuk tata cara pendaftaran diri sebagai mitra.

Halaman Kontak dapat dilihat pada Gambar 4.5. Halaman ini berisi lokasi BFC Farm, alamat email, nomor telepon, alamat BFC Farm dan form untuk memberikan pertanyaan jika ada yang ingin ditanyakan.

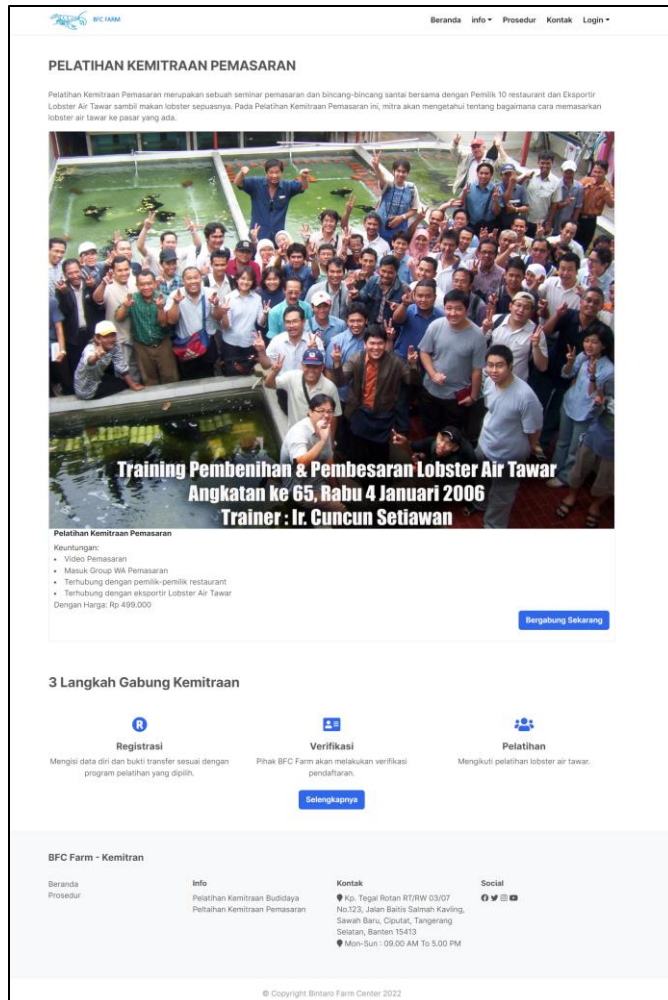
Gambar 4.6 merupakan implementasi dari halaman Info Detail untuk program pelatihan mitra budi daya. Halaman ini menjelaskan mengenai pelatihan mitra budi daya dan keuntungan apa saja yang akan didapat oleh mitra. Pada halaman ini terdapat 2 (dua) pilihan program yang dapat dipilih oleh calon mitra, yaitu pelatihan mitra budi daya onsite dan online. Terdapat button untuk masing-masing pilihan yang akan membawa user ke halaman pendaftaran. Pada bagian bawahnya terdapat langkah-langkah pendaftaran agar user sudah paham dengan benar mengenai cara pendaftaran.



Gambar 4.5. Implementasi Halaman Kontak

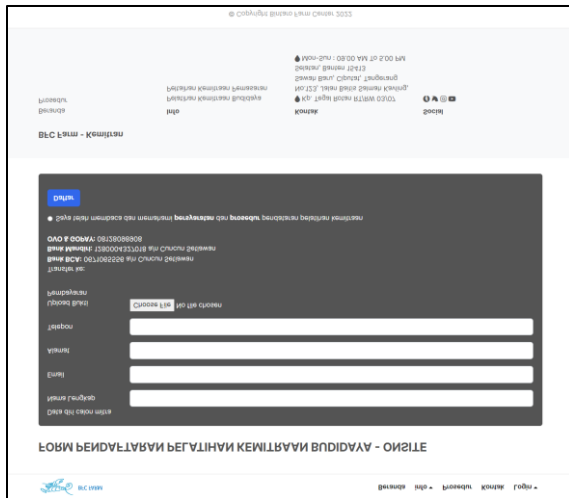


Gambar 4.6. Implementasi Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Budidaya



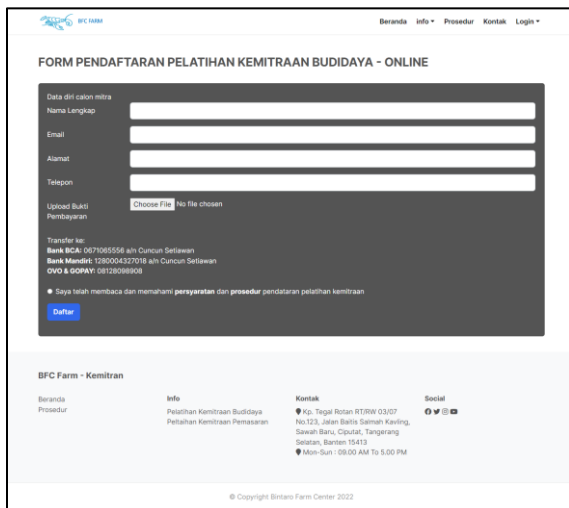
Gambar 4.7. Implementasi Halaman Info Detail Pelatihan Kemitraan Pemasaran

Implementasi halaman Info Detail untuk program pelatihan mitra pemasaran dapat dilihat pada Gambar 4.7. Sama seperti pelatihan mitra budi daya, pada halaman ini juga menjelaskan mengenai pelatihan mitra pemasaran beserta dengan keuntungan yang akan didapat. Jika user ingin bergabung sebagai mitra pemasaran, user dapat menekan button yang ada. Pada bagian bawahnya juga terdapat langkah-langkah pendaftaran.



Gambar 4.8. Implementasi Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Budidaya Onsite

Gambar 4.8 adalah implementasi halaman Form Pendaftaran untuk pelatihan mitra budi daya onsite. User yang ingin mendaftar harus mengisi nama, alamat email, alamat, nomor telepon dan bukti pembayaran. Setelah semua data diri dan bukti pembayaran lengkap, user harus menyetujui persetujuan bahwa user sudah mengerti langkah-langkah pendaftaran dan menekan button Daftar.



Gambar 4.9. Implementasi Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Budidaya Online

Halaman Form Pendaftaran untuk pelatihan mitra budi daya online dapat dilihat pada Gambar 4.9. Form ini juga digunakan untuk melakukan pendaftaran tetapi untuk pelatihan mitra budi daya online. User harus mengisi data diri yang dibutuhkan, upload bukti pembayaran, menyetujui persetujuan dan menekan button Daftar.

The image shows a web form titled "FORM PENDAFTARAN PELATIHAN KEMITRAAN PEMASARAN". The form is set against a dark background with white text and input fields. It includes the following elements:

- Navigation links: Beranda, Info, Prosedur, Kontak, Login.
- Form title: FORM PENDAFTARAN PELATIHAN KEMITRAAN PEMASARAN.
- Section: Data diri calon mitra.
- Fields: Nama Lengkap, Email, Alamat, Telepon, and a dropdown menu for "Upload Bukti Pembayaran" with options "Choose File" and "No file chosen".
- Transfer instructions: Transfer ke: Bank BCA: 0670905556 a/n Cuncun Setiawan, Bank Mandiri: 1280004327016 a/n Cuncun Setiawan, OVO & GOPAY: 08128088908.
- Disclaimer: Saya telah membaca dan memahami persyaratan dan prosedur pendaftaran pelatihan kemitraan.
- Submit button: Daftar.
- Footer: BFC Farm - Kemitran, Beranda, Prosedur, Info (Healthan Kemitraan Budidaya, Pelatihan Kemitraan Pemasaran), Kontak (No. Telp: 021-8018 0307, No.123, Jalan Balis Satmah Kading, Sawah Baru, Ciputat, Tangerang Selatan, Banten 15412, Mon-Sun: 09.00 AM To 5.00 PM), and Social media icons.
- Copyright: © Copyright Binaris Farm Center 2022.

Gambar 4.10. Implementasi Halaman Form Pendaftaran Pelatihan Mitra Pemasaran

Sama seperti form-form sebelumnya, berikut adalah implementasi halaman Form Pendaftaran untuk pelatihan mitra pemasaran yang dapat dilihat pada Gambar 4.10. Form ini digunakan untuk user yang ingin mengikuti pelatihan mitra pemasaran. Data yang dibutuhkan masih sama seperti kedua form pendaftaran lainnya.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa aplikasi pelatihan budidaya dan pemasaran lobster air tawar ini sudah berhasil dibuat, dan telah berfungsi dengan baik, dengan nama domain mitrabfcfarm.com. Aplikasi berbasis web ini dapat digunakan user untuk bergabung sebagai mitra, mengetahui tanggal dan waktu pelatihan, melakukan konsultasi, membeli produk untuk kebutuhan budi daya, melihat video pelatihan dan melihat daftar pasar yang menerima penjualan lobster air tawar.

Hasil pengujian aplikasi yang dilakukan dengan menggunakan metode black box testing sudah membuktikan bahwa aplikasi ini memenuhi kebutuhan fungsionalitasnya.

Hasil survei kepuasan user yang diuji dengan menggunakan metode EUCS (End User Computing Satisfaction) juga menunjukkan hasil yang memuaskan. Setelah melakukan perhitungan hasil survei dengan menggunakan skala likert, penulis mendapatkan hasil pada angka 88.57% yang menandakan bahwa pengguna website ini sangat setuju atau sangat puas dengan aplikasi berbasis web ini.

AKNOWLEDGEMENT

Terima kasih kepada Nandito Nataniel, mahasiswa UMN yang telah membantu membuat program aplikasi ini sehingga dapat diimplementasikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- T. Kurniasih, "Lobster Air Tawar (Parastacidae: Cherax), Aspek Biologi, Habitat, Penyebaran, dan Potensi Pengembangannya," *Media Akuakultur*, vol. 3, no. 1, 2008. <http://dx.doi.org/10.15578/ma.3.1.2008.31-35>
- TaniFund, "Apa yang Dimaksud dengan Budidaya dan Prospek Bisnisnya?" [Online]. Available: <https://tanifund.com/blog/pertanian/apa-yang-dimaksud-dengan-budidaya>
- M. R. Adani, "Jenis Aplikasi Berbasis Web Beserta Contoh Penerapannya," 2018. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/aplikasi-berbasis-web/>
- A. Kadir, "Pengenalan Sistem Informasi," Andy Offset (Yogyakarta), 2003.
- M. R. Adani, "Jenis Aplikasi Berbasis Web Beserta Contoh Penerapannya," 2018. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/aplikasi-berbasis-web/>
- , "Apa itu MySQL: Pengertian, Fungsi, beserta Kelebihan," 2020. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/pengertian-mysql/>
- A. Muharam, "5 Manfaat Framework Laravel yang Harus Anda Ketahui," 2018. [Online]. Available: <https://www.logique.co.id/blog/2018/08/10/manfaat-framework-laravel/>
- S. A. Prabowo, "Rancang Bangun Aplikasi Web Informasi Eksekutif Pada Pemerintah Kabupaten XYZ," *Jurnal Teknik Pomits*, vol. 2, no. 3: 2, 2013.
- C. Febrianto, "Metode Extreme Programming, Contoh Penggunaan dan Cara Menggunakannya," 2020. [Online]. Available: <https://ilmurplkitabersama.blogspot.com/2020/03/metode-xtreme-programming-contoh.html>
- R. S. Pressman, "Software Engineering A Practitioner's Approach," McGraw-Hill (New York), 2010.
- R. Setiawan, "Black Box Testing Untuk Menguji Perangkat Lunak," 2021. [Online]. Available: <https://www.dicoding.com/blog/black-box-testing/>
- William J. Doll and Gholamreza Torkzadeh, "The Measurement of End-User Computing Satisfaction: Theoretical Considerations," *MIS Quarterly* (15:1), 1991.
- D. P. Rini, "Analisis Tingkat Kepuasan Pengguna Akhir Terhadap Layanan "LinkAja" di Indonesia Melalui Pendekatan End User Computing Satisfaction (EUCS) dan Reputasi Perusahaan," *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, vol. 13, no. 3, pp. 189–207, 2019.
- Djaali, "Skala Likert," Andy Offset (Yogyakarta), 2008.