



**Kampus
Merdeka**
INDONESIA JAYA

MODUL KELAS KOLABORATIF DAN PARTISIPATIF

**TEAM BASED PROJECT -
SISTEM INFORMASI AGRIBISNIS**

**PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
FAKULTAS PERTANIAN
UPN "VETERAN" JAWA TIMUR**

2022



PENYUSUN



Dr. Ir. Indra Tjahaja Amir, MP

- Koordinator MK Sistem Informasi Agribisnis -

Risqi Firdaus Setiawan, S.P., M.P

- Tim Teaching MK Sistem Informasi Agribisnis -

Mirza Andrian Syah, S.P., M.P

- Tim Teaching MK Sistem Informasi Agribisnis -



KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Yang Maha Kuasa atas rahmat dan berkat-Nya Modul Kelas Kolaboratif dan Partisipatif Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis ini dapat tersusun dengan baik. Adapun tujuan dari penyusunan modul ini adalah sebagai pedoman bagi mahasiswa Program Studi Agribisnis UPN “Veteran” Jawa Timur dalam menyelesaikan *Project Based Learning* yang dibebankan pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis. Mudah-mudahan modul ini dapat membantu para pembaca yang berminat untuk mengembangkan diri, memperkaya wawasan, dan menambah khasanah ilmu pengetahuan.

Penyusun menyadari bahwa penyelesaian modul ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, dan masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan modul ini. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca.

Surabaya, November 2022



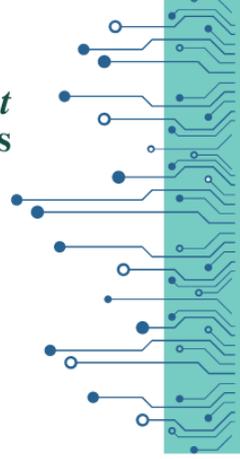
DAFTAR ISI

	Halaman
PENYUSUN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Capaian Pembelajaran	1
1.2. <i>Project Based Learning</i>	1
1.3. Pelaksanaan	3
1.4. Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	4
2. IDENTIFIKASI MITRA	5
2.1. Capaian Pembelajaran	5
2.2. Tahap Pelaksanaan	5
2.3. Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	5
3. MERUMUSKAN TUJUAN	6
3.1. Capaian Pembelajaran	6
3.2. Menentukan Isi <i>Website</i>	6
3.3. Menentukan Target Pengunjung.....	6
3.4. Tahap Pelaksanaan	7
3.5. Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	8
4. DESIGN WEBSITE	9
4.1. Capaian Pembelajaran	9
4.2. Faktor Keindahan	9
4.3. Prinsip-Prinsip Dasar Design	9
4.4. Pelaksanaan	10
4.5. Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	11
5. PEMBUATAN LAYOUT	12
5.1. Capaian Pembelajaran	12
5.2. Membuat Sketsa Desain	12
5.3. Membuat Layout Desain	13
5.4. Membuat Animasi	14
5.5. Tahap Pelaksanaan	15
5.6. Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	16
6. ELEMEN-ELEMEN DESIGN	17
6.1. Capaian Pembelajaran	17
6.2. Teks	17
6.3. Grafik.....	18
6.4. Animasi.....	18

6.5.	Informasi.....	18
6.6.	Tahap Pelaksanaan	24
6.7.	Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	24
7.	FINISHING WEBSITE	25
7.1.	Capaian Pembelajaran	25
7.2.	Pelaksanaan	25
7.3.	Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	25
8.	PRESENTASI.....	26
8.1.	Capaian Pembelajaran	26
8.2.	Pelaksanaan	26
8.3.	Rencana <i>Output</i> dan Bukti Fisik.....	26
LEMBAR KERJA MAHASISWA		27
Form 1. Identifikasi, Analisis, dan Penentuan Masalah.....		27
Form 2. Merumuskan Tujuan Pembuatan <i>Website</i>		29
Form 3. Merumuskan <i>Layout Website</i> dan Penentuan Elemen-Elemen Desain.....		31
Form 4. Penyempurnaan Penyusunan <i>Website</i>		34
LEMBAR PENILAIAN.....		37
Form 1. Lembar Penilaian Kelompok oleh Dosen Penguji.....		37
Form 2. Lembar Penilaian Individu oleh Dosen Penguji.....		38
Form 3. Lembar Penilaian oleh Anggota Kelompok		39
Form 4. Lembar Penilaian Kelompok oleh Mahasiswa		40

DAFTAR GAMBAR

Nomor	Judul	Halaman
Gambar 1.	Contoh Pengembangan <i>Digital Marketing</i>	3
Gambar 2.	Konten <i>Website</i>	7
Gambar 3.	Contoh <i>Layout</i> pada <i>Website</i>	12
Gambar 4.	Elemen <i>Layout Website</i>	13
Gambar 5.	Penggunaan Elemen Teks pada <i>Website</i>	17
Gambar 6.	Penerapan Elemen Grafis	18
Gambar 7.	Elemen Navigasi	19
Gambar 8.	Panel Pencarian	20
Gambar 9.	Profil Perusahaan.....	20
Gambar 10.	Informasi Kontak Perusahaan	21
Gambar 11.	Elemen Testimoni	22
Gambar 12.	Fitur Chat pada <i>Website</i>	22
Gambar 13.	Sosial Media yang Ditautkan pada <i>Website</i>	23



1. PENDAHULUAN

1.1. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan mampu bekerja sama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam mengembangkan dan menerapkan teknologi bidang sosial ekonomi pertanian dan agribisnis pada kehidupan bermasyarakat melalui pembuatan media pemasaran digital berupa *website*.

1.2. *Project Based Learning*

Project Based Learning yang dilaksanakan pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah pembuatan pemasaran digital berupa *website*. Mahasiswa diminta untuk bermitra dengan sejumlah pelaku UMKM bidang pertanian yang belum memanfaatkan platform pemasaran digital dalam kegiatan usahanya. Dalam menjalankan usaha di era digital saat ini, sebuah *brand* rasanya kurang apabila bergantung pada *marketplace* dan platform digital seperti facebook, instagram, tiktok, dan sebagainya. Perlu adanya tempat pribadi untuk menyampaikan segala informasi terkait barang atau jasa yang ditawarkan. Dalam strategi *digital marketing*, penggunaan *website* untuk *brand* sangatlah penting. Sebuah *brand* perlu membuat *website* tersendiri untuk menyampaikan segala informasinya secara profesional, dengan adanya *website* juga dapat meningkatkan kepercayaan pelanggan terhadap *brand*. Menurut Global Web Index, 62% pelanggan mengunjungi *website* hanya untuk mencari informasi mengenai merek maupun produk. Seperti yang kita ketahui, semua *brand* besar memiliki *website* resmi untuk menampilkan segala informasinya lebih mudah dan menerapkan strategi *digital marketing* untuk memperluas jangkauan.

Saat ini sudah memasuki era digital yang penggunaannya telah menyentuh hampir seluruh aspek kehidupan. Demikian pula pebisnis di bidang pertanian harus tanggap dalam memanfaatkan teknologi. Pebisnis yang tidak bisa mengikuti arus perkembangan zaman akan tertinggal semakin jauh. Usaha yang dijalankan tetap stagnan bahkan mengalami kerugian. Berkenaan dengan bisnis di bidang pertanian, ada keprihatinan besar terkait dengan kondisi petani di Indonesia. Sebagaimana



diketahui bahwa Indonesia sebagai negara agraris dengan produk pertanian yang luar biasa tetapi harga produk pertanian dan kebutuhan pokok terus mengalami peningkatan. Sedangkan di sisi lain petani sebagai produsen mendapatkan harga jual yang rendah. Hal ini tentu saja sangat merugikan petani.

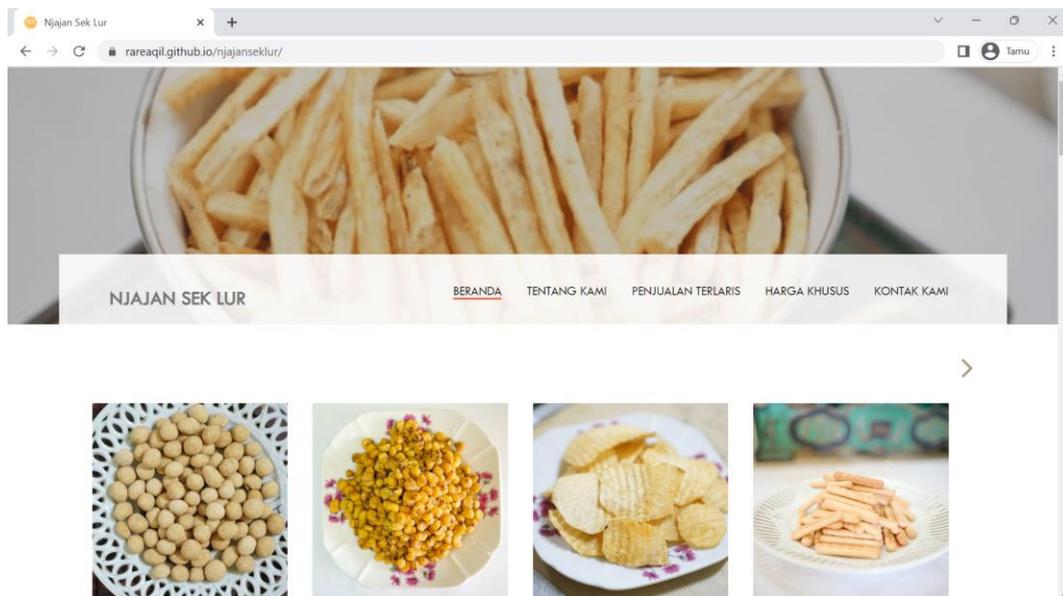
Penyebab rendahnya harga jual di tingkat petani adalah panjangnya rantai distribusi dan ketergantungan petani pada tengkulak. Selain itu banyak lembaga tataniaga atau pedagang yang terlibat dalam proses distribusi sehingga harga jual konsumen akhir cukup tinggi. Bahkan pada kondisi tertentu petani terpaksa menjual sebelum panen tiba. Saat ini belum banyak petani yang memanfaatkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan pemasaran dimana era internet dan media sosial sudah membudaya di kehidupan sosial masyarakat Indonesia (Intan *et al.*, 2019).

Hasil penelitian tentang pemanfaatan teknologi informasi untuk meningkatkan pemasaran hasil pertanian menunjukkan bahwa 55,56% hasil pertanian petani sudah dibeli oleh tengkulak sebelum waktu panen. Petani yang tidak mengetahui informasi penjualan langsung menyerahkan hasil tanamnya kepada tengkulak, sehingga apabila hasil panen baik banyak petani yang dirugikan karena hasil tanam dibeli oleh tengkulak (Yuantari *et al.*, 2016). Untuk dapat memasarkan produk secara luas pada zaman sekarang ini dibutuhkan pengetahuan tentang pemasaran *online*. Banyak publikasi ilmiah menjelaskan keuntungan pemasaran *online* (Latief *et al.*, 2020). Sebagaimana diketahui bahwa saat ini banyak *marketplace* bidang pertanian yang didirikan pemerintah dan swasta dengan tujuan untuk membantu petani dalam melakukan jual beli. Salah satu contoh adalah penjualan hasil pertanian menggunakan aplikasi TaniHub akan meningkatkan keuntungan petani sekitar 20% daripada dijual langsung kepada tengkulak (Noviana, 2017).

Namun demikian pengimplementasian pemasaran *online* terutama untuk petani di pedesaan masih memerlukan waktu cukup lama dan memerlukan ketersediaan sarana prasarana yang memadai. Hal tersebut sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa implementasi *e-commerce* di Indonesia masih harus menempuh jalan yang panjang dan berliku. Hambatan dalam pengimplementasiannya dapat berupa teknis dan non-teknis yang membutuhkan kerjasama utuh antara pemerintah, pengembang dari *e-commerce*, pebisnis dan para konsumen

pemanfaatannya. *E-commerce* masih membutuhkan waktu lama untuk dikenal dan diterima di daerah-daerah pedesaan Indonesia (Magdalena, 2018).

Untuk itu perlu adanya kolaborasi antara perguruan tinggi melalui mahasiswa dan pelaku usaha bidang pertanian untuk dapat mengembangkan kegiatan pemasaran mereka melalui pemasaran digital dengan platform *website*. Manfaatnya mahasiswa dapat membantu merumuskan strategi pemasaran yang ada dan mengimplementasikan keilmuan yang sudah diperoleh selama perkuliahan. Bagi pelaku usaha, mereka dapat terbantu kegiatan pemasarannya berkat bantuan dari adanya *project based learning* ini.



Gambar 1. Contoh Pengembangan *Digital Marketing*

1.3. Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Membagi kelas ke dalam 6 (enam) kelompok kecil.
2. Setiap kelompok diminta untuk mencari mitra UMKM bidang pertanian yang belum memiliki platform pemasaran digital berupa *website*.
3. Kriteria UMKM yang ditetapkan adalah sebagai berikut:
 - a) Pelaku usaha atau UMKM yang bergerak di bidang pertanian pada sektor hulu atau sektor hilir atau mencakup sektor hulu – hilir.

- b) Kegiatan usaha yang sudah berdiri/berjalan setidaknya tiga tahun terakhir dan sudah memiliki izin usaha (Minimal IUMK).
 - c) Pelaku usaha yang memiliki kapasitas produksi yang konsisten.
 - d) Belum memiliki media promosi pemasaran digital berupa *website* sebelumnya, atau sudah ada namun belum optimal.
4. Komponen penilaian terdiri atas penilaian dosen penguji (50%), penilaian anggota kelompok (30%), dan penilaian mahasiswa lainnya (20%).

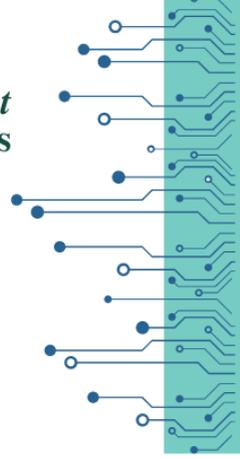
1.4. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

1.4.1. Rencana *Output*

1. Terbentuknya kelompok untuk penyusunan *website*.
2. Adanya garis besar penyusunan *website* dan pemilihan mitra UMKM.

1.4.2. Bukti Fisik

Dokumentasi garis besar penyusunan *website* dan pemilihan mitra UMKM.



2. IDENTIFIKASI MITRA

2.1. Capaian Pembelajaran

- 1) Kemampuan mengidentifikasi permasalahan pemasaran digital pada pelaku usaha/UMKM bidang pertanian.
- 2) Kemampuan merumuskan informasi-informasi apa saja yang dibutuhkan untuk dimuat ke dalam *website*.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan identifikasi mitra dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Menentukan mitra pelaku usaha/UMKM yang akan dibantu pemasaran digitalnya dengan pembuatan *website*.
2. Mengidentifikasi skala usaha yang dijalankan oleh mitra.
3. Mengidentifikasi kegiatan pemasaran digital yang akan dibuat.
4. Menentukan informasi-informasi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *website* bersama-sama dengan mitra.

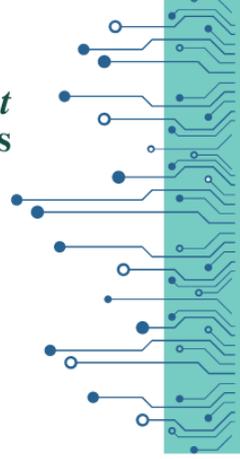
2.3. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

2.3.1. Rencana *Output*

1. Didapatkannya izin dari mitra untuk membatu pembuatan *website*.
2. Diperolehnya informasi-informasi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *website*.

2.3.2. Rencana Bukti Fisik

1. Catatan hasil identifikasi mitra.
2. Dokumentasi kegiatan identifikasi dengan mitra.



3. MERUMUSKAN TUJUAN

3.1. Capaian Pembelajaran

Mahasiswa diharapkan mampu merumuskan tujuan pembuatan *website* melalui perumusan isi *website* dan perumusan target pengunjung *website*.

3.2. Menentukan Isi *Website*

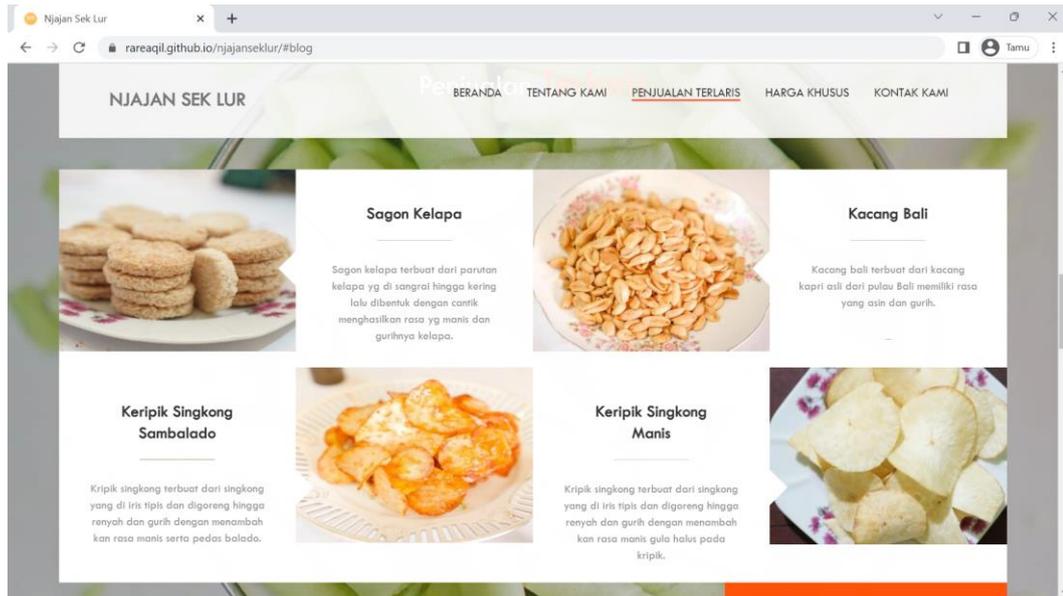
Faktor yang paling penting dalam suatu *website* adalah isi dari *website* itu sendiri. Hal tersebut berkaitan dengan manfaat yang akan diperoleh pengunjung dari sebuah *website*. Berdasarkan isi maupun tujuan, suatu *website* biasanya dapat digolongkan menjadi seperti berikut:

- *website marketing*, berfungsi sebagai media presentasi dan pemasaran
- *website costumer service*, berfungsi sebagai media untuk melayani konsumen.
- *website e-Commerce*, berfungsi sebagai media transaksi online
- *website informasi / berita*, berfungsi sebagai media informasi berita

Dalam perancangan Sistem Informasi Agribisnis, *website* yang dibuat setidaknya harus mencakup sistem informasi pemasaran dan sistem informasi akuntansi di dalamnya. Sistem informasi pemasaran berkaitan dengan bagaimana *website* yang dibuat dapat menyampaikan informasi terkait produk yang ada kepada para konsumen, dimana kegiatan tersebut dapat memenuhi kebutuhan dan kepuasan konsumen. Sedangkan sistem informasi akuntansi berkaitan dengan apakah dalam *website* tersebut tersedia layanan transaksi secara langsung.

3.3. Menentukan Target Pengunjung

Meskipun suatu *website* mempunyai sifat terbuka dalam arti sebuah *website* bebas dikunjungi oleh semua orang, namun alangkah baiknya apabila dalam pembuatan *website* perlu dilakukan gambaran target yang akan dituju oleh sebuah *website*. Alasan ini lebih didasarkan pada penggunaan *hardware* dan aplikasi browser yang berbeda dengan setiap pengunjung.



Gambar 2. Konten *Website*

3.4. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan merumuskan tujuan dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Menentukan tema besar *website* yang dibuat yang disesuaikan dengan siapa target pengunjung.
2. Menentukan nama *website* yang *catchy*, mudah diingat dan yang pasti merujuk pada tema besar yang telah ditetapkan. Sebagai perumpamaan, memikirkan “makanan” akan mudah jika mengingat “tempe” atau bahkan yang sedikit lebih jauh dengan mengingat “piring”, tetapi pengunjung tidak akan pernah memikirkan “makanan” jika mereka mengingat “semen” atau “pasir”.
3. Menentukan isi konten yang akan dimasukkan ke dalam *website*. Memilah atau mengelompokkan setiap konten atau informasi sesuai dengan penataan ruang-ruangnya.
4. Mengembangkan struktur artikel atau navigasi yang tertata dengan baik, selalu umpamakan *website* merupakan urutan ruang-ruang, jangan sampai pengunjung “tersesat” ketika mengunjungi *website* tersebut.
5. Mengelompokkan teks, gambar, dan isi *website* lain sesuai dengan peruntukan/tujuannya (halaman).

6. Penggunaan *header* atau sub judul untuk memisahkan topik yang berbeda-beda untuk memberikan kemudahan bagi pengunjung dalam menemukan informasi yang mereka inginkan.
7. Selalu menitik beratkan pada kesinambungan & konsistensi.

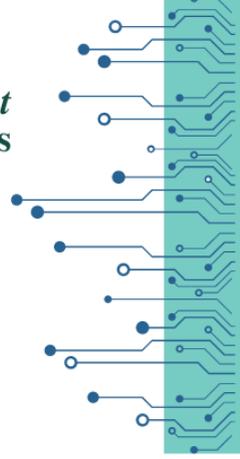
3.5. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

3.5.1. Rencana *Output*

1. Dirumuskannya tujuan pembuatan *website* melalui perumusan isi *website* dan perumusan target pengunjung *website*.
2. Terciptanya *draft outline website* yang dikembangkan.

3.5.2. Rencana Bukti Fisik

1. Catatan perumusan isi *website* dan target pengunjung.
2. *Draft outline website* yang dikembangkan.



4. DESIGN WEBSITE

4.1. Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa diharapkan mampu mengedepankan prinsip-prinsip keindahan dalam penyusunan desain *website*.
2. Mahasiswa mampu mengimplementasikan penggunaan prinsip-prinsip dasar desain pada penyusunan desain *website*.

4.2. Faktor Keindahan

Faktor keindahan desain tampilan dari suatu *website* merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam menentukan keberhasilan suatu *website*, selain faktor kecepatan *loading*. Suatu situs yang baik memiliki suatu kesatuan desain bisa dikatakan memiliki kesamaan tema dalam halaman-halaman webnya. Hal ini penting dalam hal estetika maupun segi navigasi. Kesamaan desain yang biasanya dipertahankan antara lain kesamaan jenis *font* yang digunakan, warna, tombol navigasi (menu) letak menu dan lain sebagainya.

Karena itu sangatlah penting untuk mengetahui aturan-aturan yang berlaku dalam mendesain suatu *website*. Hal ini diperlukan agar *design* web dari *website* yang akan dibangun tidak terkesan sekedarnya.

4.3. Prinsip-Prinsip Dasar Design

Untuk membangun suatu *website* yang baik sebaiknya perlu memperhatikan prinsip-prinsip yang ada, terlepas ia mempunyai bakat seni atau tidak. Adapun prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan antara lain :

- 1) **Unik**, yang dimaksud dengan unik dalam mendesain suatu *website* adalah kesadaran seorang desainer untuk tidak meniru atau menggunakan karya orang lain.
- 2) **Komposisi**, untuk memperindah tampilan halaman web, seorang web desainer harus betul-betul memahami komposisi, baik bentuk maupun warna yang akan digunakan dalam *website* yang digunakan.

- 3) **Simpel**, banyak dari seorang web desainer yang memegang prinsip “**Keep it smile**”. Hal ini ditujukan agar tampilan *website* terlihat rapi, bersih dan informatif.
- 4) **Semiotik**, arti semiotik adalah ilmu yang mempelajari tentang tanda-tanda. Dalam hal ini diharapkan pengunjung dapat dengan mudah dan cepat mengerti ketika melihat tanda dan gambar yang terlihat dalam gambar yang ada dalam suatu *website*.
- 5) **Ergonomis**, ergonomis dalam mendesain suatu *website* adalah kepunyaan yang akan didapatkan pengunjung dalam membaca dan kecepatan yang bakal diperoleh pengunjung dalam mencari informasi. Hal-hal yang perlu diperhatikan oleh seorang web desainer untuk mencapai prinsip ini adalah:
 - Pemilihan ukuran *fonts* yang tepat sehingga mudah dibaca
 - Menempatkan *link* sedemikian rupa sehingga mudah dan cepat untuk diakses dan yang lebih penting lagi adalah suatu *website* terlihat lebih informatif.
- 6) **Fokus**, fokus adalah hierarki prioritas dari pesan yang akan disampaikan. Dengan adanya fokus tersebut, diharapkan pengunjung dapat memahami dan menentukan pesan mana yang lebih dahulu harus dibaca atau dilihat.
- 7) **Konsistensi**, konsistensi adalah pemilihan bentuk atau *style* yang digunakan pada elemen-elemen perancangan web dan digunakan pada semua halaman *website*. *Website* yang konsisten akan memberikan identitas tersendiri dan mampu memperlihatkan visi serta misi dari *website* tersebut.

4.4. Pelaksanaan

Pelaksanaan desain *website* dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Jangan menggunakan kalimat yang terlalu panjang, warna, gambar atau jenis font yang berlebihan. Kompleksitas hanya akan menghilangkan esensi isi *website*. Cobalah untuk mengungkapkan ide-ide Anda dengan kata-kata yang singkat tapi mudah dimengerti.

2. Gunakan perbedaan warna antara 1-2 warna saja atau *font style* (*bold*, *italic*, dan *underline*). Tentunya untuk poin ini sangat bersifat subjektif; artinya sesuaikan dengan kebutuhan & fungsi *website*.
3. Sebelum merencanakan menggunakan beberapa jenis *font* sekaligus, usahakan Anda sudah benar-benar menguasai dasar-dasar tipografi. Jika belum, gunakan cara aman; batasi perbedaan jenis *font* hingga maksimal 3 jenis *font*.
4. Pastikan *font* yang dipilih merupakan jenis *font* standar dan mudah dibaca.

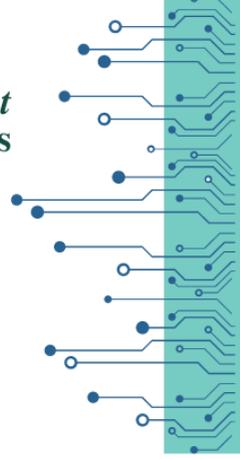
4.5. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

4.5.1. Rencana *Output*

Dihasilkannya rancangan dasar desain *website*.

4.5.2. Rencana Bukti Fisik

1. Tangkapan layar rancangan dasar desain *website*.
2. Catatan hasil diskusi kelompok dalam perancangan desain *website*.
3. Dokumentasi kegiatan diskusi kelompok dalam perancangan desain *website*.



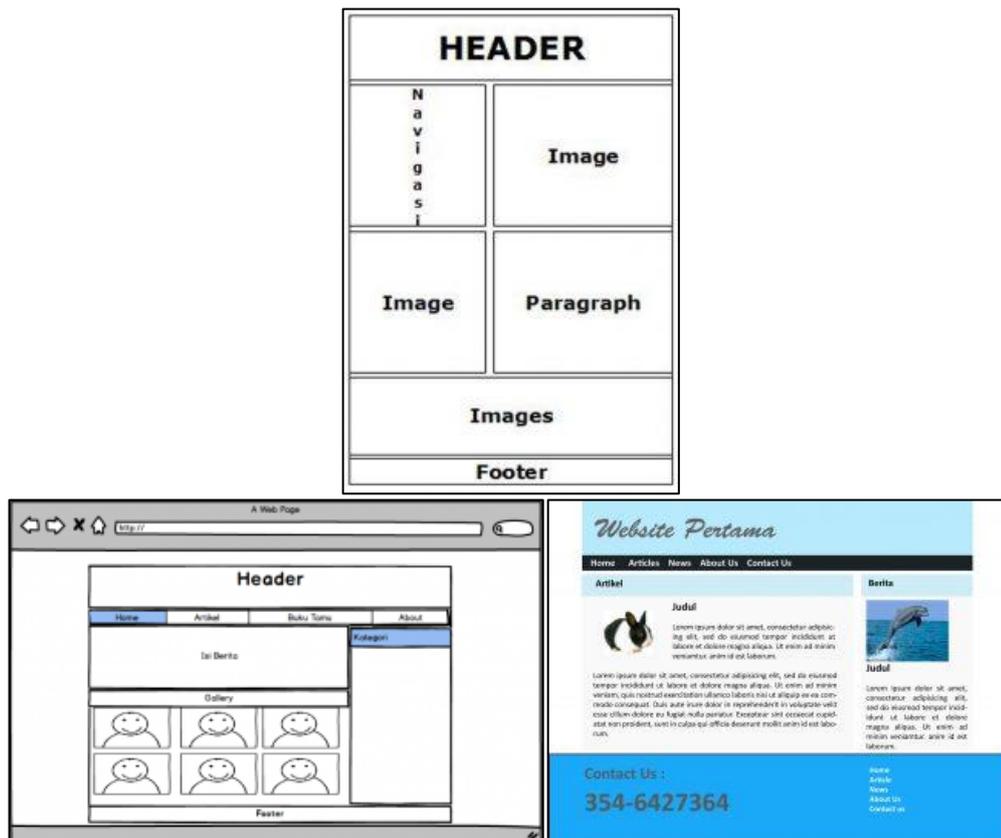
5. PEMBUATAN LAYOUT

5.1. Capaian Pembelajaran

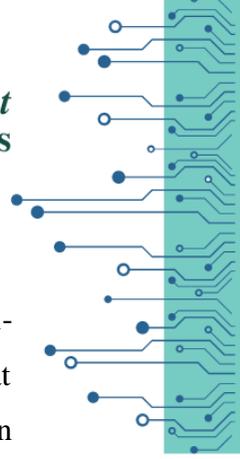
Mahasiswa mampu menentukan *layout* utama dari *website* yang akan dibuat dengan mengedepankan aspek estetika dan kenyamanan pengunjung.

5.2. Membuat Sketsa Desain

Sebelum memulai membuat sebuah *website*, maka ada baiknya untuk merancang sketsa web yang akan dibuat. Sketsa *website* ini berupa *layout website* yang berfungsi memudahkan dalam proses penulisan program nantinya. Pembuatan sketsa *homepage* dalam dituangkan terlebih dahulu pada kertas, sehingga terdapat gambaran mengenai *homepage* yang sudah selesai dan bagaimana cara mengatur letaknya. Pembuatan sketsa ini akan sangat membantu untuk membuat desain web yang mempunyai daya saing. Sketsa atau *wireframe* ini menjadi sangat penting karena menjadi acuan awal bagaimana *website* akan dibentuk.

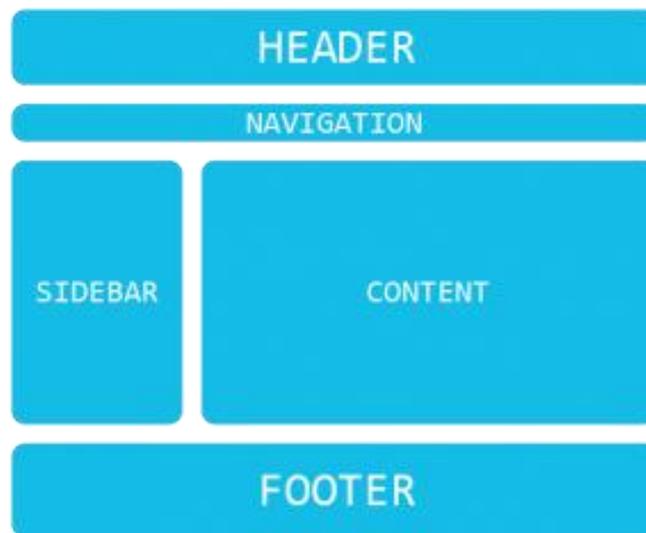


Gambar 3. Contoh *Layout* pada *Website*



5.3. Membuat Layout Desain

Dalam dunia desain, *layout* berbicara mengenai bagaimana penataan elemen-elemen dalam sebuah halaman dengan benar. Sama seperti tipografi, terdapat sangat banyak elemen-elemen pada *layout*. Banyak *software* yang dapat digunakan untuk membuat *layout*. Salah satu diantaranya adalah Macromedia, proses ini dikerjakan setelah pembuatan sketsa desain. Namun terkadang pembuatan *layout* merupakan proses pertama kali dikerjakan. Sebuah dokumen web umumnya memiliki elemen-elemen sebagai berikut:



Gambar 4. Elemen *Layout Website*

- **Elemen Header**

Seperti namanya, merupakan elemen yang berisi judul dan penjelasan lain dokumen. Biasanya elemen ini diisikan dengan logo website, menu-menu global (seperti login dan logout), maupun nama halaman yang sedang ditampilkan.

- **Elemen Navigation**

Elemen navigasi, yang memberikan akses navigasi ke halaman-halaman lain dalam web.

- **Elemen Sidebar**

Elemen pendukung konten, dapat berupa pembantu navigasi konten, ataupun berbagai hal lain seperti daftar konten lain, iklan, atau menu tambahan.



Sidebar dapat berada di kiri atau kanan konten, atau bahkan di kiri dan kanan konten, sesuai dengan kreativitas perancangannya.

- **Elemen Konten**

Isi utama dari dokumen web. Pengguna biasanya datang ke web untuk melihat teks yang berada pada bagian ini.

- **Elemen Footer**

Bagian penutup dari website, yang dapat saja berisi informasi lain tentang website, seperti lisensi penggunaan, sitemap, ataupun link ke website lain.

5.4. Membuat Animasi

Dalam desain web dan pemasaran digital, pengembang berusaha menyampaikan pesan, mengomunikasikan ide kepada calon pelanggan atau pengguna sehingga sangat penting untuk berhasil dalam mentransmisikan pesan ini, karena keberhasilan perusahaan di Internet didasarkan pada hal tersebut. Salah satu sumber daya paling menarik untuk mencapai hal ini adalah dengan menyertakan animasi dalam desain web. Karena animasi membantu mengomunikasikan pesan secara efektif, dengan cara yang lebih visual. Animasi bukanlah sesuatu yang baru, tetapi dalam beberapa tahun terakhir mereka telah memantapkan diri sebagai pilihan tren terbaru dalam desain web untuk perusahaan, karena mereka memberikan profesionalisme dan menghasilkan kepercayaan pada pengguna, meningkatkan konversi, dan pada akhirnya, penjualan.

Sejumlah manfaat menggunakan animasi di situs web diantaranya:

- 1. Nilai tambah dengan biaya yang wajar**

Solusi perangkat lunak hari ini memungkinkan untuk menghasilkan video animasi yang luar biasa dengan biaya rendah atau bahkan gratis jika memiliki sedikit keterampilan dan melakukannya sendiri. Dan itu tidak rumit, karena pasar saat ini penuh dengan pilihan tak terbatas untuk menghasilkan video yang benar-benar dipersonalisasi yang menarik audiens dan menampilkan merek dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Ada juga alat dan aplikasi gratis yang dapat digunakan untuk membuat animasi untuk halaman dengan cara yang sangat intuitif, jadi tidak ada alasan untuk tidak memasukkan sumber daya ini.

2. Dapat menjelaskan konsep yang kompleks dengan lebih mudah

Salah satu tugas yang paling menantang adalah menjelaskan konsep rumit kepada audiens tanpa kehilangan minat mereka. Terkadang sulit untuk menyampaikan pesan yang benar tanpa bantuan elemen visual, dan tidak diragukan lagi animasi adalah cara yang baik untuk mencapainya. Hampir tidak mungkin mengharapkan pengunjung situs untuk membaca blok teks yang besar, terutama jika topiknya sulit untuk diproses. Sehingga perlu menemukan cara yang efektif untuk menyajikan informasi dan membangkitkan minat.

3. Dapat memberikan keserbagunaan

Saat mendesain situs web, pengembang perlu memastikan bahwa setiap detail cocok dengan merek dan kepribadian untuk memberikan pengalaman yang mulus bagi pengunjung situs dan memosisikan diri di pasar yang sesuai. Di sinilah animasi dapat membuat perbedaan: mereka memungkinkan perusahaan melepaskan diri dari batasan tradisional desain digital dan meningkatkan situs web, menjadikannya lebih interaktif, menarik, dan informatif.

4. Mereka adalah elemen pembeda

Jika perusahaan melihat situs web pesaing, kemungkinan besar mereka akan melihat pola serupa di sebagian besar situs web tersebut. Sektor yang sama dan gaya web yang sama biasanya yang paling umum. Oleh karena itu, jika perusahaan bertaruh pada audiovisual melalui animasi, maka akan dapat memperoleh keuntungan penting atas pesaingnya, dengan membuatnya jauh lebih menarik.

5. Mereka menyukai interaksi

Jika perusahaan memutuskan untuk mempresentasikan merek, produk, atau layanan dengan cara yang menyenangkan dan unik ini, maka tidak hanya akan menarik perhatian audiens dengan lebih mudah, tetapi Anda juga akan menyukai interaksi dan berbagi konten di jejaring sosial .

5.5. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan pembuatan layout dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Menentukan sketsa desain dari layout website. Pastikan sketsa desain yang akan dibuat telah disesuaikan dengan tema utama yang telah ditetapkan. Selain itu juga perlu memperhatikan ciri khas dari perusahaan atau produk yang akan dibuat websitenya.
2. Menentukan elemen-elemen dalam layout desain. Pastikan dalam website yang dibuat telah memuat elemen header, elemen navigation, elemen sidebar, elemen content, dan elemen footer.
3. Merumuskan informasi-informasi apa saja yang akan dimuat ke dalam setiap elemen-elemen layout desain yang ada.

5.6. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

5.6.1. Rencana *Output*

Diperolehnya layout desain dari website yang telah dikembangkan bersama kelompok.

5.6.2. Rencana Bukti Fisik

1. Tangkapan layar rancangan layout desain website.
2. Catatan hasil diskusi kelompok dalam perancangan layout desain website.
3. Dokumentasi kegiatan diskusi kelompok dalam perancangan layout desain website.

6. ELEMEN-ELEMEN DESIGN

6.1. Capaian Pembelajaran

1. Mahasiswa diharapkan mampu menentukan informasi-informasi apa saja yang akan dimuat dalam *website*.
2. Mahasiswa diharapkan mampu mengimplementasikan informasi-informasi yang sudah ditentukan untuk dimuat ke dalam *website*.

6.2. Teks

Teks adalah kesatuan bahasa yang memiliki isi dan bentuk, diwujudkan melalui tulisan, disampaikan oleh pengirim guna menyampaikan pesan kepada penerima. Sebuah teks dapat menjadi penentu dalam pencapaian tujuan untuk mentransfer informasi ke target yang dimaksud. Teks sangat penting untuk memberikan kesan/makna secara menyeluruh apabila elemen media yang lain gagal mencapai tujuan tersebut.

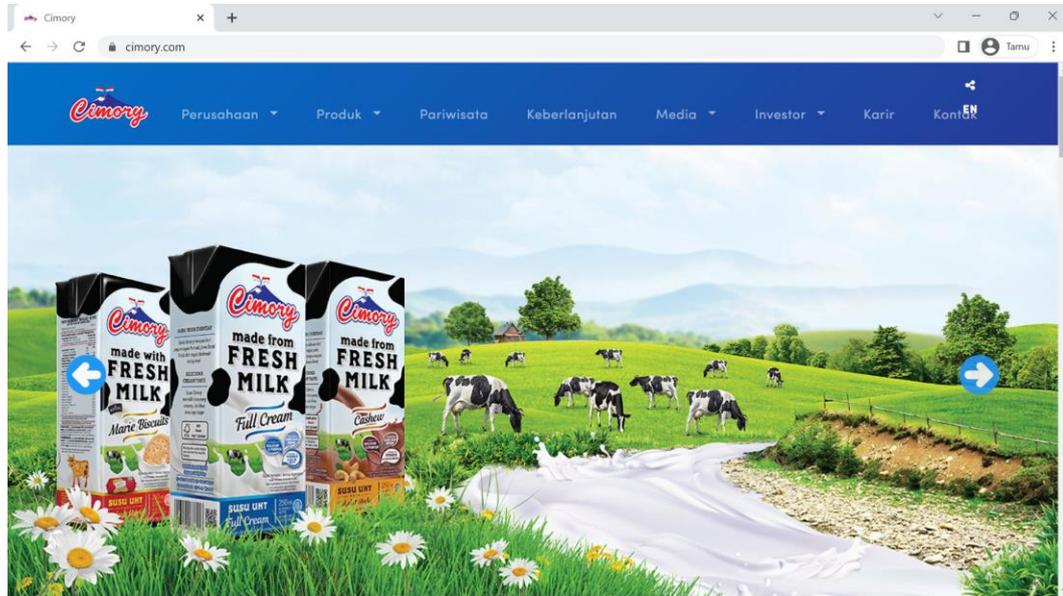
Dalam pembuatan *website*, elemen teks yang dapat digunakan adalah *Static text*, *dynamic text*, dan *input text*. *Static text* adalah jenis teks yang digunakan sebagai materi utama dalam web yang bersifat statis atau tidak berubah-ubah. *Dynamic text* merupakan jenis teks yang digunakan untuk menampilkan informasi yang dapat berubah sewaktu-waktu. *Input text* biasanya digunakan dalam *website* login yang diketikkan pada sebuah kolom yang tersedia. Contohnya *input text* pada kolom *search*, *username*, dan *password*.



Gambar 5. Penggunaan Elemen Teks pada Website

6.3. Grafik

Grafik atau *image* merupakan elemen yang dapat membantu menjelaskan informasi. Dengan penggunaan grafik maupun *image* orang lebih mudah memahami suatu pesan. Grafik dapat meliputi logo, foto, gambar maupun ikon yang menjadi pelengkap dalam desain *website*. Supaya tampak ramah di mata pengunjung situs, penempatan grafis wajib dipikirkan secara matang.



Gambar 6. Penerapan Elemen Grafis

6.4. Animasi

Animasi di *website* umumnya bertujuan untuk mempercantik desain, memberi kenyamanan, sebagai media pembelajaran, dan sebagai suatu hal yang baru. Jika tujuan animasi di *website* hanya membuat pengunjung terbebani, maka animasi tidak ada gunanya sama sekali. Objek-objek yang dianimasikan harus mempunyai ukuran *file* sekecil mungkin. Misalnya jangan terlalu banyak foto, tidak terlalu banyak warna gradasi, kompresi suara jangan terlalu besar. Hal ini akan berpengaruh bagi kenyamanan pengunjung.

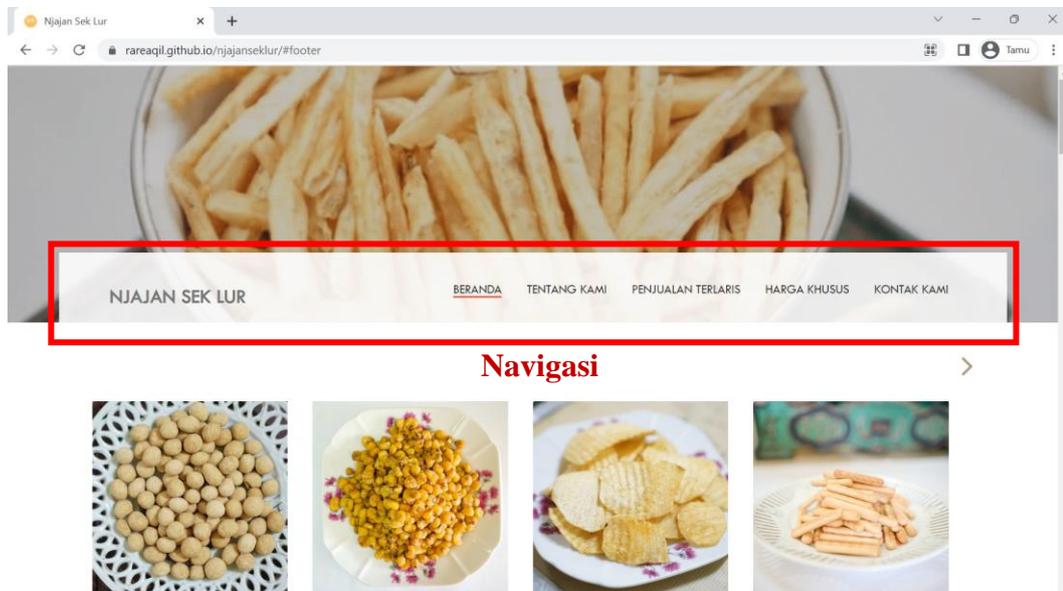
6.5. Informasi

Informasi merupakan sekumpulan data yang dapat memberikan pengetahuan tambahan kepada pengunjung *website*. Informasi-informasi yang dapat dicantumkan sebagai elemen dalam sebuah *website* dapat berupa informasi produk,

informasi perusahaan, kolom pencarian, fitur *chat*, kontak/narahubung, dan media sosial.

1) Navigasi

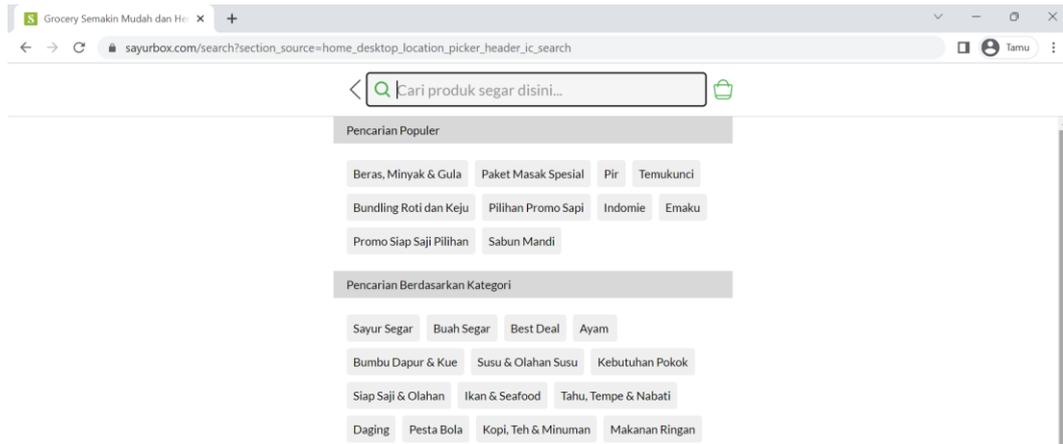
Navigasi berperan sebagai penunjuk arah pada situs web. Ini berguna untuk memudahkan pembaca dalam mencari kategori konten yang diinginkan. Ada 2 jenis susunan navigasi, yakni linear dan hamburger. Navigasi linear berarti panel kategori disusun berjajar, sedangkan hamburger disusun bertumpuk. Sebaiknya tombol navigasi terletak di bagian atas situs, di bawah logo atau judul situs Anda. Seperti pada aturan layout, navigasi sebaiknya disusun mulai dari kategori yang paling umum, baru kemudian dibagi dalam beberapa subkategori. Agar lebih memudahkan pengunjung, sebaiknya gunakan satu baris atau kolom khusus untuk navigasi.



Gambar 7. Elemen Navigasi

2) Panel Pencarian

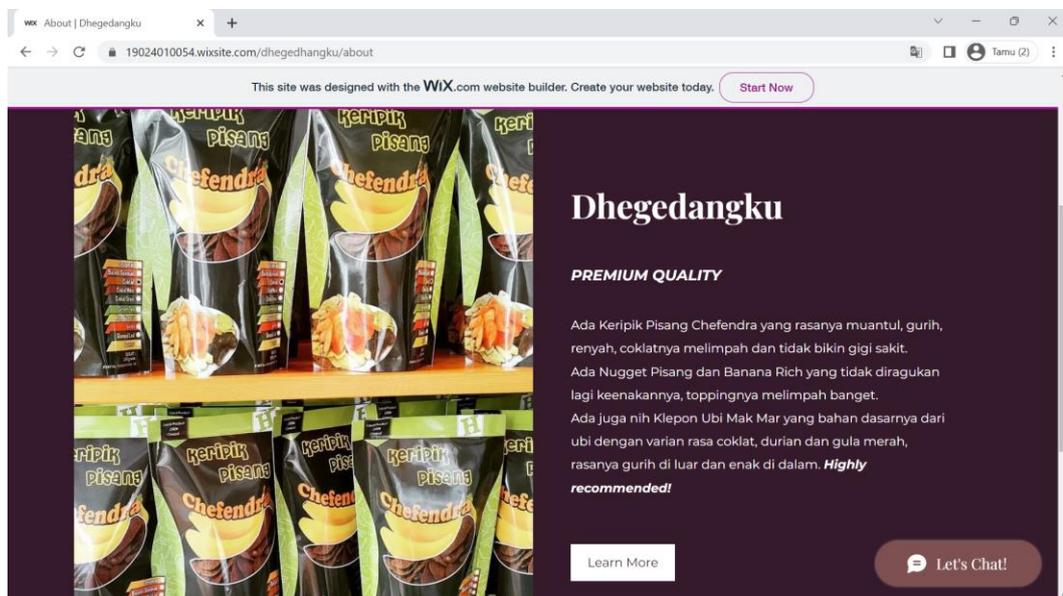
Tidak semua orang punya banyak waktu menyusuri konten situs satu per satu untuk mencari sesuatu yang diinginkan. Di sinilah pentingnya panel pencarian dalam sebuah situs. Pengunjung dapat langsung menemukan apa yang mereka cari dengan mengetikkan kata kunci terkait konten yang ingin dibaca. Untuk itu, sebaiknya tombol pencarian ini diletakkan di bagian yang mudah terlihat. Umumnya sebaris dengan tombol navigasi atau di bagian bawah judul situs.



Gambar 8. Panel Pencarian

3) Profil (About us)

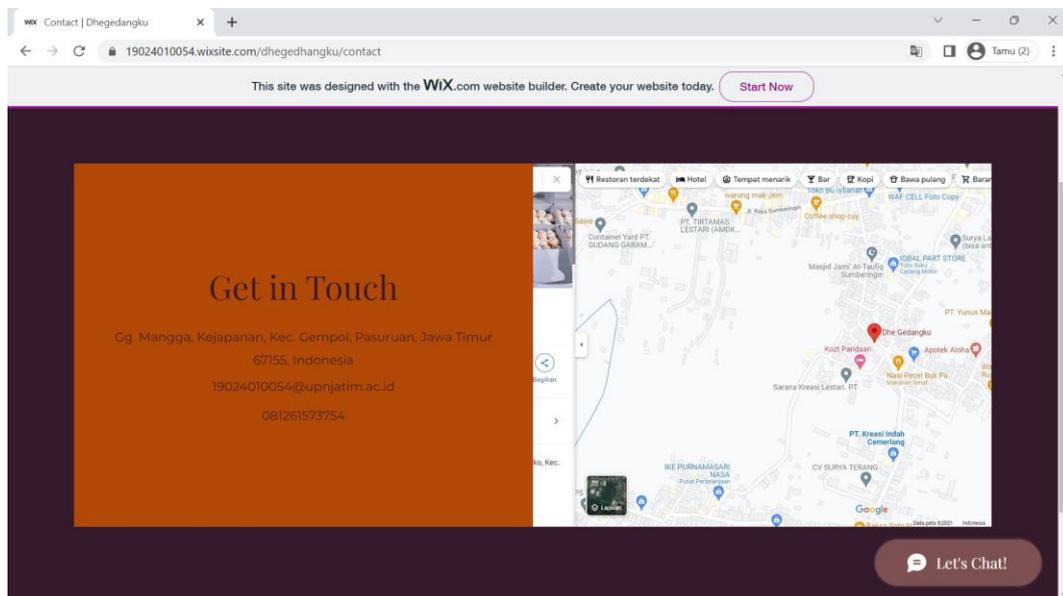
Profil usaha atau profil pengelola website berguna untuk memperkenalkan diri, memberi informasi kepada pengunjung tentang bidang usaha yang dijalankan. Laman profil sebaiknya menjadi bagian dari panel navigasi dan terletak di lokasi yang mudah ditemukan. Gunakan profil yang ringkas, tegas, sekaligus jelas. Informasi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi, menambahkan raihan-raihan prestasi selama ini, serta alamat dan nomor telepon perusahaan dapat ditambahkan. Keberadaan profil akan meningkatkan kepercayaan pengunjung terhadap pemilik situs. Bagi pebisnis online, ini merupakan hal yang penting. Kepercayaan konsumen memberi kekuatan dan kepuasan tersendiri bagi pebisnis untuk terus meningkatkan layanannya.



Gambar 9. Profil Perusahaan

4) Kontak

Setelah mengetahui alamat dan nomor telepon pengelola website, pengunjung juga harus mendapat kemudahan untuk menghubunginya. Ini merupakan salah satu bagian dari interaksi yang mudah antara pemilik situs dan pengunjung. Buatlah satu elemen khusus sebagai tempat bagi pengunjung untuk bisa langsung mengomunikasikan keinginannya secara pribadi. Selain alamat dan nomor telepon, sertakan juga panel untuk mengirim email secara langsung dari situs web Anda. Dan pastikan, Anda bisa merespon email tersebut secepatnya. Jangan lupa sertakan pula laman-laman media sosial dari perusahaan Anda. Jadi komunikasi Anda dengan pengunjung website bisa dilakukan dengan berbagai macam cara.

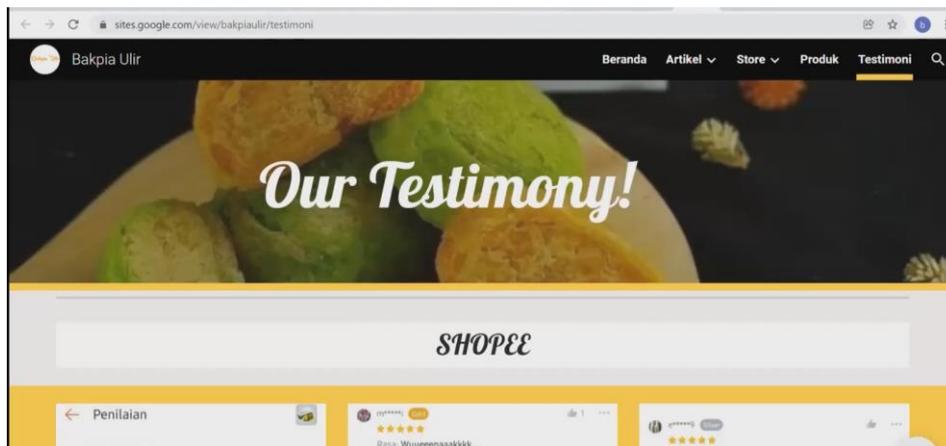


Gambar 10. Informasi Kontak Perusahaan

5) Ulasan/Testimoni

Dalam dunia bisnis online, testimoni pelanggan berguna untuk meyakinkan calon konsumen terhadap produk atau layanan Anda. Semakin banyak dan bagus testimoni dari pelanggan, maka orang akan semakin percaya dan setia. Hal ini berguna untuk meningkatkan reputasi bisnis, sehingga bisa berkembang ke arah yang lebih baik. Testimoni pelanggan tidak perlu diletakkan di kolom navigasi. Biasanya terdapat pada bagian bawah konten atau produk. Di mana pengunjung mengungkapkan pengalamannya

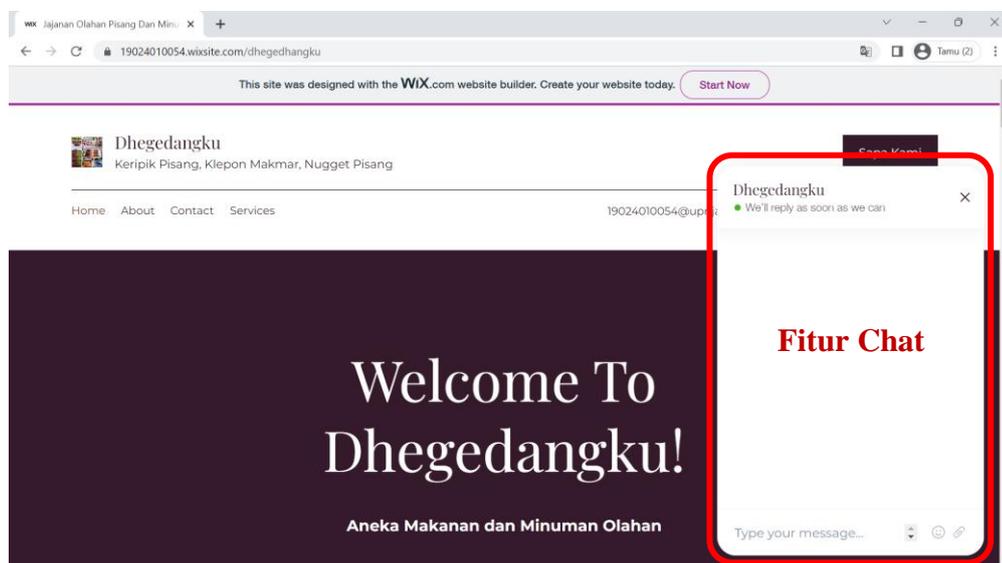
berinteraksi dengan situs atau menggunakan produk yang Anda hadirkan untuk mereka.



Gambar 11. Elemen Testimoni

6) Fitur Chat

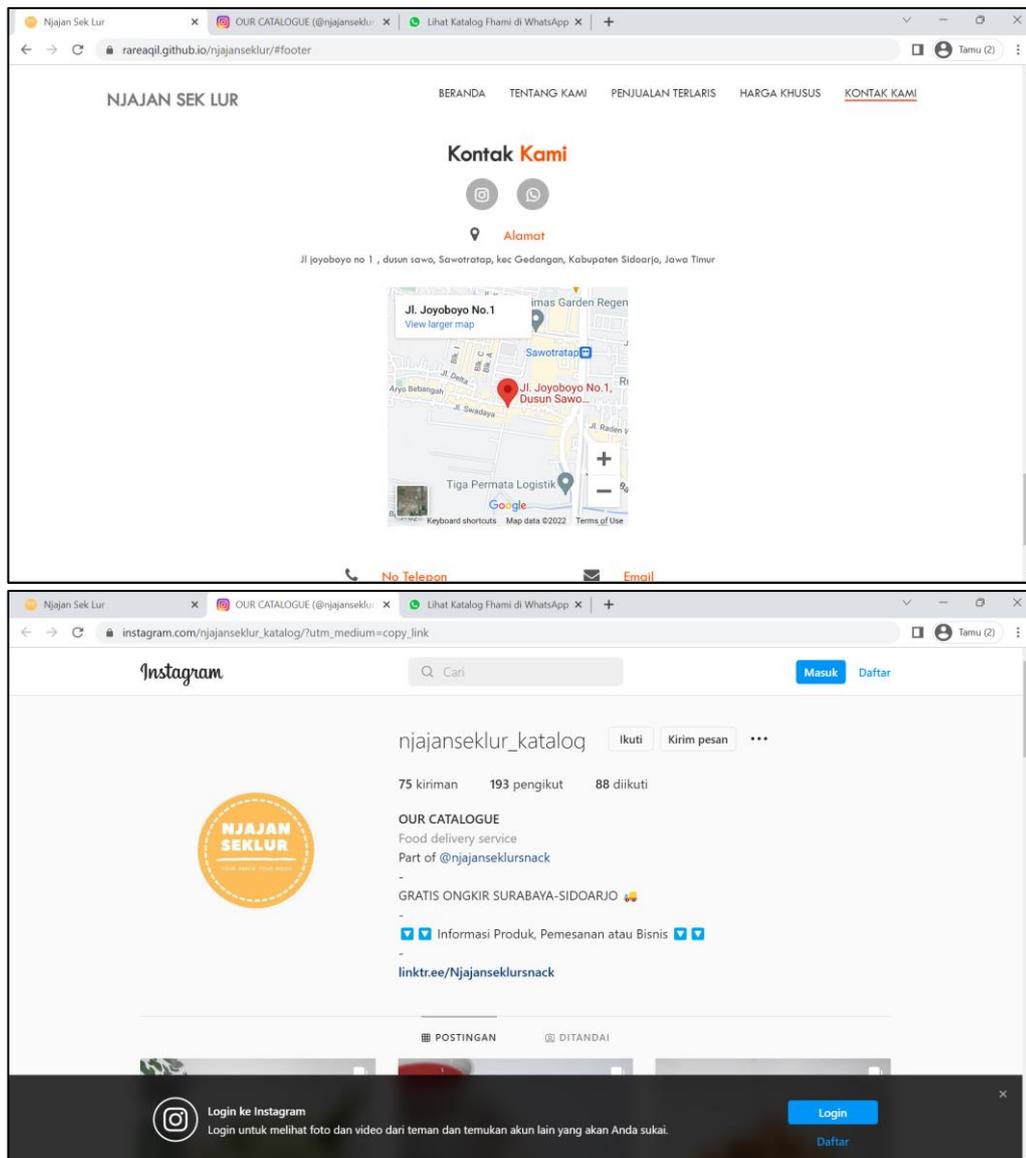
Fitur ini mulai menjadi tren bagi pengguna website. Pasalnya dapat membuat interaksi pembaca dan pemilik situs menjadi lebih mudah, komunikasi berlangsung lebih cepat dan terarah. Sematkan fitur ini pada website menggunakan sejumlah aplikasi yang sudah ada, seperti Live Person, Provide Support, Comm100, Tawk.to, dan lain sebagainya. Fitur chat bisa berfungsi sebagai sarana layanan konsumen. Pengelola website bisa mengetahui berbagai keluhan dari pelanggan secara langsung. Dari sini, kelebihan dan kelemahan bisnis bisa diidentifikasi. Berguna untuk semakin mengembangkan usaha ke arah yang lebih baik.



Gambar 12. Fitur Chat pada Website

7) Media Sosial

Ada 2 fungsi elemen media sosial pada sebuah website. Pertama untuk menghubungkan pembaca dengan laman media sosial dari situs Anda. Kedua diperuntukkan bagi pembaca, untuk membagikan konten Anda di laman media sosial mereka. Keduanya berguna untuk membangun hubungan interaktif antara pembaca dengan situs yang bersangkutan. Selain itu juga berfungsi sebagai sarana promosi gratis bagi website Anda untuk meraih pangsa pasar yang lebih luas. Tombol media sosial jenis pertama biasanya terletak di halaman depan. Sejajar dengan tombol navigasi, atau pada laman profil. Sedangkan panel jenis kedua sebaiknya ditempatkan pada halaman konten.



Gambar 13. Sosial Media yang Ditautkan pada Website

6.6. Tahap Pelaksanaan

Tahapan pelaksanaan perumusan elemen-elemen desain dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Menyesuaikan penentuan elemen-elemen desain dengan layout desain yang sudah ditentukan sebelumnya.
2. Menentukan informasi apa saja yang akan dimuat dalam panel navigasi dan menambahkannya ke dalam website yang dibuat.
3. Menentukan dan mengisi konten yang sesuai pada setiap panel navigasi yang telah dibuat.
4. Menautkan sejumlah tautan eksternal untuk dapat mengembangkan elemen tentang perusahaan, ulasan/umpan balik, maupun akun sosial media.

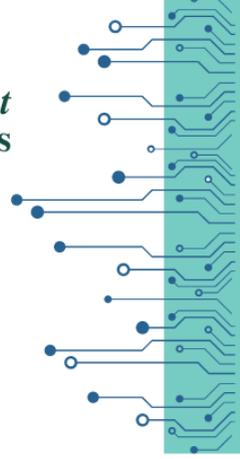
6.7. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

6.7.1. Rencana *Output*

1. Tersedianya sejumlah navigasi dalam isi website.
2. Tersedianya konten pada setiap navigasi yang telah ditetapkan.
3. Tersedianya tautan eksternal terkait informasi perusahaan.
4. Tersedianya tautan eksternal terkait umpan balik/testimoni.
5. Tersedianya tautan eksternal terkait akun sosial media.

6.7.2. Rencana Bukti Fisik

1. Tangkapan layar isi konten pada setiap navigasi.
2. Catatan hasil diskusi kelompok dalam perancangan elemen-elemen desain website.
3. Dokumentasi kegiatan diskusi kelompok dalam perancangan elemen-elemen desain website.



7. FINISHING WEBSITE

7.1. Capaian Pembelajaran

Mampu mengembangkan keahlian, beradaptasi, bekerja sama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi bidang sosial ekonomi pertanian dan agribisnis pada kehidupan bermasyarakat yang diwujudkan dalam pembuatan website.

7.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan finishing website dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Melakukan peninjauan kembali terkait pembuatan *website*. Pastikan semua navigasi dan tautan eksternal dapat berjalan dengan baik.
2. Memastikan bahwa semua isi konten pada setiap navigasi sudah sesuai dan tidak ada kesalahan.
3. Melakukan sosialisasi mengenai website yang telah dibuat kepada beberapa pihak eksternal.
4. Meminta ulasan/rekomendasi perbaikan atas website yang telah dibuat.
5. Melakukan perbaikan atas saran perbaikan yang telah diberikan.

7.3. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

7.3.1. Rencana *Output*

1. Terselenggaranya perancangan website.
2. Memperoleh masukan sejumlah pihak terkait pembuatan website.

7.3.2. Rencana Bukti Fisik

1. Tangkapan layar website yang sudah selesai dibuat.
2. Tautan website yang telah dibuat.
3. Catatan ulasan atau rekomendasi perbaikan atas website yang telah dibuat oleh pihak eksternal.
4. Dokumentasi kegiatan sosialisasi kepada pihak eksternal.

8. PRESENTASI

8.1. Capaian Pembelajaran

Mampu memproduksi dan menghasilkan karya berupa website serta mahasiswa mampu menyatakan pendapat dalam diskusi perumusan website yang dibuat dalam kelompok

8.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan presentasi dalam *project based learning* pada Mata Kuliah Sistem Informasi Agribisnis adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa mempersiapkan perangkat pendukung untuk melaksanakan kegiatan presentasi.
2. Memaparkan hasil kerja tim yaitu penyusunan website di hadapan dosen penguji dan mahasiswa lainnya.
3. Dosen penguji dan perwakilan anggota kelompok lainnya memberikan masukan dan tanggapan terkait website yang sudah dipresentasikan.
4. Dosen penguji dan setiap kelompok memberikan penilaian kepada kelompok yang melakukan presentasi.
5. Kelompok yang presentasi akan memberikan penilaian terhadap setiap anggota kelompoknya.

8.3. Rencana *Output* dan Bukti Fisik

8.3.1. Rencana *Output*

1. Terelesaiannya pembuatan website oleh mahasiswa.
2. Didapatkannya penilaian atas pembuatan website.

8.3.2. Rencana Bukti Fisik

1. Catatan masukan dan tanggapan dari dosen penguji dan mahasiswa.
2. Dokumentasi kegiatan presentasi penilaian.
3. Lembar penilaian oleh dosen penguji, anggota kelompok, dan mahasiswa lainnya.

LEMBAR KERJA MAHASISWA

Form 1. Identifikasi, Analisis, dan Penentuan Masalah

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294 Telp./Faxes (031) 8793653 Website http://agribis.upnjatim.ac.id</p>
<p>Form 1. Identifikasi, Analisis, dan Penentuan Masalah</p> <p>MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ... Kelompok : Judul Project :</p>	
<p>BAGIAN 1. Identifikasi permasalahan yang dialami oleh pelaku usaha / UMKM bidang Agribisnis terkait kegiatan pemasaran digital.</p> <p>Uraian:</p>	



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 1. Identifikasi, Analisis, dan Penentuan Masalah

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 2. Mengidentifikasi kegiatan pemasaran digital yang akan dibuat serta menentukan informasi-informasi apa saja yang akan dimasukkan ke dalam *website* bersama-sama dengan mitra

Uraian:

Form 2. Merumuskan Tujuan Pembuatan *Website*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 2. Merumuskan Tujuan Pembuatan *Website*

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 1. Merumuskan tujuan pembuatan *website* dan menentukan siapa target dari pembuatan *website* ini (Sertakan konsep yang digunakan untuk melakukan analisa → sertakan referensi atau sumber informasi).

Uraian:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 2. Merumuskan Tujuan Pembuatan *Website*

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 2. Merumuskan *draft outline* dan desain *website* berdasarkan hasil identifikasi pada mitra.

Uraian:

Form 3. Merumuskan *Layout Website* dan Penentuan Elemen-Elemen Desain



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 3. Merumuskan *Layout Website* dan Penentuan Elemen-Elemen Desain

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 1. Merumuskan sketsa desain *layout* berdasarkan yang disesuaikan berdasarkan karakteristik perusahaan, jenis produk yang akan dipasarkan, dan target pengunjung.

Uraian:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 3. Merumuskan *Layout Website* dan Penentuan Elemen-Elemen Desain

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 2. Merumuskan elemen-elemen yang perlu dimuat ke dalam desain *website*.
Mengomunikasikan penataan elemen dan isi konten pada setiap elemen.

Uraian:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 3. Merumuskan *Layout Website* dan Penentuan Elemen-Elemen Desain

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 3. Mengomunikasikan pengisian konten pada setiap elemen desain yang sudah dirancang.
Memastikan seluruh isi konten telah sesuai dengan elemen desain yang ada.

Uraian:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 4. Penyempurnaan penyusunan *website*

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 2. Melakukan uji coba peluncuran *website* kepada masyarakat. Meminta pendapat terkait pembuatan *website* yang sudah dilakukan dari kacamata konsumen.

Uraian:



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

Form 4. Penyempurnaan penyusunan *website*

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
Kelompok :
Judul Project :

BAGIAN 3. Melakukan penyempurnaan terhadap sejumlah masukan dan saran yang telah diterima oleh mitra dan masyarakat.

Uraian:

LEMBAR PENILAIAN

Form 1. Lembar Penilaian Kelompok oleh Dosen Penguji

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294 Telp./Faks (031) 8793653 Website http://agribis.upnjatim.ac.id</p>						
	<p><u>LEMBAR PENILAIAN PROJECT BASED LEARNING</u></p>						
<p>MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ... Kelompok : Judul Project :</p>							
<p>Petunjuk: Berilah tanggapan Anda terhadap pernyataan-pertanyaan di bawah ini dengan cara memberikan tanda cek (V) pada salah satu tanggapan yang sesuai dengan pendapat Anda:</p>							
5	=	Sangat Baik					
4	=	Baik					
3	=	Cukup Baik					
2	=	Kurang Baik					
1	=	Sangat Kurang Baik					
No.	Aspek yang Dinilai	Ada/tidak	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan penyampaian ide/gagasan						
2.	Ketepatan mengidentifikasi mitra						
3.	Kebenaran konsep yang digunakan						
4.	Sketsa desain yang menarik dan estetik						
5.	Kelengkapan informasi pada konten produk						
6.	Tersedianya fitur transaksi secara langsung						
7.	Tersedianya tautan eksternal terkait umpan balik/testimoni.						
8.	Tersedianya tautan eksternal terkait akun sosial media.						
9.	Ketuntasan penyelesaian penyusunan <i>Final Team Project</i>						
	Jumlah						
	Rata-Rata						

Form 2. Lembar Penilaian Individu oleh Dosen Penguji

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294 Telp./Faxes (031) 8793653 Website http://agribis.upnjatim.ac.id																																																																																												
<u>LEMBAR PENILAIAN PROJECT BASED LEARNING</u>																																																																																													
Nama Mahasiswa : _____ NPM / Semester : _____ / _____ MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ... Kelompok : _____ Judul Project : _____																																																																																													
Petunjuk: Berilah tanggapan Anda terhadap pernyataan-pertanyaan di bawah ini dengan cara memberikan tanda cek (V) pada salah satu tanggapan yang sesuai dengan pendapat Anda: 5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Kurang Baik 1 = Sangat Kurang Baik																																																																																													
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Aspek yang Dinilai</th> <th rowspan="2">Ada/tidak</th> <th colspan="5">Skor Penilaian</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> <th>5</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1.</td> <td>Kejelasan penyampaian/presentasi</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>2.</td> <td>Keruntunan penyajian</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>3.</td> <td>Kekompakan</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>4.</td> <td>Antusiasme/kesungguhan</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>5.</td> <td>Kemampuan mengajukan pertanyaan</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>6.</td> <td>Kemampuan menjawab pertanyaan</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>7.</td> <td>Kemampuan menanggapi pendapat mahasiswa</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>8.</td> <td>Pengelolaan waktu</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Jumlah</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Rata-Rata</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	No.	Aspek yang Dinilai	Ada/tidak	Skor Penilaian					1	2	3	4	5	1.	Kejelasan penyampaian/presentasi							2.	Keruntunan penyajian							3.	Kekompakan							4.	Antusiasme/kesungguhan							5.	Kemampuan mengajukan pertanyaan							6.	Kemampuan menjawab pertanyaan							7.	Kemampuan menanggapi pendapat mahasiswa							8.	Pengelolaan waktu								Jumlah								Rata-Rata						
No.				Aspek yang Dinilai	Ada/tidak	Skor Penilaian																																																																																							
	1	2	3			4	5																																																																																						
1.	Kejelasan penyampaian/presentasi																																																																																												
2.	Keruntunan penyajian																																																																																												
3.	Kekompakan																																																																																												
4.	Antusiasme/kesungguhan																																																																																												
5.	Kemampuan mengajukan pertanyaan																																																																																												
6.	Kemampuan menjawab pertanyaan																																																																																												
7.	Kemampuan menanggapi pendapat mahasiswa																																																																																												
8.	Pengelolaan waktu																																																																																												
	Jumlah																																																																																												
	Rata-Rata																																																																																												

Form 3. Lembar Penilaian oleh Anggota Kelompok

	KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR FAKULTAS PERTANIAN – PROGRAM STUDI AGRIBISNIS Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294 Telp./Faxes (031) 8793653 Website http://agribis.upnjatim.ac.id																																																														
<p><u>LEMBAR PENILAIAN PROJECT BASED LEARNING</u></p> <p>Nama Mahasiswa : _____</p> <p>NPM / Semester : _____ / _____</p> <p>MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...</p> <p>Kelompok : _____</p> <p>Judul Project : _____</p> <p>Petunjuk: Tulislah nama Anda pada nomor pertama dan berikan penilaian dengan kriteria sebagai berikut:</p> <p>5 = Sangat Baik 4 = Baik 3 = Cukup Baik 2 = Kurang Baik 1 = Sangat Kurang Baik</p> <p>Cantumkan nama-nama anggota kelompok Anda dan nilailah dengan kriteria yang ditentukan:</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th rowspan="2">No.</th> <th rowspan="2">Nama Anggota Kelompok</th> <th colspan="5">Aspek yang dinilai</th> <th rowspan="2">Jumlah</th> <th rowspan="2">Ranking</th> </tr> <tr> <th>A</th> <th>B</th> <th>C</th> <th>D</th> <th>E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>1.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>2.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>3.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>4.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>5.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>6.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table> <p>Keterangan aspek yang dinilai</p> <p>A. Keaktifan memberikan ide dalam kelompok B. Kesiapan untuk menerima ide dalam kelompok C. Kesiapan untuk berbagi tugas dalam kelompok D. Kepedulian terhadap permasalahan yang dihadapi dalam kelompok E. Keaktifan berargumentasi sebelum kesepakatan diterima bersama</p>		No.	Nama Anggota Kelompok	Aspek yang dinilai					Jumlah	Ranking	A	B	C	D	E	1.								2.								3.								4.								5.								6.							
No.	Nama Anggota Kelompok			Aspek yang dinilai							Jumlah	Ranking																																																			
		A	B	C	D	E																																																									
1.																																																															
2.																																																															
3.																																																															
4.																																																															
5.																																																															
6.																																																															

Form 4. Lembar Penilaian Kelompok oleh Mahasiswa



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL “VETERAN” JAWA TIMUR
FAKULTAS PERTANIAN – **PROGRAM STUDI AGRIBISNIS**
Jl. Raya Rungkut Madya Gunung Anyar- Surabaya 60294
Telp./Faxes (031) 8793653 Website <http://agribis.upnjatim.ac.id>

LEMBAR PENILAIAN PROJECT BASED LEARNING

MK / Kelas : Sistem Informasi Agribisnis / Kelas ...
 Kelompok :
 Judul Project :

Petunjuk:
 Berilah tanggapan Anda terhadap pernyataan-pertanyaan di bawah ini dengan cara memberikan tanda cek (V) pada salah satu tanggapan yang sesuai dengan pendapat Anda:

5 = Sangat Baik
 4 = Baik
 3 = Cukup Baik
 2 = Kurang Baik
 1 = Sangat Kurang Baik

No.	Aspek yang Dinilai	Ada/tidak	Skor Penilaian				
			1	2	3	4	5
1.	Kejelasan penyampaian ide/gagasan						
2.	Keruntunan penyajian						
3.	Sketsa desain yang menarik dan estetik						
4.	Kelengkapan informasi pada konten produk						
5.	Tersedianya fitur transaksi secara langsung						
6.	Tersedianya tautan eksternal terkait umpan balik/testimoni.						
7.	Tersedianya tautan eksternal terkait akun sosial media.						
8.	Ketuntasan penyelesaian penyusunan <i>Final Team Project</i>						
9.	Kesungguhan/kekompakan/antusiasme						
10.	Kemampuan menanggapi pendapat mahasiswa lain						
11.	Pengelolaan waktu						
	Jumlah						
	Rata-Rata						