

Analisis Pengaruh Implementasi Web Sebagai Media Promosi Terhadap Pertambahan Anggota Komunitas SKSP

Dias Ayu Budi Utami*¹, Sarmini², Melyana Fatmah Kartikasari³

^{1,2} STMIK AMIKOM Purwokerto; Jalan Letjen Pol Sumarto, Telp (0281) 623321

³Jurusan Sistem Informasi, STMIK AMIKOM Purwokerto, Purwokerto

*¹dias@amikompurwokerto.ac.id , ²sarmini@amikompurwokerto.ac.id,

³melyanafk@gmail.com

Abstrak

Perkembangan informasi semakin ketat mengikuti perkembangan zaman. Semakin cepat informasi maka kinerja suatu perusahaan dan instansi dinilai memiliki kinerja yang baik dimata client maupun masyarakat. Khususnya instansi pendidikan yaitu perguruan tinggi sudah semakin berkembang terutama pada sistem akademik. Perkembangan tersebut berdampak semakin cepatnya informasi dari pihak instansi kepada mahasiswa dan masyarakat luar khususnya wali murid. Misal dari bagian kemahasiswaan mengadakan acara dies natalis dengan membuat stand kemudian mengundang masyarakat sekitar dan wali murid. Informasi akan cepat tersebar jika menggunakan media online. Sistem informasi berbasis online yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan web. Selain, mempercepat informasi dari perguruan tinggi ke mahasiswa dan masyarakat manfaat lainnya adalah sebagai media promosi perguruan tinggi dengan membuat web profil perguruan tinggi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Melihat dari manfaat tersebut komunitas membuat media online yang digunakan untuk mempromosikan komunitasnya. Salah satu komunitas yang ada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Purwokerto adalah Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto. Untuk menambah jumlah anggota, komunitas memerlukan media promosi online. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa promosi melalui web dapat menambah jumlah anggota komunitas SKSP (Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto)

Kata kunci— komunitas, online, promosi

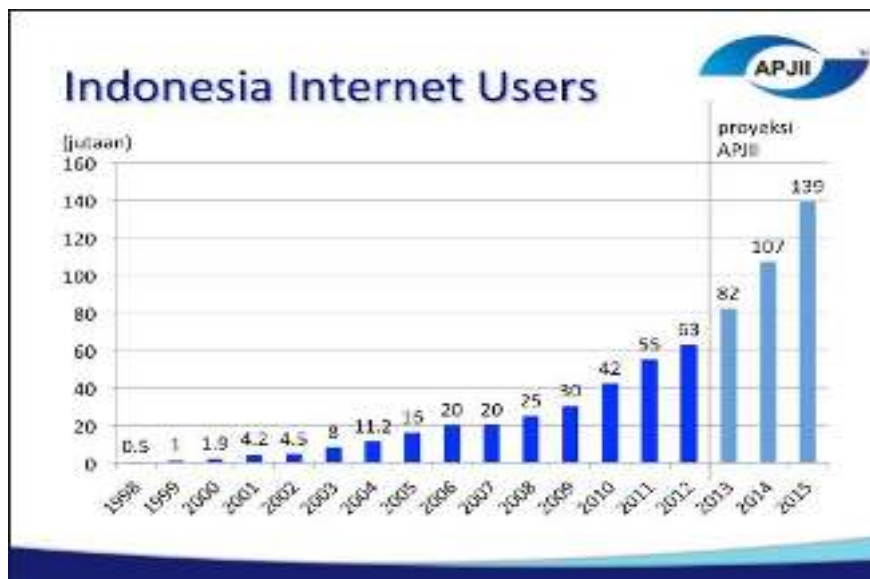
Abstract

The development of information increasingly strict follow the development of the era. The sooner the information the performance of a company and agencies considered to have a good performance in the eyes of the client and the community. Especially educational institutions ie colleges are increasingly growing especially in the academic system. These developments have an impact on the speed of information from the institution to the students and the outside community, especially the guardian of the students. For example from the student affair held a dies natalis event by making the booth and then invite the community around and guardian pupils. Information will quickly spread if using online media. Online-based information system used in this study is using the web. In addition, accelerate information from universities to students and other benefits society is as a medium of college promotion by creating a web profile college that can be accessed anytime and anywhere. Seeing from these benefits the community makes online media used to promote their communities. One community that is in college STMIK AMIKOM Purwokerto is School of Writing Letters Amikom Purwokerto. To increase the number of members, the community requires online promotional media. From the results of this study can be concluded that the promotion through the web can increase the number of members of the community SKSP (School of Writing Letters Amikom Purwokerto)

Keywords— community, online, promotion

1. PENDAHULUAN

Informasi saat ini merupakan kebutuhan yang sangat penting. Lembaga profit maupun non profit berlomba-lomba dalam mempercanggih teknologi informasi yang ada pada sistem. Semakin cepat informasi maka kinerja suatu perusahaan dan instansi dinilai memiliki kinerja yang baik dimata client maupun masyarakat. Hal ini terjadi karena gaya hidup masyarakat yang sudah menggunakan internet untuk berselancar di dunia maya dalam mencari informasi. Berikut adalah data statistic pertumbuhan jumlah pengguna internet di Indonesia menurut APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) yang dapat dilihat pada **Gambar 1**.



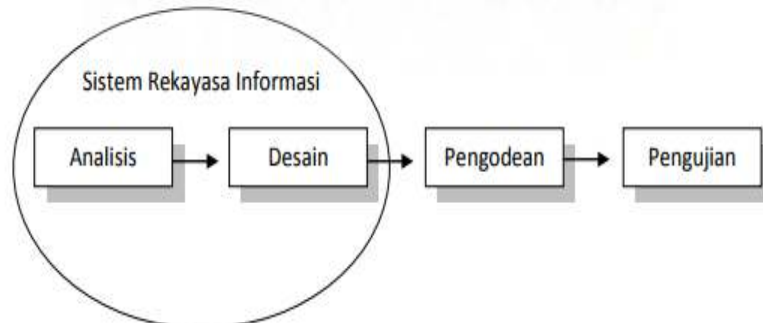
Gambar 1. Statistik pertumbuhan pengguna internet di Indonesia (Sumber :<http://www.apjii.or.id/v2/index.php/read/page/halaman-data/9/statistik.html>)

Khususnya instansi pendidikan yaitu perguruan tinggi sudah semakin berkembang terutama pada sistem akademik. Perkembangan tersebut berdampak semakin cepatnya informasi dari pihak instansi kepada mahasiswa dan masyarakat luar khususnya wali murid. Misal dari bagian kemahasiswaan akan mengadakan acara *dies natalis* dengan membuat stand kemudian mengundang masyarakat sekitar dan wali murid. Informasi akan cepat tersebar jika menggunakan media online. Sistem informasi berbasis online yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan web. Selain, mempercepat informasi dari perguruan tinggi ke mahasiswa dan masyarakat manfaat lainnya adalah sebagai media promosi perguruan tinggi dengan membuat web profil perguruan tinggi yang bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Melihat dari manfaat tersebut komunitas membuat media online yang digunakan untuk mempromosikan komunitasnya. Salah satu komunitas yang ada di perguruan tinggi STMIK AMIKOM Purwokerto adalah Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto. Untuk menambah jumlah anggota, komunitas memerlukan media promosi online.

Website yang sudah dibuat dibuka melalui smartphone. Dengan demikian semakin mempermudah akses bagi pecinta sastra yang ingin bergabung ke dalam komunitas grup SKSP. Selain dapat bergabung ke dalam komunitas, anggota dapat mengikuti kegiatan yang diselenggarakan oleh komunitas SKSP karena setiap kegiatan yang akan diselenggarakan, info tersebut diunggah di website.

2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall. Metode waterfall termasuk metode penelitian yang klasik biasa disebut juga dengan life cycle classic. Metode waterfall terdiri dari proses yang berurutan yaitu dimulai dari tahap analisis, desain, pengkodean dan terakhir adalah pengujian. Proses tersebut digambarkan dalam **Gambar 2**.



Gambar 2. Metode waterfall

Langkah – langkah penelitian dalam metode waterfall :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses analisis kebutuhan mengidentifikasi kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh perangkat lunak. Kebutuhan tersebut meliputi kebutuhan data, kebutuhan software, kebutuhan hardware dan kebutuhan brainware. Dalam pembuatan web SKSP ini, kebutuhan data yang dibutuhkan adalah data anggota, data admin, data kegiatan, data tentang sastra (artikel). Sedangkan software yang dibutuhkan untuk membuat website adalah XMPP, MySql dan notepad++. kebutuhan brainware yaitu user.

2. Desain

Proses desain merupakan hasil dari proses analisis yang mulai diterapkan untuk pembuatan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang sudah diketahui. Desain meliputi desain database dan desain interface website yang akan dibuat.

3. Pengkodean

Pengkodean yaitu kode program mulai dibuat berdasarkan desain interface yang sudah dibuat. Ide – ide yang ada didesain mulai dikonversi ke dalam program.

4. Pengujian

Pengujian dilakukan dengan pengujian beta untuk mengetahui apakah website yang sudah dibuat layak dan dapat diterima oleh user atau tidak.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan website

- a) Data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi yaitu data anggota komunitas, data kegiatan, dan data profil dari komunitas Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto.
- b) Kebutuhan software untuk membuat web SKSP (Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto) yaitu xmpp, MySql dan notepad++

2. Desain

Desain yang dibuat terdiri dari desain database dan desain interface website.

a. Desain Dtabase

Database yang dibuat terdiri dari beberapa tabel yaitu :

- 1) Tabel Admin

admin berfungsi untuk menampung data admin yang akan digunakan untuk proses login, dapat dilihat pada **Tabel 1**.

Tabel 1. Desain tabel admin

Nama Kolom	Tipe Data
username	varchar2 (10)
password	char (5)

2) Tabel Anggota

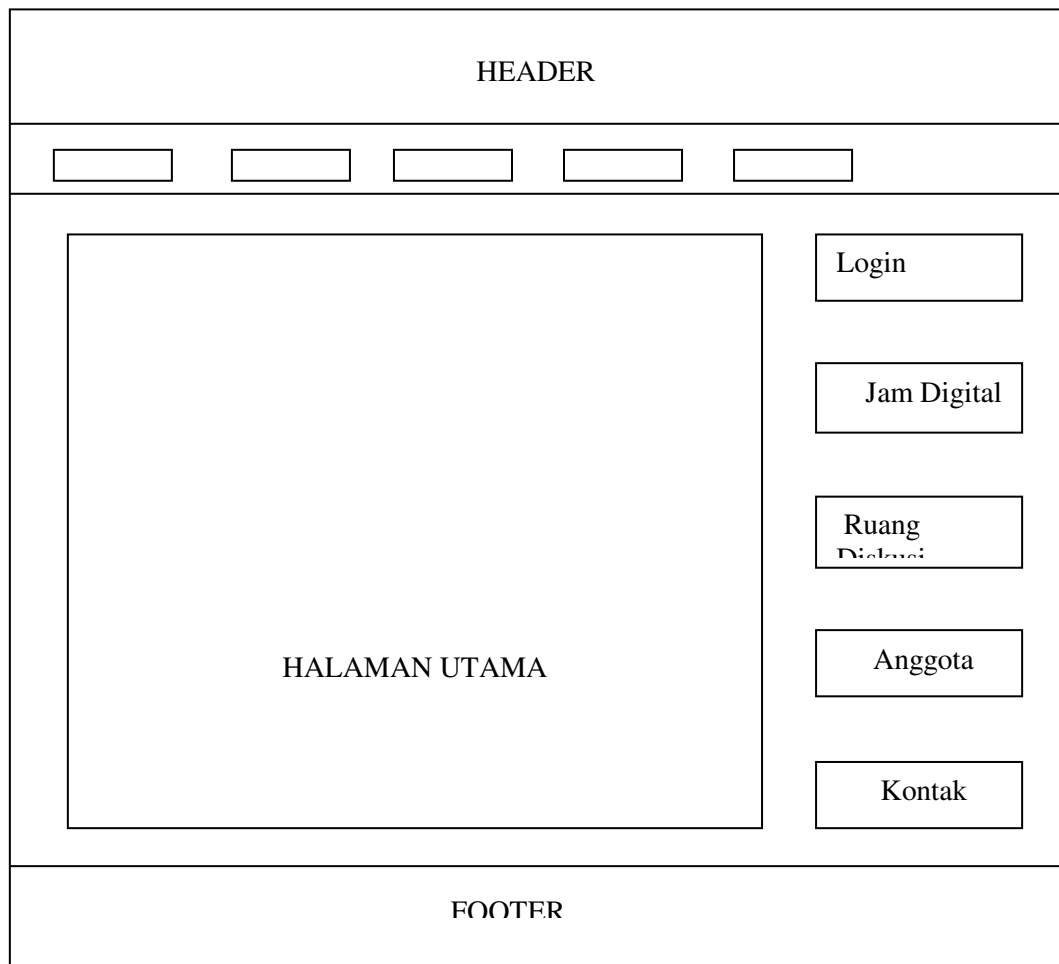
Tabel anggota dibuat untuk menampung data anggota, dapat dilihat pada **Tabel 2**.

Tabel 2. Tabel Anggota

Nama Kolom	Tipe Data
No	Char (5)
Nama	Varchar2 (30)
Jenis_Kelamin	Char (1)
Angkatan	Number (4)
Alamat	Varchar2 (50)
Telepon	Char (10)

b. Desain interface

Sebelum membuat halaman website, dibuat desain perancangan untuk memudahkan proses desain menggunakan HTML. Perancangan desain interface dapat dilihat pada **Gambar 3**.



Gambar 3. Perancangan Halaman Utama Website

3. Pengkodean

Bahasa pemrograman menggunakan PHP dan database menggunakan MySQL. Salah satu contoh pengkodean menggunakan PHP dibagian pembuatan koneksi, dapat dilihat pada **Gambar 4**.

```
<?php
    mysql_connect("localhost","root","");
    mysql_select_db("db sksp");
?>
```

Hasil dari pengkodean desain interface yang di konfersi menjadi HTML menghasilkan halaman utama website SKSP (Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom) dapat dilihat pada **Gambar 5**.



Gambar 5. Halaman Utama Website SKSP

4. Pengujian

Pengujian program dilakukan dengan menggunakan kuisisioner yang ditujukan kepada 50 orang responden. Berikut merupakan nama 10 orang yang diambil dari 50 orang responden sebagai sampel dapat dilihat pada **Tabel 3**.

Tabel 3. Tabel Daftar peserta quisioner

No	Nama Responden	Umur	Jenis Kelamin	Pendidikan	Alamat
1	2	3	4	5	6
1	Hijrah Gilang	21	Laki - Laki	S1	Jln.Batur, RT 25/RW 03 Kroya.
2	Roi Fitra	17	Laki - Laki	SMA	Jln.Kilimanjaro Rt 22/Rw 03 Kroya.
3	Bayu Ramadhan	23	Laki - Laki	D3	Jln.jambu Rt 04, Rw 02, Cilacap.
4	Apitasari	22	Perempuan	SMK	Jln.Ganggeng Timur, Rt 04, Rw 08, Maos Utara.
5	Riski mahendra	21	Perempuan	SMK	Jl.beo timur,Cilacap Selatan.
6	Marheno aditama	35	Laki - Laki	SMA	Jln.Proliman, Rt 03, Rw 09, Jeruklegi
7	Kaliman	28	Laki - Laki	SMA	Jln.Raya Tritih Lor, Rt 03, Rw 09, Cilacap.
8	Muhammad Jainatul	18	Laki - Laki	SMA	Jln.Thamrin no.24, Rt 02, Rw 01, Kroya
9	Yudi Putu	20	Laki - Laki	SMK	Jln.Krakatau, Rt 02, Rw 09, Jeruklegi, Cilacap.
10	Adi Pamungkas	22	Laki - Laki	SMK	Jln.perintis,Kroya, Cilacap.

a. Pengujian Beta

Pengujian beta merupakan teknik pengujian yang digunakan untuk mengetahui layak tidaknya sebuah aplikasi/perangkat lunak dinilai dari sisi user. Berikut merupakan hasil pendataan quisioner yang dapat dilihat pada **Tabel 4**.

Berdasarkan data hasil kuisisioner tersebut, dapat dicari prosentase masing-masing jawaban dengan menggunakan rumus : $Y = P/Q * 100\%$

Keterangan :

P = Banyaknya jawaban responden tiap soal.

Q = Jumlah responden

Y = Nilai persentase

Tabel 4. Rekapitulasi Quisioner

No	Pertanyaan	Penilaian			
		SS	S	KS	T
1	Tampilan interface website yang di buat mudah untuk digunakan (User Friendly).	21	26	3	0
2	Tampilan halaman website bagus dan menarik	16	24	4	6
3	Informasi yang diberikan menarik	12	31	7	0
4	Data yang diberikan bermanfaat	15	28	1	6

5	Menu - menu lainnya sangat berguna (karya komsas, lomba)	18	22	10	0
---	--	----	----	----	---

Keterangan :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

Jumlah responden 50 orang, dengan jumlah pertanyaan kepada responden sebanyak 5 pertanyaan.

Berikut ini adalah hasil persentase masing-masing jawaban yang sudah dihitung nilainya dengan menggunakan rumus skala likert. Kuisisioner ini diujikan kepada 50 orang.

Adapun pernyataan dari kuesioner pengujian beta adalah sebagai berikut :

- 1) Tampilan interface website yang di buat mudah untuk digunakan (User Friendly).
Perhitungan persentase untuk pernyataan nomer 1 dapat dilihat pada **Tabel 5**.

Tabel 5. Perhitungan persentase 1

Soal	no	Keterangan	responden	Persentase (%)
1	1.	Sangat Setuju	21	42
	2.	Setuju	26	52
	3.	Kurang Setuju	3	6
	4.	Tidak Setuju	0	0
Jumlah			50	100

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel 5. maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 21 responden atau 42% mengatakan bahwa tampilan interface website yang dibuat sangat mudah digunakan. Sedangkan 26 responden atau 52% mengatakan bahwa tampilan interface website yang mudah digunakan. Sehingga secara keseluruhan antarmuka tampilan interface website tersebut mudah digunakan.

- 2) Tampilan halaman website bagus dan menarik
Perhitungan persentase untuk pernyataan nomer 1 dapat dilihat pada **Tabel 6**.

Tabel 6. Perhitungan persentase 2

Soal	no	Keterangan	responden	Persentase (%)
2	1.	Sangat Setuju	16	32
	2.	Setuju	24	48
	3.	Kurang Setuju	4	8
	4.	Tidak Setuju	6	12
Jumlah			50	100

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel 6. maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 16 responden atau 32% mengatakan bahwa tampilan halaman website yang dibuat sangat menarik. Sedangkan 24 responden atau 48% mengatakan bahwa tampilan

halaman website menarik. Sehingga secara keseluruhan tampilan antarmuka halaman website tersebut menarik.

- 3) Informasi yang diberikan menarik
Perhitungan persentase untuk pernyataan nomer 1 dapat dilihat pada **Tabel 7**.

Tabel 7. Perhitungan Presentase 3

Soal	no	Keterangan	responden	Persentase (%)
3	1.	Sangat Setuju	12	24
	2.	Setuju	31	62
	3.	Kurang Setuju	7	14
	4.	Tidak Setuju	0	0
Jumlah			50	100

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel 7 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 12 responden atau 24% mengatakan bahwa informasi yang diberikan website SKSP yang dibuat sangat menarik. Sedangkan 31 responden atau 62% mengatakan bahwa informasi yang diberikan website SKSP yang dibuat menarik. Sehingga secara keseluruhan informasi yang diberikan website SKSP menarik.

- 4) Data yang diberikan bermanfaat
Perhitungan persentase untuk pernyataan nomer 4 dapat dilihat pada **Tabel 8**.

Tabel 8. Perhitungan Presentase 4

Soal	no	Keterangan	responden	Persentase (%)
4	1.	Sangat Setuju	15	30
	2.	Setuju	28	56
	3.	Kurang Setuju	1	2
	4.	Tidak Setuju	6	12
Jumlah			50	100

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel 8 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 15 responden atau 30% mengatakan bahwa data yang diberikan website SKSP yang dibuat sangat bermanfaat. Sedangkan 28 responden atau 56% mengatakan bahwa data yang diberikan website SKSP yang dibuat bermanfaat. Sehingga secara keseluruhan data yang diberikan website SKSP bermanfaat.

- 5) Menu - menu lainnya sangat berguna (karya komsas, lomba)
Perhitungan persentase untuk pernyataan nomer 5 dapat dilihat pada **Tabel 9**.

Tabel 9. Perhitungan Presentase 5

Soal	no	Keterangan	responden	Persentase (%)
5	1.	Sangat Setuju	18	36
	2.	Setuju	22	44
	3.	Kurang Setuju	10	20
	4.	Tidak Setuju	0	0
Jumlah			50	100

Berdasarkan hasil prosentase pada Tabel 9 maka dapat disimpulkan bahwa sebanyak 18 responden atau 36% mengatakan bahwa menu-menu yang ada pada website SKSP yang dibuat sangat berguna. Sedangkan 22 responden atau 44% mengatakan bahwa menu-menu yang ada pada website SKSP yang dibuat berguna. Sehingga secara keseluruhan menu-menu yang ada pada website SKSP tersebut berguna.

b. Hasil Analisis

Jumlah anggota komunitas Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom terbaru memiliki jumlah anggota 43 anggota, sedangkan sebelumnya berjumlah 35 anggota. Dalam hal ini mengalami kenaikan 8 orang. Dari hasil wawancara kepada anggota baru, 5 diantaranya bergabung dengan komunitas SKSP mengetahui informasi komunitas melalui web SKSP. Data anggota dapat dilihat di **Tabel 10**.

Tabel 10. Data Anggota Komunitas SKSP

No	Nama anggota	Jenis kelamin	Asal	Angkatan	Alamat
1	Yanwi mudrikah	Perempuan	DOSEN IAIN DAN AMIKOM PWT	0	Ajibarang
2	Cendri irawan satrio nugroho	Laki-laki	DOSEN AMIKOM PWT	0	Banyumas
3	Wahyu budiantoro	Laki-laki	DOSEN IAIN	0	Banyumas
4	Zulia karini	Perempuan	DOSEN AMIKOM PWT	0	Banyumas
5	Dewandaru ibrahim senjahaji	Laki-laki	IAIN	2013	Banyumas
6	Faiz adittian ahyar	Laki-laki	IAIN	2013	Banyumas
7	Adi purnomo wartam	Laki-laki	IAIN	2013	Wangon
8	Nobon	Laki-laki	IAIN	2014	Majenang
9	Farikhatul'ubudiyah	Perempuan	IAIN	2013	Banyumas
10	Irna novia damayanti	Perempuan	IAIN	2013	Banyumas
11	Putri r.d	Perempuan	AMIKOM PWT (FO AMIKOM)	0	Banyumas
12	Febri	Perempuan	AMIKOM JOGJA (AMPU STUDIO)	0	Jogyakarta
13	Melyana fatmah kartikasari	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Jatilawang
14	Noviatun lativah	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Wangon
15	Laely suhening	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Cilacap
16	Azizah rani putri	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Cilacap
17	Widya hani fitriya	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Purwokerto
18	Arrina nur rohmah	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Cilacap
19	Herlina purwati	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Rawalo
20	Anita haryanti	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Jawa barat
21	Dodi taruna baskara	Laki-laki	AMIKOM PWT	2015	Cilacap
22	Khoerul umam	Laki-laki	AMIKOM PWT	2015	Cilongok

23	Vip brilliant baharudin yusuf	Laki-laki	AMIKOM PWT	2015	Cilacap
24	Fadhel widya	Laki-laki	AMIKOM PWT	2015	Purwokerto
25	Windu febriansyah	Laki-laki	AMIKOM PWT	2015	Purwokerto
26	Aulal f.m	Perempuan	AMIKOM PWT	2014	Cilacap
27	Ratna dewi	Perempuan	AMIKOM PWT	2014	Majenang
28	Kamal miftahul amin	Laki-laki	AMIKOM PWT	2013	Kebumen
29	Dimas fuad alwian	Laki-laki	AMIKOM PWT	2016	Purbalingga
30	Ahid amsari	Laki-laki	AMIKOM PWT	2016	Cilacap
31	Ratna arvi saputri	Perempuan	AMIKOM PWT	2016	Patikraja
32	Andre junianto	Laki-laki	AMIKOM PWT	2016	Purwokerto
33	Amin purwito	Laki-laki	AMIKOM PWT	2015	Purwokerto
34	Sindi rosita mulyani	Perempuan	AMIKOM PWT	2016	Ajibarang
35	Rilih walid prihatin	Laki-laki	AMIKOM PWT	2016	Purbalingga
36	Tri murniati	Perempuan	AMIKOM PWT	2016	Cilacap
37	Siti nur hasanah	Perempuan	AMIKOM PWT	2015	Sidareja
38	Dwi septi rahayu pratiwi	Perempuan	AMIKOM PWT	2016	Cilacap
39	Budi	Laki-laki	AMIKOM PWT	2016	Banyumas
40	Fauzan daffa ibnu y	Laki-laki	AMIKOM PWT	2016	Banyumas
41	Dewi kurniati	Perempuan	AMIKOM PWT	2016	Purbalingga
42	Akhmad fikron huda	Laki-laki	AMIKOM PWT	2014	Banyumas
43	Muji	Perempuan	AMIKOM PWT	2014	Banyumas

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah :

- a. Pembuatan media online yaitu website SKSP (Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto) sebagai sarana promosi dapat memperluas area promosi yang dibuktikan dengan penambahan anggota baru yang masuk.
- b. Dari hasil pengujian beta, website SKSP (Sekolah Kepenulisan Sastra Amikom Purwokerto) mempunyai tampilan yang menarik, user *friendly*, dan layak untuk menjadi media promosi karena dapat memberikan informasi yang menarik dan bermanfaat bagi user/pengunjungnya.

5. SARAN

Saran untuk penelitian ini yaitu :

- a. Database lebih dilengkapi dengan data artikel dan lomba.
- b. Lengkapi fitur dengan e-learning sastra.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Bahra Bin Ladjamudin, 2005, *Analisis dan Desain Sistem Informasi*, Graha ilmu: Yogyakarta
- Jogiyanto, 2009, *Sistem Informasi Berbasis Komputer Edisi 2*, BPFE-Yogyakarta: Yogyakarta
- , 2008, *Sistem Teknologi Informasi*, Andi Offset: Yogyakarta
- , 2008, *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*, Andi Offset: Yogyakarta

