

Content Management System pada Publikasi Produk Edukasi untuk Anak Prasekolah dari Limbah Kayu

Th. Dwiati Wismarini, Kristophorus Hadiono dan Heribertus Yulianton

Program Studi Teknik Informatika, Universitas Stikubank Semarang

Email: theres31372@gmail.com; kris@unisbank.ac.id; heribertus@gmail.com

Abstrak

Secara ekonomi informasi terhadap produk akan lebih dikenal secara luas dimana dan kapan saja dengan informasi yang lebih lengkap dan dapat diperbaharui dengan memanfaatkan media Web sebagai promosi

Dibandingkan dengan brosur atau pameran, media online menyediakan informasi berkelanjutan dan berkesinambungan. Dimana dengan menyediakan informasi secara online UKM hanya memerlukan satu buah produk beserta spesifikasinya sebagai sample selanjutnya memberikan layanan pemesanan order. Komunikasi dengan buyer dapat dilakukan dengan murah dan cepat melalui e-mail, meskipun dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh.

Perancangan WEB sebagai media untuk mempromosikan produk edukasi bagi anak hanya bersifat mendampingi tidak menggantikan pameran yang sudah menjadi agenda tahunan tetapi untuk menjaga kelangsungan informasi dan memperbaharui informasi produk yang belum dimiliki oleh UKM ini.

Kata Kunci : Desain Web, Produk Edukasi Anak dari Kayu Sisa Hasil Olahan.

PENDAHULUAN

Industri rumahan atau yang disebut Usaha Kecil Menengah (UKM) ini menghasilkan produk-produk berbahan baku kayu sisa hasil olahan, diantaranya ada beberapa kategori, yaitu alat peraga pendidikan, alat-alat penunjang kesehatan, pariwisata atau replika, dan peralatan bernilai fungsi lainnya, salah satu produknya adalah permainan edukasi untuk kalangan anak-anak dalam mengenalkan alam sekitarnya secara visual. Seperti pengenalan bangun, warna, huruf, angka yang dikemas dalam bentuk permainan team ataupun individu.

Berdiri pada tahun 2006 bulan November, Usaha Kecil Menengah ini tidak terlepas dari prakarsa Pemerintah Kota Surakarta untuk memunculkan usahawan-usahawan muda berdikari mandiri. Diawali dengan pemilihan tema usaha, perekrutan kelompok usaha sebagai sumber daya manusia sebanyak 20 orang dari berbagai latar belakang pendidikan, 40% dari Perguruan Tinggi, 50% dari Diploma, SLTA dan kejuruan, 10% pendidikan informal.

Dibentuknya UKM ini untuk menjawab permasalahan ketersediaan lapangan kerja yang semakin menyempit seiring dengan pertumbuhan penduduk yang cepat namun tidak diimbangi dengan pertumbuhan ekonomi sekaligus menjawab permasalahan dampak lingkungan. Setelah pembekalan dengan pelatihan dan wawasan kewirausahaan, kelompok UKM binaan ini diberi peralatan untuk operasional produksi dan fasilitas pinjaman lunak jangka panjang selebihnya permodalan digalang dari anggota sendiri. Secara manajerial tentu dibutuhkan adanya struktur organisasi dalam mengatur skema kerja walaupun dalam wacana perorangan seluruhnya terlibat proses produksi.

Untuk memasarkan produk-produknya, UKM melibatkan dalam pameran-pameran skala regional Jawa Tengah di PRPP Semarang atau skala nasional di bursa Jakarta Trade Center Senayan, bahkan satu kali pernah mengikuti pameran INA Craft dengan skala Internasional. Dengan mengikuti pameran-pameran sebagai

sarana pemasaran juga untuk melihat tingkat kualitas mutu produk itu sendiri. Di usia yang masih muda, usaha ini masih memerlukan pembenahan-pembenahan manajemen terutama pada bidang pemasaran produk. Selain mengikuti pameran dengan biaya akomodasi yang tidak sedikit, pemasaran juga melibatkan distributor-distributor di daerah-daerah regional jawa tengah. Mengenalkan produk dengan jangkauan yang lebih luas dengan biaya yang relatif murah serta lebih kontinuitas tentunya akan memudahkan dan meringankan beban biaya operasional UKM.

RUMUSAN MASALAH

Pemasaran melalui event atau pameran, dari segi biaya akomodasi lebih kompleks dan mahal, transportasi, sarana dan prasarana. Waktu untuk pameran terbatas tidak lebih dari 7 hari. Pada waktu pameran bisa terjadi interaksi komunikasi langsung hingga transaksi jual beli ataupun tidak langsung, melalui brosur atau pamflet. Dibandingkan dengan pameran, pemasaran on line tidak jauh berbeda dengan mengadakan pameran. Kelebihan dengan sistem online selain bisa menjaga kontinuitas informasi juga sebagai media promosi berbiaya relatif murah dengan jangkauan global.

Sistem online yang akan dibuat ini bersifat mendampingi tidak menggantikan pameran yang sudah menjadi agenda tahunan tetapi untuk menjaga kelangsungan informasi dan memperbaharui informasi produk yang belum dimiliki oleh UKM ini.

TUJUAN

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi pemasaran produksi kerajinan kayu sisa hasil olahan dalam bentuk edukasi secara online dalam bentuk Web Site untuk memudahkan pencari produk dan penyedia produk bertemu dalam satu waktu yang sama.

MANFAAT

- a. Secara ekonomi terhadap produk akan lebih dikenal secara luas dimana dan kapan saja dengan informasi yang lebih lengkap dan dapat diperbaharui.

- b. Dibandingkan dengan brosur atau pameran, media online menyediakan informasi berkelanjutan dan berkesinambungan.
- c. Dengan menyediakan informasi secara online UKM hanya memerlukan satu buah produk beserta spesifikasinya sebagai sample selanjutnya memberikan layanan pemesanan order.
- d. Komunikasi dengan buyer dapat dilakukan dengan murah dan cepat melalui e-mail, meskipun dipisahkan oleh jarak yang sangat jauh.

METODE PENELITIAN

Untuk mendapatkan informasi yang baik dan akurat dari sistem informasi berbasis web, maka dibutuhkan tahapan pelaksanaan penelitian, yang meliputi:

1. Objek Penelitian

Studi area yang digunakan sebagai objek penelitian adalah industri kecil kerajinan tangan di Surakarta. UKM "WOOD CRAFT". Jl. Adi Sucipto 1 Surakarta.

2. Data Yang Diperlukan

Merupakan data yang mendukung dalam penelitian ini bersumber dari departemen perindustrian dan perdagangan, asosiasi pengusaha kecil menengah dan kerajinan rumah tangga.

Data tersebut diuraikan sebagai berikut:

a. Data Primer

Merupakan data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya, diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Yaitu semua keterangan mengenai industri dan pengusaha kecil menengah handicraft di wilayah kota Surakarta, ASEPHI (Asosiasi Eksportir dan Produsen Handicraft Surakarta Indonesia.)

b. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh bukan langsung dari sumbernya, artinya tidak langsung mendatangi dan mengadakan pengamatan, melainkan melalui data yang diperoleh dari buku-buku, departemen perindustrian dan perdagangan, dan Internet.

3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dimaksudkan agar mendapatkan bahan-bahan yang relevan, akurat dan *reliable*. Maka teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab secara langsung dengan pihak pengusaha dan pengrajin di wilayah Kota Surakarta. Wawancara bertujuan untuk memberikan gambaran dan acuan berkenaan dengan pembuatan kerangka struktur dasar pengembangan sistem informasi berbasis Web Handicraft.

b. Studi Pustaka

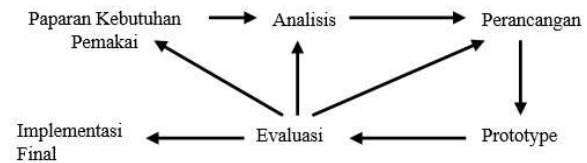
Dengan menggunakan buku-buku literatur yang ada hubungannya dengan sistem informasi, analisa dan perancangan sistem informasi berbasis Web.

4. Metode Pengembangan Sistem

Mengingat salah satu karakteristik dari pembuatan situs web adalah *instant* dimana halaman web dapat dilihat hasilnya sesaat setelah dibuat maka penulis menggunakan metode penelitian untuk perancangan sistem informasi berbasis web menggunakan *prototyping* dalam mengembangkan situs web (*web development*).

Dalam menggunakan *prototyping* tersebut tahapan yang dilalui adalah sebagai berikut:

- Paparan kebutuhan pemakai (*User Requirement Description*)
- Analisis
- Perancangan
- Prototype
- Evaluasi
- Implementasi Final



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Sistem Informasi berbasis Web

Tahap Paparan kebutuhan pemakai (User Requirement Description)

Adalah tahap dimana apa yang diinginkan oleh pemakai ditangkap dan didefinisikan secara baik. Paparan mengenai kebutuhan pemakai sebaiknya se-rinci mungkin dan mencakup apa yang diharapkan oleh pemakai terhadap sistem yang akan dibangun. Paparan mengenai kebutuhan pemakai (*user requirement*) merupakan tahap awal dari proses pengembangan sistem informasi berbasis web.

1. Analisis

Analisis adalah tahap dimana informasi dikumpulkan dan dibandingkan satu sama lain. Tahap dimana arsitektur informasi ditentukan. Pada tahap ini akan ditentukan bagaimana informasi ditampilkan, dihasilkan serta bagaimana informasi saling terkait satu sama lain. Dengan menggunakan arsitektur informasi maka pengembang dapat mulai merancang halaman web serta menentukan model navigasi.

Hasil akhir dari tahap analisis adalah arsitektur informasi (*information architecture*). Arsitektur informasi digunakan untuk menentukan bagaimana informasi ditampilkan di halaman web. Ada tiga hal yang perlu dianalisis yaitu :

- a. Kegunaan dan Tujuan
- b. Kelompok Pengunjung
- c. Arsitektur Informasi

2. Design

Rancangan halaman web memberikan gambaran mengenai bagaimana informasi akan ditampilkan sedangkan rancangan proses memberikan gambaran mengenai bagaimana informasi dihasilkan. Kelompok informasi digunakan sebagai dasar penentuan jumlah minimal halaman web sedangkan arus informasi

digunakan untuk menentukan navigasi. Analisis mengenai isi informasi digunakan untuk merancang tata letak halaman web serta bagaimana informasi diperoleh.

Halaman web yang bersifat dinamis memerlukan tambahan tahapan dimana selain perancangan tata letak diperlukan pula perancangan proses untuk menghasilkan isi halaman tersebut.

Tahapan dalam Perancangan Halaman Web adalah sebagai berikut :

a. Rancangan Halaman Web

Nielsen menunjukkan bahwa ada 10 hal yang perlu diperhatikan dalam merancang halaman web, yaitu :

- 1) Pemakaian Frame.
- 2) Pemakaian teknologi mutakhir.
- 3) Teks berjalan dan Animasi.
- 4) URL yang terlalu rumit.
- 5) Halaman Hantu.
- 6) Halaman yang terlalu panjang.
- 7) Navigasi yang buruk.
- 8) Pemakaian warna.
- 9) Informasi yang basi.
- 10) Waktu download.

Halaman web yang bersifat dinamis pada umumnya menggunakan metode *form* (borang) untuk memasukkan data. Halaman yang menggunakan borang perlu dirancang sedemikian rupa sehingga komponen borang yang saling berkaitan diletakkan dalam satu kelompok. Untuk mengurangi waktu download dan beban kerja server maka komponen borang sebaiknya tidak bersifat dinamis terutama untuk komponen seperti List Box atau Combo Box. Komponen borang yang bersifat dinamis adalah komponen yang isinya bergantung kepada isian dari komponen lain dan isi tersebut diperbarui dengan melakukan permintaan ke server.

b. Rancangan Proses

Metode yang digunakan untuk melakukan perancangan proses dapat menggunakan

metode-metode rekayasa perangkat lunak sehingga tidak dibahas di buku ini. Satu hal yang perlu diingat adalah parameter yang dikirim ke server sebaiknya sependek mungkin agar tidak membebani jaringan komputer.

3. Evaluasi, Prototype dan Implementasi

Pada tahap ini pengembang dapat secara parsial mengimplementasikan halaman web dan kemudian melihat hasilnya. Evaluasi dilakukan untuk melihat apakah prototype yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan pemakai, apabila dirasa belum memuaskan maka pengembang dapat kembali ke tahap sebelumnya.

Kondisi Manajemen Dan Investasi

1. Pola Pemasaran

Penentuan segmentasi pasar. Ada tiga kategori produk yang dihasilkan oleh UKM.

- a. Produk Penunjang kesehatan : alat pelepas otot, rolling gerigi, bantalan bulat, stick refleksi.
- b. Produk Hiburan/Pariwisata : Replika alat transportasi, replika rumah adat.
- c. Produk Peraga Pendidikan : Puzzle, bidang bangun, profil angka, profil huruf.

Untuk saat ini pemasaran produk dengan menjalin hubungan dengan distributor atau agen yang belum mempunyai kesamaan produk dan mengikuti pameran-pameran. Daerah pemasaran masih ditingkat daerah Jawa Tengah dan pemasarannya belum menggunakan media cetak atau elektronik.

Kondisi Produksi

1. Kapasitas Produksi

Permesinan produksi yang dimiliki UKM untuk saat ini

- a. Mesin bubut kayu 1 buah
- b. Mesin belah kayu (ketebalan sampai 7cm) 1buah
- c. Gergaji profil 2 buah
- d. Kompresor angin 1 buah
- e. Mesin gerinda 2 buah

2. Kendali Mutu

Produk yang dihasilkan melewati pengontrolan kualitas sebelum dilepas kepasar ini dikarenakan banyak produk sejenis yang sudah masuk dalm pasar .Diharapkan dengan kendali mutu ini setahap demi setahap kualitasnya dapat ditingkatkan. Atau dalam suatu pemesanan produk, kualitas mutu ditentukan olah pembeli.

3. Tata Letak Proses Produksi

Pembuatan pola – proses belah kayu dasar – penghalusan muka – pembentukan profil – penghalusan finishing – perakitan - finishing (cat) – control mutu.

Realisasi Penyelesaian Masalah

a. Identifikasi permasalahan yang dihadapi mitra dalam mempromosikan produknya.

Website ini dibuat untuk membantu user dalam mencari informasi tentang produk mainan edukasi anak, sasaran utamanya adalah para orang tua / masyarakat yang memerlukan produk mainan bagi anak tidak hanya sebagai media untuk bermain tetapi sekaligus sebagai media untuk belajar dan pengembangan imajinasi dan kreativitas. Untuk itu tampilan web dirancang sebagai ajang bertukar informasi dan media transaksi.

Spesifikasi kebutuhan system meliputi:


















- 1) Koneksi Internet
- 2) Komputer yang bisa digunakan untuk terhubung ke Internet
- 3) Browser dan Account E-mail
- 4) Scanner/Fax/Printer
- 5) Telepon Hotline
- 6) Produk yang akan dipromosikan

Promosi produk yang selama ini dilakukan hanya berdasarkan permintaan dan katalog produk yang tersedia atau proses produksi juga bisa sesuai dengan pesanan. Serta promosi dan penjualan dilakukan ke sekolah-sekolah atau mengikuti beberapa even pameran.

b. Pengumpulan data dari beberapa contoh produk mainan edukasi yang siap dipublikasikan adalah sebagai berikut:

Dimana Data produk mainan edukasi yang nantinya disimpan di database.

Tabel 1. Daftar produk edukasi anak untuk tema puzzle binatang

No.	Item Code	Item Description	Size & Dimension	Harga	Gambar Produk
1	KR-PZ 6	Puzzel-Gajah-2anak	Top8cm x 2cm x 12cm	Rp. 25.000,-	
2	KR-PZ 7	Puzzel-Pinacosaunus	8cm x 2cm x 12cm	Rp. 23.000,-	
3	KR-PZ 8	Puzzel-Paus	:7cm x 2cm x 12cm	Rp. 20.000,-	
4	KR-PZ 9	Puzzel-Paus	: 7cm x 2cm x 12cm	Rp. 18.000,-	
5	KR-PZ 10	Puzzel-Cat/kucing	: 12cm x 2cm x 10cm	Rp. 23.000,-	
6	KR-PZ 11	Puzzel-Crocodile/Buaya	:Top6cm x 2cm x 16cm	Rp. 23.000,-	
7	KR-PZ 12	Puzzel-Kuda Laut	:Top12cm x 2cm x 12cm	Rp. 23.000,-	
8	KR-PZ 13	Puzzel-Crab	:Top11cm x 2cm x 12cm	Rp. 24.000,-	
9	KR-PZ 14	Puzzel-Rooster	:Top11cm x 2cm x 11cm	Rp. 25.000,-	
10	KR-PZ 15	Puzzel-Ayam+Anak Ayam	Top9cm x 2cm x 10cm	Rp. 23.000,-	
11	KR-PZ 1	Puzzel Brontosaurus	11cm x 2cm x 16cm	Rp. 25.000,-	
12	KR-PZ 2	Puzzel-Aligator	7cm x 2cm x 14cm	Rp. 23.000,-	
13	KR-PZ 3	Puzzel-Dinosaurus	8cm x 2cm x 12cm	Rp. 23.000,-	
14	KR-PZ 4	Puzzel-Gajah-1anak	Top8cm x 2cm x 12cm	Rp. 23.000,-	
15	KR-PZ 5	Puzzel-Snake/Ular	Top8cm x 2cm x 17cm	Rp. 26.000,-	
16	KR-PZ 16	Puzzel-Panda	Top13cm x 2cm x 9cm	Rp. 23.000,-	
17	KR-PZ 17	Puzzel-Owl/Burung Hantu	Top13cm x 2cm x 9cm	Rp. 23.000,-	

18	KR-PZ 18	Puzzel-Lion/Singa	Top10cm x 2cm x 15cm	Rp. 26.000,-	
19	KR-PZ 19	Puzzel-Pinguin	Top14cm x 2cm x 6cm	Rp. 21.000,-	
20	KR-PZ 20	Puzzel-Woodpecker	Top16cm x 2cm x 10cm	Rp. 28.000,-	
21	KR-PZ 6	Puzzel-Gajah-Zanak	Top8cm x 2cm x 12cm	Rp. 25.000,-	

c. Desain halaman web

Pembahasan dalam perancangan Web ini meliputi :

- 1) Membangun Web Site
- 2) Gambaran teknis Halaman Web Yang siap Dipublikasikan

Membangun Web Site

Dalam membangun Web site ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu meliputi:

- 1) membuat halaman utama dengan nama index.html
- 2) membuat halaman yang lain
- 3) menyusun dokumen
- 4) form dan buku tamu
- 5) image map
- 6) membuat hypertext link
- 7) penempatan gambar

Membuat Halaman Utama (Home)

Halaman utama dibuat menggunakan frame/template yang sudah ada dan dilakukan editing sesuai dengan kebutuhan dari pemakai.

Halaman ini akan tampil pada saat user mengunjungi situs profil Kelompok Usaha Bersama dan penjelasan produk edukasi anak, pada halaman ini akan ditampilkan beberapa sub menu yang apabila di klik akan menuju ke link yang dituju. Bentuk rancangan Halaman Utama diilustrasikan di gambar 2.

<p style="text-align: center;">BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handycraft The Motivation to Learning And Teaching</p>						
Home	profil	Edukasi Anak	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	Handicraft Cerita Seputar Edukasi anak dan pengembangan kecerdasan anak					PHOTO album
Link						Searching
						Banner

Gambar 2. Desain Halaman Menu Utama

Membuat Halaman Lain

Halaman ini meliputi penjelasan gambaran tentang Profil pembuat Web dalam bentuk menu Profil, cara belanja, cara bertransaksi, promosi produk, tulisan/artikel tentang edukasi bagi anak dan macam-macam kecerdasan bagi anak serta mainan sebagai media uuntuk melatih dan mengasah kecerdasan anak, dan lain-lain.

Menu Profil

Pada menu ini nantinya akan ditampilkan informasi mengenai Profil KUBE WOODCRAFT dalam bentuk alamat web semaranganwae.com seperti sejarah terbentuknya kelompok usaha bersama Woodcraft dan macam-macam kerajinan yang berhasil dibuat, lokasi dan lain – lain. Adapun bentuk tampilannya adalah sebagai berikut ;

<p style="text-align: center;">BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handycraft The Motivation to Learning And Teaching</p>						
Home	profil	Edukasi anak	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	PROFIL	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 0 auto;"> PHOTO PROFIL </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> Profil Kelompok Usaha Bersama [KUBE] Woodcraft </div>				PHOTO album
Link						SEARCH
						USERNAME <input type="text"/> PASSWORD <input type="password"/>

Gambar 3. Halaman Profil

Menu Cara Berbelanja

Pada menu ini akan dijelaskan berbagai produk mainan Edukasi anak dari sisa kayu hasil olahan baik dalam bentuk puzzle, menyusun balok, huruf dan angka. Pada halaman ini pengunjung bisa melihat beberapa hasil produk edukasi mainan anak batik dengan latar

belakang edukasi dan harga bila mau melakukan order maka cara bertransaksi ataupun cara berbelanja akan diarahkan untuk melakukan korespondensi terlebih dahulu tentang produk yang akan dibeli dan pemberitahuan cara transfer biaya.

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	Learning And Education	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	PRODUK MAINAN EDUKASI ALBUM PHOTO PRODUK					PHOTO album
	Link Ke Halaman Lain Group Handicraft Jawa Tengah Katalog					USERNAME <input type="text"/> PASSWORD <input type="password"/>

Gambar 4. Gambar Halaman Promosi Mainan Edukasi Anak

Menu Informasi

Pada menu ini nantinya akan ditampilkan beberapa informasi tentang Produk Handicraft, informasi pameran Mainan anak untuk Edukasi yang ada di Jawa Tengah seperti beberapa even penting di Jawa, dan juga link ke kelompok pengrajin handicraft dari limbah kayu olahan atau limbah hasil industri lainnya yang ada di Jawa Tengah.

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	Learning & Education	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	BERITA PAMERAN EDUKASI ANAK Artike tentang Learning & Education					PHOTO album
	Link Ke Halaman Lain Tentang Kelompok Pengrajin Handicraft di Jateng					USERNAME <input type="text"/> PASSWORD <input type="password"/>

Gambar 5. Menu Informasi

Menu Cari dan Kontak Pengunjung Web

Menu ini nantinya dapat digunakan sebagai mesin pencari pada situs, jadi user bisa mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cepat tanpa harus membuka semua sub menu

atau link – link dan menu Kontak Pengunjung Web dimana tujuannya untuk mengetahui jumlah pengunjung yang sudah masuk ke Web Site <http://semaranganwae.multiply.com> dan adanya korespondensi antara web master *semaranganwae* dengan pengunjung Web.

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	Learning & Education	Sejarah	Informasi	Cari	hubungi
Gambar	SEARCH ENGINE <input type="text"/> BUKU TAMU (GUEST BOOK)					PHOTO album
	Link Ke Halaman Lain Tentang Kelompok Pengrajin Handicraft di Jateng					USERNAME <input type="text"/> PASSWORD <input type="password"/>
					<input type="submit" value="SUBMIT"/> <input type="submit" value="PREVIEW"/>	

Gambar 6. Menu Cari dan Buku Tamu

Menu Hubungi

Menu ini nantinya dapat digunakan user untuk menghubungi pihak KUBE (Kelompok Usaha Bersama) Woodcraft di web *semaranganwae* dengan mengirim pesan melalui email.

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	batik	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	KUBE WOODCRAFT address <input type="text"/> Nama <input type="text" value="semaranganwae"/>					PHOTO album
	Email <input type="text" value="semaranganwae@gmail.com"/> Password <input type="password" value="*****"/> Confirm Password <input type="password" value="*****"/>					USERNAME <input type="text"/> PASSWORD <input type="password"/>
Link Ke Halaman Lain Tentang Kelompok Pengrajin Handicraft di Jateng					Pesan <input type="text" value="Bisa Memberikan konfirmasi tentang design produk mainan edukasi anak yang sedang trend saat ini"/>	

Gambar 7. Menu Pesan Melalui Email

Menu Form Order

Pada menu ini akan ditampilkan gambar produk-produk yang akan dijual (gambar 8) dan frame untuk formulir masukan bagi pengunjung yang benar-benar ingin melakukan transaksi dengan cara melakukan order (gambar 9) pada

semaranganwae.multiply.com. Formulir akan tampil setelah pengunjung melihat harga produk kemudian mengklik *Order Now*. Adapun bentuk tampilannya adalah sebagai berikut:

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	Learning & Education	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	PRODUK KUBE WOODCRAFT Gambar Produk1 <input type="text"/> Harga Rp..... <i>Order Now</i> Gambar Produk2 <input type="text"/> Harga Rp..... <i>Order Now</i>					PHOTO album BANNER USERNAME PASSWORD
Link Ke Halaman Lain Tentang Kelompok Pengrajin Handicraft di Jateng	IKLAN IKLAN IKLAN					

Gambar 8. Menu Produk dan Order

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	Learning & Education	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	ORDER FORM Nama Lengkap <input type="text"/> Email <input type="text"/> UsernameID <input type="text"/> No.Telp/Hp <input type="text"/> Alamat Pengiriman <input type="text"/> Pesan Produk <input type="text"/> Cara Pembayaran ● BCA ● MANDIRI ● BNI'46					PHOTO album USERNAME PASSWORD
Link Ke Halaman Lain Tentang Kelompok Pengrajin Handicraft di Jateng						

Gambar 9. Menu Form Order Pembelian Produk

Menu Detail Produk Mainan Edukasi Anak Details

Pada menu ini akan ditampilkan detail dari produk-produk di *semaranganwae* yang bisa ditawarkan, gambar full image, harga, stock, quantity dan lain – lain.

BANNER WELCOME TO WOODCRAFT Child Education Handicraft The Motivation to Learning And Teaching						
Home	profil	Learning & Education	Sejarah	Informasi	cari	hubungi
Gambar	PRODUK KUBE WOODCRAFT GambarProduk1 <input type="text"/> In Stock Quantity <input type="text"/> View Full Size Image Harga Rp..... <i>Order Now</i> GambarProduk2 <input type="text"/> In Stock Quantity <input type="text"/> View Full Size Image Harga Rp..... <i>Order Now</i>					MyProfile PHOTO album Search Engine USERNAME PASSWORD
Link Ke Halaman Lain Tentang Kelompok Pengrajin Handicraft di Jateng	IKLAN IKLAN IKLAN					

Gambar 10. Menu Detail Produk

d. Menyusun Dokumen

Tujuan membuat dokumen Web adalah untuk menyebarkan informasi. sebagai penyedia informasi yang terpenting adalah mudah ditangkapnya isi dari pesan yang hendak disebarkan dan kemudian mengkomunikasikannya kepada semua orang yang bisa mengakses Web site.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Publikasi Halaman Web

Pada transaksi dagang melalui media internet, pertama kali yang dilakukan adalah mendaftarkan diri menjadi anggota, karena dalam pemesanan order akan ditanyakan username.

Setelah mendaftar menjadi anggota user dapat memilih produk edukasi anak yang tersedia pada situs tersebut dengan cara mengklik gambar produk edukasi untuk proses pemesanan, kemudian user mengisi item yang akan dibeli, dengan memasukkan username dan password yang dimilikinya untuk melakukan pemesanan. Pesanan order akan dikirim sesuai dengan alamat yang ada pada menu register yang diinputkan sebelumnya. Delivery Order jika user telah mentransfer uang sesuai dengan harga produk order yang dibeli dengan memberikan bukti transfer yang dikirim lewat

email ke alamat yang telah dicantumkan pada situs web tersebut.

Promosi Halaman Web

Promosi Halaman Web diperlukan dalam rangka memperkenalkan web ke kita ke public supaya dikenal luas oleh khalayak dan banyak pengunjung ke website kita untuk hanya sekedar melihat, ataupun melakukan transaksi.

Promosi Website dapat dilakukan berbagai cara:

1. Melalui internet, dengan cara submit ke search engine, seperti: google, Yahoo, MSN, Alltavista, Alltheweb, Scrubtheweb, Submit Express, indocenter dan lain-lain.
2. Dan cara lain di internet dengan Pay per click, tukaran link, Forum diskusi, dan pengisian form feedback, Chatting dan lain-lainnya.
3. Marketing Real Dengan cara penyebaran Flayer, brosur, kartu nama atau iklan di majalah dan koran, radio dan televisi

Implementasi Halaman

Website ini dibuat untuk membantu user dalam mencari informasi tentang produk Educhild, sasaran utamanya adalah masyarakat yang ingin mengembangkan pendidikan anak dengan melatih kemampuan keterampilan dan motorik. Untuk itu tampilan web dirancang sebagai ajang bertukar informasi dan media transaksi.

Spesifikasi kebutuhan system meliputi:

1. Koneksi Internet
2. Komputer yang bisa digunakan untuk terhubung ke Internet
3. Browser dan Account E-mail
4. Scanner/Fax/Printer
5. Telepon Hotline
6. Produk yang akan dipromosikan

Membangun Web Site

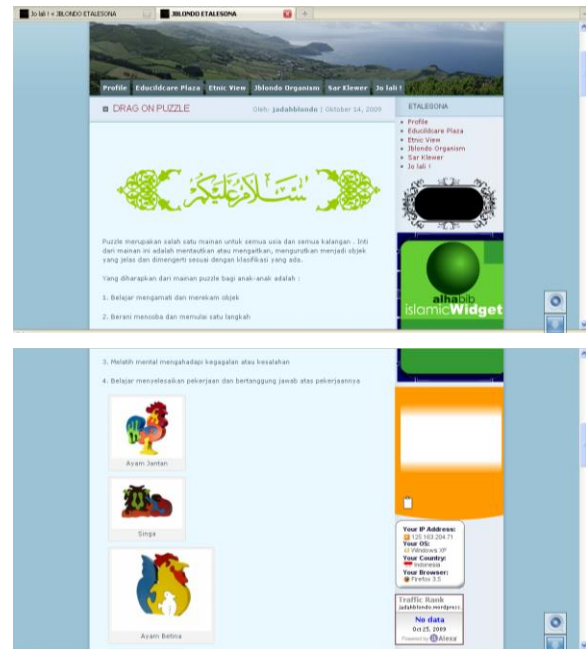
Dalam membangun Web site ini dilakukan dalam beberapa tahapan yaitu meliputi:

- a. membuat halaman utama dengan nama index.html
- b. membuat halaman yang lain
- c. menyusun dokumen
- d. form dan buku tamu
- e. image map
- f. membuat hypertext link
- g. penempatan gambar

Membuat Halaman Utama (Home)

Halaman utama dibuat menggunakan frame/template yang sudah ada dan dilakukan editing sesuai dengan kebutuhan dari pemakai.

Halaman ini akan tampil pada saat user mengunjungi situs profil Kelompok Usaha Bersama dan penjelasan produk edukasi anak, pada halaman ini akan ditampilkan beberapa sub menu yang apabila di klik akan menuju ke link yang dituju. Bentuk Halaman Utama diilustrasikan di gambar 11.



Gambar 11. Halaman Menu Utama

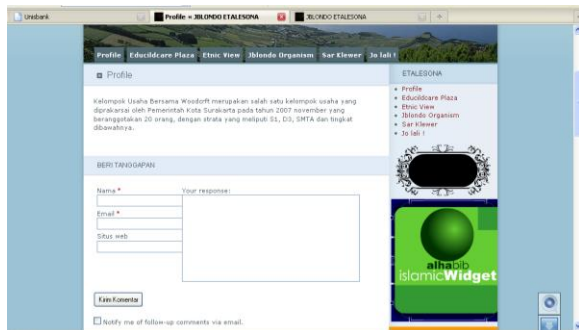
Membuat Halaman Lain

Halaman ini meliputi penjelasan gambaran tentang Profil pembuat Web dalam bentuk menu Profil, dan profile mitra KUBE 'Woodcraft, cara berbelanja, cara bertransaksi, promosi produk,

tulisan/artikel tentang edukasi bagi anak dan macam-macam kecerdasan bagi anak serta mainan sebagai media untuk melatih dan mengasah kecerdasan anak, dan lain-lain.

Menu Profil

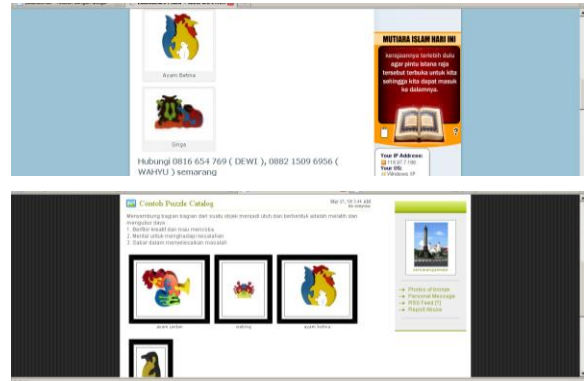
Pada menu ini nantinya akan ditampilkan informasi mengenai Profil Kube Woodcraft dalam bentuk alamat web semarangwae.com seperti sejarah terbentuknya kelompok usaha bersama Woodcraft dan macam-macam kerajinan yang berhasil dibuat, lokasi dan lain – lain. Adapun bentuk tampilannya adalah sebagai berikut:



Gambar 12. Halaman Profil

Menu Cara Berbelanja

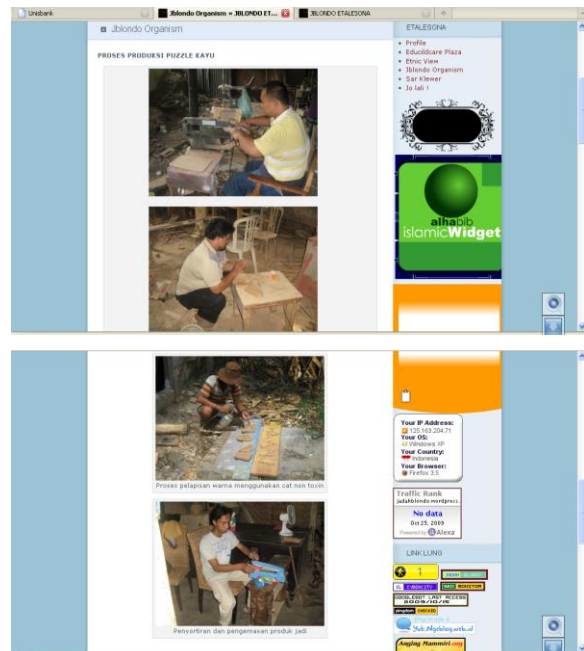
Pada menu ini akan dijelaskan berbagai produk mainan Edukasi anak dari sisa kayu hasil olahan baik dalam bentuk puzzle, menyusun balok, huruf dan angka. Pada halaman ini pengunjung bisa melihat beberapa hasil produk edukasi mainan anak batik dengan latar belakang edukasi dan harga bila mau melakukan order maka cara bertransaksi ataupun cara berbelanja akan diarahkan untuk melakukan korespondensi terlebih dahulu tentang produk yang akan dibeli dan pemberitahuan cara transfer biaya.



Gambar 13. Gambar Halaman Promosi Mainan Edukasi Anak

Menu Informasi

Pada menu ini nantinya akan ditampilkan beberapa informasi tentang Produk Handicraft, proses produksi yang ada di KUBE Woodcraft, informasi pameran Mainan anak untuk Edukasi yang ada di Jawa Tengah seperti beberapa even penting di Jawa, dan juga link ke kelompok pengrajin handicraft dari limbah kayu olahan atau limbah hasil industri lainnya yang ada di Jawa Tengah.

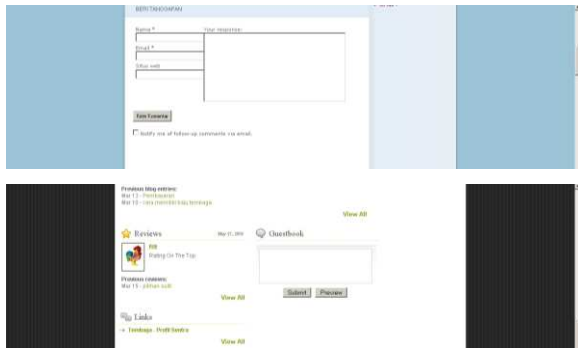


Gambar 14. Menu Informasi

Menu Cari dan Kontak Pengunjung Web

Menu ini nantinya dapat digunakan sebagai mesin pencari pada situs, jadi user bisa

mendapatkan informasi yang diinginkan dengan cepat tanpa harus membuka semua sub menu atau link – link dan menu Kontak Pengunjung Web dimana tujuannya untuk mengetahui jumlah pengunjung yang sudah masuk ke Web Site <http://jadahblondo.wordpress.multiply.com> dan adanya korespondensi antara web master *semaranganwae* dengan pengunjung Web.



Gambar 15. Menu Cari dan Buku Tamu

Menu Hubungi

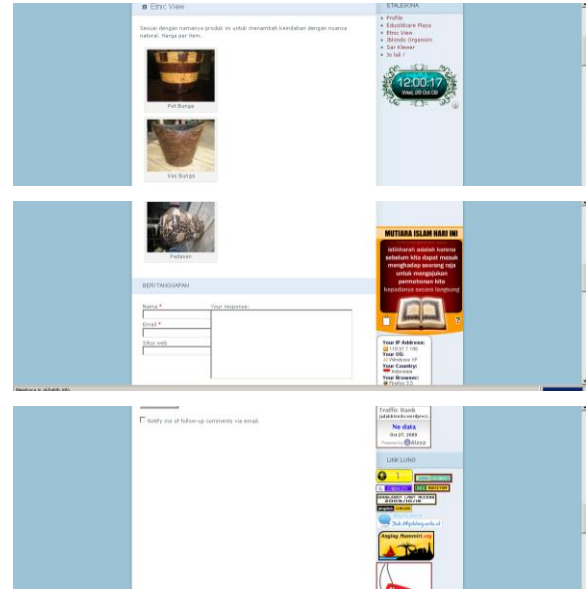
Menu ini nantinya dapat digunakan user untuk menghubungi pihak KUBE (Kelompok Usaha Bersama) Woodcraft di web jadahblondo.com dengan mengirim pesan melalui email.



Gambar 16. Menu Pesan Melalui Email

Menu Pernak-pernik Etalase Produk KUBE Wordcraft

Pada menu ini akan ditampilkan produk-produk di Jadahblondo produksi lain dari KUBE Wordcraft.



Gambar 17. Menu Pernak-pernik Produk

Menu Cara Kirim Pesanan Konsumen

Menu ini untuk menjelaskan cara pengiriman yang bisa dilakukan setelah konsumen melakukan transfer uang melalui bank yang ditunjuk.



Gambar 18. Menu Cara Kirim Produk

KESIMPULAN

1. Sistem Informasi Promosi design web publikasi produk edukasi untuk anak prasekolah dari limbah kayu membantu mempromosikan produk industri binaan bisa menjangkau khalayak yang lebih luas dan biaya promosi yang murah dengan jangkauan lokasi yang lebih luas.
2. Dengan adanya Perancangan Web untuk promosi produk Edukasi ini diharapkan bisa meningkatkan penjualan handicraft bagi industri kecil yang baru dirintis.

SARAN

Dalam penelitian ini Halaman Web sudah dipublikasikan, tetapi untuk melihat rangking pengunjung dan transaksi yang akan terjadi

masih diperlukan pemantauan pada alamat <http://jadahblondo.wordpress.com> untuk mengetahui ada/tidak pengunjung dan transaksi yang terjadi pada produk yang sudah dipromosikan untuk mengetahui bahwa web memang siap dan akan digunakan oleh Mitra untuk mempromosikan produknya.

DAFTAR PUSTAKA

Bimo Sunarfrihantono, ST, "PHP dan MySQL Untuk Web", Andi Yogyakarta , 2002

Taufiq Hidayat,"Panduan Membuat Toko Online dengan OS Commerce" MediaKita ,2008

Betha Sidik, Ir,"Pemrograman Web Dengan PHP", Informatika Bandung, 2004

Hanif Al Fatah,"Analisis & Perancangan Sistem Informasi",Andi, Yogyakarta,2007

Jeffrey L. Whitten, Lonnie D. Bentley, Kevin C.Dittman," Metode Desain&Analisis Sistem", Penerbit Andi, Yogyakarta, 2004

Raghu Ramakrishnan, Johannes Gehrke," Sistem Manajemen Basis Data", penerbit Andi, Yogyakarta,2003

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_1.0

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2

http://en.wikipedia.org/wiki/Web_3.0