

Pengembangan Portal Edukasi bagi Pebisnis Kuliner

Paulus Kenandy^{#1}, Yenni M Djajalaksana^{*2}

*#Program Studi Sistem Informasi, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Surya Sumantri No.65 Bandung 40164, Indonesia*

¹1873003@maranatha.ac.id

²yenni.md@it.maranatha.edu

Abstract — Right at this moment, the usage of the internet has swiftly increased, considering the rapid spread of covid-19 virus pandemic, which then requires parents and students to be able to carry out all of their activities and tasks at home, online. Therefore, it is crucial to invent and arrange extensively learning materials that the scholars can accessed or published online as well. The author of this study has thoroughly inaugurate the background, design, and did a website-based learning media test built by the CMS wordpress and several plugins as a support to the perfection of the features provided in the learning media. The website has been launched and tested using the black box method in order to find out the results of the feasibility of the system that has been built. Along the way, website development is expected for the rapidly advancing technologies and how the user needs continue to increase in the future. Thus, adding course topics, hold webinars, launch a book, and much more improvement needs to be done in order to keep the development going, making the application better in the future

Keywords— course, internet, online, website, wordpress.

I. PENDAHULUAN

Bisnis kuliner merupakan salah satu bisnis yang banyak digemari orang karena beberapa hal seperti, fleksibel, potensi pasar yang besar, dapat dimulai dengan modal sedikit, dan memiliki risiko yang cukup rendah dikarenakan makanan dan minuman dapat dikonsumsi sendiri, akan tetapi setiap bisnis yang akan dijalankan pastinya memiliki risiko yang sesuai dengan hasilnya, maka dari itu pebisnis kuliner harus memiliki keterampilan berinovasi dan kreatif dalam menanggapi persaingan yang tinggi dan perkembangan yang sangat cepat di dunia kuliner.

Dampak adanya pandemi covid yang membuat orang semakin kreatif dalam mengembangkan keterampilannya sekaligus mengikuti tren yang terjadi dengan beralih mengembangkan usaha kuliner pada segi pemasaran online. Akan tetapi karena kurangnya pengetahuan di bidang digital marketing dan juga muncul ide dari klien tentang penyediaan portal kursus untuk para pelaku bisnis kuliner. Oleh karena itu dikembangkan portal edukasi ini sebagai sarana pembelajaran para pelaku bisnis dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilannya.

Media pembelajaran banyak tersedia bahkan tersebar secara gratis di internet, namun terdapat beberapa kekurangan misalnya, karena banyaknya materi yang ada di internet jadi tujuan pembelajarannya kurang spesifik, dan materi yang diberikan tidak up to date. Hal tersebut yang menjadi acuan untuk portal edukasi ini dapat menjadi solusi atas kekurangan media pembelajaran yang ada, serta dapat menjadi jawaban atas keluhan pebisnis kuliner dalam belajar mengembangkan keahlian dan keterampilannya untuk kemajuan bisnis kulinernya. Oleh karena itu penulis akan mengembangkan sebuah media pembelajaran tentang berwirausaha kuliner dan strategi pemasaran online berbasis website untuk pebisnis kuliner

II. KAJIAN TEORI

A. Situs Web

Mengenal dunia internet pastinya akrab dengan Website, website adalah kumpulan halaman-halaman situs yang dirangkum dalam sebuah domain atau sub domain yang ditempatkan di world wide di dalam internet [1]. Website digunakan untuk banyak hal seperti, sarana informasi, sebagai blog, dan sarana transaksi jual beli online.

B. Wordpress

Wordpress adalah salah satu di antara sekian banyak layanan blog yang cukup populer. [8] Banyak website developer yang menggunakan wordpress sebagai pilihan layanan blog yang mereka gunakan, baik secara keseluruhan maupun sebagian (“engine” nya saja). Selain populer, alasan penulis menggunakan wordpress sebagai CMS yaitu karena kemampuannya untuk dimodifikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan penggunaannya

C. E-Learning

E-learning mencakup pembelajaran melalui fasilitas pelatihan berbasis web seperti universitas virtual dan ruang kelas yang memungkinkan kolaborasi digital dan pembelajaran jarak jauh yang didukung teknologi [13]. E-learning memainkan peran penting dalam pertumbuhan pendidikan di semua negara dan memberikan kesempatan untuk meningkatkan pengembangan pendidikan mereka. Ini juga membantu generasi tenaga pengajar baru untuk meningkatkan keterampilan mereka untuk mengikuti gaya belajar yang baru.

D. Portal Edukasi

Portal Edukasi ini adalah sebuah aplikasi ilmu pengetahuan bagi pebisnis kuliner, supaya pebisnis kuliner dapat menemukan pengetahuan dan belajar menggunakan teknologi web sebagai alat menyampaikan pembelajaran kepada para peserta [16]. Portal edukasi ini dibuat berdasarkan keadaan yang sedang terjadi pada saat ini yaitu pandemi virus covid-19 yang mengharuskan pendidikan dan proses pembelajaran dapat dilakukan di rumah.

E. User Interface/User Experience

UI/UX memang sangat penting dan berkaitan dalam pengembangan website. Maka dari itu, penulis ingin menyampaikan beberapa hal yang perlu diketahui mengenai UI/UX berikut dengan perbedaannya. User Experience(UX) merupakan seluruh aspek yang berkaitan dengan pengalaman seorang pengguna dalam menggunakan sebuah produk, seberapa mudah cara kerjanya untuk dipahami, bagaimana perasaan ketika menggunakan produk, dan bagaimana pengguna mencapai tujuannya melalui produk [17]. UX adalah proses merancang website melalui pendekatan pengguna. Dengan pendekatan ini, website akan sesuai dengan kebutuhan pengguna dan pengembang. Dengan desain UX yang baik, website memberikan pengalaman yang nyaman bagi pengguna saat menggunakan website. Pengguna akan dapat menggunakan website dengan mudah dan nyaman. UX juga mencakup cara mendefinisikan branding, konten, dan copywriting untuk pengguna

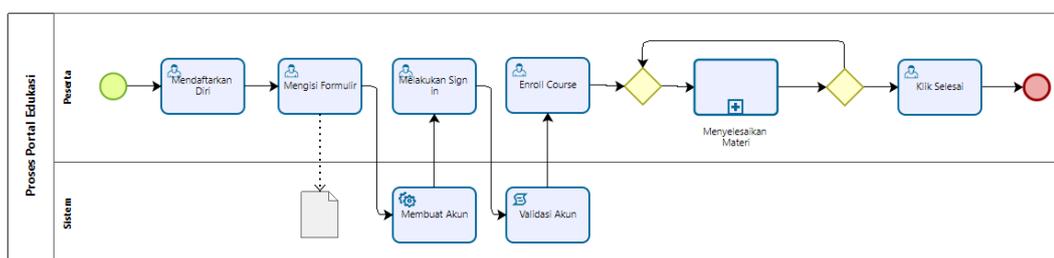
F. Metode Black Box

Black box adalah sebuah metode yang membuktikan kelayakan suatu sistem dengan hanya melihat hasil input dan output nya, tidak perlu memiliki pengetahuan khusus bahasa pemrograman, tidak hanya bahasa pemrograman tetapi juga pengetahuan tentang implementasi. Keuntungan lainnya adalah bahwa pengujian hanya dilakukan dari sudut pandang pengguna saja.

III. METODE PENELITIAN

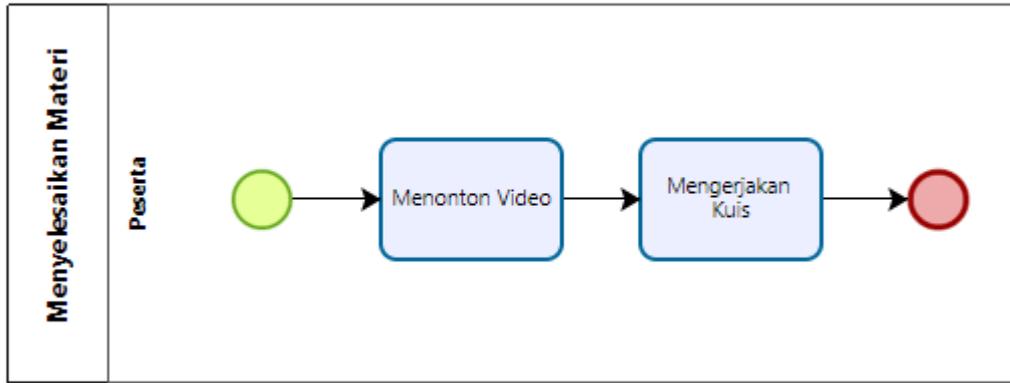
A. Proses Bisnis

Proses bisnis yang akan terjadi pada peserta saat pertama kali ingin mengambil kursus yaitu pendaftaran. Berikut ini BPMN proses pendaftaran yang akan dilalui oleh para peserta. Pertama-tama, peserta harus membuka *website* portal edukasi terlebih dahulu, kemudian peserta mendaftarkan dirinya untuk bergabung di dalam portal edukasi dengan cara melakukan *sign up* dan mengisi *form*. Setelah itu, sistem akan menerima informasi berupa *form* yang telah diisi dan sistem akan segera membuat akun untuk peserta. Setelah peserta mendaftar, maka peserta harus melakukan *sign in* terlebih dahulu untuk dapat mengakses seluruh *course* yang tercantum di dalam portal edukasi dan sistem akan segera memvalidasi akun peserta dengan cepat. Kemudian peserta dapat mencari dan mengambil *course* yang diinginkan. Jika peserta sudah menyelesaikan materi, maka peserta dapat menekan tombol “Sudah menyelesaikan materi” guna memberikan informasi kepada peserta agar memudahkan peserta dalam memantau sejauh apa materi yang telah diselesaikan oleh peserta.



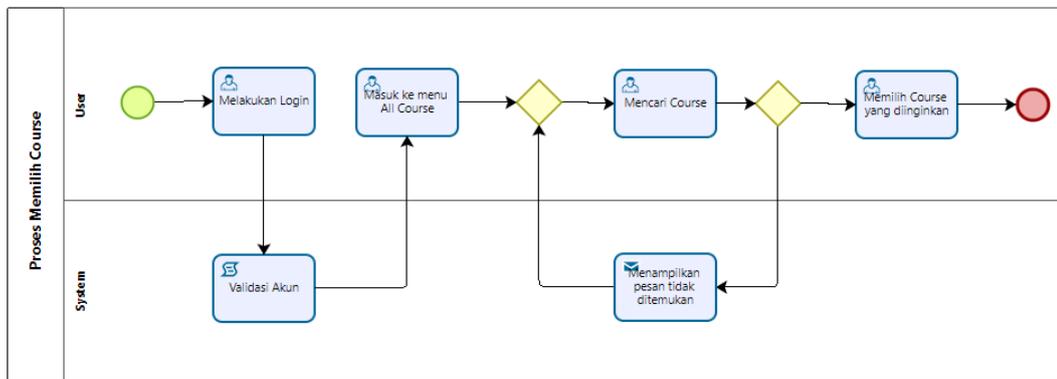
Gambar 1 Proses Bisnis Pendaftaran

Kemudian di dalam *task* menyelesaikan materi yaitu proses yang terjadi selama peserta menyelesaikan materi. Peserta dapat menonton video materi topik yang telah di *enroll*, kemudian diakhir peserta akan mengisi kuis yang telah diberikan berdasarkan materi yang telah dipelajari guna mengetahui kompetensi peserta dan sejauh mana peserta menangkap materi yang telah ditonton.



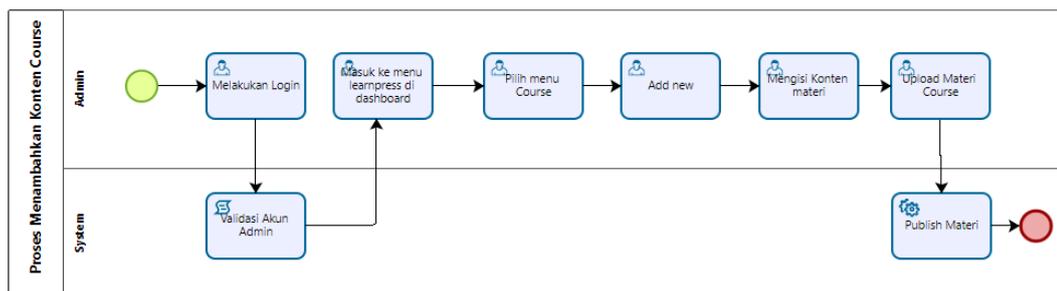
Gambar 2 Sub-Process Menyelesaikan Materi

Peserta memilih course menunjukkan *user* pertama-tama melakukan *login* dan di cek otomatis oleh sistem, kemudian *user* masuk terlebih dahulu ke dalam menu *course* untuk dapat mencari *course*. Apabila *course* yang dicari tidak ada atau kata kunci tidak sesuai dengan *course* yang tersedia maka sistem akan menampilkan pesan yang menyatakan bahwa kata kunci tidak ada yang cocok dengan pencarian atau jika ada, maka peserta dapat memilih *course* mana yang diinginkan.



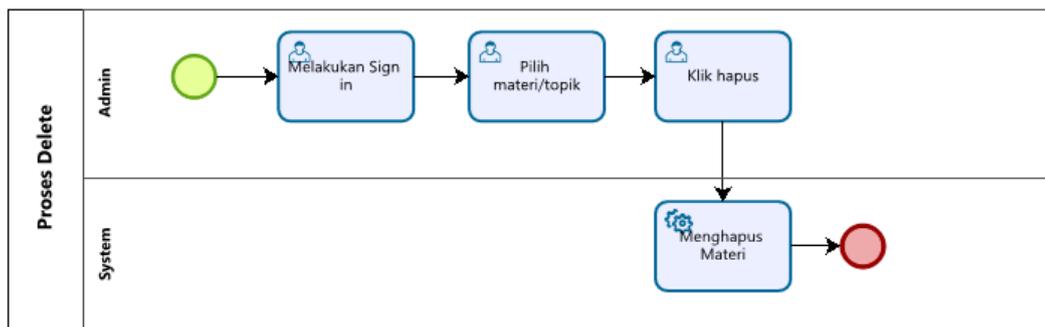
Gambar 3 Proses Peserta Memilih Course

Untuk admin dapat menambahkan dan meng-*upload course* baru. Admin hanya perlu melakukan *sign in*, kemudian membuat dan merangkai materi sedemikian rupa sesuai kebutuhan, jika sudah admin dapat upload materi lalu sistem yang akan melakukan *publish*. Dan akan terjadi perubahannya secara *real-time*.



Gambar 4 Proses Admin Menambah Course

Sama halnya seperti membuat, proses menghapus juga tidak menyita banyak waktu. Admin hanya perlu melakukan *sign in*, kemudian memilih materi atau topik yang ingin dihapus, lalu klik opsi hapus, maka sistem akan segera menghapus materi secara *real-time*



Gambar 5 Proses Admin Menghapus Materi

B. Merancang Halaman Home

Rancangan halaman utama akan berisi beberapa section seperti yang akan dijabarkan dibawah ini:

1. *Header*, berisi logo atau identitas *website* yang berada di bagian kiri atas. Logo ini penting dikarenakan melambangkan isi dan tujuan *website*, selain itu juga membantu orang agar lebih mudah mengingat *website* portal edukasi ini dengan bantuan logo yang memiliki gambar dan warna. Disamping logo terdapat menu-menu yaitu, menu *home*, *All course*, *About Us*, *Forum*, *Account*.
2. *Section 1*, berisi kata pembukaan pada *website* dan dihiasi oleh *background* berwarna. Pada *section 1* ini cukup penting karena tampilan inilah yang pertama kali akan terlihat saat mengunjungi *website*. Jika di *section 1* cukup menarik perhatian pengunjung, maka dapat meningkatkan keinginan pengunjung untuk *scroll* kebawah atau bahkan mendaftarkan dirinya.
3. *Section 2*, di *section* ini penulis akan menampilkan informasi mengenai topik materi yang akan dipelajari di portal edukasi ini di bagian kiri dan diikuti oleh penjelasannya di sebelah kanan.
4. *Section 3*. Pada *section* ini penulis akan memaparkan beberapa hal penting yang menjadi keunggulan portal edukasi ini dan menguatkan alasan peserta memilih portal edukasi ini sebagai sarana pembelajaran yang tepat untuk mengembangkan bisnis kuliner.
5. *Section 4*, berisi testimoni dari sedikit peserta yang sudah bergabung dan membuktikan sendiri bagaimana portal edukasi ini dapat membantu mereka berkembang dan hal-hal baik yang dirasakan peserta ketika mengambil *course* di *platform* ini dibandingkan *platform* kompetitor.
6. *Call To Action*, yaitu ucapan yang mampu mengarahkan pengunjung untuk segera melakukan aksi. Aksi yang dapat pengunjung lakukan di *section* CTA ini yaitu berupa pendaftaran. Tombol pendaftaran yang akan digunakan diberikan warna yang menarik agar membuat para pengunjung tertarik untuk segera mendaftar.
7. *Footer*, diletakkan dibagian dasar atau paling bawah dari sebuah *website*. *Footer* berisi informasi hak cipta, kepemilikan, link tambahan dan *social media* yang dimiliki *website*.

C. Merancang Halaman All Course

Rancangan ini berisi daftar kursus yang tersedia pada *website*. Dan berlanjut masuk ke dalam kursus, peserta dapat melihat daftar modul dan kuis yang tercantum pada kursus tersebut diikuti dengan informasi total *progress* yang telah dilalui peserta jika sudah mengambil kursus tersebut.

D. Merancang Antarmuka Kuis

Merancang antarmuka kuis dilakukan agar peserta dapat mengikuti kuis dan ujian dengan baik dan benar. Kuis ada di masing-masing modul dan kuis hanya dapat diambil ketika peserta sudah melalui materi sebelumnya sebagai syarat mengikuti kuis. Terakhir peserta harus mengikuti ujian akhir jika akan menyelesaikan kursus dan mendapatkan sertifikat sebagai bukti bahwa peserta telah mengikuti kursus dan lulus ujian. Ujian akhir ini hanya dapat diambil jika peserta sudah menyelesaikan semua kuis sebelumnya.

IV. HASIL DAN TEMUAN

A. Implementasi Halaman Home

Pada bagian ini calon peserta akan membaca dan mempertimbangkan keputusannya untuk bergabung kursus atau akan hanya melihat-lihat saja. Maka dari itu halaman utama disini cukup penting untuk menarik orang yang berkunjung ke halaman *website* akan segera tertarik dan ingin mendapatkan *benefit* yang diberikan dari kursus.



Gambar 6 Section 1 Halaman Home

Pada section 1 dipaparkan informasi mengenai topik kursus yang dapat peserta ambil dan pelajari beserta penjelasan disampingnya, dan diikuti oleh *button* “View All Course” di bagian kanan yang akan langsung mengarahkan peserta ke halaman *all course* jika sudah mendaftar dan *login*, jika peserta belum mendaftar maka akan diarahkan ke dalam menu *register*.



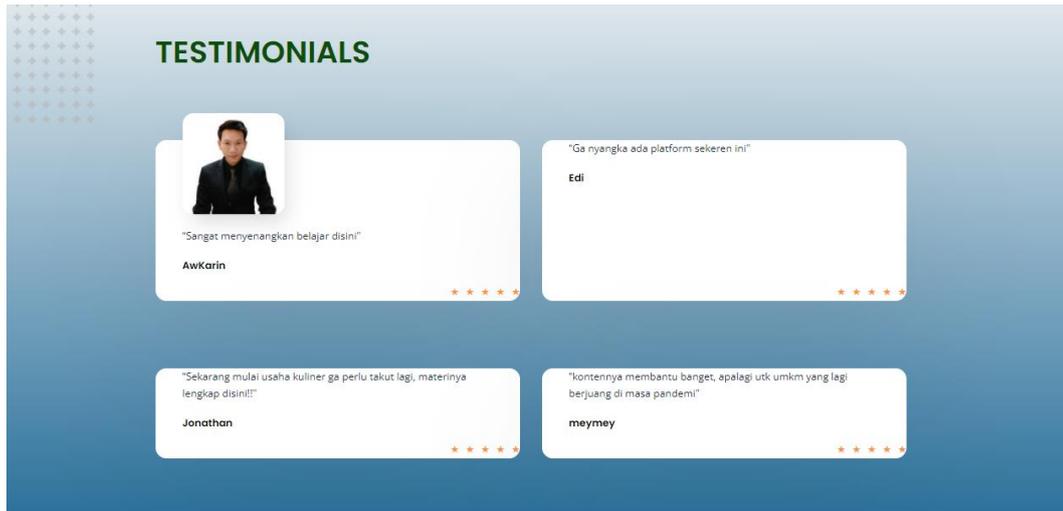
Gambar 7 Section 2 Halaman Home

Pada *section 3* terdapat pertanyaan yang sering kali ditanyakan oleh calon peserta sebelum mengambil kursus di sebuah *website* yang mana belum diketahui kredibilitas *website* dan instruktur disana. Di kolom sebelah kanan terdapat beberapa keuntungan yang peserta dapatkan jika mengambil kursus *online* seperti ini.



Gambar 8 Section 3 Halaman Home

Pada Bagian ini akan ada informasi testimoni dari berbagai peserta yang sudah pernah bergabung dan merasakan manfaatnya guna menarik keinginan calon peserta untuk dapat ikut serta juga seperti apa yang disampaikan orang di kolom testimoni. Di kolom testimoni dapat diisi avatar atau gambar wajah, kemudian diikuti komentar positif tentang kursus dan nama penulis komentar dibawahnya.



Gambar 9 Section 4 Halaman Home

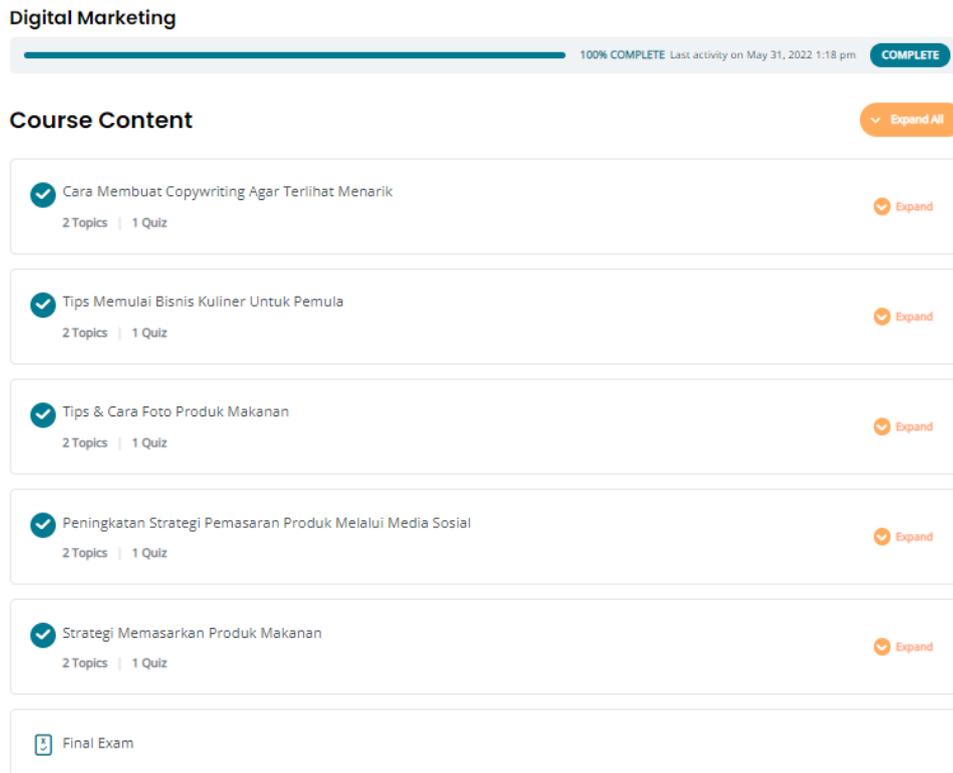
B. Implementasi Halaman All Course

Pada bagian menu *all course* akan ditampilkan dua pilihan topik kursus yaitu bisnis kuliner dan pemasaran *online*, di halaman itu terdapat foto sampul masing-masing topik, kategori, nama instruktur, estimasi waktu pembelajaran, level kesulitan, jumlah *lesson*, kuis, dan jumlah murid. Kemudian terdapat deskripsi singkat mengenai topik, dan biaya yang harus dikeluarkan. Di bagian atas halaman ada kolom pencarian topik guna memudahkan peserta mencari topik dengan cepat jikalau jumlah topiknya banyak. Di sebelah kolom pencarian terdapat dua pilihan tampilan, yaitu *grid* dan *list*.



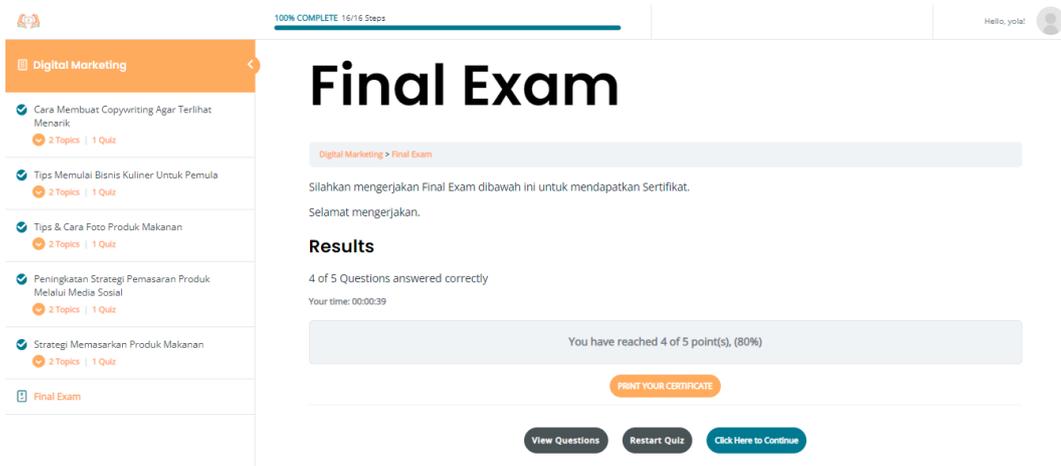
Gambar 10 Implementasi Halaman All Course

Setelah masuk ke dalam halaman kursus bisnis kuliner, maka tampilan yang akan peserta lihat adalah seperti Gambar 11 Halaman Kursus dan memuat informasi mengenai *overview* materinya, isinya bisa deskripsi berupa teks.



Gambar 11 Halaman Kursus

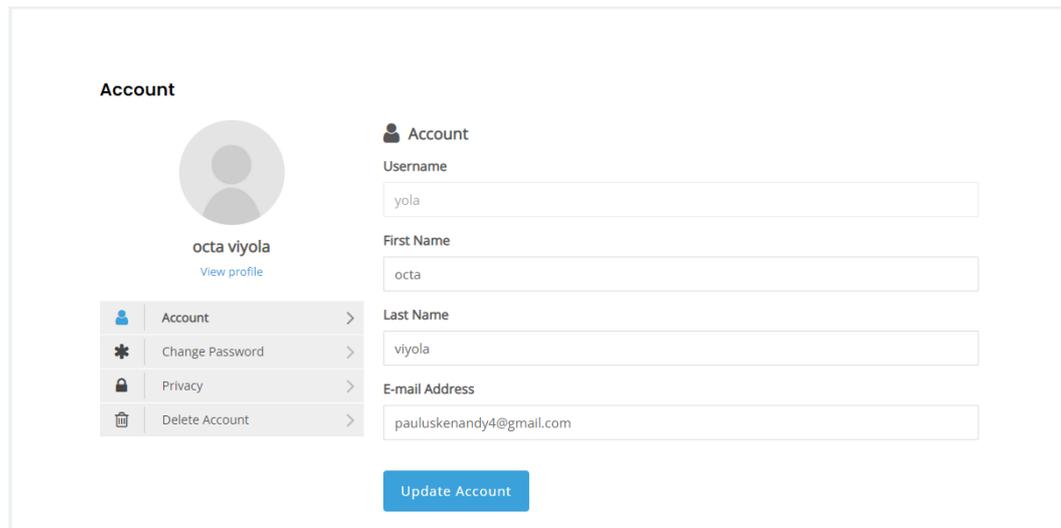
Gambar 12 Tampilan Halaman Selesai Kuis adalah tampilan *course* ketika peserta sudah menyelesaikan kuis. Di halaman ini peserta dapat mencetak sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan kursus dan telah mendapatkan nilai ujian diatas batas yang telah ditentukan. Di halaman ini juga menunjukkan persentase progres yang telah diselesaikan oleh peserta.



Gambar 12 Tampilan Halaman Selesai Kuis

C. Implementasi Halaman Account

Halaman *Account* memuat segala informasi profil peserta mencakup foto profil, nama depan dan belakang peserta, *username*, dan alamat email. Pada bagian ini juga peserta dapat mengganti *password* yang digunakan dan *password* yang diminta harus termasuk huruf kecil, huruf besar dan angka. Kemudian pilihan *privacy* memungkinkan peserta untuk melakukan *reset* atau hapus data peserta. Dan yang terakhir peserta dapat melakukan hapus akun dalam pilihan "Delete Account".



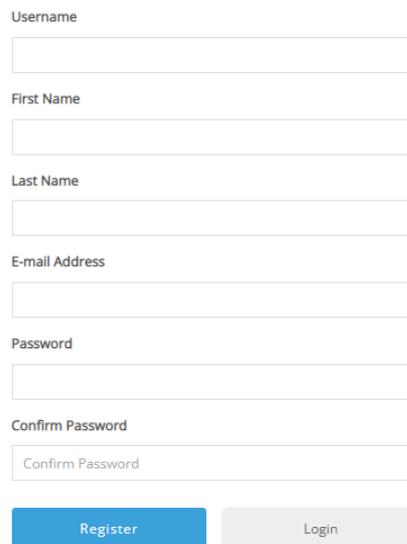
The screenshot shows a user account page. On the left, there is a profile section with a circular placeholder for a profile picture, the name 'octa viyola', and a 'View profile' link. Below this is a menu with four items: 'Account', 'Change Password', 'Privacy', and 'Delete Account', each with a right-pointing arrow. On the right, there is a form titled 'Account' with fields for 'Username' (containing 'yola'), 'First Name' (containing 'octa'), 'Last Name' (containing 'viyola'), and 'E-mail Address' (containing 'pauluskenandy4@gmail.com'). A blue 'Update Account' button is located below the form.

Gambar 13 Halaman Account

D. Implementasi Halaman Register, Login, Logout

Halaman *register*, peserta diharuskan mengisi *username* yang akan digunakan untuk *login*, *First name*, *last name*, *e-mail address*, *password* dan ketik ulang *password*. Jika peserta sudah memiliki akun dapat langsung klik tombol *login* di sebelah tombol *register* dan akan langsung diarahkan ke halaman *login*.

Register



The screenshot shows a registration form with the following fields: 'Username', 'First Name', 'Last Name', 'E-mail Address', 'Password', and 'Confirm Password'. Each field has a corresponding text input box. At the bottom, there are two buttons: a blue 'Register' button and a grey 'Login' button.

Gambar 14 Halaman Register

Pada halaman *login* peserta hanya diharuskan mengisi *username* atau email dan *password* yang sebelumnya sudah di konfirmasi di halaman *register*. Dan jika peserta klik pilihan *log out* di menu *header* maka akan langsung menuju ke halaman utama yaitu *home*.

Login

Gambar 15 Halaman Login

V. KESIMPULAN

Kesimpulan akhir dalam pengembangan portal edukasi menggunakan *CMS* wordpress yaitu wordpress dapat menjadi pilihan yang tepat untuk para pemula yang ingin membuat *website* untuk pribadi, perusahaan, maupun jualan *online*. Rangkuman laporan yang dibahas yaitu:

1. Membuat sebuah *website* menggunakan wordpress untuk memuat topik kursus digital bagi para pelaku bisnis kuliner. Topik tersebut yakni *digital marketing* dan bisnis kuliner. Para peserta dapat *enroll* semua kursus yang tertera di portal edukasi dan peserta dapat berbagi pengetahuan atau pertanyaan kepada sesama peserta lain di forum yang telah disediakan.
2. Selama proses pembelajaran peserta dapat memantau sejauh mana *progress* kursus yang telah dipelajari dan diselesaikan peserta dengan meng-klik tombol “complete” di setiap *lesson* yang telah diselesaikan. Lalu peserta juga akan mendapat kuis yang harus dikerjakan dan mendapatkan penilaian guna melakukan tes dan melihat hasil terhadap pemahaman peserta tentang masing-masing materi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Soepeno, “Penggunaan Aplikasi CMS Wordpress Untuk Merancang Website Sebagai Media Promosi pada Maroon Wedding Malang,” *Jurnal Akuntansi, Ekonomi dan Manajemen Bisnis*, pp. 63-69, 2014.
- [2] M. K. Srivastav dan A. Nath, “Web content management system,” *Int. J. Innov. Res. Adv. Eng*, pp. 51-56, 2014.
- [3] M. Studio dan O. Suryana, “Membangun Blog Wordpress,” *Elex Media Komputindo.*, 2013.
- [4] D. Maharani, F. Helmia dan N. Rahmadani, “Penyuluhan Manfaat Menggunakan Internet dan Website Pada Masa Pandemi Covid-19,” *Abdifomatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat Informatika*, vol. I, pp. 1-7, 2021.
- [5] A. N. Fatah, D. Kurniawan dan A. R. Irawati, “Pengembangan Plugin Penjadwalan Seminar Pada Web Jurusan Ilmu Komputer Berbasis Wordpress,” *Jurnal Komputasi*, 2016.
- [6] N. Z. Dina, A. A. Firdaus dan R. T. Yunardi, “Pelatihan pembuatan website menggunakan elementor pada produk Bumdes Banjarworo, Kabupaten Tuban sebagai sarana promosi,” *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, pp. 24-30, 2020.
- [7] K. B. S, W. M dan B. P, “E-Learning, M-Learning and D-Learning: Conceptual definition and Comparative analysis,” pp. 191-216, 2018.
- [8] Behera, “E- and M-Learning: A comparative study. International Journal on New Trends in Education and Their Implications,” pp. 65-78, 2013.
- [9] F. T. N. C. Putri, M. Nadzif, N. Hayati dan R. F. Putri, “PAKASAM (Portal Edukasi Siswa Menengah) Hybrid Application as Learning Media Based on Virtual Class,” *Pancaran Pendidikan*, 2021.

- [10] A. Ardiansyah dan M. I. Ghazali, "Pengujian Usability User Interface dan User Experience Aplikasi E-Reader Skripsi Berbasis Hypertext," *Jurnal Ilmiah Teknologi Infomasi Terapan*, 2016.