

PERANCANGAN PROTOTIPE WEBSITE SEBAGAI MEDIA INFORMASI DAN EDUKASI SEKOLAH KOPI KABUPATEN LAMPUNG BARAT

Wildan Fadhilah¹, Dicky Hidayat² dan Patra Aditia³

^{1,2,3} *Desain Komunikasi Visual, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu – Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat,*
Wildanfadhilah@student.telkomuniversity.ac.id, dickyhidayat@telkomuniversity.ac.id dan patraditia@telkomuniversity.ac.id

Abstrak : Kabupaten Lampung Barat memiliki potensi signifikan sebagai penghasil kopi robusta unggulan, namun potensi ini belum dikembangkan secara optimal karena kurangnya media informasi dan promosi. Sekolah Kopi Lampung Barat, sebagai pusat edukasi agrowisata, menghadapi tantangan serupa karena tidak adanya kanal digital yang representatif untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah prototipe website yang berfungsi sebagai media informasi dan edukasi utama untuk mengatasi masalah tersebut. Metode perancangan yang digunakan adalah *basic design process*, yang mencakup pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, serta analisis data menggunakan kerangka SWOT dan *User Persona*. Hasil akhir dari perancangan ini adalah sebuah prototipe website yang informatif dengan konsep visual yang natural dan profesional. Website ini menyajikan informasi terstruktur mengenai program kelas, keunikan kopi lokal, serta galeri kegiatan yang otentik untuk membangun narasi yang kuat. Melalui prototipe ini, diharapkan Sekolah Kopi Lampung Barat dapat meningkatkan visibilitas digitalnya, memperluas jangkauan edukasi, dan memperkuat citranya sebagai destinasi wisata kopi terkemuka.

Kata Kunci: perancangan website, prototipe, sekolah kopi, Lampung Barat, UI, media informasi.

Abstract : West Lampung Regency possesses significant potential as a leading producer of premium robusta coffee, yet this potential remains underdeveloped due to a lack of information and promotional media. The West Lampung Coffee School, as an agro-tourism and education center, faces the same challenge due to the absence of a representative digital channel to reach a wider audience. This research aims to design a website prototype that functions as a primary medium for information and education to address this issue. The design process utilized the Basic Design Process approach, encompassing data collection through observation, interviews, and literature review, as well as data analysis using SWOT and User Personas. The final result is an informative website prototype featuring a natural and professional visual concept. The website presents structured information regarding class programs, the uniqueness of local coffee, and an authentic activity gallery to build a strong narrative. Through this prototype, it is expected that the West Lampung Coffee School can enhance its digital visibility, expand its educational reach, and strengthen its image as a leading coffee tourism destination.

Keywords: website design, prototype, coffee school, West Lampung, UI, information media.

Pendahuluan

Indonesia merupakan salah satu produsen kopi terbesar di dunia, dengan sejarah budidaya yang dimulai sejak era kolonial Belanda pada abad ke-18. Salah satu daerah penghasil kopi robusta terkemuka di Indonesia adalah Kabupaten Lampung Barat. Wilayah ini memiliki kondisi geografis dan iklim yang ideal untuk perkebunan kopi, yang menopang perekonomian lebih dari 50.000 kepala keluarga di daerah tersebut.

Sebagai upaya untuk merepresentasikan identitas budaya kopi dan memberikan edukasi kepada masyarakat, Dinas Perkebunan Kabupaten Lampung Barat mendirikan Sekolah Kopi. Lembaga ini bertujuan untuk memberikan edukasi mengenai teknik pertanian modern, pengolahan kopi, serta menjadi pusat informasi mengenai kopi Lampung Barat. Namun, potensi Sekolah Kopi sebagai pusat informasi dan promosi budaya belum dimanfaatkan secara maksimal. Permasalahan utama terletak pada minimnya kehadiran digital; media sosial yang ada tidak dikelola secara optimal dengan pembaruan konten dan desain visual yang tidak konsisten, dan yang paling krusial, Sekolah Kopi belum memiliki website resmi. Ketiadaan kanal digital yang representatif ini menyebabkan informasi mengenai kegiatan dan potensi Sekolah Kopi tidak tersebar luas, sehingga kesadaran (*awareness*) masyarakat umum tetap rendah.

Di era digital, website adalah media krusial untuk menyajikan informasi yang lengkap, akurat, dan mudah diakses, sekaligus untuk memperkuat citra profesional sebuah institusi. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada perancangan prototipe website sebagai media informatif dan edukatif untuk Sekolah Kopi Kabupaten Lampung Barat. Tujuan perancangan ini adalah untuk merancang sebuah prototipe website yang dapat menjadi media informasi dan edukasi bagi masyarakat lokal maupun luar daerah, guna memperkuat identitas kopi Lampung Barat dan meningkatkan potensi pariwisata daerah

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode perancangan basic design process, yang terdiri dari tiga tahapan utama: input, analisis dan sintesis, dan output.

Input (Pengumpulan Data)

Wawancara: Dilakukan secara mendalam dengan berbagai narasumber, termasuk pengelola Sekolah Kopi untuk memahami tujuan bisnis, ahli website untuk aspek teknis, ahli kopi untuk konten, serta calon pengunjung dan pengunjung yang sudah pernah datang untuk memahami kebutuhan audiens.

Observasi: Pengamatan non-partisipatif dilakukan di lokasi Sekolah Kopi Lampung Barat untuk memahami suasana, fasilitas, dan interaksi pengunjung, serta mengidentifikasi kurangnya media informasi di lokasi.

Studi Pustaka dan Analisis Kompetitor: Mengkaji literatur terkait Desain Komunikasi Visual, UI/UX, dan model bisnis, serta menganalisis website sejenis (Toraja Coffee, Gayo Arabica Coffee, BITKA Origin) untuk memahami standar industri.

Analisis dan Sintesis (Pengolahan Data)

Analisis SWOT: Digunakan untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman guna merumuskan arah strategi perancangan.

User Persona: Data khalayak sasaran disintesis menjadi sebuah persona fiktif bernama "Siti Aulia" untuk memvisualisasikan target audiens dan memastikan desain berpusat pada pengguna.

Analisis Coding: Data kualitatif dari wawancara dianalisis untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait kebutuhan pengguna dan konten website.

Output (Realisasi dan Evaluasi)

Tahap ini adalah realisasi dari konsep yang telah dirumuskan menjadi sebuah luaran konkret. Luaran utama penelitian adalah prototipe interaktif website yang mencakup desain antarmuka (*user interface*) dan pengalaman pengguna (*user experience*). Prototipe ini kemudian dievaluasi melalui *user testing* yang melibatkan lima responden representatif untuk mendapatkan umpan balik sebagai dasar perbaikan.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Kebutuhan dan Strategi

Hasil analisis SWOT menunjukkan bahwa strategi utama yang harus diambil adalah

WO (Weaknesses-Opportunities), yaitu memanfaatkan peluang meningkatnya tren wisata edukasi dan digitalisasi untuk mengatasi kelemahan internal berupa minimnya kehadiran digital. Ini berarti, pembangunan platform digital (website dan media sosial) menjadi prioritas untuk meningkatkan visibilitas dan daya tarik. Target audiens utama diidentifikasi sebagai individu berusia 20-30 tahun, seperti mahasiswa dan pekerja muda, yang tertarik pada wisata edukatif, budaya kopi, dan mencari informasi melalui media digital. Kebutuhan mereka diterjemahkan ke dalam *User Persona* "Siti Aulia," seorang mahasiswi 22 tahun yang membutuhkan website yang menarik secara visual, mudah dinavigasi di ponsel, dan menyediakan informasi yang transparan dan edukatif tentang kopi.

Konsep Perancangan




Berdasarkan analisis, konsep kreatif "Menjelajahi Dunia Kopi Dalam Digital" diusung untuk mengubah website menjadi sebuah perjalanan digital yang mendidik dan imersif. Konsep visualnya mengadopsi tema alami, hangat, dan profesional. Palet warna didominasi oleh warna coklat dari batang pohon kopi dan hijau dari dedaunan, yang melambangkan keaslian dan alam. Tipografi utama menggunakan *font* "Inter" yang modern dan jelas untuk keterbacaan, dengan aksent *font script* "Bilbo Swash" pada *headline* untuk memberikan sentuhan elegan yang terinspirasi dari kontur perbukitan Lampung Barat.

Hasil Prototipe Website

Hasil akhir adalah prototipe website fungsional dengan struktur navigasi yang jelas, mencakup halaman-halaman utama sebagai berikut:

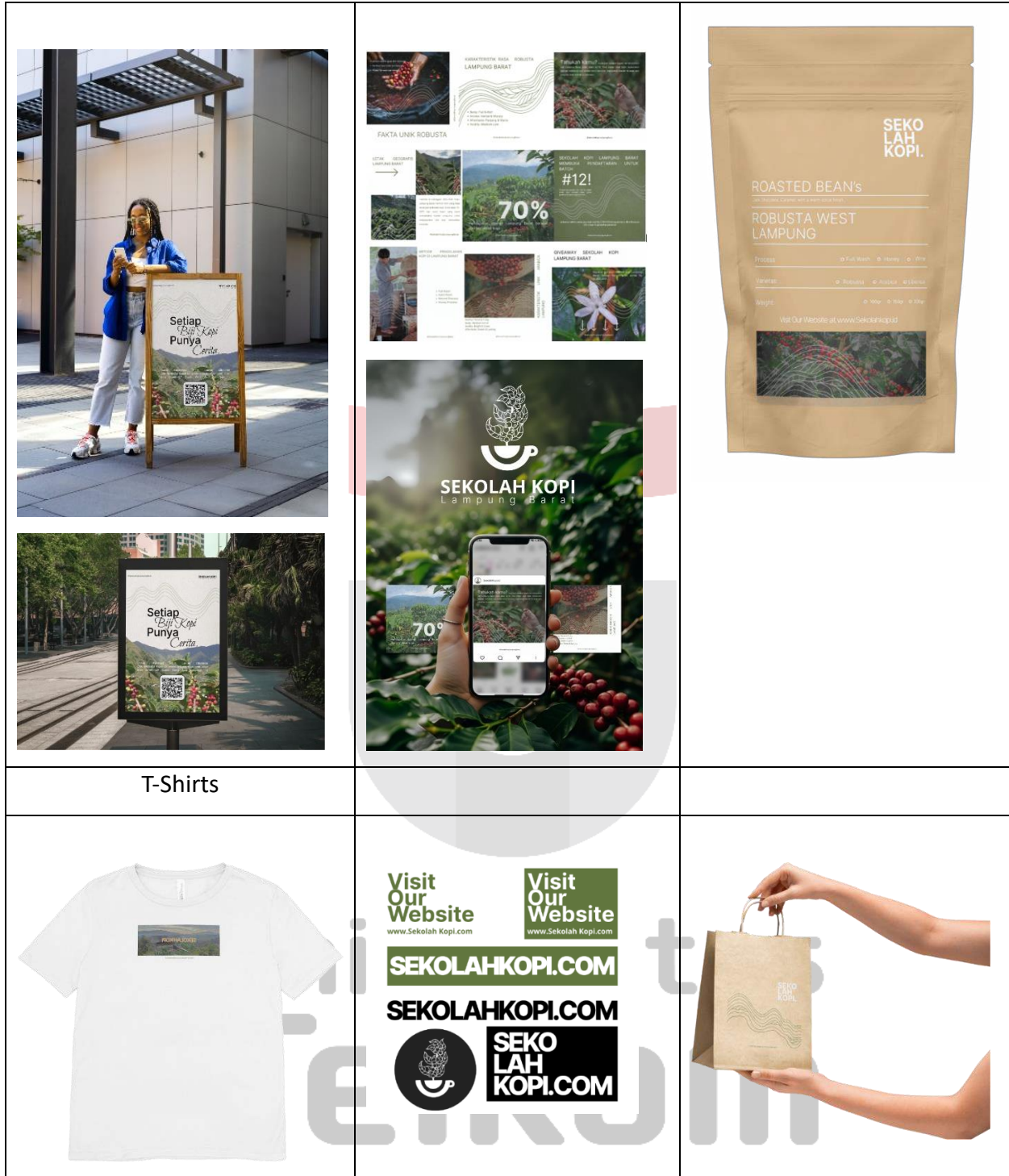
- **Halaman Utama (Landing Page):** Menampilkan slogan "Belajar Dengan Lebih Banyak Pengalaman" dan menyajikan rangkuman visual yang menarik tentang kegiatan edukatif, informasi singkat tentang kopi robusta, dan sorotan kelas pelatihan.
- **Halaman Informasi:** Menyajikan konten edukatif mendalam mengenai karakteristik kopi robusta Lampung Barat, dari agroklimat hingga metode pascapanen.
- **Halaman Kelas:** Memuat informasi lengkap mengenai program pelatihan yang ditawarkan, lengkap dengan deskripsi, biaya, dan durasi, serta testimoni dari peserta sebelumnya.

- **Halaman Galeri:** Berfungsi sebagai dokumentasi visual dari berbagai aktivitas di Sekolah Kopi, seperti pelatihan di kebun, interaksi dengan petani, dan suasana belajar.
- **Halaman Tentang:** Menjelaskan profil, sejarah, visi, dan misi Sekolah Kopi, serta menyajikan informasi kontak dan lokasi.

Halaman Utama	Halaman Informasi	Halaman Kelas	Halaman Galeri	Halaman Tentang
				

Selain website, dirancang pula media pendukung seperti konten Instagram, kemasan produk, dan merchandise (T-shirt) untuk menciptakan identitas merek yang kohesif.

Poster	Instagram Post	Packaging
--------	----------------	-----------



T-Shirts

Evaluasi Pengguna (User Testing) Pengujian prototipe yang dilakukan terhadap lima responden menunjukkan hasil yang sangat positif. Secara umum, responden menilai tampilan visual website

berhasil merepresentasikan citra Sekolah Kopi secara profesional, modern, dan menarik. Navigasi dinilai mudah dan informasi tersampaikan dengan jelas.

Meskipun demikian, ditemukan beberapa area untuk perbaikan. Saran utama dari responden meliputi:

1. **Detail Jadwal Kelas:** Informasi jadwal perlu dibuat lebih detail, misalnya dengan menambahkan kalender kegiatan.
2. **Interaktivitas:** Peta lokasi sebaiknya dibuat interaktif dan terhubung ke aplikasi navigasi.
3. **Storytelling Visual:** Halaman galeri disarankan untuk diperkaya dengan deskripsi atau cerita singkat di balik setiap foto untuk memperkuat narasi.
4. **Komunikasi:** Formulir kontak disarankan agar terhubung langsung ke WhatsApp admin untuk respons yang lebih cepat.

Kesimpulan

Perancangan prototipe website ini berhasil menjawab permasalahan utama Sekolah Kopi Kabupaten Lampung Barat, yaitu minimnya media informasi dan promosi digital. Melalui penerapan metode *Basic Design Process*, penelitian ini menghasilkan sebuah solusi desain yang fungsional, informatif, dan menarik secara visual, yang berpusat pada kebutuhan target audiens. Prototipe website ini terbukti mampu menyajikan informasi mengenai program edukasi, keunikan kopi lokal, dan kegiatan agrowisata secara terstruktur dan kredibel. Hasil validasi melalui *user testing* mengkonfirmasi bahwa prototipe ini efektif dan mudah digunakan, meskipun beberapa saran perbaikan telah dicatat untuk pengembangan lebih lanjut. Dengan demikian, prototipe website ini dapat menjadi fondasi yang kuat bagi Sekolah Kopi Lampung Barat untuk meningkatkan visibilitas digital, memperluas jangkauan edukasi, dan memperkuat citranya sebagai destinasi agrowisata kopi terkemuka di tingkat regional maupun nasional.

Daftar Pustaka

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspu: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980.
- Andayani, A. T. (2025). *Manfaat dan Keuntungan Memiliki Website*. Tonjoo Gagah Teknologi.
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2021). *Principles of Marketing* (18th ed.). Pearson.
- Nielsen, J. (2000). *Why You Only Need to Test with 5 Users*. Nielsen Norman Group.

- Rangkuti, F. (2017). *Analisis SWOT: Teknik Membedah Kasus Bisnis*. Gramedia Pustaka Utama.
- Soewardikoen, D. D. W. S. (2021). *Metodologi penelitian desain komunikasi visual – edisi revisi*. PT Kanisius.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kualitatif (Untuk penelitian yang bersifat: eksploratif, enterpretif, interaktif dan konstruktif)*.
- Susilo Sahid Aldi, Y. Y. (2024). *Panduan UI/UX aplikasi digital*. Elex Media Komputindo.
- Triyono, A. (2022). *Metodologi Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Graha Ilmu.



Universitas
Telkom