



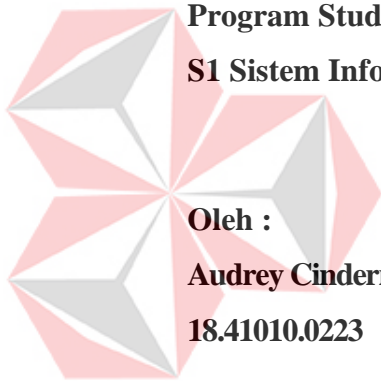
UNIVERSITAS
Dinamika

**PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS WEBSITE SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA UMKM RESTU
DIAN PRIMA TOUR & TRANSPORT**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

**Oleh :
Audrey Cinderry Kala
18.41010.0223**



UNIVERSITAS
Dinamika

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS WEBSITE SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA UMKM RESTU
DIAN PRIMA TOUR & TRANSPORT**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh:

Nama : AUDREY CINDERRY KALA
NIM : 18410100223
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2021



“Anti Setengah-setengah”

UNIVERSITAS
Dinamika



Ku persembahkan kepada
Orangtuaku yang ku sayangi,
Bapak/ Ibu Guru dan Dosen yang Telah Mengajarku,
Beserta semua, teman dan sahabat yang selalu
Mendukungku.

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN USER INTERFACE BERBASIS WEBSITE SEBAGAI
UPAYA MENINGKATKAN BRAND AWARENESS PADA UMKM RESTU
DIAN PRIMA TOUR & TRANSPORT

Laporan Kerja Praktik oleh
Audrey Cinderry Kala
Nim : 18410100223
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 11 Juli 2021

Disetujui :

Pembimbing

Digitally
signed by
Henry
Bambang S

Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M
NIDN. 0725055701

Zainul Faidin, S.Kom

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Anjik Sukmaaji
Date: 2021.07.13
22:03:46 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Audrey Cinderry Kala
Nim : 18410100223
Program Studi : SI Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **PERANCANGAN USER INTERFACE
BERBASIS WEBSITE SEBAGAI UPAYA
MENINGKATKAN BRAND AWARENESS
PADA UMKM RESTU DIAN PRIMA
TOUR & TRANSPORT**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, diahlimediasikan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan, Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabut terhadap gelar kerjasama yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 11 Juli 2021

Yang menyatakan



Audrey Cinderry Kala

NIM. 18410100223

ABSTRAK

UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport adalah salah satu perusahaan yang menyediakan jasa travel, lebih tepatnya sebagai *tour organizer*. *Travel* ini beroperasi saat liburan kuliah atau dipakai saat acara rekreasi, sehingga *travel* ini tidak beroperasi penuh setiap harinya. Adapun dalam proses pengelolaan data informasi yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport masih dilakukan secara manual sehingga dengan adanya proses pencatatan manual yang dilakukan akan sangat beresiko terjadinya kesalahan dalam mengelola data tersebut.

Solusi untuk permasalahan tersebut yaitu perlunya dilakukan perancangan sebuah *website* agar dapat mengelola data-data yang ada menjadi sebuah informasi yang bisa disampaikan kepada setiap pelanggannya. Selain itu, pada *website* JK.COM ini juga dilakukan uji coba terhadap sistem. Hal ini dikarenakan, pengujian aplikasi bertujuan untuk menemukan dan memperbaiki *bug* dalam program sehingga *website* dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan oleh *klien*.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan bersama dengan *owner* maka *website* JK.COM telah berhasil dirancang sesuai dengan konsep dan data yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

Kata kunci: *perancangan, desain user interface, website, UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan Kerja Praktik tepat waktunya dengan judul “Perancangan User Interface Berbasis Website Sebagai Upaya Meningkatkan Brand Awareness Pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport”. Laporan ini disusun berdasarkan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

Laporan Kerja Praktik ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Strata 1 Sistem Informasi di Universitas Dinamika Surabaya. Sistem yang digunakan dalam proses uji coba fungsional ini yaitu dapat merancang desain *user interface* dan *usability* yang dapat digunakan dengan baik oleh klien dan pelanggan.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orangtua penulis serta keluarga besar yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktifitas penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika
3. Bapak Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M selaku dosen pembimbing selama kegiatan Kerja Praktik berlangsung.
4. Bapak Zainul Faidin selaku *owner* dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport yang telah memberikan dukungan serta kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
5. Teman-teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungannya dalam penyusunan proposal ini.
6. Pihak-pihak lain yang tidak disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik ini yang dikerjakan masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 11 Juli 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Manfaat	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II	5
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
21 Latar Belakang Perusahaan.....	5
22 Identitas Perusahaan.....	5

23	Sejarah Perusahaan	5
24	Visi dan Misi Perusahaan	6
25	Jumlah Pelanggan	6
26	Struktur Organisasi	7
2.6.1	Owner	7
2.6.2	Accounting	7
2.6.3	Marketing	8
2.6.4	Operational	8
BAB III		9
LANDASAN TEORI		9
3.1	Pengertian Website	9
3.2	Jenis - Jenis Website	9
3.3	Teori Website	11
3.4	Desain Interface	12
3.5	Web Design	13
3.6	Pemrograman Website	14
3.7	Brand Awareness	15
BAB IV		16
DESKRIPSI PEKERJAAN		16
4.1	Brief dan Penentuan Konsep	16
4.2	Analisis Pasar	17
4.3	Observasi	18
4.4	Wawancara	19

4.5 Pengumpulan Data	19
4.6 Brainstorming	19
4.7 Perancangan Sistem	20
4.7.1 Architecture Flow	21
4.7.2 Conceptual Data Model	22
4.7.3 Physical Data Model	22
4.7.4 Identifikasi Pengguna	23
4.7.5 Identifikasi Kebutuhan Fungsional	23
4.7.6 Identifikasi Kebutuhan Non-Fungsional	26
4.7.7 Kebutuhan Sistem	27
4.8 Perancangan Desain Antarmuka	27
4.8.1 Tampilan Login	28
4.8.2 Tampilan Paket Wisata	33
4.8.3 Tampilan Hotel	35
4.8.4 Tampilan Contact	37
4.8.5 Tampilan Order	37
BAB V	39
PENUTUP	39
5.1 Kesimpulan	39
5.2 Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	40
LAMPIRAN	41

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1.1 Gambar Struktur Organisasi UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport	7
Gambar 1.2 Skema Perancangan Sistem	21
Gambar 1.3. Architecture Flow	21
Gambar 1.4 Conceptual Data Model (CDM)	22
Gambar 1.5 Physical Data Model (PDM)	22
Gambar 1.6 Tampilan Login	28
Gambar 1.7 Tampilan Warna	28
Gambar 1.8 Logo UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport	29
Gambar 1.9 Button Pada Tampilan Login	29
Gambar 1.10 Tampilan Home	30
Gambar 1.11 Tampilan Home	30
Gambar 1.12 Tampilan Home	31
Gambar 1.13 Tampilan Home	31
Gambar 1.14 Tampilan Navbar	32
Gambar 1.15 Link Pada Tampilan Home	33
Gambar 1.16 Tampilan Paket Wisata	33
Gambar 1.17 Tampilan Paket Wisata	34
Gambar 1.18 Tampilan Sosial Media	34
Gambar 1.19 Tampilan Hotel	35
Gambar 1.20 Tampilan Hotel	35

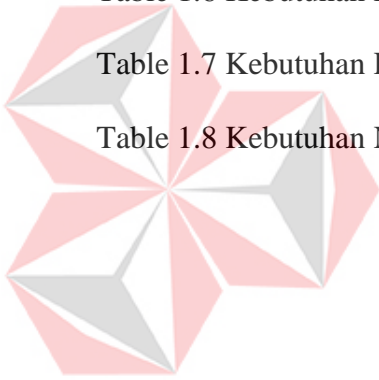
Gambar 1.21 Tampilan Hotel	36
Gambar 1.22 Link Pada Tampilan Hotel.....	36
Gambar 1.23 Tampilan Contact.....	37
Gambar 1.24 Tampilan Order.....	37
Gambar 1.25 Tampilan Order.....	38
Gambar 1.26 Tampilan Button Pada Tampilan Order.....	38



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

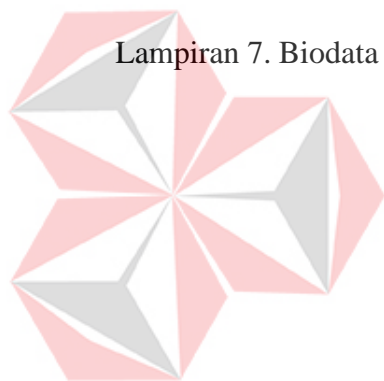
	Halaman
Table 1.1 Identifikasi Pengguna.....	23
Table 1.2 Kebutuhan Fungsional Tampilan Home	23
Table 1.3 Kebutuhan Fungsional Tampilan Paket Wisata	24
Table 1.4 Kebutuhan Fungsional Tampilan Hotel	24
Table 1.5 Kebutuhan Fungsional Tampilan Contact.....	25
Table 1.6 Kebutuhan Fungsional Tampilan Order.....	25
Table 1.7 Kebutuhan Fungsional Tampilan Login.....	26
Table 1.8 Kebutuhan Non-Fungsional	26



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Balasan Instansi / Perusahaan	41
Lampiran 2. Form KP-5 (Acuan Kerja).....	42
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	43
Lampiran 4. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja	44
Lampiran 5. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	46
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Kerja Praktik	46
Lampiran 7. Biodata Penulis	48



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses bisnis UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dimulai dengan *customer* yang ingin menggunakan jasa mereka, kemudian pihak travel akan membuat kesepakatan kapan akan bertemu dengan *customer*. Setelah itu, jika *customer* tidak ingin menggunakan waktu yang disarankan, maka pihak UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport akan dilakukan pembuatan kesepakatan ulang. Jika *customer* sudah menyetujui, maka *customer* akan mendatangi lokasi UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport secara langsung sehingga, saat *customer* sudah tiba di lokasi maka pegawai *travel* akan menjelaskan fasilitas apa saja yang dimiliki oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Kemudian, *customer* dapat memberi tahu jangka waktu penggunaan jasa travel dan kebutuhan yang diperlukan selama perjalanan wisata.

Setelah permintaan *customer* di terima dan di pahami dengan sebaik-baiknya, maka pihak UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dapat memberi tahu *price list* atau *list* harga *travel* yang telah disediakan oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Jika kurang sesuai dengan keinginan *customer*, proses bisnis yang dilakukan dapat di berhentikan. Akan tetapi, jika sesuai dengan keinginan *customer*, maka pihak UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport akan memberikan surat pernyataan yang harus ditandatangani oleh *customer* merupakan bukti bahwa *customer* menggunakan jasa travel dalam jangka waktu tertentu dan paket serta menu yang tertera pada surat pernyataan tersebut. Jika surat tersebut telah ditandatangani oleh *customer*, maka surat akan dikembalikan lagi kepada pihak *travel* dan proses bisnis pun berakhir.

UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport berdiri pada tanggal 09 Februari 2009 di kota Surabaya. Perusahaan ini didirikan atas dasar pengalaman pribadi pemiliknya yang menyukai *traveling*, oleh karena itu dengan adanya hobi *traveling* tersebut itu muncullah suatu ide untuk memulai bisnis penjualan tiket perjalanan, hingga lini tour dan travel. Oleh karena itu, akhirnya lahirlah sebuah nama “UMKM Restu Dian Prima Tour and Transport”.

UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport adalah salah satu perusahaan yang menyediakan jasa *travel*, lebih tepatnya sebagai *tour organizer*. *Travel* ini beroperasi biasanya saat liburan kuliah atau di pakai saat acara rekreasi. Hal ini juga dikarenakan pemilik *travel* ini mempunyai pekerjaan sampingan, sehingga *travel* ini hanya dijadikan sebagai pekerjaan sampingan di waktu luang.

Selain itu, jumlah karyawan di *travel* ini sebanyak 5 (lima) orang. Oleh karena itu, jika ada pelanggan maka sopir tidak bisa pulang dikarenakan harus menginap di tempat tujuan *travel*. Oleh karena itu, biasanya paket *tour* ini ditawarkan dalam bentuk paket perjalanan yang sudah termasuk di dalam akomodasi perjalanan, biaya makan, transportasi dan lain-lain.

UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport juga memiliki 3 bis pribadi sedangkan untuk bis rekanan terdapat 10 bis yang digunakan dalam memberikan pelayanan kepada setiap pelanggannya, ada juga beberapa kota yang menjadi tujuan dari perjalanan wisata *travel* ini yaitu meliputi seluruh wilayah Jawa dan Bali.

Permasalahan yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport yaitu proses pencatatan masih dilakukan secara manual, sehingga sangat diperlukannya sebuah *system* yang dapat membantu UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dalam proses pengerjaannya agar dapat memberikan pelayanan terbaik bagi setiap pelanggan. Oleh karena itu, pada *system* tersebut dibutuhkan pengujian agar dapat mengetahui apakah *system* yang dijalankan pada *website* telah sesuai dengan yang diharapkan oleh *klien*.

Pengujian dilakukan dengan melakukan perancangan *user interface* berbasis *website* sebagai upaya meningkatkan *brand awareness* pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Hal ini dikarenakan pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport belum memiliki *brand awareness*, oleh karena itu dengan adanya *brand awareness* yang diterapkan. Maka dapat meningkatkan loyalitas kepada customer *travel* ini. Selain itu pengujian ini juga berfokus pada *usability testing* sistem tanpa mengetahui struktur internal kode program. Solusi yang dapat dilakukan untuk masalah tersebut adalah dengan melakukan uji coba fungsional sistem pada *website* JK.Com.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang telah dibahas, maka dapat dirumuskan bahwa permasalahan di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport adalah bagaimana merancang desain *user interface* berbasis *website* pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport agar dapat meningkatkan *brand awarness* pada UMKM tersebut.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang ada pada latar belakang maka batasan masalah untuk website ini adalah sebagai berikut:

1. Mendesain *user interface* pada *website* sesuai dengan konsep dan data pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.
2. *Website* JK.COM yang didalamnya terdapat *profile* dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.
3. *Output* perancangan berbasis *website* berupa *file* desain *user interface*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari Kerja Praktik ini adalah dapat membuat desain *user interface* berbasis *website* pada UMKM agar dapat meningkatkan *brand awareness* pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dan dapat diimplementasikan pada UMKM tersebut.

1.5 Manfaat

Sesuai dengan tujuan yang diharapkan maka manfaat dari “Perancangan Desain *User Interface* Berbasis *Website* Sebagai Upaya Meningkatkan *Brand Awareness* Pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport” ini adalah sebagai berikut:

1. Agar UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dapat dikenal dengan lebih baik lagi oleh masyarakat luas.
2. Dengan adanya sistem berbasis *website* ini maka dapat membantu pengelolaan informasi perjalanan wisata yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi ke dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumah masalah, batasan masalah, tujuan manfaat yang diperoleh dari sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini menjelaskan tentang UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport

BAB III LANDASAN TEORI

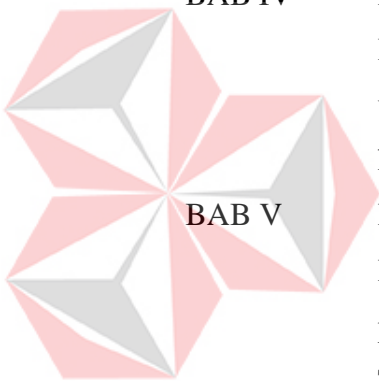
Bab ini menjelaskan tentang teori - teori yang berhubungan dengan Kerja Praktik.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang langkah - langkah yang digunakan untuk menganalisis dan merancang *user interface* mulai dari awal hingga akhir.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan dari analisis dan perancangan *user interface* pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport beserta saran dalam pengembangan website JK.COM.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Latar Belakang Perusahaan

UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport adalah salah satu perusahaan yang menyediakan jasa *travel*, lebih tepatnya sebagai *tour organizer*. *Travel* ini beroperasi biasanya saat liburan kuliah atau digunakan saat acara rekreasi. Hal ini juga dikarenakan pemilik *travel* ini mempunyai pekerjaan sampingan sehingga *travel* ini hanya dijadikan sebagai pekerjaan sampingan di waktu luang saja.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport
Alamat : Jl. Kedung Asem No.5, Kedung Baruk -
Surabaya
No. Telepon : 082179674588
Email : rdptourandtransport@gmail.com

2.3 Sejarah Perusahaan

UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport berdiri pada tanggal 09 Februari 2009 di kota Surabaya. UMKM ini didirikan atas dasar pengalaman pribadi pemiliknya yang menyukai *traveling* sehingga dari hobi *traveling* tersebut itu muncullah sebuah ide agar dapat memulai sebuah ide bisnis penjualan tiket perjalanan, lini tour dan *travel*. Oleh karena itu, akhirnya lahirlah sebuah nama “UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport”.

Selain itu, walaupun umur UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport belum cukup dewasa agar dapat berkecimpung di dunia pariwisata, penjualan tiket maskapai penerbangan, pengembangan tour dan penyediaan armada *travel*. Namun, bukan berarti manajemen yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport tidak mampu bersaing dalam kancah dunia pariwisata, proses *learning by doing* oleh seluruh jajaran manajemen UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport akan senantiasa mengoptimalkan kepuasan pelanggan melalui beberapa pelayanan, sebagai berikut : layanan *e-mail*, *whatssapp* dan *social media* sehingga

kami juga menyediakan pelayanan tersebut dengan harapan agar dapat menjembatani UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dengan para pelanggannya.

Selain itu, kondisi pasar yang digunakan oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport ini mengacu kepada anak-anak kuliah, sehingga saat anak-anak kuliah akan melakukan perjalanan ke luar kota maka mereka akan menggunakan paket *tour* yang telah disediakan oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Namun, dalam penggunaannya *travel* ini hanya berorientasi di saat liburan dan di saat tanggal merah.

Hal ini dikarenakan, pemilik *travel* ini juga memiliki kesibukkan lain diluar usaha *travel* ini. Sehingga pemilik juga memiliki pandangan bahwa *travel* ini semata-mata hanya dijadikan sebagai usaha sampingan saja. Selain itu, dengan banyaknya minat setiap pelanggan untuk melakukan *tour* perjalanan. Maka, hal ini dapat dikatakan bahwa *travel* juga sangat memungkinkan agar dapat menjadi sarana dan prasarana yang digunakan pelanggannya agar dapat melakukan perjalanan tersebut ke tempat yang akan dikunjungi.

2.4 Visi dan Misi Perusahaan

Visi

Menjadikan UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sebagai salah satu perusahaan jasa terbaik dan terpercaya dengan reabilitas yang tinggi.

Misi

1. Menjadi perusahaan penyedia layanan wisata dengan kualitas yang baik.
2. Memberikan pelayanan yang maksimal serta dapat memuaskan setiap pelanggan di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.
3. Memberikan kesejahteraan kepada setiap pegawai yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

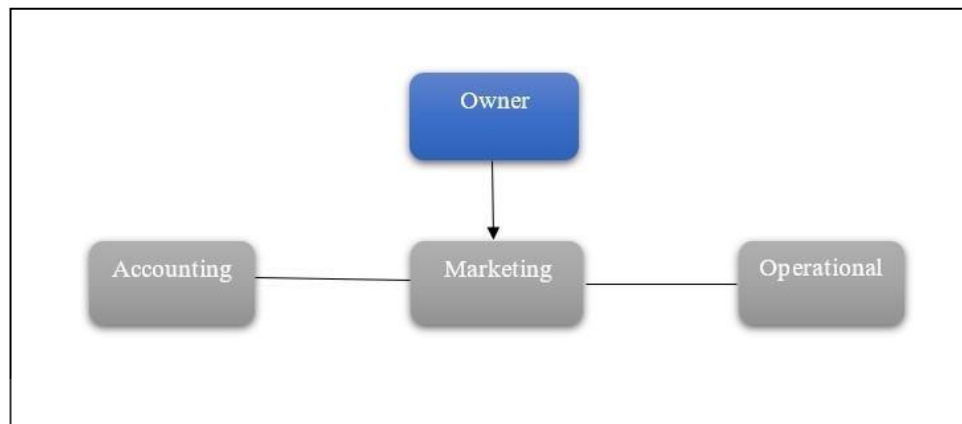
2.5 Jumlah Pelanggan

Pelayanan jasa pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport saat ini telah memiliki 96 pelanggan, hal ini dilihat berdasarkan data pelanggan yang aktif

dalam menggunakan jasa yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

2.6 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Gambar Struktur Organisasi UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport

Dalam organisasi tersebut terdapat tugas-tugas yang harus dilakukan oleh struktural UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport, antara lain sebagai berikut:

2.6.1 Owner

Owner adalah orang yang memiliki sebuah perusahaan, lebih tepatnya *owner* merupakan pemilik dari sebuah perusahaan. *Owner* mempunyai tugas sebagai berikut, antara lain:

- Memimpin perusahaan
- Melakukan pengecekan terhadap tugas - tugas yang telah diberikan kepada masing – masing bagian.

2.6.2 Accounting

Accounting adalah bagian yang mengerjakan pekerjaan yang berhubungan dengan keuangan, sehingga setiap pemasukkan dan pengeluaran akan dikerjakan oleh bagian *accounting* tersebut. Bagian *accounting* mempunyai tugas sebagai berikut:

- a. Membuat laporan keuangan pada setiap bulannya untuk dilaporkan kepada *Owner* UMKM Restu Dian Prima Tour&Transport.
- b. Melakukan pengaturan terhadap masalah keuangan *tour*.
- c. Melakukan pencatatan terhadap keluar masuknya keuangan paket *tour*.
- d. Mengoreksi tagihan dan menyiapkan *check*.

2.6.3 Marketing

Marketing adalah bagian yang memasarkan hasil produksi perusahaan melalui banyak cara, sehingga produk tersebut dapat dikenal dan diminati oleh masyarakat luas. Bagian *Marketing* mempunyai tugas sebagai berikut:

- a. Menentukan harga jual dan persyaratan-persyaratan dari setiap produk.
- b. Melakukan pemasaran di dalam sebuah *event*.
- c. Melakukan hubungan baik dengan sesama rekan kerja dan *mass-media*.
- d. Mengumpulkan data informasi mengenai semua produk yang diperlukan wisatawan.

2.6.4 Operational

Operational adalah bagian yang mengurus seluruh kegiatan yang terdapat diperusahaan, sehingga bagian ini akan mengatur setiap kegiatan yang ada di dalam perusahaan. Bagian Operational mempunyai tugas sebagai berikut:

- a. Memperhatikan dan mencatat jumlah *stock* fasilitas - fasilitas yang dibutuhkan oleh bis
- b. Membuat laporan operasional secara berkala
- c. Mengatur kegiatan operasional yang terdapat dalam perusahaan

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Pengertian Website

Website atau situs dapat diartikan sebagai halaman pada suatu *domain* di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*homepage*) menggunakan sebuah *browser* menggunakan *url website* yang dihubungkan dengan jaringan - jaringan yang terdapat pada suatu halaman.

Selain itu, adapun beberapa hal yang perlu disiapkan untuk membangun sebuah website salah satunya adalah dengan membuat sebuah *domain*. *Domain* merupakan nama unik yang dimiliki oleh suatu instansi sehingga bisa diakses melalui internet misalnya : yahoo.com, pjbinvest.com dan lain - lain. Oleh karena itu, untuk mendapatkan sebuah domain perlu dilakukan *register* agar bisa mendapatkan *domain* sesuai keinginan penggunaanya.

Seiring berjalannya waktu adapun istilah lain yang sering ditemui sehubungan dengan perancangan sebuah *website* yaitu *homepage*. *Homepage* merupakan halaman utama atau halaman pembuka yang terdapat di dalam sebuah *website*, sehingga *homepage* ini juga merupakan salah satu bagian yang penting dalam perancangan sebuah *website*. Hal ini dikarenakan *homepage* merupakan halaman *index* atau halaman yang pertama kali ditampilkan ketika *domain* dari *website* tersebut dipanggil sehingga bisa dikatakan *homepage* juga ditandai sebagai identitas dari *website* yang dirancang.

3.2 Jenis - Jenis Website

Seiringan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih, *website* juga mengalami perkembangan yang sangat signifikan. Hal ini bisa dilihat dari adanya jenis *website* sehingga pada jenis *website* ini lebih ditekankan pada fungsi, sifat dan bahasa pemrograman yang digunakan.

Menurut Rahmat Hidayat dalam bukunya yang berjudul “cara praktis membangun *website* gratis” jenis - jenis *website* berdasarkan sifatnya, antara lain sebagai berikut:

- a. *Website* dinamis merupakan sebuah *website* yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah ubah setiap saat. Misalnya *website* berita seperti, www.kompas.com, www.detik.com, www.polinpdg.ac.id dan lain - lain.
- b. *Website* statis merupakan *website* yang isi kontennya sangat jarang diubah. Misalnya, *web profile* organisasi dan lain - lain.

Website menurut tujuannya dibagi atas beberapa bagian, sebagai berikut:

- *Personal Website*

Website yang berisi informasi pribadi seseorang sehingga *personal website* ini juga mirip seperti *blog*. *Blog* merupakan sebuah *website* yang berbentuk jurnal atau *diary online* pribadi, selain itu *diary online* ini juga bisa digunakan seperti seorang *blogger* agar dapat mengekspresikan sebuah pemikiran berdasarkan opini - opininya.

- *Corporate Website*

Website yang dimiliki oleh sebuah perusahaan yang berisi mengenai informasi lengkap dari latar belakang hingga kegiatan - kegiatan yang dilakukan oleh sebuah perusahaan. Informasi ini meliputi *profile* perusahaan, latar belakang, visi dan misi, informasi investor, klien dan laporan keuangan hingga berita - berita yang berkaitan dengan perusahaan tersebut.

- *Portal Website*

Website yang memiliki banyak layanan, seperti layanan berita, *email* dan jasa - jasa. Namun, pada umumnya *portal website* ini tidak hanya menampilkan informasi dari sumber luar, tetapi juga menampilkan informasi dari sumber dalam yang terdapat pada *website portal* sendiri. Adapun beberapa contoh *website portal*, antara lain : yahoo, MSN dan lain - lain,

- *Forum Website*

Forum website merupakan sebuah *website* yang bertujuan untuk media diskusi sehingga ada 2 hal yang terdapat dalam *forum website*, yaitu : spesifik dan umum. Selain itu, dalam *forum website* ini juga terdapat sub - sub *forum* yang diurutkan berdasarkan kategori - kategori tertentu yang ditetapkan oleh seorang *admin*.

- *Government Website*



UNIVERSITAS
Dinamika

Website yang dimiliki oleh instansi pemerintah yang diterapkan pada pendidikan, hal ini bertujuan untuk memberikan pelayanan pengguna sehingga tidak jauh berbeda dengan *corporate website*. Akan tetapi, yang membedakan hanya instansi atau lembaga yang memiliki *web* tersebut. Oleh karena itu, *website* ini berisikan informasi mengenai *profile* lembaga pemerintah, dokumentasi atau kegiatan hingga berita - berita terkini mengenai pemerintahan.

- *Non-Profit-Organization Website*

Website yang dimiliki oleh organisasi yang bersifat non-profit atau tidak bersifat bisnis, oleh karena itu dengan adanya *website* ini bertujuan untuk memperkenalkan komunitas, *web portofolio* dan lain - lain.

Selain itu, ditinjau berdasarkan bahasa pemrograman yang digunakan.

Website ini terbagi menjadi 2 bagian, antara lain sebagai berikut :

- a. *Server Slide* merupakan *website* yang menggunakan bahasa pemrograman yang bergantung pada kesediaan sebuah server, antara lain sebagai berikut: SHP, PHP, ASP dan lain sebagainya.
- b. *Client Slide* merupakan *website* yang tidak membutuhkan *server* dalam penggunaannya sehingga cukup diakses melalui *browser* saja. Misalnya seperti: html.

3.3 Teori Website

Website mempunyai beberapa kriteria yang baik dan benar, antara lain sebagai berikut : *usability*, sistem navigasi, *content*, *loading time* dan *interactivity*. Oleh karena itu, dalam penggunaannya 5 kriteria tersebut harus dimiliki oleh sebuah *website* agar dapat disebut sebagai *website* yang memiliki kriteria baik dan benar. Berikut ini 5 kriteria yang harus dimiliki dalam pembuatan sebuah *website*, sebagai berikut:

- a. *Usability*

Menurut Jacob Nielsen, *usability* adalah suatu pengalaman pengguna dalam berinteraksi dengan aplikasi atau situs *web* agar pengguna dapat mengoperasikan *web* dengan mudah dan cepat. Adapun dalam penggunaannya terdapat lima syarat yang diperlukan agar dapat mencapai tingkat *usability*

tersebut, antara lain sebagai berikut : mudah untuk dipelajari, efisien dalam penggunaan, tingkat kesalahan rendah, kepuasan pengguna dan mudah diingat.

b. Sistem Navigasi

Navigasi dapat ditampilkan dalam berbagai media seperti teks, *image* dan animasi sehingga dengan adanya navigasi dari *image* dapat menawarkan berbagai variasi bagi setiap penggunanya, misalnya dengan adanya *image* pengguna bisa bebas menggunakan huruf dan bentuk yang dapat disesuaikan dengan keinginan pengguna tersebut.

c. *Content*

Content adalah segala sesuatu yang dapat dilihat oleh pengguna baik berupa gambar, animasi, video, suara, tombol navigasi dan sebagainya. Oleh karena itu, dalam penggunaannya *content* yang baik dan menarik sangat relevan dan pantas agar dapat menjadi target pasar dari *website* tersebut.

d. *Loading Time*

Menurut Jeffrey Veen dari *web monkey.com*, hanya memiliki waktu 3 detik agar dapat meyakinkan *user* untuk tidak menutup *window* atau pergi ke situs lain. Oleh karena itu, dalam waktu 3 detik diharapkan dapat letakan sesuatu di layar yang menarik bagi pengguna. Hal ini dapat dilihat dari sebuah penelitian yang dilakukan pada *Zona Research* April, 1999 menyatakan bahwa 80% pengguna akan menutup *browser* bila halaman *web* yang dibuka tidak bisa ditampilkan dalam 7 - 8 detik.

e. *Interactivity*

Situs *web* yang dapat memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan situs *web* sehingga dasar dari interaktivitas yang digunakan adalah *hyperlink* dan mekanisme *feedback*, oleh karena itu *hyperlink* juga digunakan agar dapat membawa pengguna ke sumber berita yang diinginkan oleh pengguna tersebut.

3.4 Desain Interface

Secara umum, desain antarmuka atau yang lebih sering dikenal dengan istilah *design interface* adalah desain yang digunakan untuk komputer, peralatan,

mesin, perangkat komunikasi *mobile*, aplikasi perangkat lunak dan situs *web* yang berfokus pada pengalaman dan interaksi penggunanya. (Wijayanti, 2010)

Tujuan dari penggunaan *design interface* ini adalah agar dapat membuat interaksi pengguna menjadi sederhana dan efisien mungkin, sehingga dengan adanya hal tersebut juga dapat mengetahui bagaimana *user* bisa berinteraksi dengan komputer menggunakan tampilan antarmuka (*interface*) yang ada pada layar komputer.

Design Interface ini sangat penting bagi sebuah *website*, hal ini dikarenakan sangat berpengaruh terhadap *user* dalam menggunakan atau berkomunikasi dengan komputer. Apabila sebuah program sulit untuk digunakan, maka hal itu akan memaksa *user* untuk melakukan sebuah kesalahan saat menggunakan program tersebut.

User Design Interface ini bukan lagi hanya sebatas pada tampilan saja, akan tetapi juga mencakup suara dan tubuh. *Voice Recognition* merupakan salah satu *design interface* yang melibatkan suara, aplikasi yang sudah diterapkan adalah dalam penggunaan *translate google.com* sehingga tidak perlu mengetik kata - kata yang ingin diterjemahkan.

3.5 Web Design

Web Design adalah proses untuk membuat sebuah *website*, hal ini meliputi beberapa aspek yang berbeda sebagai berikut : tata letak halaman *website*, konten dan desain grafis. Selain itu, adapun istilah lain yang bisa digunakan yaitu *web development*. Oleh karena itu, secara teknis dapat dikatakan bahwa *web design* merupakan bagian dari *web development*.

Dalam pendekatan klasik, desain menggambarkan tampilan *visual* dari sebuah *website* sedangkan dalam pendekatan tradisional sebaliknya. Oleh karena itu, mewarnai, keseimbangan, penekanan, irama, gaya elemen grafis (garis, bentuk, tekstur, warna dalam dan arah), penggunaan ikon, tekstur latar belakang dan tampilan umum sebuah *website* secara keseluruhan merupakan elemen yang dapat dikombinasikan dengan prinsip - prinsip dasar desain dalam rangka menciptakan hasil yang luar biasa dalam pembuatan sebuah *website*.

Website dibuat dengan menggunakan bahasa *markup* yang disebut HTML, desainer *web* membangun halaman *web* menggunakan tag HTML agar dapat menentukan isi dan metadata dari setiap halaman. Tata letak dan penampilan dari unsur – unsur dalam sebuah halaman *web* biasanya didefinisikan dengan menggunakan CSS (*Cascading Style Sheet*). Oleh karena itu, sebagian *website* mencakup kombinasi HTML dan CSS yang mendefinisikan bagaimana setiap halaman *web* akan muncul dalam *browser*.

3.6 Pemrograman Website

Dalam pemrograman *website* memiliki beberapa komponen penting, seperti:

- a. Bahasa *Markup* (seperti HTML, XHTML dan XML)
- b. Gaya Lembar Bahasa (seperti CSS dan XSL)
- c. *Client-side Scripting* (seperti *JavaScript*)
- d. *Server-side Scripting* (seperti PHP dan ASP)
- e. Teknologi *Database* (seperti MySQL dan PostgreSQL)
- f. Teknologi Multimedia (seperti *Flash* dan *Silverlight*)

Menurut Arief (2011e:43) PHP adalah bahasa *server-side-scripting* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Hal ini dikarenakan PHP merupakan *server-side-scripting* sehingga sintaks dan perintah – perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML

Dengan demikian kode program yang ditulis dalam PHP tidak akan terlibat dengan *user* sehingga keamanan halaman *web* lebih terjamin. PHP dirancang agar dapat membuat halaman *web* yang dinamis, yaitu halaman *web* yang dapat membentuk suatu tampilan berdasarkan permintaan terkini seperti menampilkan isi basis data ke dalam halaman *web*.

PHP dapat berjalan pada berbagai *web server* seperti IIS (*Internet Information Server*), PWS (*Personal Web Service*), Apache dan Xitami. Selain itu, PHP juga mampu berjalan di banyak sistem operasi yang telah banyak digunakan saat ini. PHP dapat dibangun sebagai modul *web server Apache* dan sebagai *binary* yang dapat berjalan sebagai CGI (*Common Gateway Interface*), PHP juga dapat

mengirim HTTP *header*, dapat mengatur *cookies*, mengatur *authentication* dan *redirect user*.

3.7 Brand Awareness

Brand awareness adalah kesanggupan calon pembeli agar dapat mengenali, mengingat kembali suatu merek sebagai bagian dari suatu kategori produk tertentu. Bagian dari suatu kategori produk perlu ditekankan karena terdapat suatu hubungan yang kuat antara kategori produk dengan mereka yang dilibatkan. Dengan kata lain *brand awareness* adalah kemampuan calon pembeli atau konsumen untuk mengenali maupun mengingat sebuah merek. Dalam hal ini tentunya bisa meliputi nama, gambar / logo, serta slogan tertentu yang digunakan oleh para pelaku pasar untuk mempromosikan produk - produknya. Oleh karena itu, bisa dikatakan bahwa *brand awareness* merupakan salah satu faktor penting yang dibutuhkan oleh para pelaku usaha untuk memperkuat brand produknya.

Menurut Aaker, *brand awareness* sendiri didefinisikan menjadi 3 tingkatan, yaitu sebagai berikut:

a. *Brand recognition* (pengenalan)

Merupakan tingkatan yang paling rendah, dimana para konsumen baru mengenal sebuah merek dan masih membutuhkan alat bantu agar bisa mengingat kembali merek tersebut.

b. *Brand recall* (mengingat kembali)

Kesadaran merek akan langsung muncul di benak para konsumen setelah mereka tertentu disebutkan, berbeda dengan *recognition* yang membutuhkan alat bantu. *Brand recall* hanya membutuhkan pengulangan / penyebutan ulang agar dapat mengingat merek dari sebuah produk.

c. *Top of mind* (puncak)

Merupakan tingkatan tertinggi dimana merek tertentu telah mendominasi benak para konsumen sehingga dalam level ini tidak membutuhkan pengingat apapun agar bisa mengenali merek dari produk tertentu

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Berdasarkan hasil wawacara dan observasi yang dilakukan pada kegiatan kerja praktik pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport diketahui bahwa proses pengelolaan data informasi yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport masih dilakukan secara manual. Oleh karena itu, dalam pengerjaan kerja praktik ini penulis berusaha untuk merancang sebuah desain user interface dalam pembuatan website agar dapat menyelesaikan permasalahan yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport yang disesuaikan dengan kebutuhan UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport melalui beberapa tahapan, yaitu:

- a. Brief dan Penentuan Konsep
- b. Analisis Pasar
- c. Perancangan Sistem
- d. Perancangan Desain Antarmuka

4.1 Brief dan Penentuan Konsep

Brief dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport menginginkan sebuah website dengan citra UMKM yang disesuaikan dengan UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sehingga untuk desain website UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport menggunakan supergrafis dan warna yang sama dengan company profile untuk menunjukkan citra dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport yang akan ditampilkan.

Penentuan konsep diambil dari hasil observasi lapangan dan wawancara dari owner UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sehingga menghasilkan beberapa “*keyword*” yaitu, integrasi yang tinggi dan memiliki koneksi yang kuat terhadap para klien. Oleh karena itu, pembuatan konsep website JK.com untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport difokuskan kepada konsep yang simple dan *eyecatching* yang disesuaikan dengan keinginan UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dan hasil dari *keyword* yang ditemukan,

a. Simple

Konsep yang simple dalam pembuatan *website* JK.com untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sesuai dengan keinginan UMKM tersebut dan berdasarkan kepada keyword yang dihasilkan. Konsep desain website yang simple bertujuan agar mudah dibaca dan dimengerti oleh klien sehingga penjelasan informasi mengenai profile UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dapat mudah dipahami.

b. Eyecatching

Konsep *eyecatching* dalam pembuatan *website* JK.com untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport merupakan keinginan dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport tersebut menginginkan *website* yang bersifat *eyecatching* agar dapat menarik *klien* dalam tampilan *websitenya*. Oleh karena itu, konsep *eyecatching* tersebut sebagai keunikan dari *website* ini dengan menampilkan system scroll down dan menggunakan one main page sebagai keunikannya.

4.2 Analisis Pasar

Analisis pasar merupakan tahapan awal dalam merancang sebuah website, oleh karena itu tujuan dari adanya analisis pasar ini adalah bagaimana cara UMKM

Restu Dian Prima Tour & Transport dalam memasarkan produknya kepada konsumen serta untuk mengetahui bagaimana cara agar konsumen dapat tertarik dengan produk yang ditawarkan oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

Oleh karena itu, dalam analisis pasar ini penulis menggunakan metode *funnel analysis* hal ini dikarenakan metode ini yang biasa digunakan oleh perusahaan. *Funnel analysis* merupakan konsep dalam proses penjualan yang menggambarkan bagaimana konsumen mengenal sebuah produk dan bagaimana produk tersebut menarik perhatian pelanggan sampai akhirnya pelanggan tersebut memutuskan untuk melakukan pembelian atau melakukan transaksi.

Funnel analysis terdiri dari beberapa tahapan, sebagai berikut:

1. Awareness

Pada tahap ini konsumen atau pelanggan mulai mengenal dan menyadari keberadaan sebuah produk sehingga hal ini bisa menjadi sebuah solusi atas permasalahan atau apa yang akan di cari oleh konsumen.

2. *Interest / Opinion*

Pada tahap ini konsumen atau pelanggan mulai tertarik dengan produk yang ditawarkan, selain itu konsumen juga sudah memiliki pendapat mengenai produk yang ditawarkan. Oleh karena itu, pada tahap ini akan muncul pikiran dalam diri setiap konsumen untuk mengingat kembali produk yang telah ditawarkan.

3. *Consideration*

Pada tahap ini sudah memiliki pengetahuan tentang produk dan mulai melakukan evaluasi atas kelebihan yang dimiliki oleh produk tersebut. Oleh karena itu, pada tahap ini konsumen sudah mempertimbangkan untuk membeli atau melakukan transaksi pada produk yang diinginkan.

4. *Purchase*

Tahap ini merupakan tahapan akhir dari metode *funnel analysis* sehingga pada tahap ini konsumen akan membuat sebuah keputusan untuk membeli atas melakukan transaksi, oleh karena itu hal ini biasanya disebut sebagai closing.

4.3 Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara langsung terhadap suatu objek yang terdapat di lingkungan baik yang sedang berlangsung saat itu atau yang masih berjalan, hal ini bisa dilihat melalui beberapa aktifitas perhatian terhadap suatu kajian objek dengan menggunakan pengindraan. Tindakan ini dilakukan dengan sadar dan sesuai dengan urutan sehingga dari adanya hasil observasi tersebut nantinya akan diperoleh gambaran yang jelas tentang masalah - masalah yang akan dihadapi oleh objek serta bagaimana mendapatkan petunjuk mengenai cara penyelesaian masalah tersebut.

Tujuan dari observasi yaitu agar mendapatkan data yang konkret secara langsung dilapangan atau tempat pelatihan, oleh karena itu observasi dilakukan sesuai dengan data yang ada dan disesuaikan dengan yang ada di lapangan serta dapat mencari pemecahan dari permasalahan tersebut. Dalam hal ini yang di

observasi yaitu dari segi desain *website* JK.COM untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport agar dapat menentukan desain apa yang cocok untuk diterapkan pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport agar dapat meningkatkan *brand awareness* di mata para konsumen.

4.4 Wawancara

Wawancara merupakan bagian dari observasi serta tahap selanjutnya dari observasi. Tujuan wawancara adalah membantu menemukan *keyword - keyword* yang dapat mencerminkan ciri khas dari perusahaan tersebut sehingga dengan adanya hasil wawancara tersebut selain menemukan *keyword* juga bisa mengetahui keinginan dari perusahaan, Hal ini bisa dilihat dari adanya perancangan desain user interface *website* JK.COM bagi UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sebagai upaya meningkatkan *brand awareness* di mata para konsumen.

Wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan data secara langsung atau bertatap muka secara langsung dengan pihak - pihak yang berkaitan di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport tersebut, Akan tetapi, dikarenakan masih adanya wabah pandemic Covid-19 maka wawancara dilakukan secara offline. Wawancara dilakukan dari *owner* dan anak dari *owner* tersebut sehingga semua hasil wawancara dirangkum menjadi satu agar dapat membentuk suatu kesimpulan yang mencerminkan UMKM Resu Dian Prima Tour & Transport tersebut.

4.5 Pengumpulan Data

Proses pengumpulan data dilakukan dengan pembedahan literatur seperti buku dan internet serta dilakukan wawancara dan observasi sesuai dengan urutan atau proses yang terdapat pada pengumpulan data tersebut. Oleh karena itu, hasil dari data yang dikumpulkan adalah data yang benar - benar *valid*.

4.6 Brainstorming

Brainstorming merupakan tahap selanjutnya dari pengumpulan data yang akan menghasilkan beberapa *keyword*, hal ini dikarenakan *keyword* tersebut didapatkan dari hasil observasi lapangan dan wawancara secara langsung terhadap *owner* dan anak dari *owner* tersebut. Berdasarkan

brainstorming yang telah dilakukan ini mendapatkan beberapa keyword yaitu: “Destinasi Wisata”, “Integrasi” dan “Koneksi”.

1. Destinasi Wisata

Keyword ini dihasilkan dari observasi dan wawancara terhadap *owner* dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sehingga pada *keyword* ini mengarah kepada tempat menarik yang dikunjungi secara signifikan oleh konsumen. Sehingga, pihak UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport diharapkan dapat memberikan destinasi wisata dan *study tour* ke berbagai kota di Indonesia yang menarik kepada setiap konsumennya.

2. Integrasi

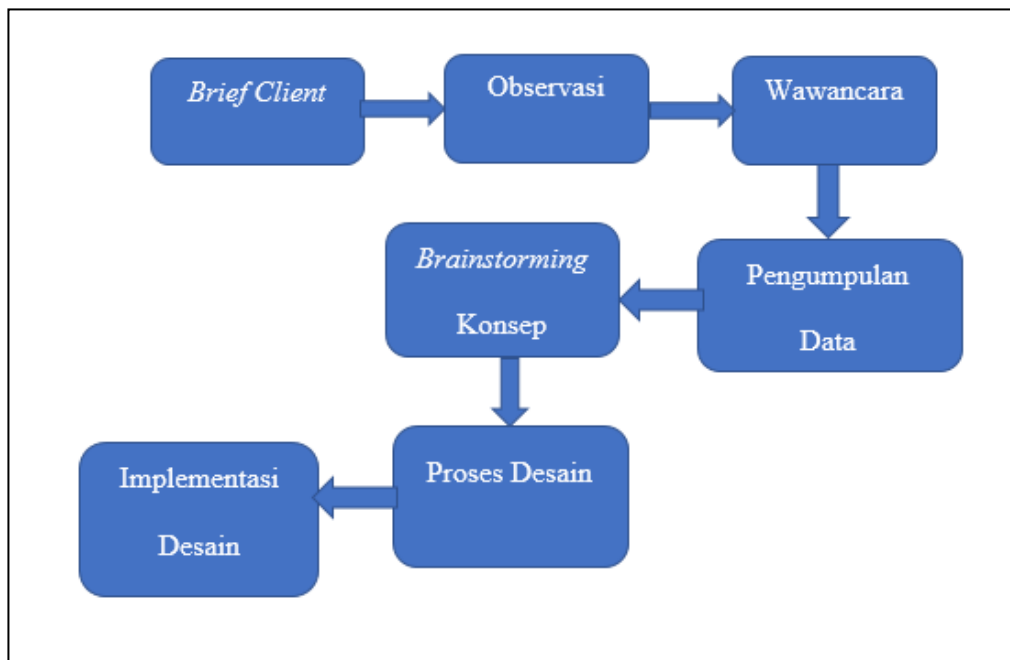
UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport merupakan sebuah UMKM yang konsisten dan mempunyai keteguhan yang tidak tergoyahkan dalam menjalankan tata nilai perusahaan tersebut. Hal ini didapatkan melalui hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport merupakan UMKM yang memiliki integritas tinggi dalam upaya meningkatkan kepercayaan konsumen terkait dengan pelayanan yang diberikan oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

3. Koneksi

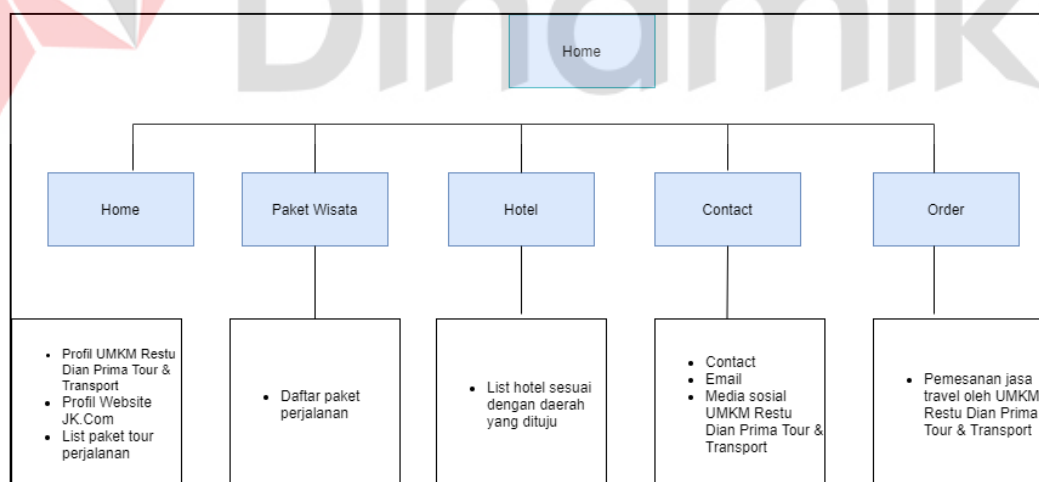
Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport ini mempunyai koneksi yang baik dalam menjalankan tata nilai perusahaan. Oleh karena itu, dalam hal ini UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport mempunyai koneksi yang kuat dimata masyarakat hal ini bisa dilihat dari jumlah pelanggan tetap yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

4.7 Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan proses dalam merancang dan mengembangkan sebuah sistem sehingga sebelum melakukan proses desain antarmuka perlu dilakukannya perancangan dan pengembangan sesuai dengan analisa kebutuhan yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.



Gambar 1.2 Skema Perancangan Sistem



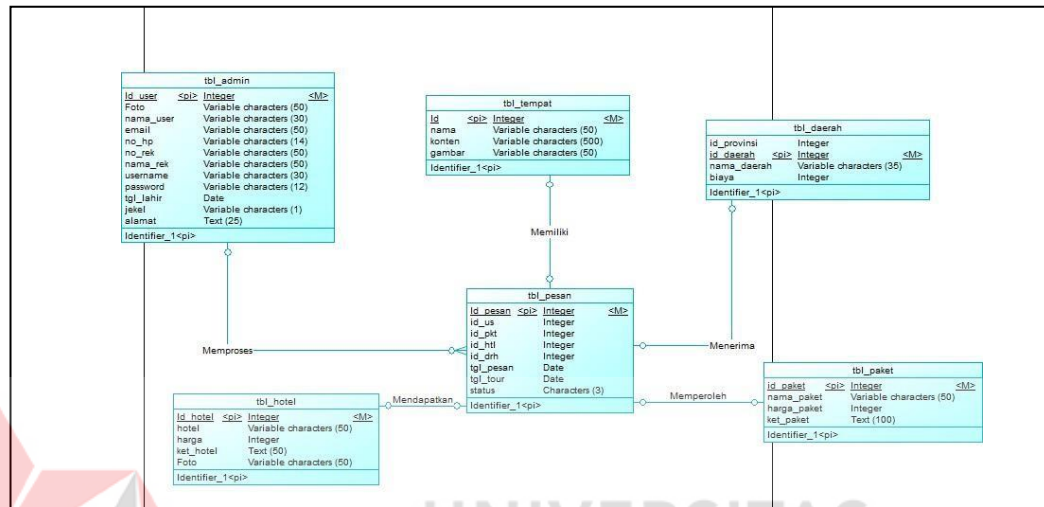
Gambar 1.3. Architecture Flow

Tahap ini merupakan tahap pertama yang dilakukan dalam pembuatan sebuah website. *Architecture Flow* pada sebuah *website* digunakan agar dapat menentukan konten apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *website* tersebut, oleh karena itu tujuan dari adanya *architecture flow* adalah dapat menyusun konten yang terdapat pada *website* sesuai dengan keinginan dari perusahaan tersebut. Selain itu,

konten yang dimaksud adalah main menu yang terdapat pada beberapa bagaian seperti tampilan *Home*, Paket Wisata, *Hotel*, *Contact* dan *Order*.

4.7.2 Conceptual Data Model

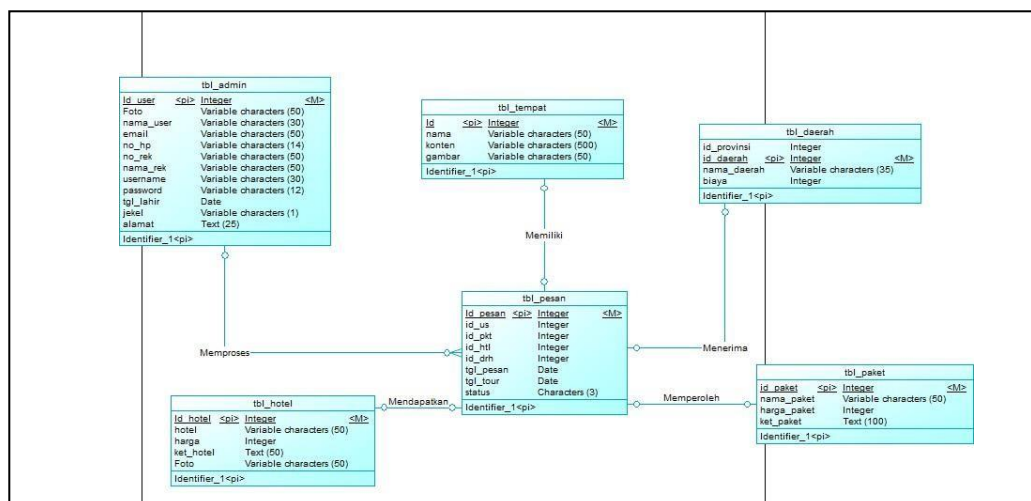
Berikut ini merupakan *Conceptual Data Model* yang telah dirancang, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.4 Conceptual Data Model (CDM)

4.7.3 Physical Data Model

Berikut ini merupakan *Physical Data Model* yang telah dirancang, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 1.5 Physical Data Model (PDM)

4.7.4 Identifikasi Pengguna

Berikut ini merupakan identifikasi pengguna yang terdapat pada *website* JK.COM untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Pada identifikasi

pengguna ini terdapat 1 pengguna yaitu *customer* dikarenakan *website* ini merupakan *website* penjualan.

Table 1.1 Identifikasi Pengguna

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
<i>Customer</i>	Melihat tampilan <i>Home</i>
	Melihat tampilan Paket Wisata
	Melihat tampilan <i>Hotel</i>
	Melihat tampilan <i>Contact</i>
	Melihat tampilan <i>Order</i>
	Melakukan <i>Login</i>

4.7.5 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

- Melihat tampilan *Home*

Table 1.2 Kebutuhan Fungsional Tampilan Home

Nama Fungsi	Melihat tampilan <i>Home</i>
Prioritas	<i>High</i>
Pengguna	<i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan <i>home</i> tanpa harus <i>login</i> terlebih dahulu ke dalam <i>website</i> JK.com
<i>Alur normal</i>	Pengguna <i>User</i> dapat membuka <i>website</i> JK.com <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>home</i> Sistem Sistem dapat membuka tampilan <i>home</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>home</i>

4. Melihat tampilan paket wisata

Table 1.3 Kebutuhan Fungsional Tampilan Paket Wisata

Nama Fungsi	Melihat tampilan paket wisata
Prioritas	<i>High</i>
Pengguna	<i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan paket wisata tanpa harus <i>login</i> terlebih dahulu ke dalam <i>website</i> JK.com
<i>Alur normal</i>	Pengguna <i>User</i> dapat membuka <i>website</i> JK.com <i>User</i> dapat melihat tampilan paket wisata Sistem Sistem dapat membuka tampilan paket wisata
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan paket wisata

5. Melihat tampilan hotel

Table 1.4 Kebutuhan Fungsional Tampilan Hotel

Nama Fungsi	Melihat tampilan hotel
Prioritas	<i>High</i>
Pengguna	<i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan hotel tanpa harus <i>login</i> terlebih dahulu ke dalam <i>website</i> JK.com
<i>Alur normal</i>	Pengguna <i>User</i> dapat membuka <i>website</i> JK.com <i>User</i> dapat melihat tampilan hotel <i>User</i> dapat menekan klik pada hotel yang akan dituju Sistem Sistem dapat membuka tampilan hotel

Kondisi Akhir	<i>User dapat melihat tampilan hotel</i>
---------------	--

6. Melihat tampilan contact

Table 1.5 Kebutuhan Fungsional Tampilan Contact

Nama Fungsi	Melihat tampilan <i>contact</i>
Prioritas	<i>High</i>
Pengguna	<i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan <i>contact</i> tanpa harus <i>login</i> terlebih dahulu ke dalam <i>website JK.com</i>
Alur normal	Pengguna <i>User</i> dapat membuka <i>website JK.com</i> <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>contact</i> <i>User</i> dapat menekan klik pada <i>link social media</i> yang terdapat pada tampilan <i>contact</i> Sistem Sistem dapat membuka tampilan <i>contact</i>
Kondisi Akhir	<i>User dapat melihat tampilan contact</i>

7. Melihat tampilan order

Table 1.6 Kebutuhan Fungsional Tampilan Order

Nama Fungsi	Melihat tampilan <i>order</i>
Prioritas	<i>High</i>
Pengguna	<i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melihat tampilan <i>order</i> tanpa harus <i>login</i> terlebih dahulu ke dalam <i>website JK.com</i>

<i>Alur normal</i>	Pengguna <i>User</i> dapat membuka <i>website JK.com</i> <i>User</i> dapat melihat tampilan <i>order</i> <i>User</i> dapat mengisi data yang ada sesuai dengan daerah yang akan dituju Sistem Sistem dapat membuka tampilan <i>order</i> Sistem dapat melihat pesanan yang telah dilakukan oleh <i>user</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>order</i>

8. Melakukan login

Table 1.7 Kebutuhan Fungsional Tampilan Login

Nama Fungsi	Melakukan login
Prioritas	<i>High</i>
Pengguna	<i>Customer</i>
Deskripsi	<i>Customer</i> dapat melakukan <i>login</i> ke dalam <i>website JK.com</i>
<i>Alur normal</i>	Pengguna <i>User</i> dapat membuka <i>website JK.com</i> <i>User</i> dapat melakukan login dengan memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> . Sistem Sistem dapat membuka tampilan <i>login</i>
Kondisi Akhir	<i>User</i> dapat melihat tampilan <i>login</i>

4.7.6 Identifikasi Kebutuhan Non-Fungsional

Table 1.8 Kebutuhan Non-Fungsional

Parameter	Deskripsi
<i>Perfomance</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampilan <i>website responsive</i> - Tampilan mudah digunakan

<i>Security</i>	- User harus melakukan login dengan <i>username</i> dan <i>password</i> .
<i>Cultural & Political</i>	- Dapat mendukung kegiatan pemasaran yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

4.7.7 Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan *Hardware*

Website ini dapat digunakan pada komputer yang memiliki *user* atau *customer* sehingga kebutuhan yang harus dimiliki oleh komputer sebagai berikut:

1. *Processor Intel Core i5*, sejenis atau di atasnya
2. *Memory 2GB* atau lebih
3. *Hardisk 250GB* atau lebih

b. Kebutuhan *Software*

Kebutuhan *software* yang digunakan dalam pembuatan *website* JK.com ini, sebagai berikut:

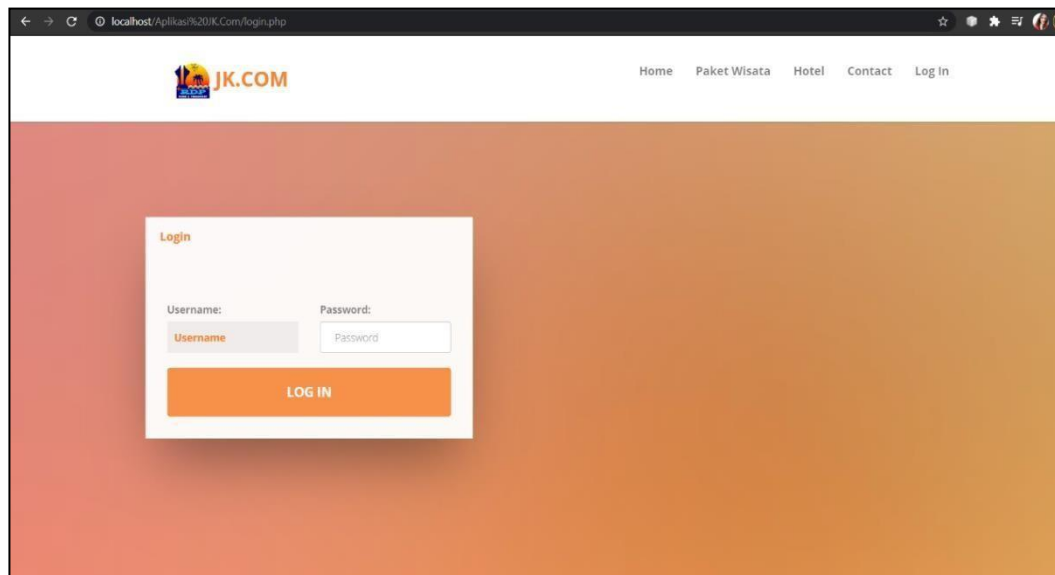
1. *Visual studio code* digunakan untuk membuat desain *website* JK.com dalam merancang dan mengembangkan *user interface*.
2. *Web browser* digunakan untuk melihat file desain yang telah dikerjakan.

4.8 Perancangan Desain Antarmuka

Dalam pembuatan sebuah *website* dibutuhkan suatu rancangan awal yang akan digunakan sebagai langkah awal untuk mendesai sebuah *website*, oleh karena itu yang dimaksud dengan rancangan dasar pembuatan *website* meliputi tata letak dan fungsi yang terdapat pada setiap halaman *website*.

Berikut ini merupakan desain perancangan *user interface* untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

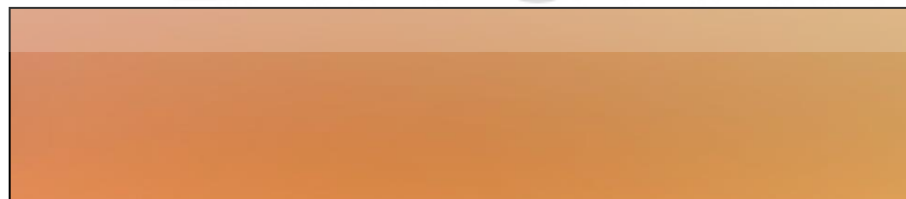
4.8.1 Tampilan Login



Gambar 1.6 Tampilan Login

Pada gambar 1.6 adalah tampilan menu login pada *website* JK.COM yang dirancang untuk UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Berikut ini beberapa penjelasan mengenai komponen yang terdapat di dalam *website*, sebagai berikut :

Warna



Gambar 1.7 Tampilan Warna

Pada gambar 1.7 merupakan warna gambar yang digunakan untuk menampilkan menu *login*. Warna *orange* memiliki kesam pemberani yang di penuh dengan ketenangan, selain itu warna *orange* juga memiliki kesan munculnya sifat energik yang terdapat dalam diri seseorang. Oleh karena itu, tujuan menggunakan warna *orange* adalah ingin memberikan kesan yang kuat dan penuh dengan ketenangan saat *user* menampilkan menu *login*.

Logo



Gambar 1.8 Logo UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport

Pada gambar 1.8 merupakan logo dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport sehingga logo ini dimasukkan untuk mencerminkan kesan dari website JK.COM yang berpatokan kepada seluruh informasi yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.



Button Login Pada Tampilan Login



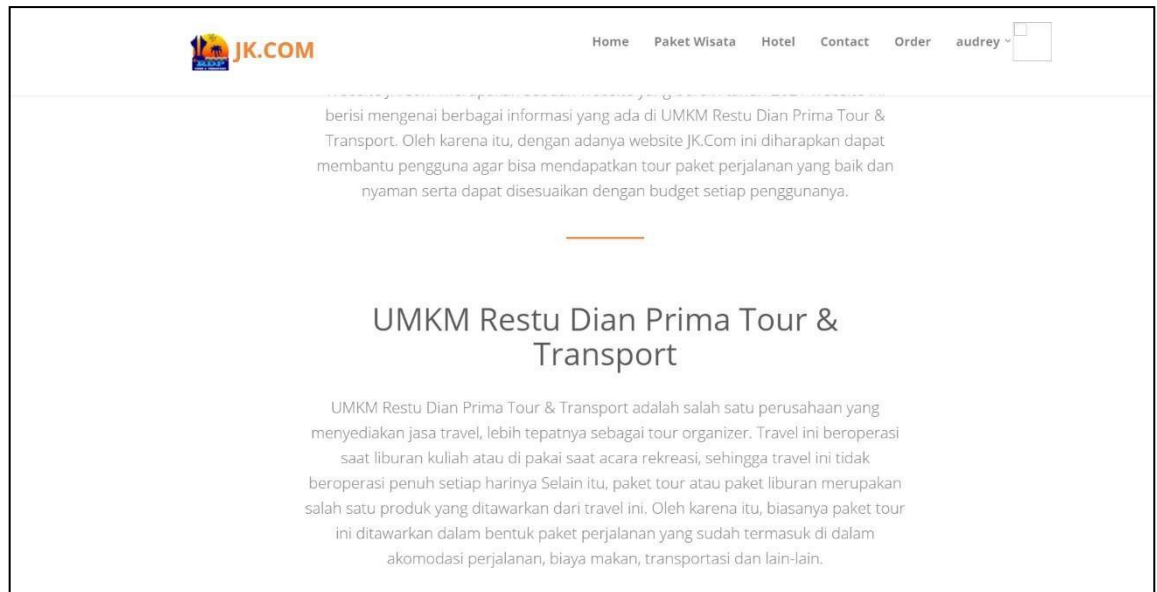
Gambar 1.9 Button Pada Tampilan Login

Pada gambar 1.9 merupakan *button login* yang terdapat pada tampilan *login* sehingga saat pengguna klik *button* tersebut maka akan masuk ke halaman *home* dari website JK.COM. Warna *orange* memiliki kesan pemberani yang dipenuhi dengan ketenangan, selain itu warna *orange* juga memiliki kesan munculnya sifat energik yang terdapat dalam diri seseorang. Oleh karena itu, tujuan menggunakan warna *orange* adalah ingin memberikan kesan yang kuat dan penuh dengan ketenangan saat *user* menampilkan menu *login*.

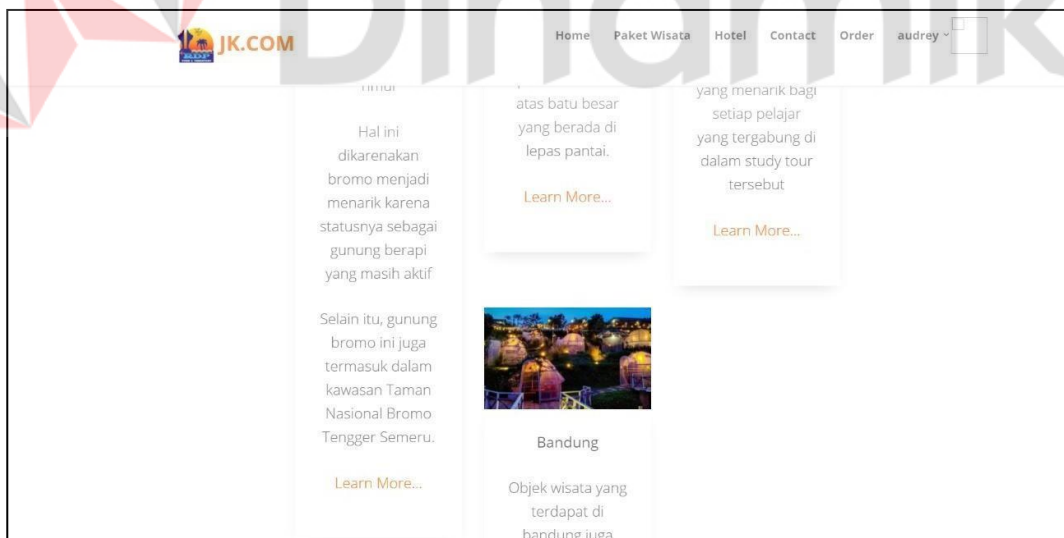
Tampilan Home



Gambar 1.11 Tampilan Home



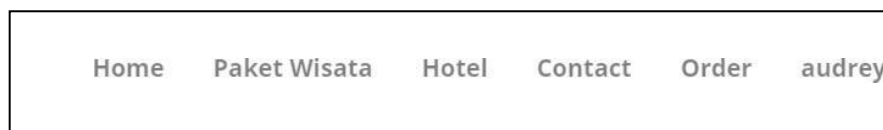
Gambar 1.12 Tampilan Home



Gambar 1.13 Tampilan Home

Pada gambar 1.10 hingga 1.13 merupakan tampilan desain antarmuka dari tampilan *home* sehingga dengan adanya tampilan ini akan menjelaskan kepada customer mengenai *profile* dari *website* JK.COM, *profile* UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport dan paket *tour* perjalanan.

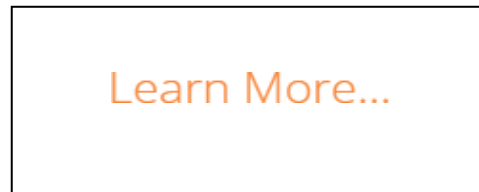
Navbar



Gambar 1.14 Tampilan Navbar

Pada gambar 1.14 merupakan *navbar* yang terdapat pada *website* JK.COM. *Navigation bar* atau yang biasa disebut dengan *navbar* merupakan komponen pada *website* yang biasanya terletak pada bagian atas *website*. Oleh karena itu, pada *navbar* berisi menu atau *link* yang biasanya dikunjungi dalam sebuah *website*. Pada *website* JK.COM ini memiliki *navbar* dengan tampilan warna putih dan terkesan dapat menyatu dengan halaman *home*, hal ini bertujuan untuk menampilkan kesan modern dan minimalis dari halaman *home*. Selain itu, pada *navbar* ini berisi tentang *home*, paket wisata, hotel, *contact*, *order* dan *login user*.

Link



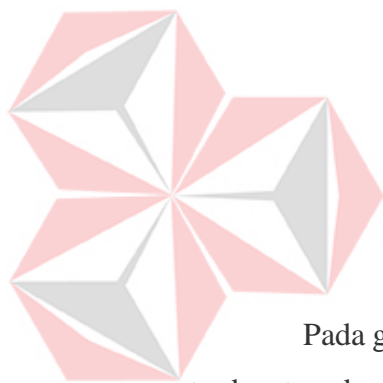
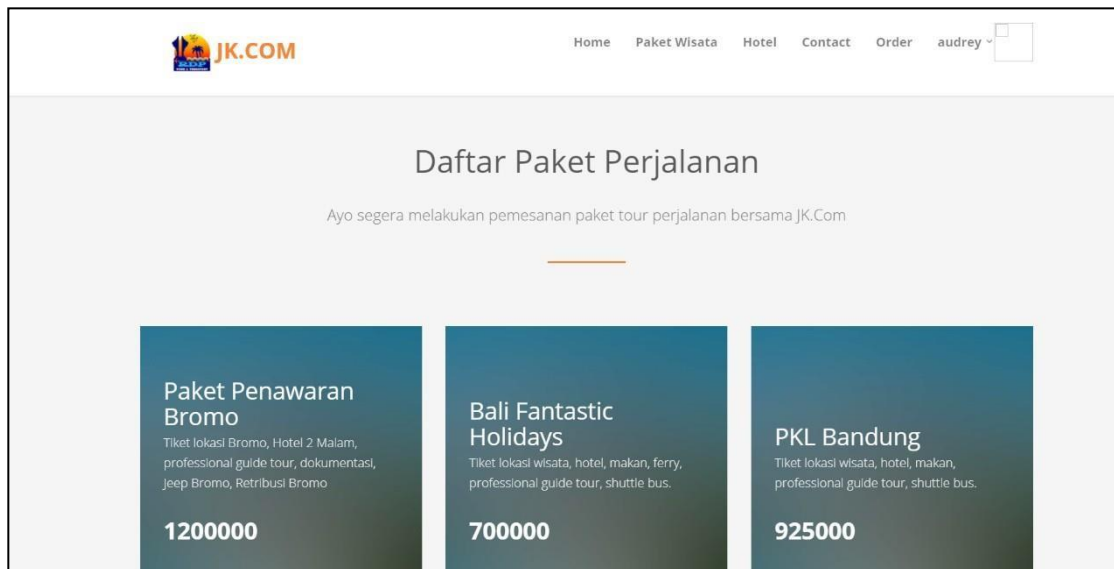
Gambar 1.15 Link Pada Tampilan Home

Pada gambar 1.15 merupakan *link* yang terdapat pada setiap gambar dalam paket tour perjalanan sehingga *link* ini digunakan agar dapat menghubungkan halaman *home* dengan halaman lain agar dapat menampilkan data. Oleh karena itu, saat pengguna klik pada *link learn more* maka akan diarahkan ke isi dari gambar tersebut.

4.8.2 Tampilan Paket Wisata



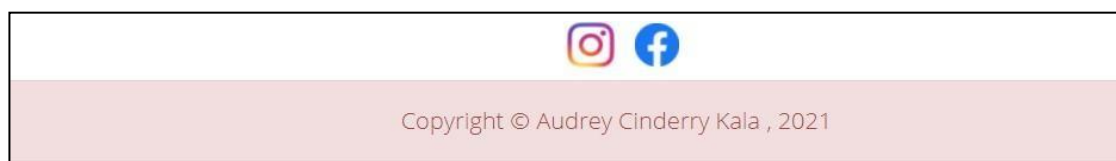
Gambar 1.16 Tampilan Paket Wisata



Gambar 1.17 Tampilan Paket Wisata

Pada gambar 1.16 hingga 1.17 merupakan tampilan dari paket wisata yang terdapat pada *website* JK.COM sehingga dengan adanya tampilan ini pengguna akan melihat paket wisata yang ada dan akan melakukan pemesanan sesuai dengan paket wisata yang diinginkan oleh pengguna.

Social Media

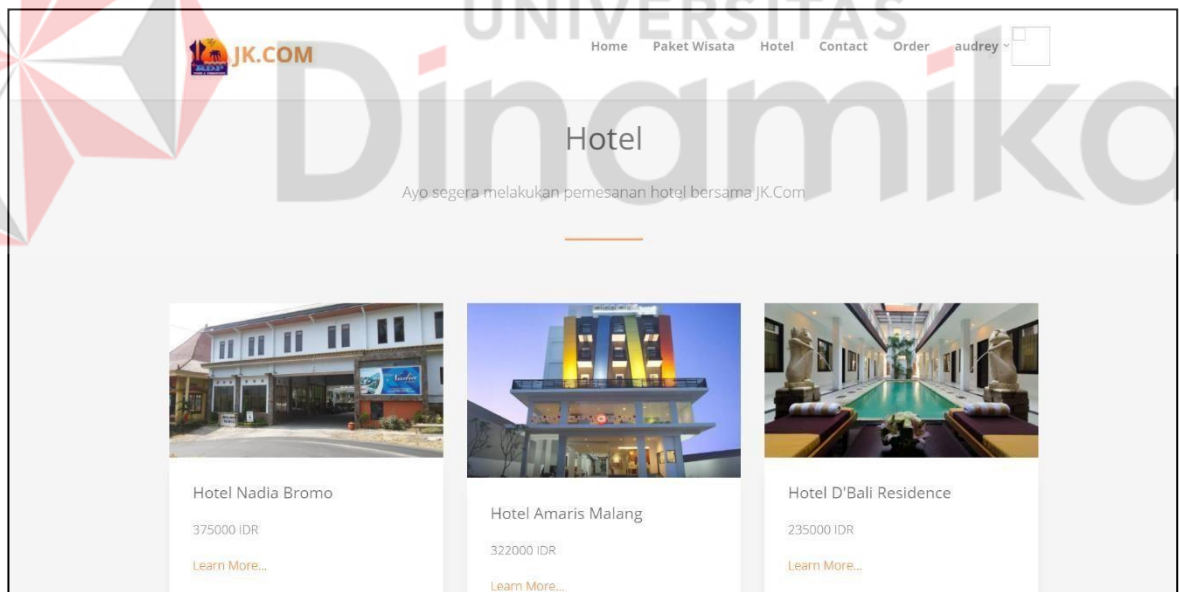


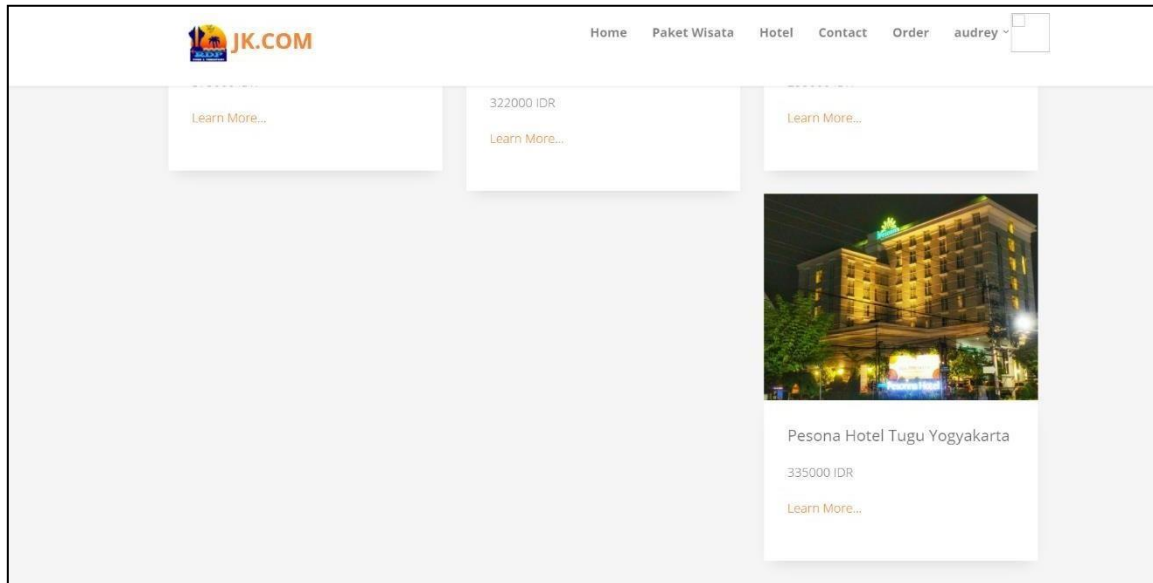
Pada gambar 1.18 merupakan tampilan dari paket wisata, bagian ini merupakan tampilan *social media* yaitu *Instagram* dan *facebook* dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Sehingga, saat pengguna klik logo tersebut akan diarahkan ke *social media* dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

4.8.3 Tampilan Hotel



Gambar 1.19 Tampilan Hotel

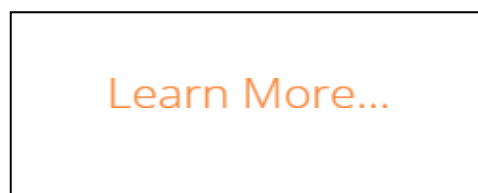




Gambar 1.21 Tampilan Hotel

Pada gambar 1.19 hingga 1.21 merupakan tampilan dari *menu* hotel sehingga pada tampilan ini akan menyajikan informasi hotel apa saja yang ada sesuai dengan list yang terdapat pada paket *tour* di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

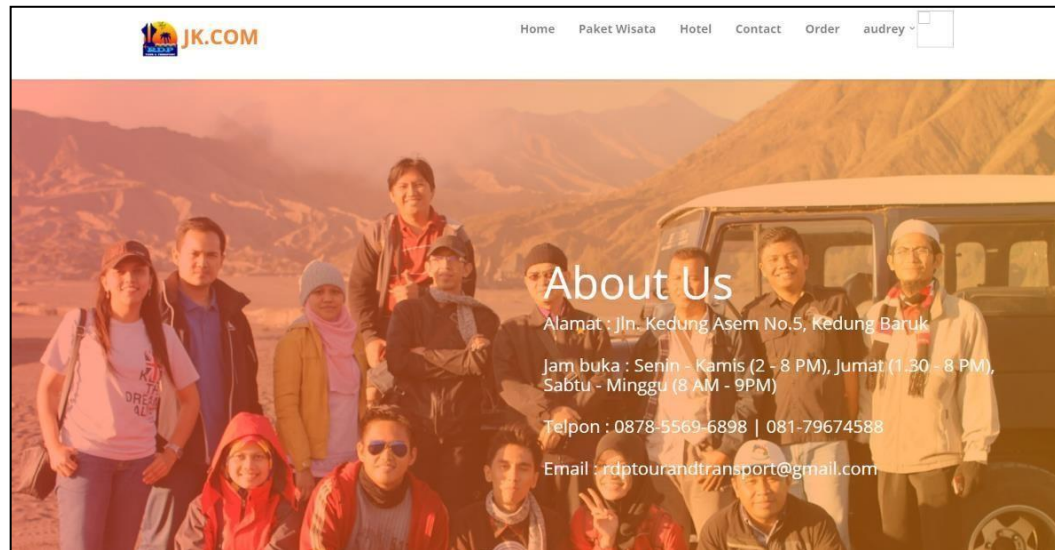
Link



Gambar 1.22 Link Pada Tampilan Hotel

Pada gambar 1.22 merupakan *link* yang terdapat pada setiap gambar dalam tampilan hotel sehingga *link* ini digunakan agar dapat menghubungkan halaman hotel dengan halaman lain agar dapat menampilkan data dari hotel tersebut. Oleh karena itu, saat pengguna klik pada *link learn more* maka akan diarahkan ke deskripsi dari hotel tersebut.

4.8.4 Tampilan Contact



Gambar 1.23 Tampilan Contact

Pada gambar 1.23 merupakan halaman dari tampilan *contact* yang terdapat pada website JK.COM sehingga pada halaman ini berisi informasi *contact* dari UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

4.8.5 Tampilan Order



Gambar 1.24 Tampilan Order

Gambar 1.25 Tampilan Order

Pada gambar 1.24 hingga 1.25 merupakan halaman dari tampilan *order* yang terdapat pada *website* JK.COM sehingga pada halaman ini pengguna bisa melakukan pemesanan terkait dengan paket *tour* yang akan di pesan.

Button Lanjut Pada Tampilan Order



Gambar 1.26 Tampilan Button Pada Tampilan Order

Pada gambar 1.26 merupakan *button* yang terdapat pada tampilan *order* sehingga saat user klik pada tersebut maka data yang telah di isi akan masuk ke dalam *database admin website* JK.COM.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis pasar dan perancangan *user interface* berbasis *website* pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport. Maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Berdasarkan analisis pasar maka didapatkan hasil bawa UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport memiliki konten pada *website* yang sangat menarik. Hal ini dilakukan agar dalam penggunaannya *customer* dapat tersugesti untuk melakukan transaksi terkait dengan jasa yang ditawarkan oleh UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.
2. Desain *user interface* yang dirancang dapat membantu proses pemasaran produk *travel* pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport, selain itu juga telah disesuaikan dengan setiap kebutuhan yang terdapat pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

5.2 Saran

Saran yang bisa diberikan dalam pengembangan *website* JK.COM ini, adalah sebagai berikut:

1. Perlu adanya peningkatan yang lebih baik lagi terkait dengan pengelolaan informasi yang terdapat di UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.
2. Diharapkan agar pada penelitian selanjutnya bisa lebih memperhatikan ruang lingkup dari penelitian yang dilakukan pada UMKM Restu Dian Prima Tour & Transport.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggitama, D. R.-z. (2018). *Desainer Evaluasi dan perancangan user interface untuk meningkatkan user experience menggunakan metode human centered design dan heuristic evaluation pada aplikasi EzPay*. Jurnal pengembangan teknologi informasi dan ilmu komputer, 6152-6159.
- Darmawan, D. F. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Rosda.
- Griffin, B., & B. (2014). *Interface : Girton College University Of Cambridge*. Cambridge.
- Harry DhikaLukman, A. F. (2016). *Perancangan Sistem Informasi Jasa Pengiriman Barang Berbasis Web*. Jakarta: Indraprasta PGRI.
- Ni Gusti Ayu Putu Hari Saptarini, R. A. (2018). *Aplikasi Pembelajaran Bahasa Pemrograman Berbasis Web*. Bali: Ayu Harry.
- Pressman, R. (2010). *Software Engineering : a practitioner's approach*. New York: McGraw-Hill.
- Rudianto, A. (2011). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Shneiderman, B. (2005). *Designing The User Interface Strategic For Effective Human Computer Interaction*. Canada : Addison Wesley.
- Suyanto, A. (2009). *Step by step web design : Theory and Practices*. Yogyakarta: Andi.