

Rancang Bangun Web Pemasaran *Boardgame* Sareupna Dengan Menggunakan *Rapid Application Development (RAD)*

1st Muhammad Nur Hamada

Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Direktorat Universitas Telkom
Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
hamada@student.telkomuniversity.ac.id

2nd Arif Amrulloh

Program Studi S1 Rekayasa Perangkat Lunak
Direktorat Universitas Telkom
Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
arifata@telkomuniversity.ac.id

3rd Yogo Dwi Prasetyo

Program Studi S1 Sistem Informasi
Direktorat Universitas Telkom
Purwokerto
Purwokerto, Indonesia
yogoop@telkomuniversity.ac.id

Abstrak — Budaya lokal merupakan identitas bangsa yang memiliki nilai filosofis dan historis yang perlu dilestarikan. Namun, di era globalisasi seperti sekarang budaya lokal, seperti mitologi sunda mulai tersingkir, salah satunya adalah Sareupna. Sebagai salah satu cara untuk memperkenalkan kembali mitologi Sareupna adalah melalui permainan edukasi salah satunya adalah *boardgame*. Permasalahan utama yang dihadapi oleh *boardgame* sareupna ini adalah keterbatasan media digital sebagai media promosi dan pemasaran sehingga kegiatan promosi produk belum dilakukan secara optimal. Dalam penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *website* sebagai media promosi dan pembelian *boardgame* sareupna yang terintegrasi dengan *midtrans* sebagai media pembayaran. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Rapid Application Development (RAD)* karena mendukung fleksibilitas dan kecepatan pengembangan. Pengujian sistem dilakukan menggunakan pengujian fungsionalitas dengan *black box testing* serta pengujian *Usability* menggunakan teknik *System Usability Scale (SUS)*. *Website* yang telah dirancang berhasil mendapatkan nilai *SUS* skor dengan rata – rata sebesar 71, 25 atau jika dinilai menggunakan *grade* hasil tersebut berada di *grade C* dengan nilai cukup.

Kata Kunci : *Boardgame, Website pemasaran, Midtrans, Rapid Application Development, System Usability Scale, Black Box Testing*

I. PENDAHULUAN

Budaya merupakan sebuah ide atau karya umum yang ada dalam suatu adat daerah yang mencerminkan sebuah suku atau bangsa baik dari segi nilai masyarakat dan Sejarah [1]. Namun, di era globalisasi seperti sekarang budaya lokal semakin tertinggal karena banyaknya budaya asing yang masuk tanpa henti ke ranah masyarakat luas [2]. Salah satu budaya terdampak adalah mitologi yang berasal dari sunda yaitu Sareupna.

Salah satu cara untuk melestarikan budaya mitologi sunda terkhusus Sareupna ini adalah dengan melalui media pembelajaran edukatif berbasis dengan gamifikasi [3]. Salah

satu gamifikasi yang bisa dilakukan adalah *boardgame*. *Boardgame* adalah salah satu bentuk permainan edukasi yang mampu menyajikan pembelajaran secara interaktif dan menarik [4]. Salah satu *boardgame* tersebut Adalah Sareupna.

Boardgame Sareupna adlah sebuah *boardgame* yang mengangkat mitologi dari sunda yang memiliki tujuan agar para pemain *boardgame* dapat mengenal lebih dekat dengan mitologi sunda Bernama Sareupna. Saat ini, *Boardgame* Sareupna telah dikembangkan dalam bentuk fisik oleh Muhammad Arya Wiguna dan digunakan secara terbatas sebagai media edukasi.

Meskipun memiliki potensi edukatif *Boardgame* Sareupna belum didukung oleh media digital yang memadai untuk keperluan promosi dan pemasaran. Proses promosi masih mengandalkan media sosial Instagram dan promosi dari mulut ke mulut, yang dinilai kurang efektif akibat keterbatasan jangkauan, algoritma, serta konsistensi penyampaian informasi. Akibatnya, informasi mengenai produk, nilai edukatif, serta mekanisme pembelian belum tersampaikan secara optimal kepada calon konsumen. Selain itu, keterbatasan metode pembayaran juga menjadi kendala dalam proses transaksi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sebuah *website* pemasaran *Boardgame* Sareupna yang dapat berfungsi sebagai media promosi sekaligus sarana pembelian. *Website* diharapkan mampu menyajikan informasi produk secara terstruktur, mudah diakses, serta mendukung integrasi sistem pembayaran digital yang aman dan praktis. Pengembangan *website* dilakukan menggunakan metode *Rapid Application Development (RAD)* untuk mendukung proses pengembangan yang cepat dan fleksibel [5]. Untuk memastikan kualitas *website*, dilakukan pengujian fungsional menggunakan metode *Black Box Testing* serta pengujian *usability* menggunakan *System Usability Scale (SUS)*, sehingga *website* yang dihasilkan dapat digunakan secara optimal dan mendukung upaya pelestarian budaya Sunda melalui media digital.

II. KAJIAN TEORI

A. Website Sebagai Media Pemasaran

Website merupakan sebuah media digital yang dapat digunakan sebagai media pemasaran yang memiliki sebuah sistem dan dapat memperoleh informasi dari halaman – halaman yang tersebar di internet, selain itu website juga dapat menyampaikan suatu informasi secara luas dan interaktif [6]. Dalam konteks pemasaran boardgame, website berfungsi sebagai sarana promosi, penyedia informasi produk, serta media transaksi secara daring.

B. Boardgame sebagai Media Edukasi

Boardgame dapat dijadikan sebagai media edukatif dalam mengajarkan edukasi Pendidikan untuk berbagai macam hal secara informal. *Boardgame* sendiri adalah sebuah jenis permainan dimana terdapat bagian – bagian permainan ditempatkan diatas sebuah papan yang dapat dipindahkan, digerakkan pada permukaan yang telah ditandai sesuai dengan aturan yang berlaku [4]. Media ini menjadi populer karena dapat dimainkan oleh berbagai kalangan umur dan berfungsi untuk meningkatkan keterampilan berstrategi dan menambah serta memperluas pengetahuan mengenai permainan yang sedang dimainkan [7].

C. Metode Rapid Application Development (RAD)

Metodologi pengembangan Rapid Application Development (RAD) merupakan pendekatan khusus dalam pengembangan perangkat lunak atau sistem yang mengedepankan kecepatan dan efisiensi, mengikuti metodologi waterfall dalam pengembangan setiap komponen perangkat lunak [8]. Tahapan RAD meliputi perencanaan kebutuhan, desain sistem, dan implementasi. Rapid Application Development (RAD) merupakan metode pengembangan perangkat lunak yang menekankan kecepatan pengembangan dan keterlibatan pengguna secara aktif, sehingga metode ini sesuai untuk pengembangan website dengan kebutuhan yang dinamis [9].

D. Laravel

Laravel adalah framework dari Bahasa pemrograman PHP yang memiliki sifat open source dengan memakai konsep MVC (Model – View – Controller) [10]. Laravel didesain untuk meningkatkan kualitas sebuah aplikasi dengan memangkas biaya produksi sehingga aplikasi ataupun website yang dibangun menggunakan Laravel menjadi lebih baik dan juga dengan biaya pengembangan yang relative sedikit [11]. Laravel sendiri menggunakan Command Line (CLI) seperti artisan yang membuat pengguna dapat mengekstrak package atau plugin – plugin yang telah disediakan oleh Laravel kedalam project yang sedang dikerjakan.

E. Pemodelan Sistem dengan UML

Untuk menyajikan spesifikasi secara visual, pendekatan pengembangan sistem Unified Modeling Language (UML) digunakan. Desain perangkat lunak, penggunaan elemen grafis dalam pembuatan diagram, dan peran sebagai alat untuk berkomunikasi antara perangkat lunak dan proses bisnis adalah semua manfaat UML [12]. Terdapat beberapa UML yang digunakan diantaranya adalah

- Use Case Diagram

Use Case Diagram digunakan untuk menggambarkan fasilitas atau fitur – fitur yang dapat diakses didalam website yang dibangun secara prespektif dari aktor eksternal [12].

- Activity Diagram

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan bagaimana aliran aktifitas dari sebuah use case terjadi dan bagaimana mereka berakhir [12].

- Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan struktur dari sistem yang dibangun meliputi kelas, atribut hingga metode serta hubungan antar kelas yang terjadi dalam sebuah sistem [12].

F. Usability Testing dan System Usability Scale (SUS)

Usability testing adalah sebuah karakteristik pengujian yang mengacu pada bagaimana seorang pengguna dapat mempelajari dan menggunakan sistem yang telah dibangun untuk mengetahui kemudahan serta pengalaman pengguna saat menggunakan sistem yang telah disediakan [13]. Dalam penelitian ini metode usability testing yang digunakan adalah System Usability Scale (SUS). SUS adalah metode ujicoba sederhana untuk mengukur usabilitas sebuah sistem, dengan menggunakan 10 pertanyaan dengan instrumen yang terdiri dari angka 1 sampai 5 sebagai angka penilaian sebagai alat ukur usabilitas dari website yang dibangun [14]. Untuk mengukur nilai dari rata – rata skor akhir SUS dan mendapat skor SUS secara keseluruhan dapat menggunakan persamaan dibawah ini

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{N} \quad (1)$$

Dimana

x_i = nilai skor responden

N = jumlah responden

Saat menghitung SUS, ada enam skala nilai yang menentukan kualitas website yang diuji. Skalanya adalah A, B, C, D, E, F yang mewakili tingkat kualitas dari sangat baik hingga sangat buruk. Masing-masing level ini memberikan gambaran tentang seberapa efektif aplikasi yang dibangun memenuhi kebutuhan pengguna. Selain itu, ada peringkat kata sifat, yang mencakup enam tingkat deskripsi pengguna: terburuk yang bisa dibayangkan, buruk, biasa saja, baik, luar biasa, dan terbaik yang bisa dibayangkan [14].

G. BlackBox Testing

Black Box Testing digunakan untuk menguji fungsionalitas sistem berdasarkan kesesuaian antara input dan output tanpa memperhatikan struktur kode program. Pengujian ini bertujuan memastikan setiap fitur sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna [15].

H. Midtrans

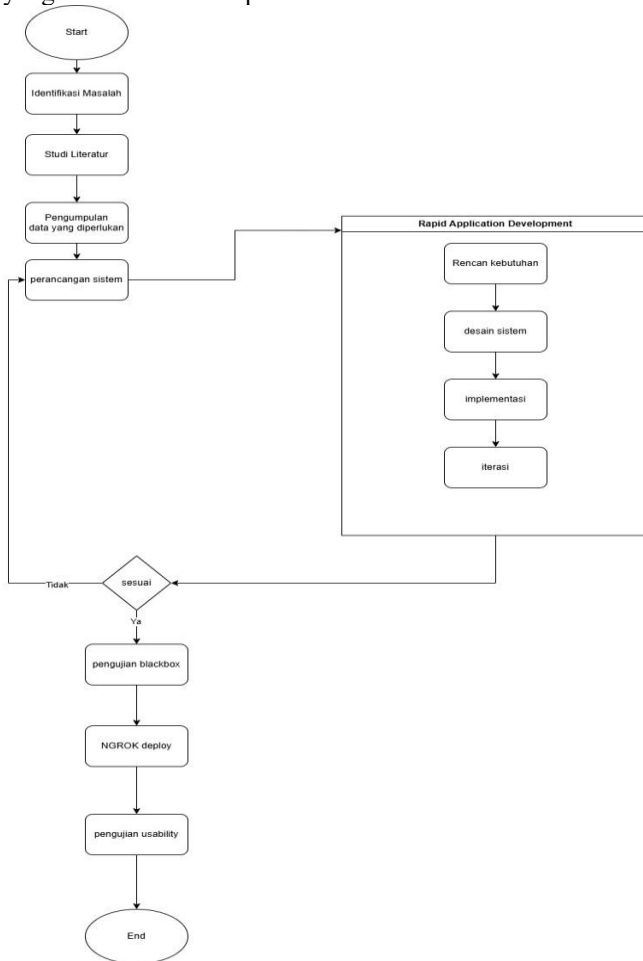
Midtrans adalah salah satu layanan penyedia payment gateway yang ada di Indonesia untuk melakukan pembayaran yang dapat diakses melalui internet oleh semua orang untuk mendukung proses transaksi secara daring [16].

III. METODE

Subjek pada penelitian ini adalah pengguna akhir yang berperan sebagai responden dari usability testing dan objek penelitian ini adalah website pemasaran yang akan digunakan sebagai media promosi boardgame sareupna yang terintegrasi dengan sistem pembayaran midtrans. Sedangkan untuk bahan penelitian diperoleh melalui wawancara dengan pembuat boardgame untuk menggali permasalahan dan kebutuhan sistem yang diperlukan serta data produk yang akan dipaparkan dalam website, data pengujian didapatkan dari

pengguna akhir yang telah mencoba mengakses website yang telah dibangun. Selain dari itu ada data pendukung berdasarkan dari jurnal atau penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan website, metode RAD dan sebagainya.

Dibawah ini adalah gambaran dari diagram alir penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini



GAMBAR 1
(Diagram Alir Penelitian)

Berikut adalah penjelasan dari diagram alir penelitian

A. Identifikasi Masalah

Pada titik ini, masalah yang muncul selama proses pemasaran *Boardgame* Sareupna diidentifikasi. Keterbatasan media promosi digital, jangkauan pemasaran yang terbatas, dan kurangnya sistem pembayaran daring yang terintegrasi adalah masalah yang dibahas oleh peneliti. Hasil yang diperoleh selama tahap ini digunakan sebagai dasar untuk merumuskan permasalahan penelitian.

B. Studi Literatur dan Observasi

Peneliti akan melakukan pencarian teori mengenai apa saja yang diperlukan dalam mengembangkan *website* ini yang berkaitan dengan perancangan sebuah *website*, penggunaan *laravel* dalam pengembangan sebuah *website*, integrasi sistem pembayaran digital.

C. Pengumpulan data dan kebutuhan yang diperlukan

Peneliti akan melakukan wawancara terhadap pembuat *boardgame* sareupna ini mengenai kendala yang dihadapi, fitur yang menurutnya perlu ada di *website*. Data yang dikumpulkan digunakan untuk

menyusun kebutuhan sistem yang akan dikembangkan, yang mencakup fitur - fitur seperti sistem pemesanan, detail produk, dan integrasi pembayaran digital.

D. Perancangan sistem

Tahap ini merupakan inti dari proses pengembangan sistem yang terdiri dari tiga langkah utama yaitu :

1. Rencana Kebutuhan

Pada titik ini, kebutuhan fitur akan diidentifikasi dan dianalisis. Peneliti akan menelaah tujuan sistem, fitur utama yang akan dibuat.

2. Desain Sistem

Tahap ini berfokus pada proses perancangan sistem meliputi perancangan struktur basis data, serta alur kerja sistem.

3. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pengembangan sistem berdasarkan desain sistem yang telah disetujui. Pengembangan dilakukan menggunakan *framework Laravel* dengan basis data *MySQL*, serta integrasi sistem pembayaran digital *Midtrans*.

4. Iterasi

Tahap ini dilakukan apabila terdapat sebuah kekurangan yang ingin dirubah oleh pembuat *boardgame* sareupna.

E. Pengujian blackbox testing

Pada tahap ini *Website* yang telah dibangun akan melewati 2 tahap pengujian yang pertama *BlackBox Testing* yang menguji seluruh fungsi dari sudut pandang seseorang tanpa melihat isi kode. Pengujian ini akan dilakukan dari pihak pembuat *boardgame* Sareupna.

F. NGROK deploy

Pada tahap ini dilakukan *Deployment system* yang dengan menggunakan layanan NGROK. Ini dilakukan dengan tujuan agar *website* bisa berjalan dan diakses secara publik, terlebih untuk keperluan pengujian *system* dan *Usability testing* yang akan dilakukan peneliti.

G. Pengujian usability

Selanjutnya adalah tahap pengujian usability yang melibatkan 10 pengguna akhir untuk mencoba sistem yang telah dibangun dan menilai kemudahan navigasi, tampilan dan kenyamanan dalam penggunaan sistem yang telah dibangun dengan menggunakan metode SUS. Hasil tersebut akan menjadi acuan untuk penelitian mendatang.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Rencana Kebutuhan

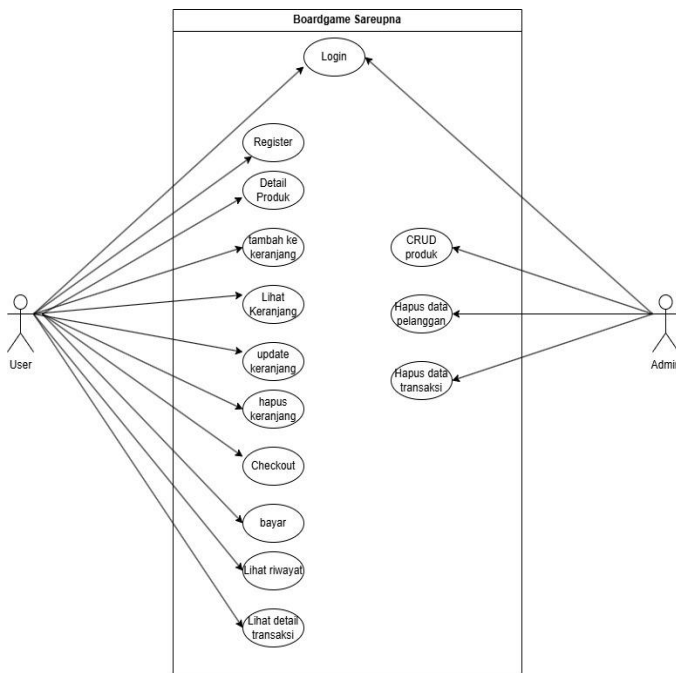
Pada tahap ini penulis akan kembali mewawancarai pembuat *boardgame* yaitu Arya untuk mengetahui fitur apa saja yang perlu tersedia didalam *website*. Setelah melakukan wawancara kepada Arya selaku pembuat *boardgame* penulis mendapatkan beberapa fitur yang diinginkan ada didalam *website* diantaranya

1. Melihat Detail Produk
2. Cara Memesan Boardgame
3. Fitur Pembelian Produk

B. Desain Sistem

Perancangan melalui metode Unified Modeling Language (UML) menghasilkan hasil seperti berikut

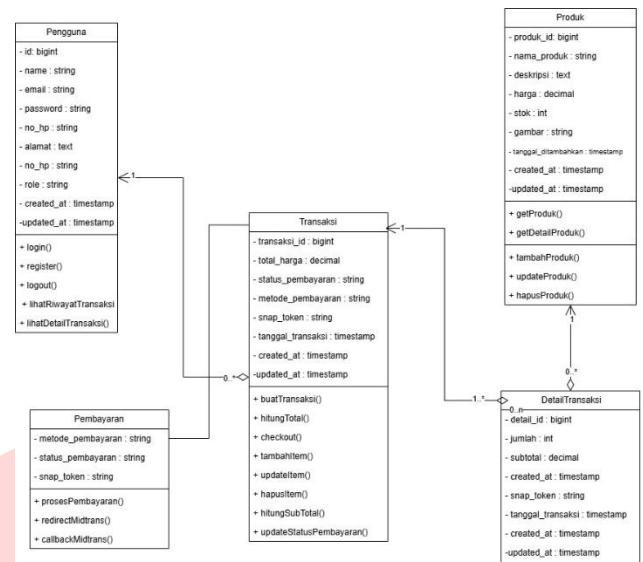
1. Use Case



GAMBAR 2
(Use Case Diagram)

Diagram use case pada gambar 2 menggambarkan interaksi antara pengguna dengan sistem website pemasaran Boardgame Sareupna. Ada dua actor utama: user dan admin. Pengguna memiliki akses untuk mendaftar dan masuk, melihat detail produk, menambahkan produk ke keranjang belanja, mengelola isi keranjang belanja, menyelesaikan proses checkout dan pembayaran, serta melihat riwayat dan detail transaksi. Sedangkan admin bertanggung jawab untuk mengelola data produk, data user, dan data transaksi yang terdapat dalam sistem. Diagram ini digunakan untuk menggambarkan fitur utama sistem dan batasan peran masing-masing aktor dalam mendukung promosi digital, pemesanan, dan pengelolaan boardgame Sareupna.

2. Class Diagram



GAMBAR 3
(Class Diagram)

Pada gambar 3 menggambarkan class diagram dari sistem yang terjadi di dalam website. Class Pengguna mempunyai relasi one-to-many menggunakan class Transaksi, pada mana satu pengguna bisa melakukan lebih dari satu transaksi. Class Transaksi berelasi one-to-many menggunakan class Detail Transaksi karena satu transaksi bisa mempunyai lebih dari satu detail transaksi sehingga merepresentasikan produk yang dibeli. Class Produk juga mempunyai relasi one-to-many dengan class DetailTransaksi, yang memungkinkan satu produk ada dalam beberapa transaksi. Class Pembayaran yang digunakan guna menangani proses pembayaran dan integrasi menggunakan layanan Midtrans.

C. Implementasi

Berdasarkan hasil dari kebutuhan sistem dan perancangan desain sistem yang telah disepakati bahwa website pemasaran untuk boardgame berhasil dibuat menggunakan Bahasa pemrograman Laravel. Website yang dibangun mampu untuk menjawab kebutuhan dari pembuat boardgame dengan mengimplementasikan fitur utama yaitu cara memesan, detail produk dan juga fitur pembelian dengan mengintegrasikan midtrans sebagai media pembayaran secara digital.

Berikut adalah hasil implementasi dari sistem yang telah berhasil untuk dibangun



GAMBAR 4
(Login)

Gambar 4 menunjukkan fitur berupa login yang dapat diakses oleh user maupun admin untuk mengarahkan user dan admin ke halaman dashboard masing – masing. Halaman login akan terakses apabila user menekan tombol beli sekarang pada halaman dashboard user sebelum login.

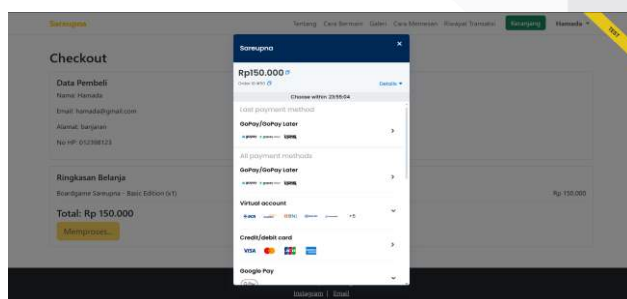
GAMBAR 5
(Register)

Gambar 5 menunjukkan halaman register apabila user belum memiliki akun dengan menekan tombol register pada halaman login sebelumnya. Pada halaman ini user akan mengisi data diri yang diperlukan untuk membuat akun dan melanjutkan transaksi dalam website yang telah dibangun.



GAMBAR 6
(Dashboard User setelah Login)

Gambar 6 menunjukkan halaman dashboard user setelah melakukan login dengan akun yang telah terdaftar pada halaman ini user dapat melihat keranjang milik user dan juga user dapat melihat detail produk yang ada di section produk.



GAMBAR 7
(Gambar Pembayaran dengan midtrans)

Gambar 7 Menunjukkan halaman saat user berhasil untuk memesan produk dan melanjutkan ke Langkah terakhir yaitu membayar menggunakan midtrans.



GAMBAR 8
(Dashboard Admin)

Gambar 8 menunjukkan dashboard apabila admin berhasil masuk ke akun admin yang sudah tersedia. Didalam dashboard admin terdapat beberapa action yang dapat dilakukan yaitu CRUD produk di halaman Kelola produk, Hapus dan lihat data transaksi pada halaman transaksi dan Hapus serta lihat data user pada halaman pengguna.

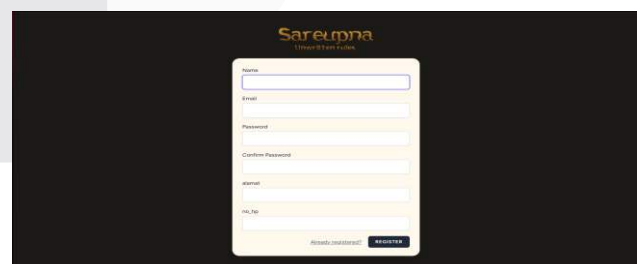
D. Iterasi

Proses iterasi dilakukan dengan fokus kepada pembuat *boardgame*. Iterasi kali ini difokuskan untuk merubah *color-pallete* dari *website* menjadi sesuai dengan *color-pallete* yang digunakan dalam *boardgame* sareupna



GAMBAR 9
(Iterasi Pada Bagian Login)

Gambar 9 menunjukkan hasil iterasi yang dilakukan terhadap kebutuhan dari pembuat *boardgame* untuk menyesuaikan tema dengan *collor pallete* *boardgame* untuk halaman login.



GAMBAR 10
(Iterasi Pada Bagian Register)

Gambar 10 menunjukkan hasil iterasi yang dilakukan terhadap kebutuhan dari pembuat *boardgame* untuk menyesuaikan tema dengan *collor pallete* *boardgame* untuk halaman register.



GAMBAR 11
(Iterasi Dashboard User)

Gambar 11 menunjukkan hasil iterasi yang dilakukan terhadap kebutuhan dari pembuat boardgame untuk menyesuaikan tema dengan collar pallette boardgame untuk halaman dashboard user.

E. Blackbox Testing

Pengujian menggunakan blackbox testing dilakukan oleh pihak pembuat boardgame tanpa melihat struktur dari code untuk mengetahui apakah fitur yang ada didalam website berjalan dengan sesuai.

TABEL 1
(Tabel Hasil Blackbox Testing)

Fitur yang diuji	Hasil
Login dan Register	Berhasil
User melihat detail produk	Berhasil
User menambah produk ke keranjang	Berhasil
User melihat keranjang	Berhasil
User menghapus keranjang	Berhasil
User mengupdate keranjang	Berhasil
User melakukan checkout	Berhasil
User melakukan pembayaran	Berhasil
User mengakses daftar riwayat	Berhasil
User mengakses detail transaksi	Berhasil
Admin melakukan CRUD / manipulasi data produk	Berhasil
Admin Menghapus data user	Berhasil
Admin menghapus data transaksi	Berhasil

Berdasarkan dari hasil pengujian *blackbox* untuk halaman *admin* pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa semua fitur

yang ada dapat dijalankan dengan baik dan menghasilkan *output* yang sesuai mulai dari fitur untuk *login* hingga untuk menghapus data transaksi semua fitur berjalan dengan normal dan menghasilkan *output* yang diharapkan. Dengan hasil yang telah diperoleh pada tabel 1 dapat disimpulkan bahwa *website* yang dibangun sudah memberikan respon yang sesuai dengan yang diharapkan.

F. Deployment Menggunakan NGROK

Pada tahap ini penulis akan melakukan *deployment* menggunakan NGROK agar *website* dapat diakses oleh *user* akhir dan peneliti dapat melakukan *usability testing* dengan menggunakan SUS. Untuk menggunakan NGROK maka penulis akan menginstal NGROK terlebih dahulu di *device* yang digunakan. Beruntungnya di *laragon* sudah disediakan fitur untuk NGROK sehingga NGROK lebih mudah untuk digunakan



GAMBAR 12

(Tampilan setelah di Upload menggunakan NGROK)

Pada gambar 12 menunjukkan website yang sudah di deploy menggunakan NGROK dengan link telah disediakan oleh NGROK dan siap untuk diakses user akhir guna menjadi pengujian *usability*.

G. Pengujian Usability

Pengujian *Usability Testing* kali ini penulis menggunakan teknik *System Usability Scale*. *User* akhir atau responden diharuskan untuk mengakses *website boardgame Sareupna* untuk menilai *website*. Setelah mengakses maka *user* akhir atau responden akan diberikan survei secara *online* melalui media *Google Form*, yang memungkinkan pengumpulan data secara efisien

TABEL 2
(Hasil Kuesioner yang diisi user untuk testing)

Respon den	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10
1	3	1	5	1	5	1	5	2	5	1
2	3	2	4	2	4	2	5	2	4	2
3	4	2	4	2	5	2	5	2	4	3
4	3	1	5	1	5	1	5	1	5	1
5	3	2	4	3	4	3	4	3	3	3
6	2	3	3	4	3	2	3	2	3	2
7	3	2	4	4	4	1	2	2	4	4
8	3	2	4	2	3	3	5	2	3	2
9	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3
10	3	2	4	1	3	3	4	2	4	1

Setelah mendapatkan data kuesioner seperti pada tabel 2 dari *google form* hal yang akan dilanjutkan adalah mengolah data tersebut sesuai dengan metode SUS.

TABEL 3

(Tabel Skor SUS Aplikasi)

Responden	Skor SUS	Skor x 2,5
1	37	92,5
2	30	75
3	31	77,5
4	38	95
5	24	60
6	21	52,5
7	24	60
8	27	67,5
9	24	60
10	29	72,5

Setelah melakukan penghitungan untuk mendapatkan skor SUS dari masing – masing responden maka selanjutnya akan dilakukan penghitungan nilai rata – rata untuk mengetahui hasil akhir dari SUS ini dengan cara seperti berikut

$$\text{Rata – Rata : } \frac{92,5+75+77,5+95+60+52,5+60+67,5+60+72,5}{10} \quad (2)$$

Setelah melakukan perhitungan nilai akhir untuk keseluruhan SUS didapat nilai di angka 71,25 yang berada di kategori Acceptable atau grade C dan termasuk kedalam penilaian baik atau good.

H. Pengembangan sistem kedepan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, masih terdapat beberapa peluang pengembangan yang dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya. Menambahkan pelacakan proses kerja dan pengiriman produk memberikan kontrol atas pengembangan sistem dan memungkinkan pengguna memantau status pesanan dengan lebih transparan. Selain itu, penelitian selanjutnya dapat meningkatkan alur transaksi dengan memisahkan halaman detail produk dari proses transaksi, sehingga pengguna dapat mengakses informasi produk tanpa login terlebih dahulu.

Dari segi fungsionalitas dan kenyamanan pengguna, untuk penelitian selanjutnya dapat terus melakukan perbaikan dan penambahan fitur pada website untuk meningkatkan kualitas sistem, yang diharapkan dapat berdampak pada peningkatan hasil uji kegunaan pada penelitian selanjutnya. Agar penggunaan website dapat optimal dan stabil dalam jangka panjang, sebaiknya penelitian selanjutnya menerapkan penggunaan permanen pada server produksi. Selain itu, metode penelitian selanjutnya dapat menambahkan metode evaluasi kegunaan lainnya untuk melengkapi System Usability Scale (SUS) sehingga diperoleh hasil evaluasi pengalaman pengguna yang lebih komprehensif.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil menjawab rumusan masalah serta mencapai tujuan penelitian yang telah ditetapkan. Penelitian ini berhasil merancang dan membangun sebuah website yang berfungsi sebagai media promosi dan pemasaran untuk produk Boardgame Sareupna. Website yang dikembangkan telah dilengkapi dengan fitur pembelian secara daring yang terintegrasi dengan sistem pembayaran digital Midtrans, sehingga dapat mendukung proses transaksi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, hasil pengujian usability yang melibatkan

pengguna akhir dengan menggunakan metode System Usability Scale (SUS) menunjukkan nilai rata-rata sebesar 71,25. Nilai tersebut mengindikasikan bahwa website yang dibangun memiliki tingkat usability yang baik dan dapat diterima oleh pengguna sebagai media pemasaran dan pemesanan produk.

REFERENSI

- [1] D. Ratih Puspitasari, “nilai sosial budaya dalam film tilik (Kajian Semiotika Charles Sanders Peirce) Social-Cultural Values in Tilik Film (Semiotic Study of Charles Sanders Peirce),” *J. Semiot.*, vol. 15, no. 1, pp. 2579–8146, 2021, [Online]. Available: <http://journal.ubm.ac.id/>
- [2] P. Globalisasi *et al.*, “Jurnal Sistem Hukum dan Keadilan Sosial.” [Online]. Available: <https://journal.fexaria.com/j/index.php/jshks>
- [3] P. Media *et al.*, “Halaman 139.” [Online]. Available: <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/edukasi/article/view/6275>
- [4] R. Kurniawan, A. G. Razaq, and E. Poerbaningtyas, “Perancangan Board Game sebagai Media Penunjang untuk Meningkatkan Minat Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka Penggalang Siswa Sekolah Dasar,” *J. Desain*, vol. 8, no. 2, p. 132, Feb. 2021, doi: 10.30998/jd.v8i2.8166.
- [5] M. Rizki Hidayat *et al.*, “Web-Based Scholarship Management Information System Using Rapid Application Development (RAD) Model.”
- [6] S. Sibagariang *et al.*, “Pembuatan Website Sebagai Media Promosi Wisata Pulau Mubut,” 2021.
- [7] E. Mulyati and L. Suryani, “Penggunaan Media Board Game dan Aplikasi Quizziz dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak Usia Dini.” [Online]. Available: <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- [8] R.Nuku, E.J.A. Masihor, and R. L. Pasaribu, “Penerapan Metode RAD dalam Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Penelusuran Putusan (SIAPP),” 2020.
- [9] D. Hariyanto, R. Sastra, F. E. Putri, S. Informasi, K. Kota Bogor, and T. Komputer, “Implementasi Metode *Rapid Application Development* Pada Sistem Informasi Perpustakaan,” 2021.
- [10] M. Yusman dan, B. Hermanto, J. Ilmu Komputer FMIPA Universitas Lampung Jalan Sumantri Brojonegoro No, and B. Lampung, “Sistem Informasi Manajemen Data Klien Pada PT. Hulu Balang Mandiri Menggunakan Framework *Laravel*,” 2021.
- [11] M. Zawaruddin Abdullah *et al.*, “Rancang Bangun Sistem Informasi Akuntansi Berbasis *Website* menggunakan Framework *Laravel* (Studi kasus pada UKM Batik dan Bordir Desa Pakisaji Kabupaten Malang),” *Jurnal Sains, Teknologi dan Industri*, vol. 18, no. 1, pp. 49–56, 2020..
- [12] M. S. Harlina, E. Susilowati, S. Suharni, M. S. Herawati, and M. F. Atsilah, “Pemodelan Sistem Rancangan *Website* Toko Umami Cookies Menggunakan Uml (Unified Modelling Language),”

Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, vol. 7, no. 3, pp. 364–371, 2025, doi: 10.47233/jteksis.v7i3.1943.

- [13] D. Kurniawan, F. Yuamita, F. Sains, D. Teknologi, J. T. Industri, and U. T. Yogyakarta, “*Usability Testing* Penggunaan Menu Kartu Hasil Studi Di *Website* Sistem Informasi Akademik Universitas Teknologi Yogyakarta,” vol. 2, no. 1, pp. 41–52, 2023.
- [14] S. D. Oktavian and R. Amalia, “Analisis Aplikasi Agrosan Menggunakan Metode System *Usability* Scale (SUS),” vol. 9, no. 1, pp. 1730–1735, 2025.

- [15] F. Agil Sakinah, F. Prima Aditiawan, and A. Lina Nurlaili, “Pengujian Pada Aplikasi Manajemen Aset Menggunakan *Black Box Testing*,” 2024.

- [16] M. Nurhayati and R. Setiawan, “Implementasi Payment Gateway *Midtrans* Pada Aplikasi Toko Mas Berbasis Web,” doi: 10.33364/algorithm/v.21-2.1686.

