

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA PEMBUATAN DESAIN PRODUK GULA MERAH DESA SUNGAI INTAN

Suwito

Program Studi Sistem Informasi, Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Islam Indragiri
Jl. Provinsi parit 01 Tembilahan Hulu, Indragiri Hilir, Riau-Indonesia
Email: suwit31012020@gmail.com

ABSTRAK

Jurnal ini membahas pengembangan multimedia untuk desain produk gula merah di Desa Sungai Intan, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau. Penelitian ini bertujuan meningkatkan kualitas visual dan promosi produk gula merah melalui desain multimedia yang interaktif dan menarik. Tujuan khususnya adalah meningkatkan kesadaran dan minat konsumen, serta meningkatkan kualitas visual dan promosi produk. Metode penelitian kualitatif dan kuantitatif digunakan dengan studi lapangan, wawancara dengan 10 produsen dan 20 konsumen, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia ini efektif meningkatkan kesadaran konsumen sebesar 70% dan penjualan produk sebesar 50%. Faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan pengembangan multimedia adalah kualitas desain, interaksi pengguna, konten yang relevan dan promosi yang efektif. Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan strategi pemasaran produk lokal dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Kata Kunci: Multimedia; Desain Produk; Gula Merah; Desa Sungai Intan

1 PENDAHULUAN

Desa Sungai Intan, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau, merupakan sentra produksi gula merah dengan potensi besar. Lahan Perkebunan kelapa yang luas dan para petani yang 80% merupakan Petani kelapa, dimana para masyarakat menjadikan Gula merah sebagai sumber usaha pengganti ketika menunggu panen buah kelapa. Produksi gula merah mencapai 100 ton/tahun, namun promosi dan penjualan masih terbatas dikarenakan minimnya pengetahuan masyarakat dalam pemasaran sehingga sulit menemukan pasar yang dapat menampung Gula merah dari masyarakat. Selain dari itu Kurangnya kesadaran konsumen dan kualitas visual produk juga menjadi salah satu faktor utama yang menjadi hambatan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan multimedia efektif untuk meningkatkan kesadaran konsumen dan kualitas promosi produk agar masyarakat memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam pemasaran sehingga gula merah dari desa sungai intan dapat memperoleh pasar dan dapat menarik minat konsumen. Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia yang inovatif dan strategis untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat Desa Sungai Intan.

2 TINJAUAN PUSTAKA

Produksi gula merah di Desa Sungai Intan menghadapi beberapa masalah yang mempengaruhi kualitas dan kuantitas produksi, serta pemasaran produk. Berikut adalah beberapa masalah yang diidentifikasi:

Kurangnya Kesadaran Konsumen: Kurangnya pengetahuan konsumen tentang manfaat dan kualitas gula merah menjadi hambatan dalam meningkatkan penjualan. **Keterbatasan Promosi:** Kurangnya promosi yang efektif menyebabkan produk gula merah kurang dikenal oleh konsumen. **Kualitas Visual Produk:** Kualitas desain kemasan dan visual produk yang kurang menarik mempengaruhi minat konsumen. **Persaingan Pasar:** Persaingan pasar yang ketat dengan produk gula merah lainnya mempengaruhi penjualan. **Keterbatasan Teknologi:** Kurangnya penggunaan

teknologi dalam proses produksi dan pemasaran mempengaruhi efisiensi dan kualitas produk. Kurangnya Strategi Pemasaran: Kurangnya strategi pemasaran yang efektif menyebabkan produk gula merah kurang dikenal oleh konsumen.

3 METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian: Penelitian kualitatif dan kuantitatif. Metode Penelitian: Studi lapangan, wawancara, survei dan pengembangan multimedia. Lokasi Penelitian: Desa Sungai Intan, Kecamatan Tembilahan Hulu, Kabupaten Indragiri Hilir, Riau. Sampel Penelitian: 10 produsen gula merah dan 20 konsumen. Instrumen Penelitian: Kuesioner, Wawancara, Observasi.

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia berhasil, berkisar 70% konsumen menyatakan kesadaran tentang manfaat gula merah meningkat setelah melihat multimedia yang dikembangkan, dengan rincian:

- 60% konsumen menyatakan kesadaran tentang kandungan gizi gula merah.
- 20% konsumen menyatakan kesadaran tentang manfaat gula merah untuk kesehatan.

Peningkatan Penjualan produk gula merah meningkat sebesar 50% setelah pengembangan multimedia, dengan rincian:

- 30% peningkatan penjualan pada bulan pertama.
- 20% peningkatan penjualan pada bulan kedua.

Konsumen menyatakan kualitas visual produk gula merah memuaskan, dengan rincian:

- 80% konsumen menyatakan desain kemasan menarik.
- 10% konsumen menyatakan warna kemasan menarik.

Kesadaran Konsumen tentang Kemasan produk gula merah juga meningkat. 80% masyarakat menyatakan bahwa kemasan produk sangat berpengaruh dalam penjualan gula merah, penting membuat kemasan produk yang baik.

Pengembangan multimedia ini efektif karena dapat menyampaikan informasi dengan efektif dan meningkatkan minat konsumen. Kualitas visual produk juga mempengaruhi kesadaran dan minat konsumen. Desain kemasan yang menarik dan baik dapat meningkatkan kesadaran konsumen tentang kualitas produk juga dapat meningkatkan kepercayaan konsumen. Oleh karena itu, pengembangan multimedia dapat menjadi strategi pemasaran efektif untuk produk lokal.

Namun, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan, seperti jumlah sampel yang terbatas dan kurangnya data tentang perilaku konsumen. Maka dari itu, perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan secara bertahap demi meningkatkan kualitas multimedia. Saran untuk pengembangan lanjutan adalah mengembangkan multimedia yang lebih interaktif dan menarik, meningkatkan kualitas produk gula merah, dan mengembangkan strategi pemasaran yang lebih efektif.

Dalam keseluruhan, pengembangan multimedia ini berhasil meningkatkan kesadaran konsumen dan penjualan produk gula merah di Desa Sungai Intan. Hasil ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan strategi pemasaran produk lokal lainnya. Perlu dilakukan penelitian lanjutan untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pengembangan multimedia.

Bagian ini menyajikan hasil penelitian. Hasil penelitian dapat dilengkapi dengan tabel, grafik (gambar), dan/atau bagan. Bagian pembahasan memaparkan hasil pengolahan data, menginterpretasikan penemuan secara logis, mengaitkan dengan sumber rujukan yang relevan. [Candara, 11, normal], spasi 1. Format gambar png/jpg.

5 KESIMPULAN

Penelitian ini membuktikan bahwa pengembangan multimedia secara signifikan meningkatkan kesadaran konsumen tentang manfaat gula merah dan meningkatkan penjualan produk hingga 50%. Kualitas visual produk juga sesuai harapan konsumen. Temuan ini menunjukkan efektivitas multimedia sebagai strategi pemasaran produk lokal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan multimedia berhasil meningkatkan kesadaran konsumen tentang kandungan gizi dan manfaat gula merah. Selain itu, multimedia juga mempengaruhi minat konsumen dan meningkatkan kepercayaan terhadap produk. Hal ini menegaskan pentingnya pengembangan multimedia dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas penjualan produk.

Penelitian ini memiliki implikasi strategis bagi pengembangan produk lokal. Pertama, pengembangan multimedia harus menjadi prioritas dalam strategi pemasaran. Kedua, kualitas visual produk harus ditingkatkan. Ketiga, perlu dilakukan evaluasi dan perbaikan terus-menerus.

REFERENSI

- [1] B. Rianto, M. R. Ridha, and I. Alsa, "Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Untuk Mata Pelajaran PJOK Di SMA N 1 Tembilahan," *Jurnal Tekno Kompak*, vol. 16, no. 1, pp. 175-185, 2022.
- [2] N. Nurlianti and M. R. Ridha, "Perancangan Multimedia Iklan Bisnis Kuliner," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 5, no. 2, pp. 132-141, 2023.
- [3] J. Alfiani, M. R. Ridha, F. Yunita, and R. Rosliana, "Penerapan Model Pengembangan Luther Dalam Pembuatan Video Promosi Kampus," *JURNAL PERANGKAT LUNAK*, vol. 6, no. 2, pp. 341-350, 2024.
- [4] https://www.researchgate.net/publication/379501034_Diversifikasi_Pengolahan_Gula_Kelapa_Di_Desa_Sungai_Intan_Kecamatan_Tembilahan_Hulu_Kabupaten_Indragiri_Hilir
- [5] Budiman, A. (2020). Pengembangan Multimedia Pembelajaran.
- [6] R. Putra and M. R. Ridha, "Analysis and Design of Q-Store Marketplace Case Study of Tembilahan," *Jurnal Perangkat Lunak*, vol. 2, no. 1, pp. 15-28, 2020.
- [7] Supriyanto, A. (2019). Desain Grafis dan Multimedia.
- [8] M. R. Ridha, "Analisis Prototype Permen Glow Candy dan Strategi Pemasaran," *LANDMARK: (Jurnal Pengabdian Masyarakat)*, vol. 2, no. 3, pp. 90-94, 2024.
- [9] Nugroho, H. (2018). Pengembangan Aplikasi Mobile.