

UPAYA MENINGKATKAN PENGUNJUNG *WEBSITE* KELOMPOK PEMUDA RW 049 POGUNG KIDUL DENGAN *CROSS-PLATFORM*

Krisdiyanto¹, Aris Widyo Nugroho², Chusnul Azhar³, Rahmad Kuncoro Adi⁴, Ahmad Restian Adi Nugroho⁵

¹Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta

²Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta

³Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta

⁴Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

⁵Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Yogyakarta

Jl. Brawijaya, Geblagan, Tamantirto, Kec. Kasihan, Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55183

E-mail: ¹krisdiyanto@umy.ac.id, ²ariswidyo.nugroho@umy.ac.id, ³chusnul.azhar@umy.ac.id,

⁴rahmad.kuncoro.adi@mail.ugm.ac.id, ⁵ahmad.restian.2016@ft.umy.ac.id

Abstrak

Pedukuhan Pogung Kidul RW 094 terletak di daerah Sinduadi Mlati Sleman. Pedukuhan tersebut berdampingan dengan sebuah kampus. Penduduk di daerah tersebut menjual produk kepada mahasiswa yang tinggal sementara di daerah tersebut dengan website yang dikelola oleh kelompok pemuda daerah tersebut. Masalah yang terjadi pada mitra yaitu website tersebut dirasa kurang maksimal karena jumlah pengunjung dan tampilan masih relatif sedikit. Untuk menambah jumlah pengunjung dan tampilan pada website tersebut pihak pengabdian memberikan solusi dengan metode cross-platform yaitu membuat aplikasi smartphone yang bisa digunakan untuk membantu masyarakat mengakses website yang dikelola kelompok pemuda tersebut. Hasil dari kegiatan pembuatan aplikasi smartphone tersebut yaitu dengan adanya peningkatan jumlah pengunjung dan tampilan website. Peningkatan jumlah pengunjung dan tampilan website tersebut relatif besar yaitu 455,5% dan 376,3%. Hal tersebut terjadi setelah ada ceremony peluncuran aplikasi smartphone yang bisa digunakan untuk mengakses website tersebut.

Kata kunci: *Aplikasi smartphone, cross-platform, website*

Abstract

Pogung Kidul RW 094 is located in the Sinduadi Mlati Sleman area. This area is near a university. Residents in the area sell products to students who live temporarily in the area on a website that is run by a youth group in the area. The problem that occurs with partners is that the website is considered not optimal because the number of visitors and views is still relatively small. To increase the number of visitors and views on the website, the service provider provides a cross-platform solution, namely creating a smartphone application that can be used to help people access the website managed by the youth group. The result of this smartphone application development activity is an increase in the number of visitors and website views. The increase in the number of visitors and the appearance of the website was relatively large, namely 455.5% and 376.3%. This happened after there was a smartphone application launch ceremony that could be used to access the website.

Keywords: *Smartphone application, cross-platform, website*

1. PENDAHULUAN

Pedukuhan Pogung Kidul RW 094 terletak di daerah Sinduadi Mlati Sleman. Data BKKBN menunjukkan bahwa RW 049 Pogung Kidul terdiri dari 6 RT dengan jumlah penduduk 730 jiwa yang berada dalam 212 KK. Pedukuhan tersebut berdampingan dengan sebuah kampus. Mahasiswa kampus tersebut ada yang tinggal sementara di Pedukuhan Pogung Kidul selama menjalani kuliah. Mahasiswa tersebut menyewa kamar atau rumah yang disediakan oleh penduduk Pedukuhan Pogung

Kidul. Mahasiswa yang tinggal di pedukuhan tersebut menjadi salah satu sasaran penjualan produk yang disediakan oleh penduduk. Produk yang ditawarkan oleh masyarakat berupa jasa dan barang. Beberapa produk tersebut yaitu jasa cuci pakaian, jasa antar jemput ke kampus, makanan, dan kebutuhan sehari-hari yang lain. Pedukuhan Pogung Kidul RW 049 mempunyai kelompok Pemuda dan Pemudi. Kelompok tersebut bergerak di bidang sosial yang mempunyai tujuan utama menaikkan mutu layanan masyarakat. Peningkatan mutu layanan masyarakat tersebut bertujuan agar produk yang ditawarkan oleh penduduk terhadap mahasiswa yang tinggal di pedukuhan tersebut dapat disalurkan dengan lancar sehingga kondisi saling menguntungkan antara penduduk dan mahasiswa yang berada di daerah tersebut dapat terwujud [1]–[6]. Kelompok Pemuda dan Pemudi Pogung Kidul RW 049 mendapatkan pelatihan pembuatan dan pemeliharaan *website* pada bulan Februari 2019. Hasil pelatihan tersebut menghasilkan *website* dengan alamat www.visitpogung.com. *Website* tersebut berisi produk-produk yang diberikan oleh penduduk kepada mahasiswa yang berada di daerah tersebut. Tujuan pembuatan *website* tersebut yaitu sebagai sistem informasi bagi mahasiswa yang akan tinggal di daerah tersebut. Mahasiswa yang tinggal di daerah tersebut strata sarjana mitra rata-rata merupakan lulusan SMA yang lulus pada tahun 2012-2019. Mahasiswa tersebut tumbuh pada era internet sudah menjadi salah satu bagian dari kebutuhan hidup mereka. *Website* tersebut diintegrasikan dengan layanan internet supaya dapat diakses semua orang. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Mc Quail pada tahun 2011. Internet tidak dimiliki, dikendalikan atau dikelola oleh sebuah badan tunggal, tetapi merupakan sebuah jaringan komputer yang terhubung secara internasional dan beroperasi berdasarkan protokol yang disepakati bersama [7]. Kemudahan akses dengan bantuan internet juga dapat menambah peluang penduduk dalam menyalurkan produk yang disediakan seperti yang dituliskan oleh Prayudi pada tahun 2006. Pemakaian internet diharapkan dapat terakses semua orang yang membutuhkan informasi daerah tersebut. Internet memberikan peluang tambahan untuk memperbaiki citra dan reputasi perusahaan atau organisasi menurut [8]. *Website* yang sudah dibuat oleh kelompok Kelompok Pemuda dan Pemudi Pogung Kidul RW 049 dirasa masih belum bisa mengatasi masalah yang terjadi di daerah tersebut. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya mahasiswa baru yang masih mencari tempat singgah dengan cara bertanya dari rumah ke rumah. Kejadian tersebut masih terlihat ketika *website* tersebut sudah di-publish. Beberapa hal lain yang masih terjadi yaitu adanya mahasiswa yang masih bingung ketika mencari kebutuhan sehari-hari sehingga mencari produk yang dibutuhkan sampai keluar dari pedukuhan tersebut walaupun di tempat tersebut sebenarnya tersedia dan harganya lebih murah.

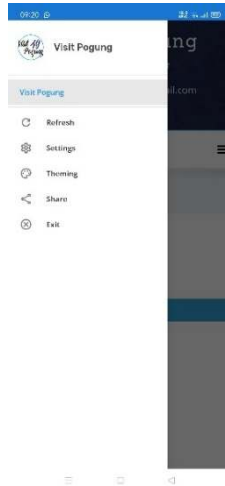
2. METODE

Website yang sudah ada di pedukuhan tersebut masih perlu ditambah beberapa fasilitas sistem informasi yang lain. Peningkatan kualitas dengan cara *cross-platform* akan menambah pilihan pengguna dalam memilih aplikasi yang akan dipakai [9] dan metode tersebut sudah terbukti berhasil diterapkan pada bidang lain misalnya pada informasi terkasit resiko, konsekuensi, dan minimalisir resiko dari ibu hamil pada suatu area yang mempunyai rumah sakit bersalin relatif sedikit [10]. Penyajian data yang akan dilakukan sebagai solusi permasalahan di Pedukuhan Pogung kidul yaitu aplikasi yang bisa dipasang pada *smartphone*. Pemilihan pembuatan aplikasi pada *smartphone* yaitu hasil dari observasi dengan cara diskusi menunjukkan bahwa mayoritas penduduk dan mahasiswa di daerah tersebut memakai platform tersebut. Selain observasi, pengabdian juga membaca literatur terkait fungsi *smartphone* yang banyak digunakan di masyarakat jaman sekarang. Masyarakat dapat menggunakan *smartphone* untuk berbelanja [11], bersosial media [12], survey kesehatan [13], belajar [14], [15], penyebaran dan verifikasi informasi [16], dll.

Kegiatan yang dilakukan untuk menanggulangi masalah yang terjadi pada mitra yaitu, mengajari mitra membuat aplikasi *smartphone* sebagai sarana sistem informasi, memasukan database fasilitas yang berada di daerah mitra ke dalam aplikasi *smartphone*, mengajari mitra mengelola dan melakukan update pada aplikasi *smartphone*, memberi informasi kepada masyarakat bahwa ada aplikasi *smartphone* pendamping, *website* yang berisi database fasilitas di Pedukuhan Pogung Kidul sehingga aplikasi yang sudah dibuat akan dapat membantu pencari produk di daerah tersebut mempunyai beberapa pilihan untuk mengakses data dari *website* www.visitpogung.com.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa aplikasi *smartphone* yang bisa digunakan untuk mengakses *website* www.visitpogung.com. Aplikasi tersebut dapat diunduh di *website* tersebut dan *website* penyedia aplikasi *smartphone* yaitu www.apkpure.com. Tampilan aplikasi tersebut tersaji pada Gambar 1.



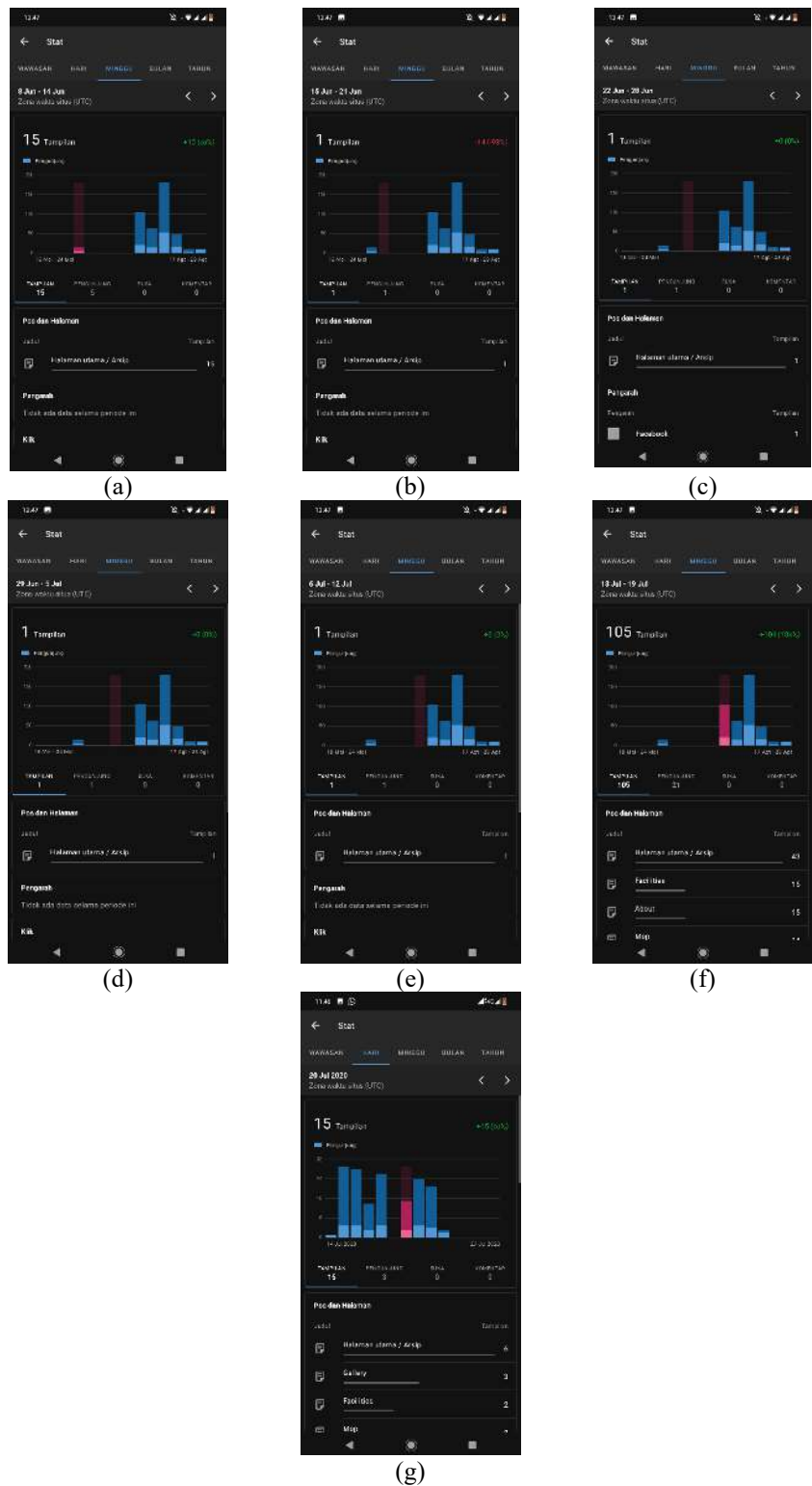
Gambar 1. Tampilan aplikasi visitpogung

Jumlah pengunjung dan jumlah tampilan pada *website* www.visitpogung.com sebelum dan sesudah aplikasi *smartphone* tersedia secara umum mengalami perubahan. Jumlah kunjungan dan jumlah tampilan *website* tersebut dari pekan ke-7 sebelum aplikasi tersebut tersedia tersaji pada Gambar 2, sedangkan jumlah kunjungan dan jumlah tampilan *website* pada pekan peluncuran aplikasi sampai dengan pekan ke-7 setelah aplikasi tersebut tersedia tersaji di Gambar 3.

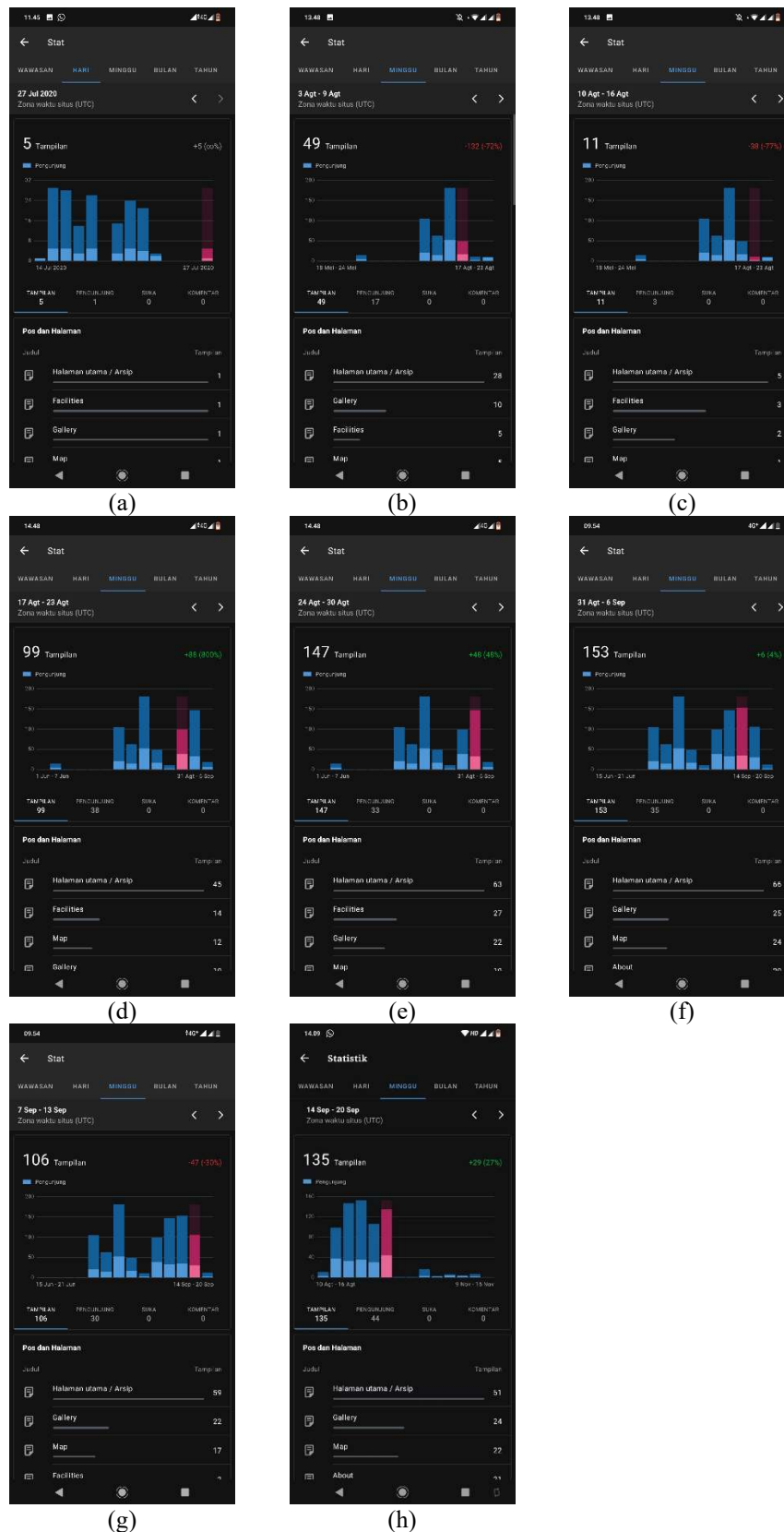
Keberhasilan dari pembuatan aplikasi *smartphone* yang mendukung keanekaragaman cara untuk mengakses *website* www.visitpogung.com dapat dilihat dari *trend* dari jumlah pengunjung dan tampilan *website* tersebut. *Trend* jumlah pengunjung dan tampilan *website* tersebut dapat dilihat pada grafik yang tersaji pada Gambar 4.

Gambar 4. Menunjukkan bahwa *trend* jumlah kunjungan dan tampilan *website* www.visitpogung.com fluktuatif tetapi secara umum dapat dilihat jumlah kunjungan dan tampilan melonjak tajam setelah aplikasi *smartphone* diluncurkan. Jika dilihat di grafik tersebut jumlah kunjungan dan tampilan paling sedikit yaitu satu dan itu terjadi di pekan ke-6 sampai pekan ke-3 sebelum aplikasi diluncurkan, sedangkan jumlah kunjungan dan tampilan terbanyak ada di pekan peluncuran yaitu 52 kunjungan dan 181 kali tampilan. Setelah aplikasi tersebut diluncurkan rata-rata kunjungan dan tampilan *website* tersebut di atas nilai sebelum ada aplikasi *smartphone* tersebut.

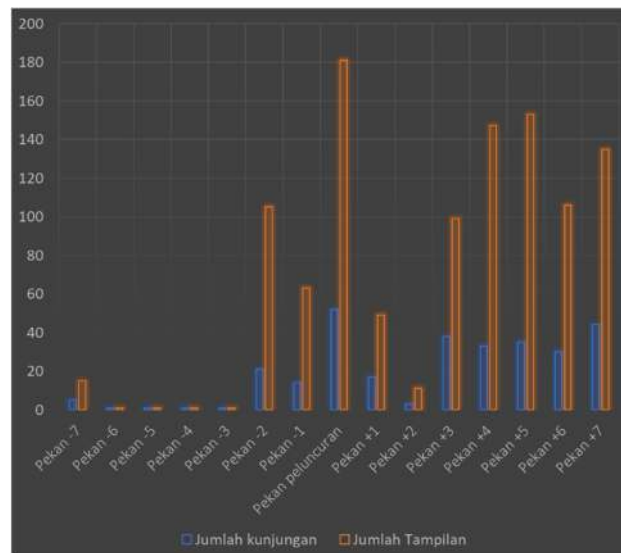
Selain *trend* kunjungan dan tampilan *website*, keberhasilan proses cross-platform juga dilihat dari jumlah rata-rata kunjungan dan tampilan *website* www.visitpogung.com. Perhitungan rata-rata kunjungan dan tampilan *website* tersebut tersaji pada Tabel 1.



Gambar 2. Jumlah pengunjung dan tampilan *website* www.visitpogung.com pada (a) pekan ke-7, (b) pekan ke-6, (c) pekan ke-5, (d) pekan ke-4, (e) pekan ke-3, (f) pekan ke-2, dan (g) pekan ke-1 sebelum peluncuran aplikasi.



Gambar 3. Jumlah pengunjung dan tampilan *website* www.visitpogung.com pada (a) pekan peluncuran aplikasi, (b) pekan ke-1, (c) pekan ke-2, (d) pekan ke-3, (e) pekan ke-4, (f) pekan ke-5, (g) pekan ke-6 dan (h) pekan ke-6 setelah peluncuran aplikasi.



Gambar 4. Grafik trend jumlah kunjungan dan tampilan pada website www.visitpogung.com.

Tabel 1. Rata-rata kunjungan dan tampilan website www.visitpogung.com

No	Pekan	Jumlah kunjungan	Rata-rata pengunjung	Jumlah tampilan	Rata-rata tampilan
1	-7	5		15	
2	-6	1		1	
3	-5	1	0,9	1	3,8
4	-4	1		1	
5	-3	1		1	
6	-2	21		105	
7	-1	14		63	
8	0	52	7,4	181	25,9
9	+1	17		49	
10	+2	3		11	
11	+3	38		99	
12	+4	33	4,1	147	14,3
13	+5	35		153	
14	+6	30		106	
15	+7	44		135	

Tabel 1. menunjukkan bahwa rata-rata kunjungan dan tampilan perhari mengalami peningkatan yang relatif tajam dibandingkan sebelum ada aplikasi *smartphone* yang bisa digunakan untuk mengakses www.visitpogung.com. Rata-rata kunjungan sebelum ada aplikasi tersebut yaitu 0,9 pengunjung sedangkan rata-rata per hari setelah ada aplikasi tersebut 4,1 pengunjung. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa peningkatan jumlah pengunjung per hari yaitu 455,5 %. Peningkatan tajam juga terjadi di rata-rata jumlah tampilan. Sebelum ada aplikasi tersebut jumlah rata-rata tampilan yaitu 3,8 tampilan sedangkan setelah ada aplikasi tersebut 14,3 tampilan atau naik 376,3%. Walaupun rata-rata jumlah pengunjung dan tampilan per hari setelah ada aplikasi tersebut meningkat tajam jumlah rata-rata pengunjung dan tampilan paling tinggi berada di pekan aplikasi tersebut diluncurkan yaitu 7,4 pengunjung dan 25,9 tampilan karena di pekan tersebut ada beberapa pengunjung dan tampilan yang berasal dari admin website untuk persiapan peluncuran produk dan juga *ceremony* peluncuran sehingga peserta juga diminta mengakses website sebagai kegiatan evaluasi produk.

4. KESIMPULAN

Peluncuran aplikasi *smartphone* yang bisa digunakan untuk mengakses *website* www.visitpogung.com memberikan pengaruh terhadap eksistensi *website* tersebut. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah pengunjung dan tampilan *website* tersebut. Jumlah rata pengunjung dan tampilan terbanyak terjadi di pekan dimana aplikasi tersebut diluncurkan yaitu 7,4 pengunjung dan 25,9 tampilan per hari. Peningkatan sangat tajam terjadi di jumlah pengunjung dan tampilan *website* tersebut setelah aplikasi tersebut diluncurkan yaitu 455,5% dan 376,3% tanpa memasukan data pada pekan peluncuran karena pekan tersebut banyak kunjungan dan tampilan yang dilakukan oleh admin *website* sebagai persiapan peluncuran aplikasi *smartphone*.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Harmelia and D. Edriani, "Analisis Pengaruh Biaya Mutu Terhadap Penjualan Produk (Studi Kasus: Pusat Oleh-Oleh Minang Di Kota Padang)," *Ekon. dan Bisnis*, vol. 21, no. 2, pp. 178–187, 2019.
- [2] R. Gantino and E. Erwin, "Pengaruh Biaya Kualitas Terhadap Penjualan Pada Pt. Guardian Pharmatama," *J. Appl. Financ. Account.*, vol. 2, no. 2, pp. 138–167, 2010, doi: 10.21512/jafa.v2i2.159.
- [3] M. Ibrahim and S. M. Thawil, "Pengaruh Kualitas Produk Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kepuasan Konsumen," *J. Ris. Manaj. dan Bisnis Fak. Ekon. UNIAT*, vol. 4, no. 1, pp. 175–182, 2019, doi: 10.36226/jrmb.v4i1.251.
- [4] E. Prastiwi, Djumali, and R. Widayanti, "ANALISIS STANDAR MUTU, DISKON DAN LOKASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KEMBALI BUKU PENDAMPING MAESTRO," vol. IV, no. 01, pp. 2–8, 2019.
- [5] B. A. Susetiyo, S. Afifuddin, and S. F. Ayu, "Pengaruh kualitas produk, kualitas pelayanan dan kepuasan pelanggan terhadap penjualan karet di pt. perkebunan nusantara iii (persero)," *Agrica (Jurnal Agribisnis Sumatera Utara)*, vol. 4, no. 1, pp. 20–28, 2016.
- [6] A. Agustina and S. Sunrowiyati, "Analisis Faktor Kualitas Produk dan Harga guna Meningkatkan Volume Penjualan pada Usaha Genteng UD Super Blitar," vol. 1, pp. 104–114, 2016.
- [7] D. . Quail, "Teori Komunikasi Massa," vol. 10, Yogyakarta: Salemba Humanka, 2011, pp. 1202–1207.
- [8] Prayudi, "Penulisan Naskah Public Relations," Yogyakarta: Andi Publisher, 2006.
- [9] L. Corral, A. Janes, and T. Remencius, "Potential advantages and disadvantages of multiplatform development frameworks - A vision on mobile environments," *Procedia Comput. Sci.*, vol. 10, pp. 1202–1207, 2012, doi: 10.1016/j.procs.2012.06.173.
- [10] A. Minazuki and H. Hayashi, "A Development of Maternity Application Using Cross-Platform Framework," in *9th International Congress on Advanced Applied Informatics, IIAI-AAI 2020*, 2020, pp. 475–480, doi: 10.1109/IIAI-AAI50415.2020.00101.
- [11] Y.-I. Lee, A. Vu, and P. Trim, "Millennials and repurchasing behaviour: a collectivist emerging market," *Int. J. Retail Distrib. Manag.*, vol. 50, no. 5, pp. 561–580, 2022, doi: 10.1108/IJRDM-12-2020-0506.
- [12] S. Singh, R. Hisrich, and X. Guo, "Social Media Use by Artisans," *Contributions to Management Science*. Springer Science and Business Media Deutschland GmbH, Kent State University, Kent, OH, United States, pp. 185–193, 2022, doi: 10.1007/978-3-030-82303-0_11.
- [13] L. Buhr, S. Schicktanz, and E. Nordmeyer, "Attitudes Toward Mobile Apps for Pandemic Research among Smartphone Users in Germany: National Survey," *JMIR mHealth uHealth*, vol. 10, no. 1, 2022, doi: 10.2196/31857.

- [14] J. Vercelloni *et al.*, “Connecting Virtual Reality and Ecology: A New Tool to Run Seamless Immersive Experiments in R,” *PeerJ Comput. Sci.*, vol. 7, pp. 1–14, 2021, doi: 10.7717/PEERJ-CS.544.
- [15] D. Merkel, C. Schneider, and M. Ludwig, “Internet-based digital video atlas of sonographic findings for clinical and educational purposes,” *J. Ultrason.*, vol. 20, no. 80, pp. e24–e28, 2020, doi: 10.15557/JoU.2020.0005.
- [16] K. Hayashi, K. Akamatu, R. Sakai, N. Aoyama, and M. S. Tanaka, “Verification Test of Tourist Information System Using Location Information,” in *2nd IEEE Global Conference on Life Sciences and Technologies, LifeTech 2020*, 2020, pp. 327–328, doi: 10.1109/LifeTech48969.2020.1570619007.