

## **Pengabdian Masyarakat Home Industry Di Banyumas Berbasis Web Review Melalui Penerapan Untuk Meningkatkan Promosi Produk**

### *Home Industry Community Service in Banyumas Based on Web Review through Implementation to Improve Product Promotion*

**Sulistiyasni<sup>1</sup>, Nur Alfi Ekowati<sup>2</sup>, Bayu Rizky Pratama<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Teknik Informatika STMIK Widya Utama

Jl. Sunan Kalijaga Berkoh Purwokerto

<sup>1</sup> sulistiyasni@swu.ac.id, <sup>2</sup> [nuralfiekowati@swu.ac.id](mailto:nuralfiekowati@swu.ac.id), <sup>3</sup> bayurizkypratama10@gmail.com

#### **ABSTRAK**

Industri adalah suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi, barang jadi yang mempunyai nilai tambah untuk memperoleh keuntungan. Home Industri merupakan usaha produk rumahan atau juga perusahaan kecil. Dikatakan perusahaan kecil karena jenis kegiatan ekonominya berpusat di rumah. Pengertian usaha kecil dengan jelas tertuang dalam Undang-Undang Nomor 9 Tahun 1995 yang menyatakan bahwa usaha kecil adalah usaha yang mempunyai kekayaan bersih paling banyak Rp. 1.000.000.000. Dalam pengembangannya, sistem informasi ini menerapkan metode prototyping yang terdiri dari beberapa langkah yaitu mengidentifikasi kebutuhan dasar, pengembangan prototipe awal, review pengguna, serta peninjauan kembali dan pengujian prototipe. Aplikasi mobile ini diuji dengan menggunakan metode pengujian produk Black Box Testing nilai valid dan uji manfaat nilai reliabel. Dari rekapitulasi nilai uji produk dan uji manfaat diperoleh persentase tertinggi pada aspek Learnability yaitu 98,75%, Useability (mudah digunakan) memperoleh persentase 95%, Efficiency (efisien) memperoleh hasil persentase 97,5%. , Akseptabilitas (mudah diterima) yang memperoleh hasil persentase 97,5%. Dan dari hasil uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's alpha diatas 0,6, 0,901 sehingga dapat dinyatakan reliabel. Artinya aplikasi ini mudah digunakan oleh masyarakat.

**Kata Kunci:** Sistem Informasi, Sistem Informasi Panti Asuhan, Metode Pembuatan Prototipe, Metode Pengujian Black Box

(Dikirim: <10-06-2023>, Direvisi: <10-06-2023>, Diterima: <10-06-2023>)

#### **ABSTRACT**

*The industry is a business or activity of processing raw materials or semi-finished goods into finished goods, finished goods that have added value for profit. Home Industry is a product business home or also a small company. Said to be a small company because this type of economic activity is centered at home. The definition of small business is clearly stated in Law No. 9 of 1995, which states that small businesses are businesses with a net worth of at most Rp. 1,000,000,000. In its development, this information system applies a prototyping method which consists of several steps, namely identifying basic requirements, developing initial prototypes, user reviews, and revise and enhance of the prototype. This mobile application is tested using valid value Black Box Testing product testing methods and reliable value benefit tests. From the recapitulation of product test value and benefit test, the highest percentage was obtained in the aspect of Learnability, namely 98.75%, Useability (easy to use) which obtained a percentage of 95%, Efficiency (efficient) which obtained 97.5% percentage results, Acceptability (easily accepted) which obtained the percentage results 97.5%. And from the results of the reliability test shows the value of Cronbach's alpha above 0.6, 0, 901 so that it can be declared reliable. Which means that this application is easy to use by the community.*

**Keywords:** Information System, Orphanage Information System, prototyping method, Black Box Testing method.

## 1. Pendahuluan

Industri adalah suatu usaha atau kegiatan pengolahan bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi, barang jadi yang memiliki nilai tambah untuk mendapatkan keuntungan. Usaha perakitan atau assembling dan juga reparasi adalah bagian dari industry. Hasil industry tidak hanya berupa barang, tetapi juga dalam bentuk jasa.

Home Industri adalah rumah usaha produk barang atau juga perusahaan kecil. Dikatakan sebagai perusahaan kecil karena jenis kegiatan ekonomi ini di pusatkan di rumah. Pengertian usaha kecil secara jelas tercantum dalam UU No. 9 Tahun 1995, yang menyebutkan bahwa usaha kecil adalah usaha dengan kekayaan bersih paling banyak Rp 1.000.000.000.

Kriteria lainnya dalam UU No. 9 Tahun 1995 adalah: milik WNI, berdiri sendiri, berafiliasi langsung atau tidak langsung dengan usaha menengah atau besar dan berbentuk badan usaha perorangan, baik berbadan hukum maupun tidak. Home Industri juga dapat berarti industry rumah tangga, karena termasuk dalam kategori usaha kecil yang di kelola keluarga.

Semakin berkembangnya teknologi informasi khususnya internet yang sekarang ini menjadi saluran distribusi global utama produk, jasa, lapangan pekerjaan bidang manajerial dan profesional. Yang dimana dirasakan dampak manfaatnya mengubah perekonomian, struktur pasar dan industri, produk dan jasa serta aliran distribusinya, segmentasi pasar, nilai bagi konsumen, perilaku konsumen, lapangan pekerjaan dan pasar tenaga kerja. Serta dampaknya juga terjadi pada masyarakat dan politik dan prespektif kita terhadap dunia dan diri kita didalamnya[1].

Berdasarkan fakta diatas, pembuatan system informasi penjualan yang memanfaatkan internet sangat berpengaruh dalam mempromosikan produk – produk yang notabane adalah pendukung dari informasi tersebut, produk yang ada tidak hanya dapat dinikmati oleh pelanggan regional, namun juga dapat dinikmati dalam skala nasional bahkan internasional.

E-Commerce merupakan salah satu pemakaian teknologi informasi dibidang bisnis yang terjadi pada jaman sekarang. Pengertian e-commerce sendiri adalah sebuah kegiatan transaksi jual beli barang atau jasa yang menggunakan media elektronik dan teknologi informasi.

Website adalah salah satu alat yang digunakan untuk mempromosikan produk yang dapat diakses oleh orang – orang didunia yang terkoneksi oleh internet, dengan demikian pemilihan website sebagai alat untuk meningkatkan omset adalah salah suatu hal yang ‘wajib’ bagi perusahaan yang benar- benar serius untuk dapat berkembang dengan baik.

Perbedaan dengan penelitian sebelumnya, pada Web review Home Industry di Banyumas Berbasis Web ini ada beberapa fitur atau metode yang diambil dan berbeda dengan penelitian sebelumnya, mengadaptasi cara kerja pada judul Aplikasi Pencarian Informasi dan Lokasi Tempat Makan Pada Perangkat Mobile Berbasis Android dengan metode waterfall[2] namun aplikasi ini menggunakan metode web service. Mengambil kerangka pemrograman dari judul “Study Of Codeigniter Technology”[3] serta mengaplikasikannya dengan framework codeigniter, , dan membuat aplikasi serupa dengan judul Pemesanan Menu Makanan dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web [4] namun dengan tampilan yang berbeda dari tampilan yang terdahulu”.

## 2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis android ini adalah dengan menggunakan metode *prototyping* [4] dengan langkah sebagai berikut :

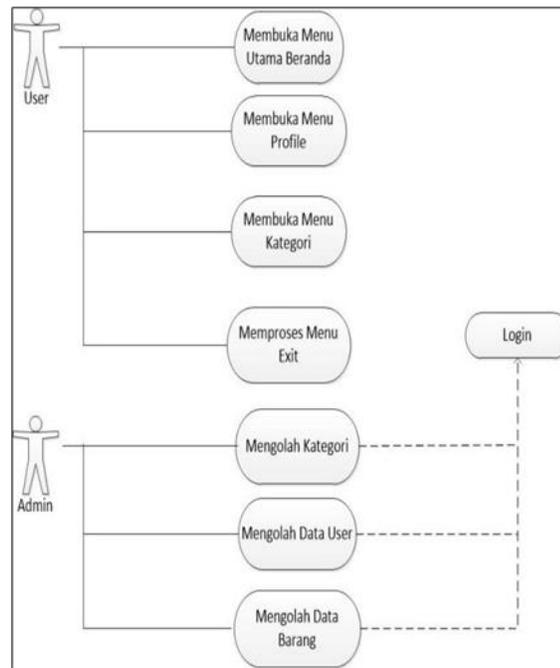
1. *Identify Basic Requirement*
2. *Develop Initial Prototype*
3. *User Review*
4. *Revice and Enhance the Prototype*

## 2.1 Use Case

Use case diagram untuk Aplikasi Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web ini di akses oleh dua pengguna yaitu User dan Admin, disini User dapat melakukan hal berikut, bisa membuka menu utama beranda, membuka menu profil, membuka menu kategori, dan memproses menu exit.

Sedangkan Admin didalam aplikasi ini dapat mengakses menu yang hanya bisa di lakukan oleh admin itu sendiri yaitu, mengolah kategori produk, mengolah data user, mengolah data barang dan masuk ke menu login.

*Use Case* diagram untuk Aplikasi Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web ini adalah seperti pada gambar 1 berikut :

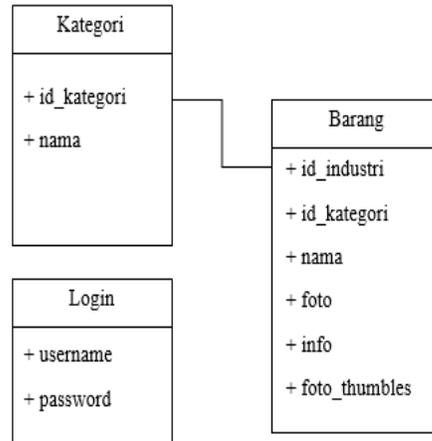


**Gambar 1** Use Case Diagram

## 2.2. Class Diagram

*Class Diagram* merupakan gambaran database yang akan diimplementasikan dalam sistem, dimana dinyatakan dalam relasi antar class, misalnya relasi antara class user dengan class file dimana relasi tersebut merupakan relasi *one to many*.

*Class diagram* untuk Aplikasi Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web Sebagai Media Informasi Masyarakat di Banyumas adalah seperti pada gambar 2 berikut:

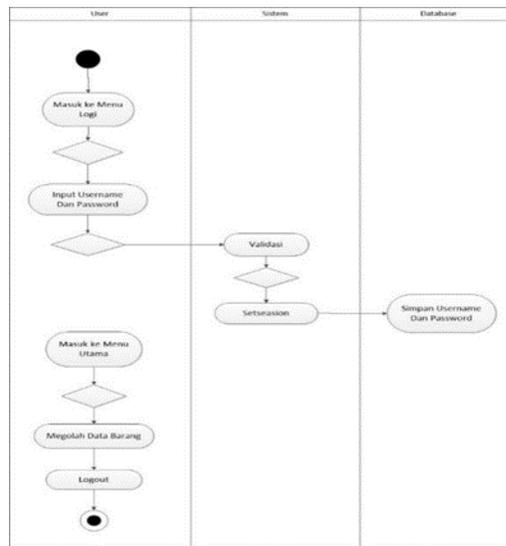


Gambar 2 Class Diagram

### 2.3. Activity Diagram

*Activity diagram* menggambarkan rangkaian aliran dari aktivitas, digunakan untuk mendeskripsikan aktifitas yang dibentuk dalam suatu operasi sehingga dapat juga digunakan untuk aktifitas lainnya . Aktifitas ini akan dibagi menjadi beberapa kategori aktifitas sesuai dengan kegiatan *user* dalam aplikasi ini.

*Activity diagram* untuk proses *login user* di aplikasi *web client* adalah seperti gambar 3 sebagai berikut :

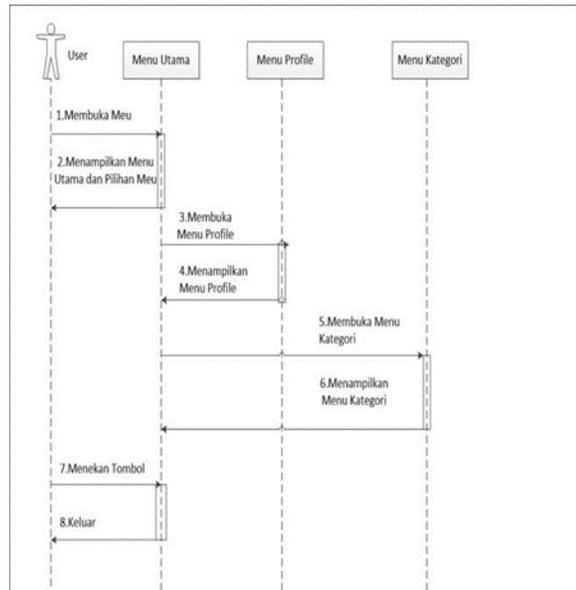


Gambar 3 Activity Diagram

### 2.4. Sequence Diagram

Bab *Sequence diagram* menggambarkan interaksi antara sejumlah objek dalam urutan waktu. Kegunaannya untuk menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara objek juga interkasi antar objek yang terjadi pada titik tertentu dalam eksekusi system.

*Sequence diagram* untuk Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web Sebagai Media Informasi Masyarakat di Banyumas adalah seperti pada gambar 4 berikut :



Gambar 4 Sequence Diagram

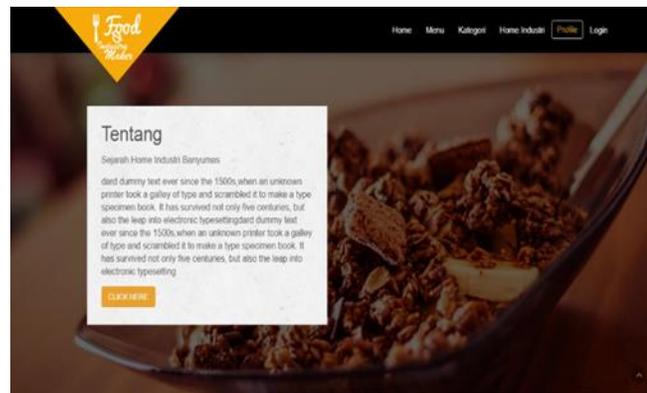
### 3. Hasil dan Pembahasan

Hasil pengembangan usaha web review home Industry di Banyumas Berbasis Web dengan kinerja produk sebagai gambar 5 berikut :



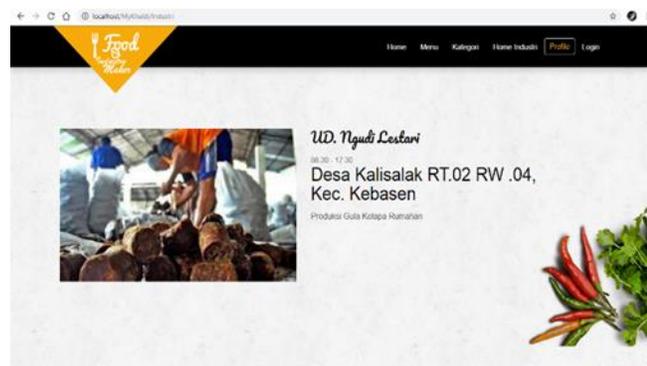
Gambar 5 Tampilan halaman awal plikasi

Gambar 5 halaman utama adalah tampilan untuk menampilkan foto sub menu dan saat sebuah web pertama kali dibuka.



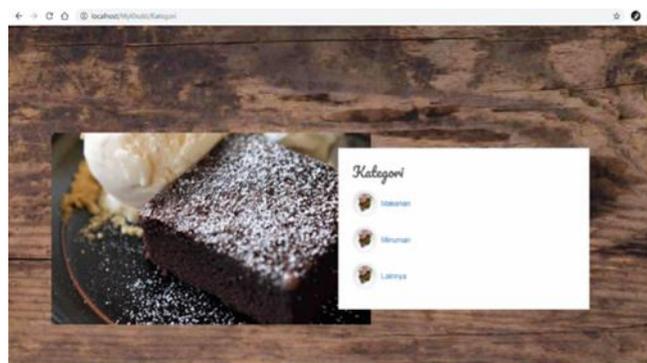
**Gambar 6** Tampilan profil aplikasi

Gambar 6 merupakan halaman profil, pada halaman ini menampilkan tentang visi, misi dan sejarah industri di Banyumas.



**Gambar 7** Tampilan halaman home industri

Gambar 7 merupakan halaman home industri, pada halaman ini menampilkan beberapa home industri yang ada di Banyumas.



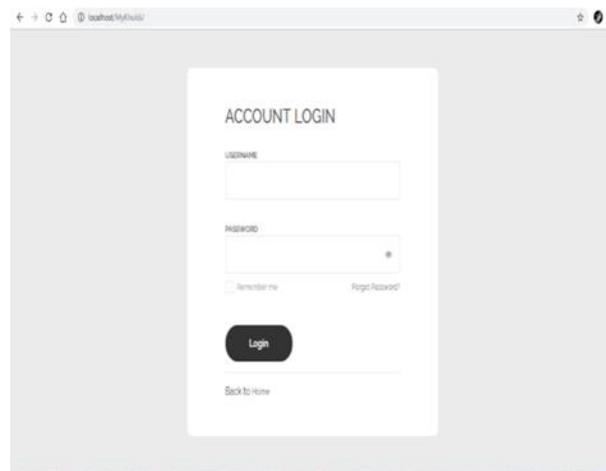
**Gambar 8** Tampilan Kategori

Gambar 8 merupakan halaman kategori, pada halaman ini menampilkan data kategori yang dimana ada 3 sub menu yaitu makanan, minuman dan lainnya.



**Gambar 9** Tampilan hasil menu

Gambar 9 merupakan halamana menu , pada halaman ini menampilkan sebuah katalog yang berisi tentang info produk yang dijual oleh sang pelaku usaha.



**Gambar 10** Tampilan hasil menu *login*

Gambar 10 merupakan Halaman Login adalah halaman yang menampilkan sebuah form untuk masuk ke manu admin, didalam menu admin digunakan untuk menambah dan menghapus produk didalam menu dan home industri.

Pengujian *Black Box Testing* digunakan untuk menguji fungsi khusus tombol tau menu dari aplikasi perangkat lunak yang dirancang dapat berjalan baik atau tidak [5].

Berikut adalah tabel pengujian menggunakan *Black Box Testing*.

**Tabel 1** Hasil Pengujian *Black Box*

Nama Pengujian	<i>Test Case</i>	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Halaman/ Tampilan Awal	Memilih menu profile	Masuk ke dalam menu profile.	<i>Valid</i>
Menu Kategori	Memilih menu kategori	Menampilkan list pilihan di menu kategori.	<i>Valid</i>
Menu Makanan	Memilih menu makanan	Menampilkan menu makanan.	<i>Valid</i>
Menu Utama	Memilih option : Menu home Menu kategori Menu home industri Menu menu	Detail menu home Menampilkan detail dari semua isi aplikasi. Menu kategori Menampilkan detail dari semua jenis kategori. Menu home industri Menampilkan detail dari semua produsen home industry.	<i>Valid</i>
Menu Menu	Memilih tombol Menu	Menampilkan katalog produk menu.	<i>Valid</i>

Dari seluruh pengujian *Black Box Testing* yang digunakan bahwa tampilan atau menu dalam Aplikasi Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web bernilai *valid* atau berfungsi dengan baik.

Hasil uji manfaat adalah data yang berasal dari 20 responden, item pertanyaan pada kuisioner, diuji dengan uji *validitas* dan *reliabilitas* [6]. Hasil dari uji *validitas* dapat dilihat pada tabel 2 dan hasil dari uji *reliabilitas* dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 4** Hasil Uji *Validitas Statistic*

Pertanyaan	<i>Pearson</i> <i>n</i> <i>Corellation</i>	r (tabel )	Keterangan
Apakah Anda setuju bahwa Website Home Industry di Kabupaten Banyumas mudah digunakan ?	0,355	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas tidak membingungkan Anda dalam penggunaan pengoperasian ?	0,502	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju bahwa link-link yang ada pada Website Home Industry di Kabupaten Banyumas terhubung dengan baik ?	0,567	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas memiliki konten atau isi yang bermanfaat?	0,540	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas mudah	0,664	0,3	<i>Valid</i>

dipelajari dalam penggunaannya ?			
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas memiliki tampilan yang menarik ?	0,865	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas mudah dipelajari alur kerjanya ?	0,558	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas memiliki tampilan yang tidak membingungkan ?	0,759	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas lebih efisien dalam media memperoleh informasi tentang Home Industry di Kabupaten Banyumas ?	0,504	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas cepat dalam hal akses ?	0,789	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Aplikasi <i>E-Voting</i> Pemilihan Ketua Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) pada SMK Widya Karya Berbasis <i>Web</i> dengan <i>CodeIgniter</i> lebih praktis dibandingkan media papan pengumuman, dan kertas dalam pemilihan?	0,312	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas lebih praktis dibanding media cetak ?	0,624	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas dapat diterima penerapannya sebagai media berbagi informasi ?	0,570	0,3	<i>Valid</i>
Apakah Anda setuju Website Home Industry di Kabupaten Banyumas sesuai untuk kalangan mahasiswa ?	0,809	0,3	<i>Valid</i>

Hasil dari uji validitas diatas menunjukkan bahwa *pearson correlation* (r hitung) dari kelima belas *item* pertanyaan pada kuisioner yang diujikan melebihi nilai dari r tabel yaitu 0,3. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kelima belas *item* pertanyaan pada kuisioner yang diujikan dinyatakan sah atau *valid* sebagai suatu kuisioner.

**Tabel 3 Hasil Uji Reliability Statistic**

<i>Cronbach's Alpa</i>	<i>N of Items</i>
.901	16

Hasil dari uji *realibility statistic* menunjukkan nilai *Cronbach's Alpa* diatas 0,6 yaitu 0.901 sehingga dapat dinyatakan kelima belas *item* pertanyaan pada kuisioner terbukti *reliable*.

Respon responden terhadap *item* pertanyaan pada kuisioner menunjukkan prosentase jawaban terhadap *item* pertanyaan yang mewakili variable uji kemanfaatan yaitu *Useability*, *Learnability*, *Efficiency* dan *Acceptability* dengan skor jawaban Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Setuju (S) dan Sangat Setuju (SS).

**Tabel 4** Tabel Bantu Nilai Aspek *Useability* Uji Manfaat  
**Aspek Useability**

	STS (%)	TS (%)	S (%)	SS (%)	Total (%)
U1	0	0	40	60	100
U2	5	5	70	20	100
U3	10	0	55	35	100
U4	0	0	50	50	100
Rata-rata			53,75	41.25	95

Aspek *Useability* disetujui  $53.75\% + 41.25\% = 95,0\%$  responden.

**Tabel 5** Tabel Bantu Nilai Aspek *Learnability* Uji Manfaat  
**Aspek Learnability**

	STS (%)	TS (%)	S (%)	SS (%)	Total (%)
L1	0	0	55	45	100
L2	0	5	65	30	100
L3	0	0	60	40	100
L4	0	0	50	50	100
Rata-rata			57,5	41.25	98.75

Aspek *Learnability* disetujui  $57.5\% + 41.25\% = 98.75\%$  responden.

**Tabel 6** Tabel Bantu Nilai Aspek *Efficiency* Uji Manfaat  
**Aspek Efficiency**

	STS (%)	TS (%)	S (%)	SS (%)	Total (%)
E1	0	5	45	50	100
E2	5	0	55	40	100
E3	0	0	50	50	100
E4	0	0	50	50	100
Rata-rata			50,0	47.5	97.5

Aspek *Efficiency* disetujui  $50.0\% + 47.5\% = 97.5\%$  responden.

**Tabel 7** Tabel Bantu Nilai Aspek *Acceptability* Uji Manfaat  
**Aspek *Acceptability***

	STS (%)	TS (%)	S (%)	SS (%)	Total (%)
A1	0	0	50	50	100
A2	0	5	55	40	100
A3	5	0	55	40	100
A4	0	0	60	40	100
Rata-rata			55	42.5	97.5

Aspek *Acceptability* disetujui  $55\% + 42.5\% = 97.5\%$  responden.

**Tabel 8** Rangkuman Hasil Uji Manfaat (dalam %)

Aspek	<i>Useability</i>	<i>Learnability</i>	<i>Eficiency</i>	<i>Acceptability</i>
Prosentase	95%	98.75%	97.5%	97.5%

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji manfaat, diperoleh hasil prosentase diatas 75%, maka dapat disimpulkan bahwa setuju Aplikasi Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web bermanfaat, karena skor dari setiap variable (UELA) lebih dari batasan yang ditentukan. Dan nilai uji manfaat yang didapatkan dapat ditarik kesimpulan bahwa setuju Aplikasi Web Review Home Industry di Banyumas Berbasis Web, mudah digunakan (*Useability*), mudah dipelajari (*Learnability*), efisien (*Eficiency*) dan diterima semua kalangan (*Acceptability*).

#### 4. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah usaha web review home industry di Banyumas berbasis web telah teruji kinerjanya menggunakan *Black Box Testing* yang bernilai keseluruhan hampir *Valid* dan dapat memberikan informasi tentang calon kandidat, visi misi dan sebagai media pengumuman hasil yang cepat secara *real time*.

Usaha web review home industry di Banyumas berbasis web memunculkan kinerja produk yang mudah untuk dipelajari masyarakat, dibuktikan dengan hasil uji manfaat tertinggi aspek *Useability* (mudah dipelajari) yang memperoleh hasil prosentase 98,75% dan *Useability* (mudah digunakan) yang memperoleh hasil prosentase 95%.

## DAFTAR PUSTAKA

Hedwin Pramono. (2014). Strategi Pengembangan Industri Rumah Tangga Di Kota Pekanbaru (Studi Kasus Usaha Tas Rajut Industri Pengolahan Kreatifitas Tali Kur). *Jurnal Valuta* . 3 (1) : 1 – 14.

Layona R., Yulianto B, . (2016). Aplikasi Pencarian Informasi Dan Lokasi Tempat Makan Pada Perangkat Mobile Berbasis Android. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*. 2 (2) : 9 – 16.

Amit S. Thamari, DR.S.E Yedey. (2017). *Study Of Codeigniter Technology . International Journal of Current Trends in Engineering & Research (IJCTER)*. 1 (2) : 1 – 3.

Caniati,Nia, Lubis,A.G. (2016). Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Menu Makanan Dan Minuman Pada Kafe Berbasis Web Menggunakan Jaringan Intranet . *Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*. 3 (2) : 8-13.

Buchori. Hartanto, A.D. (2014). Rancang Bangun Web Sebagai Media Promosi Dan Konsultasi Pada Klinik Rumah Terapi Cedera Olahraga Dan Kebugaran. *Jurnal Ilmiah DASI*. 1 (15) : 7-13.

Palit, R.V., Rindengan, Y.D.Y., dan Lumenta, A.S.M. (2015). Rancangan Sistem Informasi Keuangan Gereja Berbasis Web Di Jemaat GMIM Bukit Moria Malalayang. *E-Journal Teknik Elektro dan Komputer*. 4 (7) : 1-7.

Rifa'atunnisa., Satria, E., dan Cahyana, R. (2014). Pengembangan Aplikasi Zakat Berbasis Android Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Algoritma STT-Garut*. 11 (1) : 1-7.