



Innovation for Meaningful Public and Community Transformation (IMPACT)

P-ISSN : XXXX ; E-ISSN : XXXX

DESAIN WEBSITE UNTUK PENGEMBANGAN UMKM MELALUI PROJECT BASED LEARNING (STUDI KASUS: WARUNG ANGKRINGAN)

Khairina Ulfa¹, Wulanda Shafira², Alexsa Tri Vella³, Lizza Afrianti⁴, Andri Nofiar. Am⁵,
Burhan Hafid⁶, M. Alkadri Perdana⁷

Politeknik Negeri Bengkalis

khairinaulfa47@gmail.com

Abstract

The development of the digitalization era requires Micro, Small, and Medium Enterprises to utilize digital platforms to expand their marketing areas and strengthen business competitiveness. However, many small businesses still face challenges such as weak market networks and uneven utilization of information technology, as experienced by the Warung Angkringan culinary business whose marketing system is still manual and lacks a promotional website. This study aims to design and implement a website design as an effective digital promotional medium to increase the visibility and marketing reach of the business. The method used in this community service activity is Project Based Learning which is carried out through three main stages, namely observation and structured interviews, website user interface design using the Figma application, and implementation in the form of development and functional testing of website features. The results showed the formation of an interactive website platform that integrates several main features, such as a home page containing business identity, an informative digital product menu page, and a contact page connected directly to the ordering system via a short messaging application. The conclusion of this study is that website development through the project-based learning method has successfully become an effective solution in supporting the digitalization of small businesses. The existence of this website significantly makes it easier for consumers to access product information, accelerates transactional communication, increases marketing efficiency, and builds a more professional and competitive business brand image in the digital economy era.

Keywords: *Website Design; Project Based Learning; Micro Small and Medium Enterprises; Warung Angkringan.*

Abstrak

Perkembangan era digitalisasi mengharuskan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah untuk memanfaatkan platform digital guna memperluas wilayah pemasaran dan memperkuat daya saing usaha. Namun, masih banyak pelaku usaha kecil yang menghadapi tantangan berupa lemahnya jejaring pasar serta belum meratanya pemanfaatan teknologi informasi, seperti yang dialami oleh usaha kuliner Warung Angkringan yang sistem pemasarannya masih bersifat manual dan belum memiliki situs web promosi. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan desain website sebagai media promosi digital yang efektif untuk meningkatkan visibilitas dan jangkauan pemasaran usaha tersebut. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning) yang dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu observasi dan wawancara terstruktur, perancangan antarmuka desain website menggunakan aplikasi Figma, serta implementasi berupa pengembangan dan pengujian fungsi fitur situs web. Hasil penelitian menunjukkan terbentuknya sebuah platform

website interaktif yang mengintegrasikan beberapa fitur utama, seperti halaman beranda yang memuat identitas usaha, halaman menu produk digital yang informatif, serta halaman kontak yang terhubung langsung dengan sistem pemesanan melalui aplikasi pesan singkat. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan website melalui metode pembelajaran berbasis proyek berhasil menjadi solusi efektif dalam mendukung digitalisasi usaha kecil. Keberadaan situs web ini secara signifikan mempermudah konsumen dalam mengakses informasi produk, mempercepat komunikasi transaksi, meningkatkan efisiensi pemasaran, serta membangun citra merek usaha yang lebih profesional dan kompetitif di era ekonomi digital.

Kata Kunci: Desain Website; Pembelajaran Berbasis Proyek; Usaha Mikro Kecil dan Menengah; Warung Angkringan.

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang sangat besar bagi perkembangan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM), terutama dalam hal upaya pemasaran. UMKM adalah pilar ekonomi nasional yang harus memperoleh kesempatan, dukungan, dan perlindungan (Anton et al., 2023). Era digitalisasi mengharuskan setiap pelaku usaha untuk mampu menggunakan platform digital demi memperluas wilayah pemasaran dan memperkuat daya saing. UMKM tidak terpisahkan dari tuntutan perubahan digital saat ini. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS), jumlah UMKM di Indonesia mencapai 65,5 juta unit usaha dan menyerap sekitar 119 juta lebih tenaga kerja atau sekitar 97% dari total tenaga kerja nasional (Aprionis, 2025). Perkembangan UMKM digital menjadi salah satu upaya strategis yang perlu didorong secara menyeluruh agar pelaku usaha mampu bersaing di era ekonomi digital (Amali et al., 2025).

UMKM “Warung Angkringan” adalah salah satu UMKM yang memiliki peluang untuk dikembangkan melalui penggunaan teknologi digital. UMKM “Warung Angkringan” merupakan usaha yang bergerak di bidang penjualan berbagai jenis minuman dengan harga terjangkau yang diperuntukkan khususnya bagi mahasiswa. Produk yang dijual meliputi aneka minuman seperti teh, kopi, dan aneka minuman lainnya yang kekinian dan diminati banyak orang. Namun, walaupun harganya terjangkau dan disukai mahasiswa, pemasaran yang dilakukan UMKM ini masih dilakukan secara manual yaitu dari mulut ke mulut dan media sosial yang belum dikembangkan secara maksimal. Salah satu inovasi yang semakin penting bagi UMKM khususnya di bidang kuliner adalah pemanfaatan website sebagai media pemasaran dan pemesanan online (Rahayu & Day, dalam Saputra et al., 2023). Namun, UMKM ini belum lagi mempunyai website sebagai media promosi secara digital.

Di sisi lain, dunia pendidikan mempunyai tanggung jawab untuk menghasilkan lulusan yang berkualitas sekaligus mampu berkontribusi nyata bagi masyarakat. Menurut Nababan et al., (2023) Project Based Learning adalah kebebasan yang diberikan kepada peserta didik untuk menentukan aktivitas belajarnya sendiri, mengerjakan proyek pembelajaran secara kolaboratif sampai diperoleh hasil berupa suatu produk. Fidela & Fadilah (2024) juga mengemukakan bahwa Project Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran dengan tahap awalnya adalah proses penyelesaian masalah. PjBL dapat melatih mahasiswa untuk membina kemampuan komunikasi dan tim kerja (Rashid & Bakar, dalam Asdar et al., 2022). PjBL juga dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dengan menjadi lebih berusaha dalam proyek serta merasa senang dalam pembelajaran (Muqtada et al., 2023).

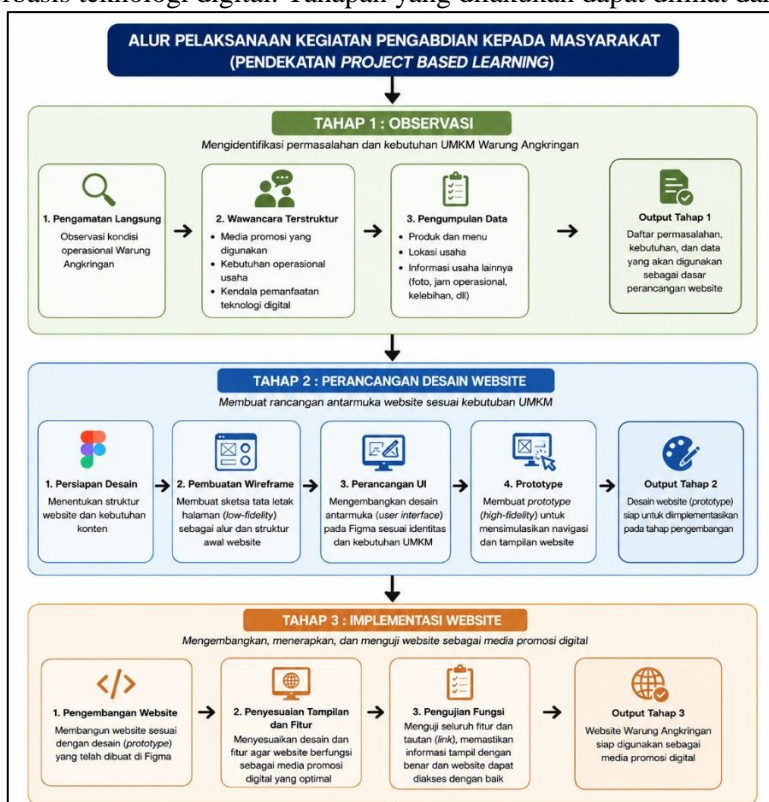
Pengabdian kepada masyarakat terkait pengembangan website bagi UMKM sudah banyak dilakukan, namun pengabdian kepada masyarakat yang secara spesifik menggabungkan proses pengembangan website dengan metode PjBL dalam konteks UMKM minuman seperti UMKM “Warung Angkringan” masih belum ada dilakukan. Syarif et al. (2023) mengungkapkan bahwa digitalisasi dapat meningkatkan jumlah konsumen dan pendapatan, sementara Yunistra et al. (2025) menyatakan bahwa keberadaan website mampu

meningkatkan kredibilitas dan daya saing usaha. Tampilan yang menarik, navigasi yang mudah, serta konten yang relevan dapat menciptakan kesan positif bagi pengunjung dan meningkatkan minat beli.

Oleh karena itu, diperlukan suatu desain website yang mampu membantu pengembangan UMKM Warung Angkringan melalui metode Project Based Learning. Melewati kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, diharapkan mahasiswa bisa mengimplementasikan kemampuan desain dan pengembangan website secara nyata dan mempermudah UMKM dalam mengoptimalkan cita merek dan pemasaran digital usaha. Dengan keberadaan desain website ini diharapkan UMKM Warung Angkringan bisa mengoptimalkan visibilitas usaha, memperbesar jangkauan pemasaran, serta mempermudah pelanggan dalam mendapatkan informasi produk dan layanan yang ada di UMKM ini.

2 METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menerapkan metode Project Based Learning (PBL) yang ditempuh melalui tiga tahapan utama, observasi, perancangan desain website, serta implementasi website pada UMKM Warung Angkringan. Metode tersebut dipilih dengan tujuan agar mahasiswa dapat terlibat secara aktif dalam seluruh proses, mulai dari identifikasi permasalahan hingga penerapan solusi berbasis teknologi digital. Tahapan yang dilakukan dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 1 Bagan Alur Tahapan Kegiatan

Tahap Pertama: Observasi. Tahapan ini mencakup kegiatan pengamatan langsung terhadap kondisi operasional usaha Warung Angkringan yang bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai permasalahan yang dihadapi dalam aspek promosi dan pemasaran. Observasi dilaksanakan melalui wawancara terstruktur dengan pemilik usaha, meliputi pembahasan mengenai media promosi yang digunakan, kebutuhan operasional usaha, serta kendala dalam pemanfaatan teknologi digital. Selain itu, dilakukan pula pengumpulan data terkait produk, menu, lokasi usaha, dan informasi relevan lainnya yang akan ditampilkan pada website.

Tahap Kedua: Perancangan Desain Website. Perancangan desain website dilaksanakan memanfaatkan aplikasi Figma. Tahap ini meliputi proses pembuatan rancangan antarmuka (user interface) website yang disesuaikan dengan kebutuhan spesifik UMKM. Rancangan desain mencakup tampilan halaman utama, menu produk, profil usaha, kontak, serta informasi tambahan lainnya, dengan tujuan agar website memiliki tampilan yang menarik dan user-friendly. Proses desain dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari pembuatan wireframe hingga pengembangan prototype untuk memperlancar proses pengembangan website selanjutnya.

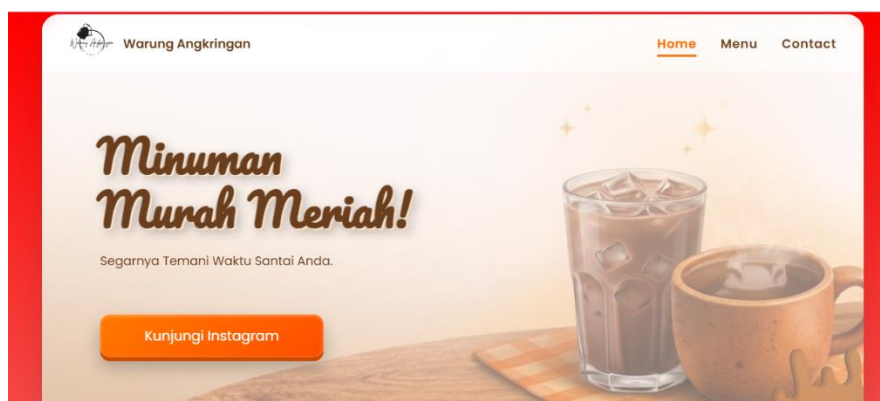
Tahap Ketiga: Implementasi Website. Setelah proses desain selesai, dilanjutkan dengan proses pengembangan dan penerapan website sesuai dengan rancangan yang telah disusun pada Figma. Implementasi dilaksanakan dengan penyesuaian tampilan dan fitur website agar dapat berfungsi sebagai media promosi digital bagi Warung Angkringan. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian fungsi untuk memastikan website dapat diakses dengan optimal dan informasi yang disampaikan sesuai dengan kebutuhan usaha.

Melalui serangkaian tahapan tersebut, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat membantu UMKM Warung Angkringan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media promosi, sekaligus meningkatkan keterampilan mahasiswa dalam mengaplikasikan pembelajaran berbasis proyek secara langsung dalam konteks masyarakat.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pengembangan platform website sebagai media promosi digital yang dirancang khusus untuk mengelola Warung Angkringan. Website yang dikembangkan memiliki beberapa fitur utama yang saling terintegrasi, antara lain halaman beranda (home), halaman tampilan menu produk, serta halaman kontak untuk pemesanan.

3.1 Halaman Beranda (*home*)



Gambar 2. Tampilan Halaman Beranda Website Warung Angkringan

Pada halaman beranda, ditampilkan informasi utama berupa identitas usaha, slogan “Minuman Murah Meriah”, serta tombol navigasi menuju media sosial. Tampilan ini dirancang untuk memberikan kesan pertama yang menarik serta memudahkan pengguna dalam mengenali usaha yang ditawarkan. Desain visual menggunakan warna hangat dan elemen grafis minuman yang sesuai dengan konsep usaha sehingga mampu meningkatkan daya tarik pengguna.

3.2 Halaman Menu



Gambar 3. Tampilan Halaman Menu Produk

Pada bagian menu, website menampilkan daftar produk seperti teh gentong, lemon tea, teh caramel, dan teh leci lengkap dengan harga. Informasi disajikan dalam bentuk kartu produk sehingga memudahkan pengguna dalam melihat dan memilih menu. Penyajian ini menunjukkan bahwa website mampu menggantikan menu konvensional menjadi lebih interaktif dan informatif.

3.3 Halaman Kontak dan Pemesanan



Gambar 4. Tampilan Halaman Kontak dan Pemesanan

Pada bagian kontak, website menyediakan informasi alamat, nomor WhatsApp, serta akun Instagram. Terdapat tombol pemesanan langsung melalui WhatsApp yang memudahkan konsumen melakukan transaksi. Fitur ini menunjukkan bahwa website tidak hanya sebagai media informasi, tetapi juga sebagai sarana komunikasi dan pemesanan.

3.4 Implementasi Website dan Dokumentasi Kegiatan



Gambar 5 Demonstrasi Website Kepada Pelaku UMKM

Pada tahap implementasi, tim pengabdian melakukan penyajian atau demonstrasi website yang telah dikembangkan kepada pemilik Warung Angkringan. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan fitur-fitur website, seperti halaman beranda, katalog produk, serta fitur kontak pemesanan yang terintegrasi dengan WhatsApp. Selain itu, dilakukan pendampingan secara langsung kepada pelaku UMKM agar dapat memahami cara mengoperasikan dan memanfaatkan website sebagai media promosi digital. Melalui kegiatan ini, pelaku usaha dapat memberikan masukan terkait tampilan dan informasi yang disajikan sehingga website yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan usaha.



Gambar 6 Dokumentasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Gambar 6 mendokumentasikan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan melalui pendekatan Project Based Learning (PBL). Kegiatan ini melibatkan mahasiswa dalam proses observasi, perancangan, pengembangan, hingga implementasi website pada mitra UMKM Warung Angkringan. Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa memperoleh pengalaman pembelajaran berbasis proyek dengan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari untuk menyelesaikan permasalahan nyata di masyarakat. Di sisi lain, pelaku UMKM memperoleh media promosi digital yang dapat digunakan untuk memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan aksesibilitas informasi produk kepada konsumen.

Berdasarkan hasil implementasi tersebut, dapat dianalisis bahwa penggunaan website meningkatkan aksesibilitas informasi serta efisiensi dalam penyampaian informasi kepada konsumen. Konsumen dapat mengetahui menu, harga, dan cara pemesanan tanpa harus datang langsung ke lokasi. Pembahasan ini sejalan dengan konsep digital marketing yang menyatakan bahwa media berbasis internet mampu memperluas jangkauan pemasaran dan meningkatkan visibilitas usaha. Selain itu, kemudahan navigasi dan tampilan visual yang menarik juga berkontribusi dalam meningkatkan pengalaman pengguna (user experience). Integrasi fitur WhatsApp menunjukkan strategi komunikasi digital yang efektif karena mempercepat respon terhadap konsumen.

Dari sisi pembelajaran, penerapan metode Project Based Learning memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama perkuliahan ke dalam proyek nyata. Keterlibatan mahasiswa mulai dari tahap identifikasi kebutuhan mitra, perancangan desain, pengembangan website, hingga implementasi menghasilkan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan aplikatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya mendukung proses digitalisasi UMKM Warung Angkringan, tetapi juga meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang teknologi informasi, pemecahan masalah, dan kerja sama dengan masyarakat.

4 SIMPULAN

Berdasarkan serangkaian analisis yang telah dijalankan, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa pengembangan website sebagai media promosi digital memberikan Kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pemasaran bagi pelaku UMKM. Keberadaan website memungkinkan konsumen untuk mengakses informasi produk secara lebih mudah dan praktis. Selain itu, platform ini juga mampu mempercepat proses komunikasi dengan konsumen melalui integrasi fitur WhatsApp, sehingga interaksi menjadi lebih Lancar dan responsif. Tidak kalah penting, kehadiran website secara konsisten mampu mengangkat citra profesional usaha di mata masyarakat. Perbedaan menu yang disajikan secara terstruktur pun menciptakan pengalaman pengguna yang lebih optimal dan menyenangkan. Dengan demikian, website dapat dipandang sebagai solusi yang efektif dan berdayaguna dalam rangka mendukung proses digitalisasi pelaku UMKM menuju era yang lebih modern dan kompetitif.

5 UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pemilik UMKM Warung Angkringan yang telah memberikan kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan ini, serta kepada dosen pembimbing dan semua pihak yang telah memberikan dukungan, arahan, dan bantuan sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amali, M. S., Fatmawati, S., & Rosdiana, D. A. (2025). Prosiding Seminar Nasional Manajemen Peran Platform Digital Terhadap Pengembangan UMKM di Indonesia. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Manajemen*, 4.
- Anton, Maruloh, Nurlela, S., Situmorang, C. A., & Alfarizy, V. F. (2023). Pelatihan Penggunaan Website dan SEO Untuk Meningkatkan Pengunjung Website UMKM. *Majalah Ilmiah UPI YPTK*, 30(2), 59–64. <https://doi.org/10.35134/jmi.v30i2.156>
- Aprionis. (2025). *Kementerian UMKM sebut 65,5 juta UMKM serap 119 juta tenaga kerja*. <https://www.antaraneews.com/berita/4968741/kementerian-umkm-sebut-655-juta-umkm-serap-119-juta-tenaga-kerja>
- Asdar, Arsyad, S. N., Rahmadhanningsih, S., & Swandi, A. (2022). Pengembangan Website Pembelajaran Menggunakan Model Gold Standard Project Based Learning. *Journal of Education, Language Teaching and Science*, 4(1), 32–39.
- Fidela, W., & Fadilah, M. (2024). Literature Review : Penerapan Model Project Based Learning

- (PjBL) untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1498–1511.
- Muqtada, M. R., Pradanti, P., & Subaidah. (2023). Perspektif Mahasiswa Terhadap Pelaksanaan Project Based Learning Pada Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan Sains, September*.
- Nababan, D., Marpaung, A. K., & IAKN, A. K. (2023). Strategi Pembelajaran Project Based Learning (PjBL). *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora*, 2(2), 706–719.
- Saputra, E., Saputra, R. D., Ridho, M. R., Ariyatno, E., & Darwani, F. (2023). Sosialisasi Pemanfaatan Website pada UMKM Warung Bu Nenden untuk Meningkatkan Efisiensi Pemesanan Makanan. *Jurnal Pemanfaatan Teknologi Untuk Masyarakat (JAPATUM)*, 2(2), 1–7. <https://doi.org/10.59328/JAPATUM.2023.2.2.58>
- Syarif, D., Helfenta, Hidayat, D., & Yunita, E. (2023). Inovasi & Digitalisasi UMKM Menuju Masyarakat Mandiri Di Desa Tebing Tinggi Tapan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(01), 1–7.
- Yunistra, D., Pracilia, R., Nurhalimah, & Amdani, F. (2025). Penerapan Teknologi Website untuk Pengembangan UMKM Goks melalui Project Base Learning. *Jurnal Komputer Dan Teknologi Informasi*, 1(1), 50–56.