

**BASION (*EXPLORE YOUR FASHION WITH ADVENTURE*) :
INOVASI *E-COMMERCE* STRATEGI PENGEMBANGAN
SISTEM INFORMASI PARIWISATA DESA BENGKALA**

I Putu Wirajaya Mahardika¹, Ni Made Fania Aprilia²

wiramahardika38@gmail.com

085883523670

Bali sebagai destinasi wisata kelas dunia menawarkan potensi pariwisata budaya lokal dan alam yang menawan. Namun sayang, potensi ini hanya tersentralisasi dalam beberapa kawasan saja. Ramai daerah lainnya di Bali yang belum terjamah oleh wisatawan padahal memiliki keunikan yang ciamik. Faktor penyebab peristiwa ini terjadi ada 2 (dua): (1) Kurangnya manajemen sistem informasi pemerintah daerah setempat dan (2) Rendahnya akses digital pada promosi pengembangan daerah. Dua hal inilah yang menjadikan peneliti memilih Desa Bengkala sebagai subjek penelitian karena memenuhi beberapa kriteria, yaitu: (1). Memiliki keunikan dimana mayoritas warganya adalah tuna wicara atau “kolok”, (2). Memiliki ciri khas berupa kain tenunnya yang berkualitas namun belum banyak yang mengetahui, (3) Lingkungan alamnya sebagai potensi pariwisata desa. Berkuivalen dengan statusquo tersebut peneliti melakukan reaseacrh terhadap upaya mempromosikan budaya lokal Desa Bengkala melalui “Basion” website khusus Desa Bengkala dengan keunggulan yakni, (1) Menyajikan sejarah dan potensi isata Desa Bengkala, (2) Melayani transaksi jual beli kain tenun Desa Bengkala dan (3) Wujud kepedulian berupa sumbangan sukarela kepada masyarakat tuna wicara Desa Bengkala. Penelitian ini merupakan pengembangan R&D yang menggunakan analisis UI/UX para ahli dan responden masyarakat. Hasilnya menunjukkan bahwa website Basion layak digunakan sebagai sistem informasi dan pelayanan e-commerce Desa Bengkala.

Kata kunci: e-commerce, budaya, digital

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kabupaten Buleleng dikenal masih kental akan tradisi, mitos dan budaya lokal yang menjadi bagian dari masyarakat. Budaya lokal merupakan nilai hasil budidaya masyarakat daerah yang terbentuk secara alami yang dapat berupa hasil seni, tradisi, pola pikir, atau hukum adat (Micael Josviranto, 2018:11). Salah satu produk budaya lokal dari Kabupaten Buleleng adalah kain tenun dari Desa Bengkala, Kecamatan Kubutambahan. Desa yang satu ini dikenal dengan sebutan “Desa Kolok” atau “Desa Tuli-Bisu” yang sudah dikenal dunia dengan keunikannya yakni sebagian besar warganya memang merupakan seorang tuli atau bisu. Terhitung dari 3 ribu penduduk 44 diantaranya merupakan penyandang disabilitas terdiri atas 20 laki-laki dan 24 perempuan (Kanty Atmodjo, 2023), sehingga tak heran jika hampir seluruh penduduk di Desa Bengkala mampu berbahasa isyarat atau yang mereka sebut dengan “Bahasa Kolok”. Fenomena yang unik ini tentu mengundang perhatian dunia untuk diteliti, salah satunya adalah John Hinan dari Amerika Serikat yang meneliti 200 penduduk Desa Bengkala dari tahun 1988-1993. Dari hasil penelitiannya melalui tes DNA ditemukanlah bahwa penduduk Desa Bengkala memang memiliki potensi tuli-bisu atau kolok (Wijaya Kusuma, 2023).

Disamping kekurangan yang sekaligus merupakan keunikan desa tersebut, Desa Bengkala merupakan salah satu desa yang masih mempertahankan adat serta budaya mereka. Tak heran meskipun ditinggali oleh puluhan penduduk tuli-bisu Desa Bengkala mampu menjaga keasrian alamnya dan mampu menciptakan SDM yang baik. Hal ini dibuktikan dengan penduduk tuli-bisu yang mampu memproduksi kain tenun endek yang kemudian dikenal dengan kain tenun endek kolok juga penduduk yang bukan penyandang disabilitas akan tetapi mampu berkomunikasi dengan Bahasa Kolok/Bahasa isyarat. Sangat disayangkan bahwa sedikitnya penduduk yang memiliki pengetahuan akan IT (Teknologi Informasi) membuat potensi Desa Bengkala menjadi desa wisata sekaligus dikenalnya kain tenun endek kolok ini sebagai ciri khas penduduknya masih sangat rendah.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti tertatik untuk mengembangkan inovasi perangkat lunak yakni website yang membantu penduduk Desa Bengkala mempromosikan kain tenun endek kolok dan desa mereka di kancah nasional

maupun internasional sebagai salah satu bentuk kebudayaan lokal Desa Bengkulu. Maka dari itu peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan website BASION (*Explore Your Fashion with Adventure*) : Inovasi Website E-Commerce dan Sistem Informasi Sebagai Strategi Pengembangan Pariwisata Desa Bengkulu.

Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil R&D (*Research and Development*) website BASION?
2. Bagaimana design UI/UX (*User Interface / User experience*) BASION?
3. Apakah website BASION efektif sebagai *e-commerce* dan sistem informasi Desa Bengkulu?

Tujuan Penelitian

1. Mengetahui hasil R&D (*Research and Development*) website BASION
2. Mengetahui design UI/UX (*User Interface / User Experience*) BASION
3. Mengetahui apakah website BASION efektif sebagai *e-commerce* dan sistem informasi Desa Bengkulu

Hipotesis Penelitian

Berpijak pada permasalahan dalam latar belakang penelitian, maka terdapat dua hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini. Hipotesis tersebut antara lain:

- (H₀): Website BASION tidak memberikan hasil signifikan pada penjualan kain tenun endek kolok dan jumlah kunjungan wisatawan Desa Bengkulu.
- (H₁): Website BASION memberikan hasil yang signifikan pada penjualan kain tenun endek kolok dan jumlah kunjungan wisatawan Desa Bengkulu.

Manfaat Penelitian

Sehingga pada akhirnya penelitian ini memberikan manfaat khususnya untuk :

1. Memberikan pengembangan terhadap analisis hasil R&D (*Research and Development*) website BASION kepada masyarakat
2. Memberikan hasil uji analisis *design* UI/UX (*User Interface / User Experience*) BASION kepada masyarakat
3. Memberikan pengetahuan efektivasi pengembangan website BASION yang efektif sebagai *e-commerce* dan sistem informasi Desa Bengkulu

KAJIAN PUSTAKA

Adapun kajian pustaka yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Digitalisasi

Menurut Sukmana (Erwin, 2020), digitalisasi merupakan transformasi media dari bentuk tercetak, audio, dan video ke dalam bentuk digital, bertujuan untuk membuat arsip dokumen dalam format digital. Proses digitalisasi melibatkan peralatan seperti komputer, scanner, operator media sumber, dan perangkat lunak. Lasa (2005) menyatakan digitalisasi adalah proses mengelola dokumen tercetak menjadi dokumen elektronik. Brennen & Kreiss (2016) mengungkapkan digitalisasi terjadi peningkatan ketersediaan data, dimungkinkan oleh kemajuan penciptaan, penyimpanan, dan analisis digital, dengan potensi memengaruhi dunia kontemporer.

2. *User Interface* (UI)

Menurut Wilbert O. Galitz, antarmuka pengguna adalah segmen dari komputer dan perangkat lunak yang dapat disaksikan, didengar, disentuh, diajak bicara, dan dimengerti secara langsung oleh manusia. Ini dapat dianggap sebagai teknik mekanisme yang mengatur tampilan antarmuka untuk berinteraksi dengan pengguna. Dengan dasar pernyataan tersebut, disimpulkan UI adalah bagian dari komputer dan perangkat lunak yang mengelola tampilan antarmuka untuk pengguna, memudahkan interaksi menyenangkan antara pengguna dan sistem. Antarmuka pengguna (UI) diartikan sebagai hasil akhir pengalaman pengguna (UX) yang dapat dilihat. **3. *User Experience* (UX)**

Menurut ISO 9241-210, *user experience* (UX) merupakan persepsi dan tanggapan seseorang terhadap penggunaan produk, sistem, atau jasa. Hal ini mencakup penilaian terhadap kepuasan dan kenyamanan seseorang terhadap produk, sistem, dan jasa. Jakob Nielsen mengemukakan bahwa *user experience* melibatkan seluruh aspek interaksi pengguna dengan perusahaan, layanan, dan produknya. Dengan merujuk pada kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa *user experience* adalah pengalaman individu terhadap penggunaan produk, menilai tingkat kemudahan dan kenyamanan terkait fungsionalitas perangkat lunak.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan R&D (*Research and Development*) yang menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 25 Oktober – 01 Desember 2023, bertempat di SMA N 8 Denpasar dan Desa Bengkala, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng. Tabel jadwal penelitian dapat dilihat pada *Lampiran 01*.

Sumber data, Alat dan Bahan

Sumber data dari penelitian ini bersumber dari riset peneliti ke Desa Bengkala, perancangan website dibuat dari perhitungan nilai validasi ahli media dan kuisisioner masyarakat sehingga terlihat potensi diaktifkannya website BASION ini di Desa Bengkala. Alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah laptop dan perangkat lunak yaitu Tahap perancangan website ini memanfaatkan Adobe XD, Weebly, dan WordPress untuk merancang dan mendesain website BASION.

Metode Pemerolehan Data

Data yang diperoleh berdasarkan 1) Riset lapangan, 2) Studi kepustakaan, 3) Angket Kuisisioner, 4) Wawancara

Prosedur Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Metode Analisis Data

Penelitian ini menggunakan metode analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil uji para ahli dan responden akan dihitung dengan rumus sebagai berikut sehingga hasil akan diperoleh dalam bentuk presentase.

$$\frac{\text{Nilai}}{\text{Total Nilai Max.}} \times 100\%$$

Presentase (%)	Kriteria Kualitatif
< 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Cukup Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Gambar 1. Rumus Analisis Data Tabel 1. Rentang % dan kriteria kualitatif
Hasil yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk skala likert seperti

pada tabel 1.

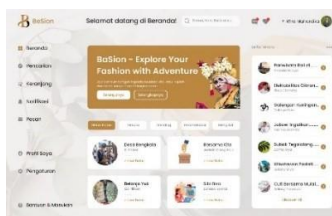
HASIL DAN PEMBAHASAN PEMBAHASAN

a) Analisis Hasil Proses R&D dari Aplikasi BASION

Analisa pertama yang dilakukan adalah (1) menganalisa permasalahan yang sering dihadapi oleh pengunjung/wisatawan ketika ingin berkunjung ke Desa Bengkala, (2) menganalisa kendala yang sering dihadapi oleh masyarakat Desa Bengkala dalam kegiatan perekonomian mereka khususnya penjualan produk lokal. Hal ini juga dijelaskan oleh Ibu Made Suliati asal Kota Denpasar yang pernah berkunjung ke Desa Bengkala untuk melihat karya lokal masyarakat setempat, beliau menyebut bahwa kendala utama ketika berkunjung ke Desa Kendala adalah akses informasi dan pembelian kain tenun endek produksi masyarakat setempat. Permasalahan ini didasari oleh beberapa faktor yakni kurangnya informasi digital yang update di media sosial, tidak ada narahubung pasti yang dapat dihubungi oleh calon pembeli dan panduan dari masyarakat setempat ketika berkunjung. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aspek pendukung perekonomian dan pariwisata Desa Bengkala belum maksimal.

a. Tahap *design* (Perancangan)

Tahap perancangan website dimulai dengan merancang nama website yang dilanjutkan dengan memilih fitur-fitur yang akan ditampilkan dengan menggunakan Adobe XD, Weebly, dan WordPress. Desain website secara detail dapat dilihat pada *Lampiran 02*.



Gambar 2. Tampilan Awal Website Basion

b. Tahap *development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan dilakukan upaya untuk memaksimalkan fungsi fitur-fitur yang tertera pada Basion sesuai dengan hasil analisis dan

perancangan yang telah dilakukan sebelumnya. Alur prosedur pengembangan website dapat dilihat pada *Lampiran 03*.

c. Tahap *implementation* (Implementasi)

Pada tahap implementasi, Basion yang sudah diuji sebelumnya dan dinyatakan layak akan diujikan kembali kelayakannya oleh calon pengguna/responden dengan menggunakan uji sederhana. Sehingga nilai yang muncul setelah diujikan kepada 47 masyarakat akan menunjukkan apakah website Basion layak untuk diaktifkan untuk Desa Bengkala atau tidak. Jika hasil menunjukkan angka yang rendah/belum memenuhi maka akan dilakukan evaluasi dan perbaikan terhadap website Basion. Dalam uji coba implementasi kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa Basion mendapat respon positif dan layak untuk diaktifkan.

d. Tahap *evaluation* (evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan tahap akhir dilakukannya perbaikan terhadap website setelah melakukan uji implementasi kepada responden, sehingga kritik dan saran yang masuk dari masyarakat dan ahli media dapat dijadikan bahan perbaikan sehingga Basion menjadi akses informasi dan pelayanan yang diinginkan dan dibutuhkan masyarakat dalam mempermudah akses mereka terhadap Desa Bengkala.

1. Analisis UI/UX (*User Interface/User Experience*) Website Basion

Desain Basion menjadi salah satu hal yang penting untuk dirancang dan dievaluasi baik dari segi tampilan maupun kemudahan pemakaiannya, hal tersebut tentu akan mempengaruhi kenyamanan pengguna ketika memaikannya. Apabila UI (*User Interface*) susah dipahami oleh pengguna dan kurang menarik hal tersebut tentu akan mempengaruhi UX (*User Experience*) sehingga menjadi kegagalan dalam perancangan website ini. berdasarkan hasil kuisisioner dapat dilihat bahwa skor dari tampilan (kemenarikan) website Basion mendapat skor 215 dari skor maksimal yaitu 235 dengan angka presentase sebesar 91.48%.

Fokus utama pada website Basion adalah penempatan yang cermat dari komponen-komponennya, dengan tujuan agar pemahaman tentang cara

menggunakan website tersebut dapat mencakup berbagai kalangan. Untuk menghindari kesan monoton dan kebosanan, website Basion juga diperkaya dengan animasi pendukung. Pentingnya penggunaan font yang tepat dan pemilihan kata atau bahasa pada website diakui, karena penggunaan jenis huruf yang berlebihan dapat menyulitkan pembacaan dan mempersulit pemahaman terhadap konten yang disajikan.

Oleh karena itu, pemilihan font dan kata-kata memiliki peran penting. Selanjutnya, dalam konteks BASION, agar website ini dapat digunakan secara optimal, tombol-tombol yang terdapat di dalamnya didesain dengan ukuran yang sedikit lebih besar. Hal ini bertujuan agar para pengguna dapat dengan mudah menekan tombol-tombol tersebut tanpa mengalami kesulitan dalam menavigasi opsi-opsi yang disediakan dalam aplikasi. Selain itu, opsi-opsi yang ditampilkan pada website BASION dirancang agar mudah dipahami oleh pengguna dan efisien, sehingga tidak menimbulkan kebingungan atau perasaan bingung. Sistem yang diimplementasikan dalam website BASION juga diatur sedemikian rupa sehingga interaksi-interaksinya dapat dijalankan dengan lancar, memberikan pemahaman kepada pengguna tentang cara menggunakan website ini. Seperti yang disampaikan oleh Sajiwani dkk (2020), User Experience (UX) berfokus pada pengalaman individu dalam menggunakan produk, sistem, atau layanan yang terkait dengan manfaat yang dirasakan dan kemudahan yang diperoleh. . BASION didesain agar kejelasannya dapat memenuhi harapan pengguna dalam mengendalikan interaksi, serta dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan pengguna. Website BASION juga menyediakan stimulasi atau faktor-faktor yang menarik perhatian pengguna, menjadikannya lebih menarik dan menghibur bagi mereka yang menggunakannya.

2. Analisis Kelayakan dan Keefektikan Sistem Basion Sebagai Dongkrak Perekonomian dan Pariwisata Desa Bengkala

Berdasarkan data hasil validasi 2 orang ahli media didapatkan rata-rata nilai aspek kualitas konten sebesar 17 dengan presentase yang bernilai 85%, nilai kebermanfaatan website sebesar 17 dengan presentase yang bernilai 85%, nilai kemudahan akses website sebesar 18,5 dengan presentase yang bernilai 92,5%, nilai kemenarikan design website sebesar 18 dengan presentase yang bernilai 90,0%, nilai keberlanjutan website sebesar 17,5 dengan

presentase yang bernilai 87,5%, untuk skor maksimal semua indikator bernilai 20. Sementara pada ahli materi didapatkan nilai aspek kualitas konten sebesar 16 dengan presentase yang bernilai 80%, nilai kebermanfaatan website sebesar 17 dengan presentase yang bernilai 85% %, nilai kemudahan akses website sebesar 17 dengan presentase yang bernilai 85%, nilai kemenarikan design website sebesar 20 dengan presentase yang bernilai 100%, nilai keberlanjutan website sebesar 18 dengan presentase yang bernilai 90%, untuk skor maksimal semua indikator bernilai 20. Hasil data uji validasi para ahli dapat dilihat pada *Lampiran 04*.

Diperoleh pula penilaian responden yang berasal dari berbagai lapisan masyarakat melalui persebaran kuisisioner dalam hal uji coba UI dan UX yang kemudian memperoleh nilai aspek kualitas konten sebesar 191 dengan presentase yang bernilai 81,2%, nilai kebermanfaatan website sebesar 205 dengan presentase yang bernilai 87,2%, nilai kemudahan akses website sebesar 201 dengan presentase yang bernilai 85,5%, nilai kemenarikan design website sebesar 215 dengan presentase yang bernilai 91,4%, nilai keberlanjutan website sebesar 183 dengan presentase yang bernilai 77,8%, untuk skor maksimal semua indikator bernilai 235. Hasil persebaran kuisisioner responden dapat dilihat pada *Lampiran 05*.

Berpijak pada hasil angket ahli media, ahli materi dan kuisisioner responden dapat disimpulkan bahwa website Basion layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kualitas perekonomian dan pariwisata Desa Bengkala. Basion juga mudah diakses oleh masyarakat karena memiliki tampilan website yang simple dan menarik sehingga akses informasi mengenai Desa Bengkala dapat dipahami dengan mudah oleh wisatawan dan masyarakat yang ingin berkunjung ke Desa Bengkala. Website Basion juga memudahkan masyarakat yang ingin membeli produk budaya lokal Desa Bengkala yang ditampilkan pada website.

Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, maka peneliti menarik kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Dalam menganalisis website BASION digunakan model pengembangan ADDIE yakni *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*.
- 2) Berdasarkan hasil analisis desain UI/UX (*User Interface/User Experience*) dari website BASION dapat disimpulkan bahwa tingkat daya tarik masyarakat terhadap tampilan desain adalah rata-rata sebesar 215 dari skor maksimal yaitu 235 dengan angka presentase sebesar 91.4% dari jumlah responden sebanyak 47 orang.
- 3) Setelah diuji oleh ahli media dapat disimpulkan bahwa website BASION sangat layak diterapkan sebagai sistem informasi dan *e-commerce* untuk meningkatkan nilai perekonomian dan pariwisata Desa Bengkala.

Saran

Adapun saran yang dapat penulis sampaikan melalui penelitian ini adalah berikut:

1. Untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat memaksimalkan fungsi dan terus meningkatkan fitur-fitur dalam website BASION, sehingga website selalu actual dan bersifat efektif dan mudah digunakan masyarakat Desa Bengkala untuk mempromosikan hasil produksi mereka.
2. Kepada pemerintah diharapkan memberikan dukungan baik secara moral maupun material dalam pengembangan penelitian ini lebih lanjut sehingga pengimplementasian website BASION dapat dilakukan di desa terpencil lainnya yang memiliki potensi seperti Desa Bengkala.

Daftar Pustaka

Agustana. P, 2021, *Majalah Ilmiah: Pemberdayaan Komunitas Kolok di Desa Bengkala Kecamatan Kubutambahan*, volume 13 no. 1, halaman 58, dilihat pada 10 November 2023 pukul 13.10 WITA, dapat diakses melalui <file:///C:/Users/Asus/Downloads/704.pdf>

Suryani, dkk., 2022, *Jurnal: Perkembangan Kain Tenun Endek Desa Bengkala*, volume 13 no.1, halaman 02, dilihat pada 10 November 2023 pukul 14.00, dapat diakses melalui [file:///C:/Users/Asus/Downloads/56-65+suryani%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Asus/Downloads/56-65+suryani%20(1).pdf)

Utama, 2020. *Perancangan Ulang User Interface Dan User Experience Pada*

Website Cosmic Clothes, dilihat pada 28 Desember 2023 pukul 18.30 WITA, dapat diakses melalui <https://elibrary.unikom.ac.id>

E. Raza, 2020. *Manfaat dan Dampak Digitalisasi Logistik di Era Industri 4.0*, dilihat pada 28 Desember 2023 pukul 18.40 WITA, dapat diakses melalui <https://ojs.stiami.ac.id/index.php/logistik/article/download/873/496>