



PEMBUATAN WEBSITE SUNVERA SEBAGAI MEDIA PROMOSI KOTA PONTIANAK

Wandi Sujatmiko ^{1,*}, Herry Adriansyah ², Tia Arianti ³, Hariansyah ⁴
^{1,2,3,4} Teknologi Informasi, Kebidanan, Politeknik Aisyiyah Pontianak
^{1,2,3,4} Jl. Ampera No 9 Pontianak, Kalimantan Barat 78121
*Corresponding Author: wandi.sujatmiko@polita.ac.id

Abstract— The increase in the number of maternal deaths is an indicator to see women's health, and becomes a major component in development, as well as quality of life. Research Objectives: To find out the making of a video tutorial for developing an animation learning animation of catheter condoms to prevent bleeding in improving the emergency skills of midwifery students. by using catheter condom interactive media, it can improve the skills of midwifery students, and attract attention, so as to foster motivation to learn. Conclusion This study only discusses from design to product development, namely making learning media applications so that it can facilitate practicum for midwifery students. using the Research and Development method, so that the result is in the form of application development, namely the creation of new products. The manufacture of this new product uses Adobe Flash CS6 software which is used to make this application easier to use. In this study, there are still many shortcomings, for that a testing phase will be carried out in further research

Keywords— Learning Media, Adobe Flash Professional CS6, Midwifery.

Intisari— Peningkatan jumlah Kematian Ibu merupakan suatu pertumbuhan untuk melihat kesehatan perempuan, dan menjadi bagian utama dalam membangun, maupun meningkatkan kualitas hidup. **Tujuan** Penelitian : Untuk mengetahui Pembuatan video tutorial pengembangan animasi pebelajaran kondom kateter untuk mencegah perdarahan dalam meningkatkan keterampilan gawat darurat mahasiswa kebidanan. **Hasil** penelitian : diharapkan dengan menggunakan media interaktif kondom kateter ini, dapat meningkatkan keterampilan mahasiswa kebidanan, dan menarik perhatian, sehingga menumbuhkan motivasi untuk belajar. **Kesimpulan** Pada Penelitian ini hanya membahas dari desain perancangan sampai pengembangan Produk yaitu pembuatan aplikasi media pembelajaran sehingga dapat mempermudah praktikum bagi mahasiswa kebidanan. menggunakan metode Research dan Development, sehingga hasilnya berupa pengembangan aplikasi yaitu pembuatan produk baru. Pembuatan Produk baru, menggunakan Tools adobe flash cs6, sehingga aplikasi ini lebih mudah digunakan. Pada hasil penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu akan dilakukan perbaikan pada penelitian selanjutnya.

Kata kunci— Media Interaktif, Kondom Kateter, Adobe Flash Professional CS6, Kebidanan.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada saat sekarang ini Era Pandemi Covid-19 yang merupakan masalah besar, dan sampai saat ini belum dapat diselesaikan (Muhammad

Sayuti, Munawar Khalil, Hamid, 2020), Pandemi Covid-19 melanda dunia (Perencanaan et al., 2020), berbagai macam cara yang dilakukan oleh para pihak yang memgang kebijakan didunia untuk menekan angka supaya tidak mengalami peningkatan. Coronavirus menjadi bagian dari

keluarga besar (Nasution et al., 2021) berbagai macam virus, karena virus ini tidak hanya menyerang manusia tetapi juga hewan, dan virus ini juga banyak menyerang manusia. Indonesia adalah negara berkembang dan terpadat keempat di dunia (Putri, 2020), dengan adanya pandemi covid 19 sangat sudah menyebar keindonesia, maka indonesia kemungkinan akan merasa terasa sangat berat menghadapi pandemi ini, karena dengan keadaan yang terjadi sekarang ini, Indonesia sangat minimnya peralatan dan tenaga ahli yang menjadi garda terdepan dalam menghadapi virus tersebut.

Perkembangan teknologi informasi (Pranata et al., 2015) sangat membantu terutama pada saat pandemi covid 19, karena dengan adanya teknologi informasi, maka segala sesuatu dapat dilakukan menggunakan fasilitas online yang ada, seperti bimbingan teknis tentang cara pengelolaan website dapat dilaksanakan secara daring atau online.

Kemudian penggunaan Teknologi Informasi bukan hanya menggunakan website saja, tetapi kita juga dapat mengkombinasikannya dengan memasukkan video yang sudah dimasukkan ke jaringan media sosial seperti youtube (Mujianto, 2019) dan kemudian dihubungkan ke dalam website. Dan setelah semua terhubung kita dapat mempublikasikannya ke alamat domain dan hosting yang ada di internet.

Berdasarkan Latar Belakang yang sudah dijelaskan diatas, bagaimana Membuat Website Promosi Sunvera.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah “Bagaimana Membuat Website Promosi Sunvera?”. Hipotesis pada penelitian ini adalah Bagaimana Membuat Website Promosi Sunvera. dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan Karyawan dalam mempromosikan produk-produk sunvera (H1)

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :
Tujuan umum yaitu : Adapun tujuan umum yang dapat dijelaskan dari penelitian ini yaitu Mengetahui pembuatan Website Promosi Sunvera.

II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Toko Online

1. Pengertian Toko Online

Toko Online adalah melakukan atau melaksanakan promosi dari menawarkan barang yang tersedia ke konsumen sampai menjual barang sesuai dengan yang diinginkan oleh konsumen, sehingga konsumen cocok dengan barang tersebut dan membelinya secara online, dengan sistem pembayaran menggunakan internet banking (Susilo, 2018).

2. Pengertian Website

Website adalah bagian dari penggunaan teknologi internet. Dimana semua data yang ada diwebsite tersebut disimpan di alamat internet. Sehingga ketika user atau pengguna akan mengakses, harus mengetahui alamat url dari web tersebut (Andriyan et al., 2020).

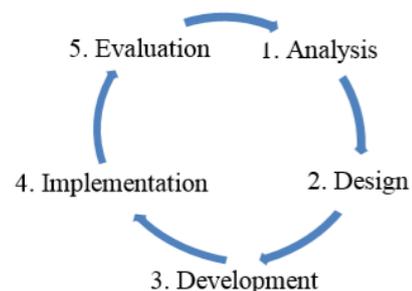
B. Hipotesa atau hipotesis

Secara umum hipotesis atau hipotesa adalah dugaan (anggapan) untuk menyelesaikan masalah, sesuai dengan teori-teori yang sesuai dengan permasalahan yang ada, atau masalah yang akan diselesaikan (Harini, 2015).

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Bagan Desain Penelitian



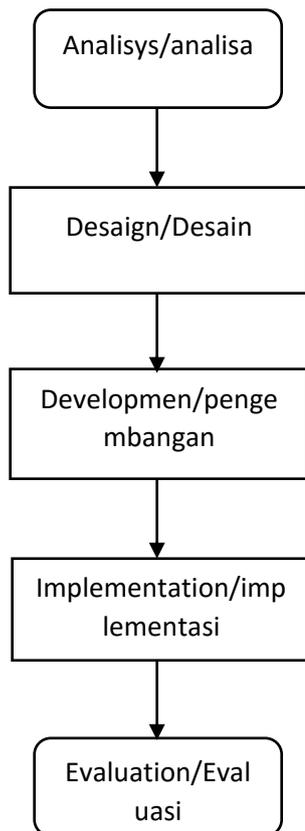
Gambar 1. Prosedur Pengembangan Website Promosi

Prosedur pengembangan tersebut mempunyai 5 tahap sebagai berikut : (1) analisis terdiri dari studi lapangan & analisis kebutuhan pada proses pembelajaran kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan; (2) desain produk terdiri dari: menentukan spesifikasi media, membuat

flowchart, menentukan strategi pembelajaran, menentukan software yang akan digunakan; (3) pengembangan produk; (4) implementasi; dan (5) evaluasi. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian Kuantitatif.

B. Rancangan Penelitian

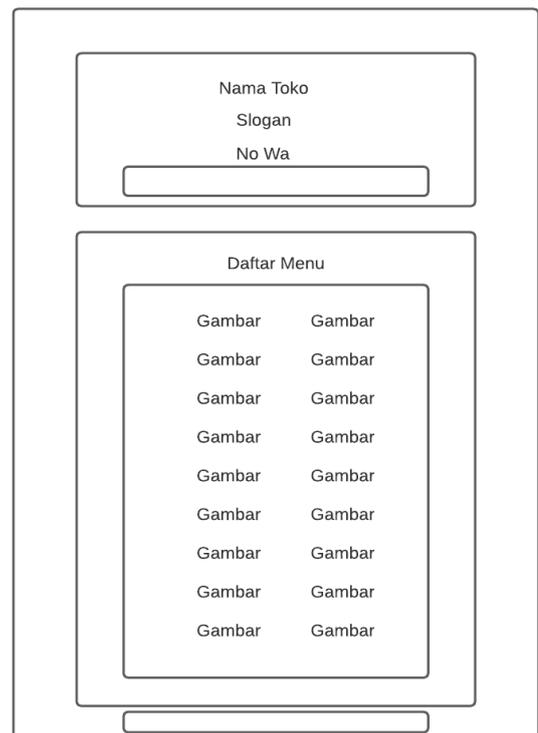
Pada tahap ini dilakukan pembuatan flowchart alur sistem untuk mengembangkan Website Promosi Sunvera.. Adapun gambar alur flowchart sistem adalah sebagai berikut :



Gambar 2. Rancangan Penelitian

Prosedur pengembangan tersebut mempunyai 5 tahap sebagai berikut: (1) analisis terdiri dari studi lapangan & analisis kebutuhan pada Pembuatan Website Promosi Sunvera.; (2) desain produk terdiri dari: menentukan spesifikasi alat, membuat alur flowchar Pembuatan Website Promosi Sunvera yang akan dibuat, menentukan software yang akan digunakan; (3) pengembangan produk; (4) implementasi; dan (5) evaluasi.

C. Desain Website Promosi Sunvera.



Gambar 3. Contoh Tampilan dari aplikasi yang akan dibuat

Kualitatif (*Mix Method Research*) dengan desain penelitian *Sequential Explanatory*. Desain penelitian kuantitatif yang digunakan adalah metode survei analitik dengan pendekatan *Cross Sectional*. Desain penelitian kualitatif yang digunakan adalah *Phenomenological Research*.

D. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Tempat

Penelitian dilakukan di Program Studi Teknologi Informasi Politeknik ‘Aisyiyah Pontianak, JL. Ampera No. 9 Pontianak

2. Waktu

Penelitian ini dibagi menjadi dua masa kerja antara lain :

- Pembuatan dan Pengembangan Website Promosi Sunvera.

Proses pembuatan dan pengembangan Website Promosi Sunvera. ini diperkirakan membutuhkan waktu 6 bulan, dari penyusunan konten, sampai pembuatan.

Website Promosi Sunvera pada umumnya dapat diakses menggunakan Hp Android.

Pembuatan Website Promosi Sunvera pada umumnya digunakan oleh karyawan sunvera, dan dapat melatih kemampuan karyawan dalam menggunakan website. Adapun keuntungan Bagi mahasiswi Teknologi Informasi yaitu dapat menerapkan mata kuliah Pemrograman Web, yang mahasiswi dapatkan ketika kuliah di program Diploma III Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak pada semester 3.

E. Populasi Dan Sampel

Dalam metodologi penelitian populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswi diploma III Program Studi Teknologi Informasi yang sedang menempuh pendidikan semester 3 yang berjumlah 10 orang. Sampel dalam penelitian menggunakan total sampling yaitu sejumlah 10 orang

F. Prosedur Penelitian

Peneliti mengumpulkan data responden pada pelaksanaan praktikum mahasiswa/i Program Studi Teknologi Informasi Politeknik Aisyiyah Pontianak. Responden yang sesuai dengan kriteria inklusi dan eksklusi penelitian diberikan penjelasan mengenai jalannya penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hingga hak responden untuk mundur jika tidak berkenan untuk dilakukan penelitian. Selanjutnya, peneliti melakukan evaluasi terhadap mahasiswa/i yang telah menggunakan Website Promosi Sunvera. evaluasi yang dilakukan meliputi : melihat cara mahasiswa/i menggunakan, kendala-kendala yang dialami Ketika aplikasi digunakan, kelebihan dan kelemahan Aplikasi. analisis dilakukan dengan melihat hasil survei berdasarkan data responden yang diberikan melalui kuisisioner google form.

Hasil olah data pada penelitian kuantitatif digunakan untuk menentukan informan penelitian kualitatif yang sesuai dengan kriteria penelitian.

1. Analisis Data Pengumpulan Data

Pada penelitian kuantitatif peneliti menggunakan Google Form, untuk mengetahui

perkembangan mahasiswa/i, mahasiswa diberikan kuisisioner untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan Aplikasi, Kuisisioner penelitian kuantitatif untuk mengukur pengetahuan, sikap dan perilaku mahasiswa/i dalam memanfaatkan Pembuatan Website Promosi Sunvera..

Pada penelitian kualitatif, peneliti sebagai *human instrument*, Pedoman Wawancara, *Log-Book* untuk mencatat aktifitas dalam jalannya penelitian yang digunakan oleh peneliti.

2. Etika Penelitian

Penelitian dilakukan setelah mendapat surat keterangan lolos kaji etik yang menandakan bahwa penelitian ini layak untuk dilaksanakan. Surat keterangan lolos kaji etik akan dikeluarkan oleh bagian Etika Politeknik Aisyiyah Pontianak

IV. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk membantu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan mahasiswa dan karyawan CV Sunvera dalam menggunakan Website Promosi Sunvera. Website Promosi Sunvera dapat diakses dengan menggunakan Hp android perlu memperhitungkan (1) pembahasan tentang petunjuk operasional yang terdapat di dalam Aplikasi ini, (2) berlatih secara mandiri mengoperasikan Aplikasi ini Saat Praktik Berlangsung, dan (3) diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memilih model yang cocok untuk pembelajaran. terutama yang berhubungan dengan Praktik menggunakan Aplikasi Android.

Hasil dari setiap tahap pengembangan sebagai berikut:

A. Analisis (Analisis)

Pada tahap ini, analisis dilaksanakan dengan cara observasi dan wawancara. observasi dilaksanakan ketika mahasiswa kelas mengikuti kegiatan pembelajaran. Sedangkan wawancara dilaksanakan pada saat dosen sedang mengajar mata kuliah Pemrograman Web. Selanjutnya materi pembelajaran yang digunakan adalah Materi yang berkaitan dengan Pembuatan Web.

B. Design (Desain)

Pada Tahap ini dilakukan Desain aplikasi yang akan dibuat meliputi pengumpulan isi materi, pembuatan desain tampilan, pembuatan story board, dan pembuatan aplikasi. Pada tahap ini, Materi yang terkumpul selanjutnya dimasukkan ke dalam Website Promosi Sunvera. Pembuatan desain tampilan meliputi pemilihan background dan backsound, pemilihan jenis backsound, ukuran huruf, jenis huruf dan warna huruf yang digunakan, serta tata letak tulisan. Adapun rincian pembuatan desain tampilan tersaji dalam Tabel 1.

Tabel 1. Rincian Pembuatan Desain Tampilan

No.	Aspek Desain Tampilan	Spesifikasi
1	Warna Background	(putih)
2	Jenis huruf	Arial
3	Ukuran huruf	80 pt
4	Warna huruf	#000000 (hitam)
5	Tata letak tulisan	Center

Selanjutnya yaitu pembuatan story board yang disesuaikan dengan desain tampilan yang telah dibuat. Storyboard untuk pengembangan Website Promosi Sunvera. ini tersaji dalam Lampiran 4.

C. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini dilakukan pembuatan/pengembangan Website Promosi Sunvera. hasil pengembangan Website Promosi Sunvera. Tampilan halaman utama tersaji dalam.

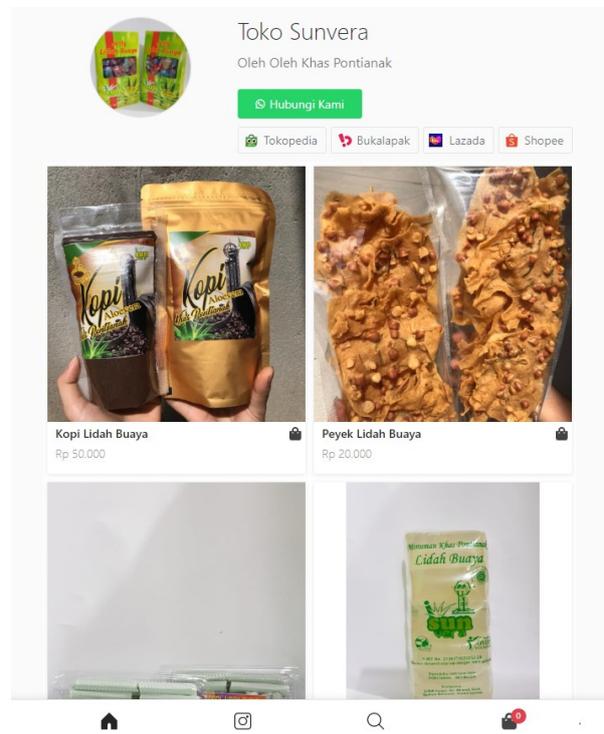
D. Implementation (Implementasi)

Pembuatan Website Promosi Sunvera yang dinyatakan layak oleh para ahli selanjutnya akan diimplementasikan/diuji cobakan kepada mahasiswa/i. Implementasi/uji coba ini dilakukan oleh 10 mahasiswa yang terdiri dari beberapa tahap yaitu: (1) tahap pertama dengan 3 mahasiswa yang disebut uji coba individu; (2) tahap kedua dengan 6 orang mahasiswa yang disebut uji coba laboratorium; (3) tahap ketiga dengan 4 orang tidak mengisi.

E. Evaluasi

Produk dinyatakan layak oleh para ahli kemudian diimplementasikan dan dinilai oleh mahasiswa dalam bentuk ujicoba. Uji coba produk Website Promosi Sunvera. pada setiap

tahap akan dinilai oleh mahasiswa dan direvisi berdasarkan kekurangan yang ada dalam Pembuatan Website Promosi Sunvera tersebut.



Gambar 4. Tampilan Menu Utama Website Sunvera.

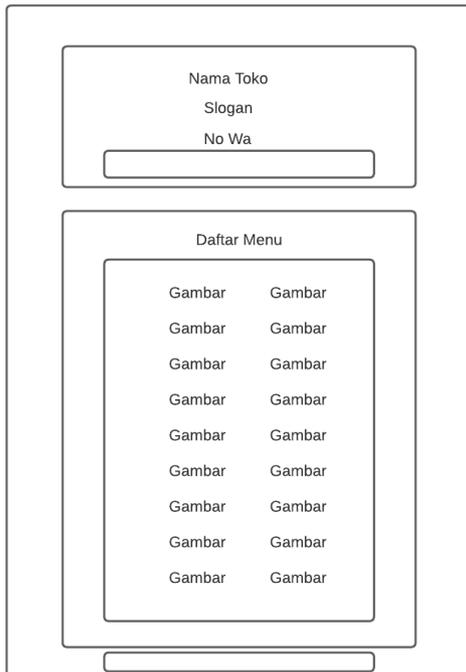
Saran dan kritik dari mahasiswa yang diberikan pada setiap uji coba juga akan direvisi untuk menyempurnakan Website Promosi Sunvera. Uji coba tersebut terdiri dari: (1) uji coba individu dilakukan oleh 3 orang mahasiswa dan mereka memberikan penilaian dan kemudian hasil dari penilaian pada tahap pertama akan dianalisa sebagai bahan revisi; (2) setelah direvisi dilakukan uji coba laboratorium yang dilakukan oleh 6 orang mahasiswa. Hasil penilaian dari uji coba Laboratorium akan direvisi akhir dan di jadikan sebagai produk akhir.

F. Validation and Test (Validasi dan Uji Coba)

Validasi dan Uji coba Website Promosi Sunvera. yang dihasilkan pada tahap development selanjutnya divalidasi oleh dosen sebagai seorang ahli dalam bidang media dan ahli dalam bidang materi. Selama tahap validasi, Website Promosi Sunvera masih dapat diperbaiki sebelum diujicobakan.

1. Validasi Media oleh Ahli Materi

Ahli materi dalam proses validasi Website Promosi Sunvera. yaitu Bapak Wandu Sujatmiko, S.Kom., M.Cs selaku dosen pengajar di Program Studi D3 Teknologi Informasi, Politeknik 'Aisyiyah Pontianak. dilakukan pada hari Senin tanggal 25 April 2022, Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli materi, perbaikan terhadap *Website* Promosi Sunvera. tersaji dalam Gambar 5.



Gambar 5. Desain Tampilan Awal

2. Validasi *Website* Promosi Sunvera.

Ahli Aplikasi dalam proses validasi Website Promosi Sunvera yaitu oleh Bapak Wandu Sujatmiko, S.Kom., M.Cs. Beliau adalah dosen di Program Studi Teknologi Informasi, Politeknik 'Aisyiyah Pontianak. Validasi dilakukan pada hari Rabu tanggal 27 April 2022.

G. *Data Kelayakan Website Promosi Sunvera.*

Pada Mata Kuliah Pemrograman Web, diperoleh dari pengisian angket kelayakan oleh ahli media, ahli materi. Untuk dapat mengetahui tingkat kelayakan media, diperlukan kriteria kelayakan berdasarkan jumlah item pada angket.

H. *Kajian Penelitian*

Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa Website Promosi

Sunvera. pada mata kuliah Pemrograman Web. Produk Pembuatan Website Promosi Sunvera. ini diperuntukkan bagi mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi Politeknik 'Aisyiyah Pontianak. Produk hasil penelitian ini adalah sebuah Pembuatan Website Promosi Sunvera yang dapat diakses menggunakan hp android, yang dapat dikontrol oleh pengguna. Konten-konten yang terdapat pada Website Promosi Sunvera. ini meliputi tampilan utama, menu, sub menu yang berisi materi yang telah ada sejak awal perencanaan. Tampilan utama berisi penjelasan materi Website Promosi Sunvera, Sub Menu berisi penjelasan mengenai isi dari menu yang pada bagian awal. Desain tampilan untuk Website Promosi Sunvera yaitu menggunakan background berwarna dasar putih. Warna huruf yaitu hitam dan tata letak tulisan adalah bervariasi. Website Promosi Sunvera ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari Website Promosi Sunvera. ini yaitu (1) dari segi pengemasan dan tampilan lebih menarik daripada media Power Point yang digunakan dosen; (2) Website Promosi Sunvera interaktif dapat menciptakan hubungan timbal balik untuk peserta didik karena ini merupakan Website Promosi Sunvera yang memerlukan perlakuan dari peserta didik agar materi yang terkandung dalam media dapat tersampaikan; Kekurangan dari media pembelajaran ini yaitu (1) animasi atau visualisasi masih terbatas pada sebagian pokok bahasan; (2) kelengkapan tombol pengoperasian masih kurang seperti tombol untuk merubah ukuran layar dan tombol pengatur suara;

I. *Pembahasan Hasil Penelitian*

Pembahasan Proses Pengembangan Website Promosi Sunvera pada Mata kuliah Pemrograman Web untuk mahasiswa Program Studi Teknologi Informasi mengikuti prosedur pengembangan meliputi tahapan analisis, planning, design, development, dan validation and test.

Pada tahap analisis dilakukan observasi di lakukan di toko sunvera, sedangkan proses pembelajaran di laboratorium terhadap mahasiswa praktik pada mata kuliah menggunakan website yang sudah dibuat.

Tahap planning yaitu tahap merencanakan pengembangan dan pembuatan website sunvera.

Tahap selanjutnya adalah tahap design, meliputi : pembuatan story board, pembuatan desain tampilan, pengumpulan isi materi, dan uji coba aplikasi setelah selesai dibuat.

Tahap development dilakukan pembuatan media berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Semua isi materi disusun menjadi satu dengan tampilan yang dibuat menggunakan fitur-fitur dari software Wordpress.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada tahap analysis dilakukan observasi di lakukan di toko sunvera, sedangkan proses pembelajaran di laboratorium terhadap mahasiswa praktik pada mata kuliah menggunakan website yang sudah dibuat.
2. Tahap planning yaitu tahap merencanakan pengembangan dan pembuatan website sunvera.
3. Tahap selanjutnya adalah tahap design, meliputi : pembuatan story board, pembuatan desain tampilan, pengumpulan isi materi, dan uji coba aplikasi setelah selesai dibuat.
4. Tahap development dilakukan pembuatan media berdasarkan perencanaan yang telah dibuat sebelumnya. Semua isi materi disusun menjadi satu dengan tampilan yang dibuat menggunakan fitur-fitur dari software Wordpress, dan pada penelitian ini, hanya sampai pada proses pembuatan atau development website saja.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi inovasi dalam membantu bagi karyawan CV SUNVERA dengan baik, dan dapat dimanfaatkan untuk media promosi produk-produk sunvera. Penggunaan website yang tepat merupakan indikator penting dari penggunaan website sebagai sarana promosi dalam menggunakan Teknologi Informasi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Politeknik Aisyiyah Pontianak yang telah membiayai penelitian ini melalui skema Penelitian Dosen Pemula Tahun Anggaran 2022

REFERENSI

- [1] S. Susiana, "Angka Kematian Ibu: Faktor Penyebab Dan Upaya Penanganannya," 2019.
- [2] E. L. Achadi, F. Kesehatan, and M. Universitas, "Kematian Maternal dan Neonatal di Indonesia," 2019.
- [3] W. A. Surasmi, "Pemanfaatan Multimedia untuk Mendukung Kualitas Pembelajaran," *Temu Ilmiah Nasional Guru (TING) VIII*, no. November, pp. 593-607-Halaman 597, 2016, [Online]. Available: wuwuh@ut.ac.id.
- [4] P. Alfabet, *Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. 2012.
- [5] B. A. B. Ii and A. P. K. Urin, "7 Perubahan Vital Sign ..., Ahmad Agus Bustomi, Fakultas Ilmu Kesehatan UMP, 2019," pp. 7-35, 2013.
- [6] Hariati, D. Elizadiani Suza, and R. Taringan, "Faktor Resiko Infeksi Saluran Kemih Akibat Penggunaan Kateter," *Jurnal Ilmiah STIKES Kendal*, vol. 9, no. 4, pp. 401-406, 2019.
- [7] E. widi Astuti, "Konsep Kebidanan Dan Etikolegal Dalam Praktik Kebidanan," *Modul Bahan Ajar Cetak Kebidana*, pp. 68-70, 2016.
- [8] S. Rezeki, "Pemanfaatan Adobe Flash CS6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi dan Fungsi Invers," *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 2, no. 4, pp. 856-864, 2018.
- [9] N. Nopriyanti and P. Sudira, "Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif kompetensi dasar pemasangan sistem penerangan dan wiring kelistrikan di SMK," *Jurnal Pendidikan Vokasi*, vol. 5, no. 2, 2015, doi: 10.21831/jpv.v5i2.6416.