

# Rancang Bangun E-Commerce Paket Pemasaran Digital Social Media (Follower, Likes, Views)

<sup>1</sup>Eka Wijanarka Satata Putra\*, <sup>2</sup>Hanifah, <sup>3</sup>Dwi Hartanti

<sup>1</sup>Program S1-Sistem Informasi, Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

<sup>23</sup>Universitas Duta Bangsa, Surakarta, Indonesia

[\\*ekawijanarka84@gmail.com](mailto:ekawijanarka84@gmail.com)

## ABSTRAK

*Saat ini Pemasaran Digital Social Media sangat diminati oleh masyarakat, dimana banyak konsumen menginginkan akun social media mereka memiliki follower, likes dan viewer yang banyak. Hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan Brand Awareness dan Kepercayaan pelanggan terhadap produk yang ditawarkan oleh penjual pemilik akun social media tersebut. Tapi, segala strategi social media yang disusun akan menjadi percuma apabila akun anda tidak memiliki follower dan mayoritas orang mem-follow akun social media anda terkadang telah memiliki info tentang bisnis dan produk yang anda jual, meskipun mereka belum pernah sama sekali melakukan pembelian. Tetapi, mereka dapat menjadi agen tidak resmi yang akan menyuarakan konten dari social media anda. Itulah mengapa penting bagi anda memiliki follower, likes, dan viewers yang banyak. Oleh karena itu penulis mengembangkan Website dengan metode Software Development Life Cycle (SDLC) yang dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MYSQL. Yang bertujuan untuk dapat membantu dan mempermudah pengelolaan informasi penjualan follower, likes, dan viewers kepada pembeli, serta memberikan informasi secara realtime sehingga diharapkan sistem yang dibuat nantinya juga akan membantu untuk menghasilkan service layanan jasa penambahan follower, likes, views terhadap akun social media yang menginginkan penambahan jasa social media tersebut agar lebih cepat dan akurat serta dapat mengefisienkan waktu.*

**Kata Kunci:** *Social Media Marketing, Digital Marketing, Website, E-Commerce.*

## Latar Belakang

Penggunaan media sosial di kalangan masyarakat berkembang begitu pesat. Tidak hanya orang dewasa dan para remaja, namun anak kecil pun sudah bisa menggunakan media sosial. Berbagai kemudahan telah dirasakan dalam penggunaan media sosial, diantaranya, sebagai sarana komunikasi, sosialisasi, penyaluran hobi, menambah pengetahuan, serta dapat juga digunakan sebagai media berwirausaha.

Adanya online shop di berbagai media sosial, selain menguntungkan bagi penjual juga menguntungkan bagi masyarakat. Terhitung sebagian besar masyarakat berbelanja lewat media sosial, karena menurut mereka berbelanja lewat sosial media itu mudah dan

cepat, selain itu barang-barang yang ditawarkan tidak kalah dengan barang-barang yang di jual di pasar offline.

Media sosial memegang peranan penting pada kelangsungan e-commerce yang dijalankan. Ia dapat membantu anda untuk meraih lebih banyak pengunjung. Setiap jenis media sosial pun memiliki fungsi yang berbeda, tergantung dari kebutuhan dan tujuan yang hendak Anda tuju terkait dengan online store anda. Twitter, misalnya, sangat tepat dimanfaatkan untuk berkomunikasi dengan orang-orang, sehingga tingkat engagement anda pun dapat naik.

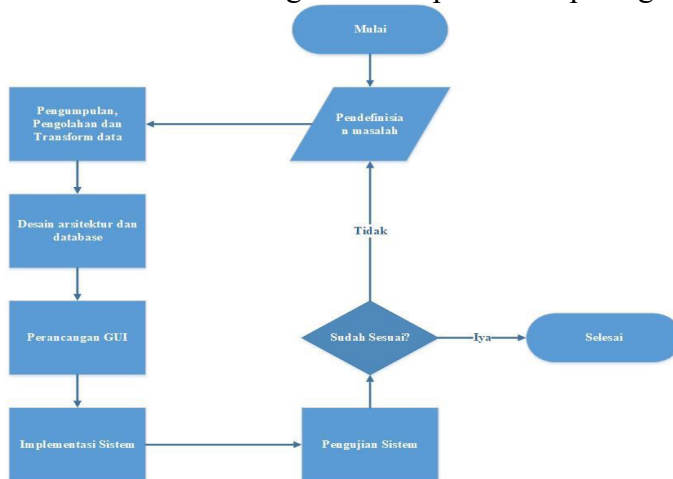
Tapi, segala strategi media sosial yang anda susun akan menjadi percuma apabila anda tidak memiliki followers. Mayoritas orang yang mem-follow akun media sosial anda pasti telah memiliki informasi mengenai bisnis Anda meskipun mereka sama sekali belum pernah melakukan pembelian. Tetapi, mereka dapat menjadi agen tidak resmi yang akan menyuarakan konten dari media sosial anda. Itulah mengapa penting sekali bagi anda untuk memiliki jumlah followers yang banyak.

Oleh karena itu penelitian ini mencoba membangun Website E-Commerce Paket Pemasaran Digital Social Media (*follower, likes, dan views*) yang bekerja *automatic* yang dapat memberikan informasi layanan secara realtime, serta membantu pelanggan dalam pembelian layanan jasa social media secara langsung melalui website tanpa perlu berkomunikasi dengan admin untuk melakukan pembelian tersebut sehingga dapat membuat proses pemesanan lebih efisien dan lebih cepat.

### **Metodologi Penelitian**

Metode yang digunakan dalam perancangan E-commerce paket pemasaran digital social media ini yaitu metode *SDLC*. Metode pengembangan sistem metode SDLC (Sistem Development Life Cycle) atau sering disebut sebagai pendekatan air terjun (*waterfall*). Metode *waterfall* pertama kali diperkenalkan oleh Windows W. Royce pada tahun 1970. *Waterfall* merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier Output dari setiap tahap merupakan input bagi tahap berikutnya (Kristanto, 2004). Penelitian diawali dengan mengidentifikasi masalah yang ditemukan, kemudian data dikumpulkan dan mendesain *database*. Tahapan selanjutnya mendesain GUI dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP

yang kemudian dilakukan pengujian terhadap sistem yang sudah dibangun. Alur Penelitian sebagaimana dapat dilihat pada gambar 1.

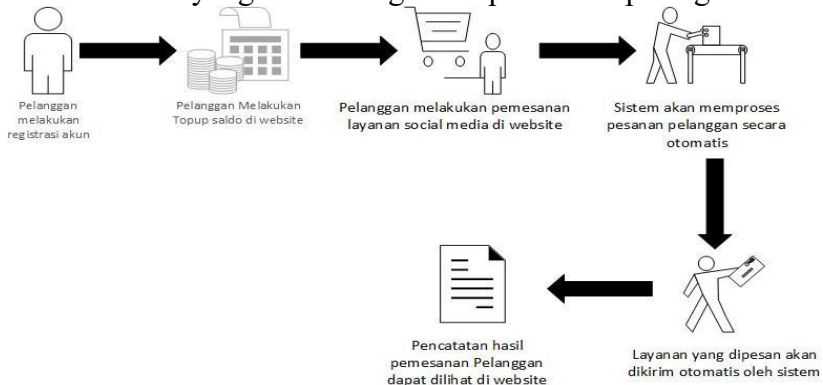


Gambar 1. Alur penelitian

## Hasil dan Pembahasan

### Sistem yang Dikembangkan

Pada tahap atau fase ini menjelaskan tentang alur sistem yang akan dikembangkan dalam bentuk website untuk mempermudah dalam pemasaran digital social media (follower, likes, views). Gambaran sistem yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Sistem yang Dikembangkan

Gambar 2 merupakan gambaran umum sistem yang akan dikembangkan dalam melakukan penelitian ini. Adapun keterangan

prosedur pemesanan yang diusulkan di Website Jasa Social Media adalah sebagai berikut:

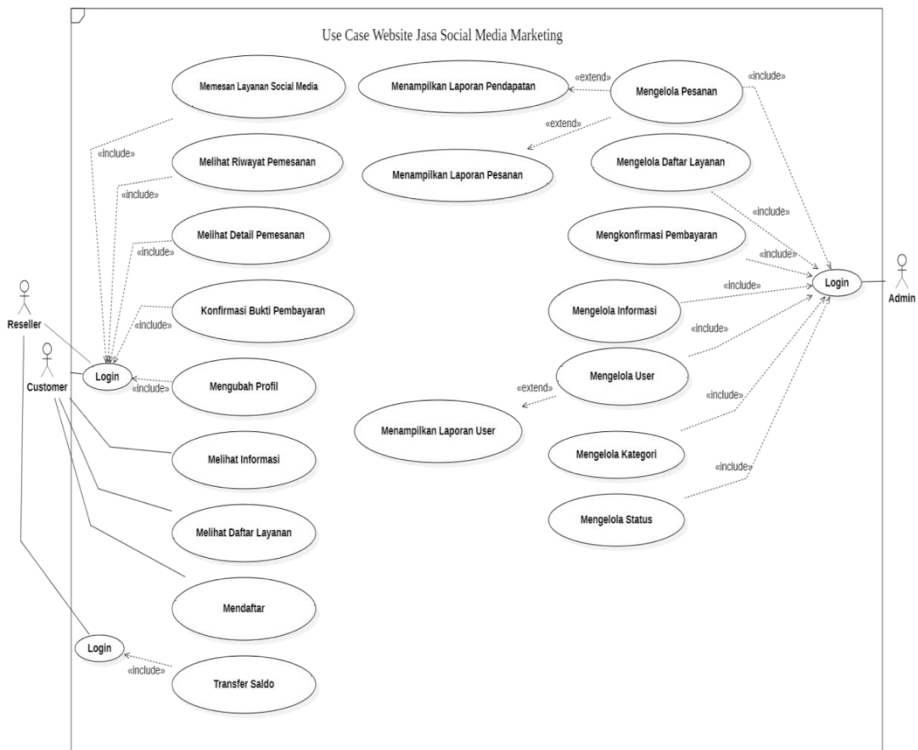
- a. Pelanggan registrasi melalui website.
- b. Setelah pelanggan selesai melakukan registrasi akun dan berhasil login maka pelanggan akan bisa melakukan proses pemesanan melalui website.
- c. Sebelum melakukan pembelian baru, pelanggan harus melakukan topup saldo.
- d. Setelah pelanggan melakukan topup saldo, pelanggan dapat melakukan pembelian sesuai dengan layanan yang ingin dibeli.
- e. Pesanan yang telah dipesan oleh pelanggan akan diproses otomatis oleh sistem.
- f. Setelah sistem berhasil memproses pesanan pelanggan, kemudian layanan jasa yang telah dipesan akan dikirimkan otomatis oleh sistem.
- g. Hasil pembelian pelanggan dapat dilihat pada menu histori di website.

#### Use Case Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2016:155), “Use case merupakan pemodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat. Use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem.” Adapun Use Case Aplikasi E-Commerce Paket Pemasaran Digital Social Media (follower, likes, views) atau Website Jasa Social Media Marketing dapat dilihat pada gambar 3.

#### Implementasi Sistem

Setelah melakukan analisis sistem, kemudian membuat alur program yang dikembangkan serta desain usecase & database selanjutnya implementasi desain pada aplikasi website dengan menggunakan pengkodean untuk memproses setiap alur demi alur. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah Sublime Text 3 dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL PHPMyAdmin.



Gambar 3. Use case sistem

## Implementasi Halaman Pendaftaran

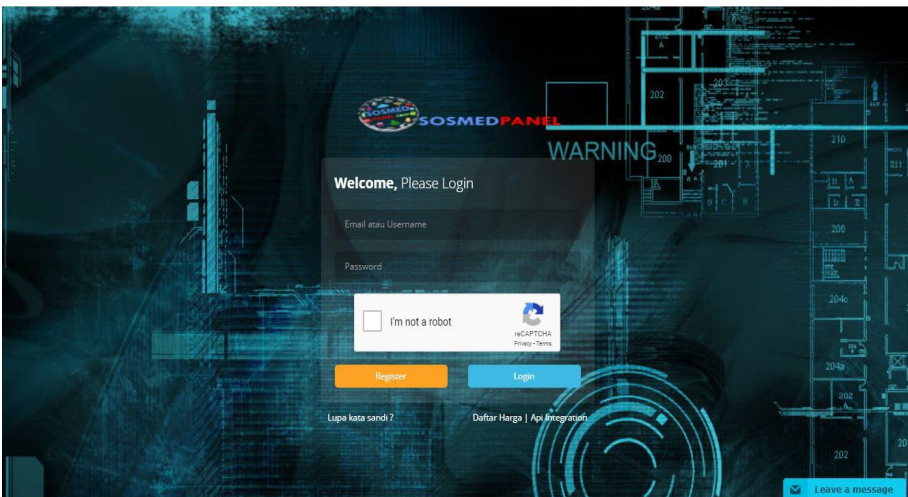
Halaman Pendaftaran merupakan halaman yang menampilkan form pendaftaran, halaman pendaftaran berfungsi untuk mendaftarkan pengunjung agar menjadi pelanggan dengan cara memasukkan data diri atau profil untuk di daftarkan pada Website layanan jasa. Adapun tampilannya ditunjukkan pada gambar 4.

## Halaman Login

Halaman Login merupakan halaman yang digunakan untuk menampilkan form login, halaman login berfungsi untuk memasukkan email atau username dan password agar pelanggan yang sudah terdaftar di database dapat masuk ke sistem dan dapat melakukan pemesanan. Adapun tampilannya ditunjukkan pada gambar 5.



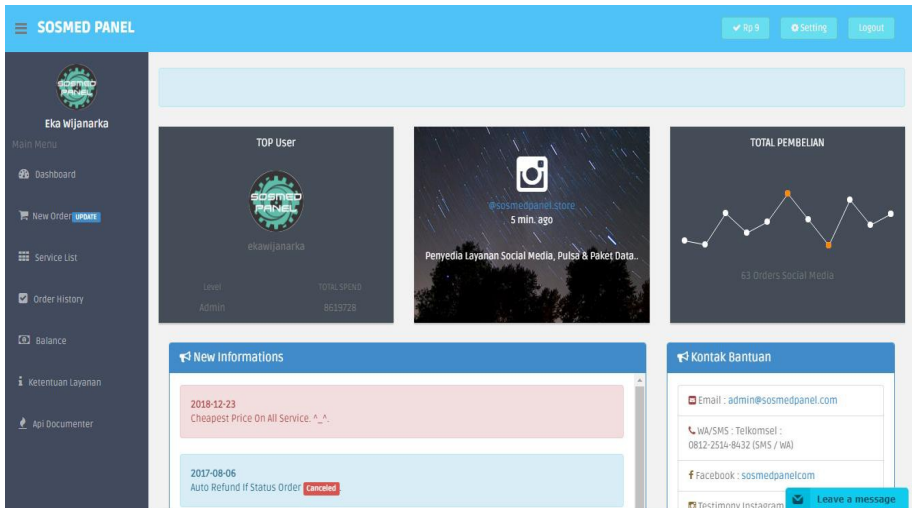
Gambar 4. Halaman Pendaftaran



Gambar 5. Halaman Login

### Halaman Dashboard

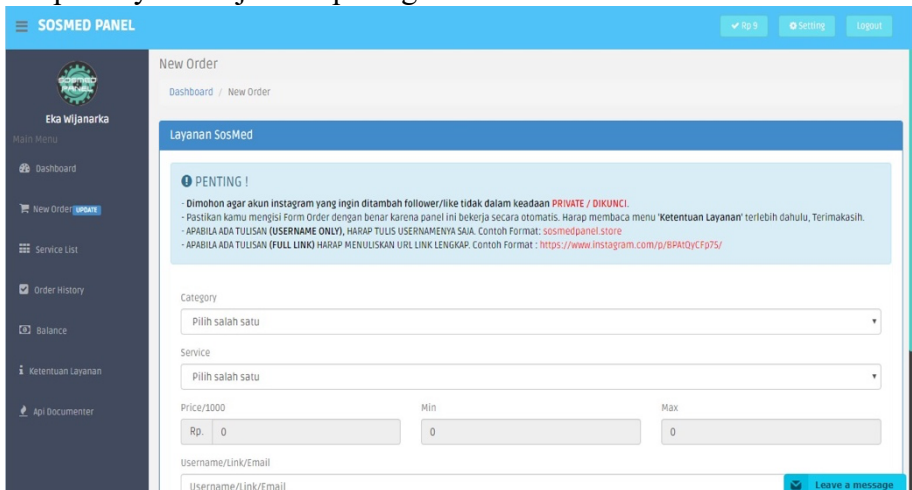
Halaman Dashboard merupakan halaman utama setelah pelanggan melakukan login terhadap akun yang telah terdaftar sebelumnya. Pada halaman Dashboard menampilkan informasi baru seputar layanan yang tersedia, top user, total pembelian, serta kontak bantuan untuk mempermudah pelanggan ketika mengalami masalah pada website. Adapun tampilannya ditunjukkan pada gambar 6.



Gambar 6. Halaman Dashboard

### Halaman New Order (Pemesanan Baru)

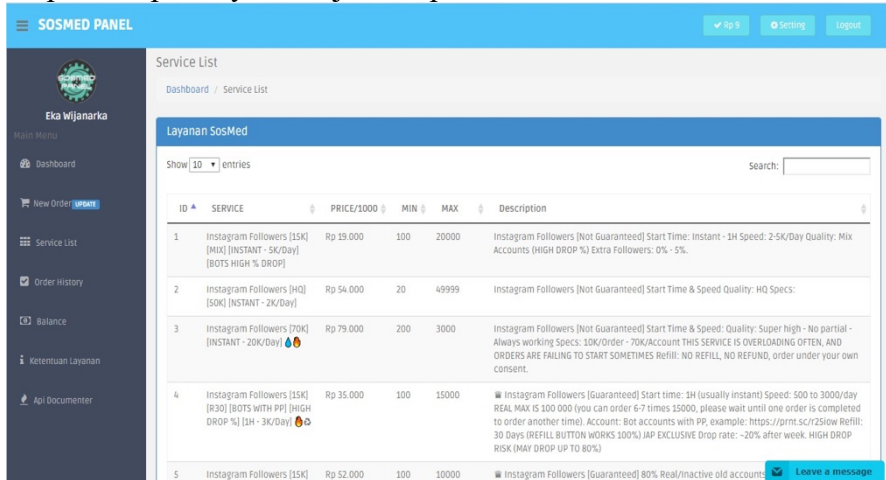
Halaman New Order merupakan halaman yang menampilkan informasi bagaimana pelanggan melakukan pembelian serta form untuk pelanggan membeli layanan jasa social media. Adapun tampilannya ditunjukkan pada gambar 7.



Gambar 7. Halaman Tambah Pesanan

### Halaman Service List (Daftar Layanan)

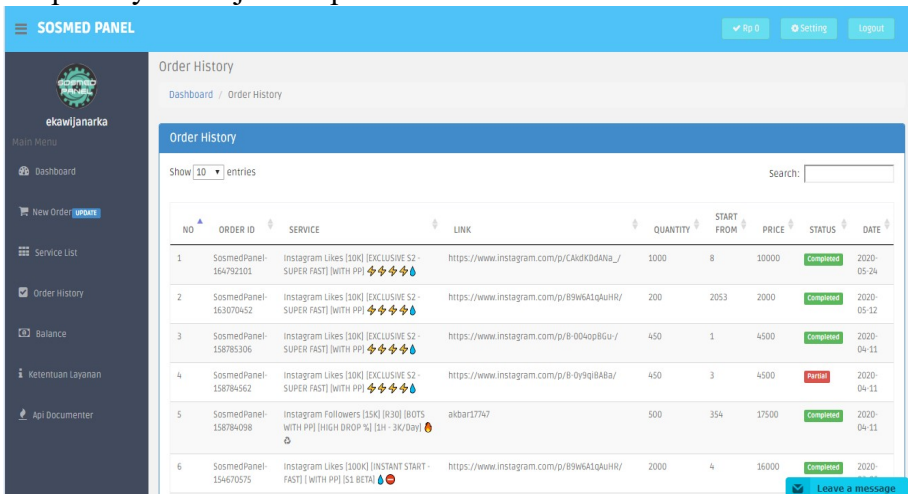
Halaman Service List merupakan halaman yang menampilkan informasi daftar layanan yang tersedia dan bisa dibeli oleh pelanggan. Adapun tampilannya ditunjukkan pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Daftar Layanan

### Halaman Order History (Riwayat Pembelian)

Halaman Order History merupakan halaman yang menampilkan informasi riwayat pemesanan yang dibeli oleh pelanggan serta status pemesanan pelanggan tersebut. Adapun tampilannya ditunjukkan pada Gambar 9.



Gambar 6. Halaman History Layanan



## **KESIMPULAN**

Pada Sistem E-Commerce Paket Pemasaran Digital Social Media (Follower, Likes Views) yang dibuat sangat bermanfaat bagi penjual dan pembeli. Dengan adanya website tersebut, proses penjualan jasa social media baik itu follower, likes ataupun views dapat dilakukan dengan lebih cepat dan efisien, serta dengan adanya layanan informasi yang realtime dapat membantu pelanggan mencari informasi yang mereka inginkan. Serta waktu yang lebih fleksibel dalam melakukan pemesanan tanpa perlu menghubungi admin dikarenakan pembeli dapat melakukan pemesanan dimanapun dan kapanpun.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Afandi, Pandi. 2018. Manajemen Sumberdaya Manusia Teori Konsep dan Indikator. Pekanbaru: Zanafa Publishing.
- Amri, Ahmad Suhail. 2018. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Reseller Pada CV Radeya Rizki. Tugas Akhir. Program Studi Manajemen Informatika STIKOM. Surabaya.
- Cita Yustisia, dkk. 2013. Buku Pintar Bisnis Online dan Transaksi Elektronik. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hasibuan, Malayu S.P. 2016. Manajemen Sumber Daya Manusia. Edisi Revisi. Jakarta: Penerbit PT Bumi Aksara.
- Hermawan, Dimas. 2019. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pengambilan Dan Pengiriman Barang Di Samsi Komputer. Skripsi. Program Studi Sistem Informasi Universitas Duta Bangsa. Surakarta.
- Jasmin, Sherranie. 2018. Sistem Informasi Check Stok Biji Plastik Di PT Cahaya Kharisma Plasindo Telukan Sukoharjo. Skripsi. Program Studi Sistem Informasi STMIK Duta Bangsa. Surakarta.
- Jeperson Hutahaean. 2015. Konsep Sistem Informasi. Deeppublish. Yogyakarta.
- Krismaji. 2015. Sistem Informasi Akutansi. Yogyakarta: init Penerbit.
- Marshall B. Romney, & Steinbart. 2015. Sistem Informasi Akuntansi, Edisi 13. Salemba Empat : Jakarta.
- Muhtarom, Moh and Sri Surmalinda. 2017. Pemanfaatan Visual Basic Sebagai Aplikasi Pembayaran Siswa di SMP Al-Islam 1

- Surakarta. Duta.com. Vol 12 No 2. STMIK Duta Bangsa. Surakarta.
- Mulyani, Sri. 2016. Sistem Informasi Management Rumah Sakit : Analisis Dan Perancangan. Bandung: Abdi Sistematika.
- O'Brien, A James and George M Marakas., 2016, Analisa SistemInformasi/Tata Sutabri, Ed 1, Andy, Yogyakarta.
- Pressman, R.S. 2015. Rekayasa Perangkat: Pendekatan Praktisi Buku I. Yogyakarta: Andi.
- Rosa, AS dan Shalahudin, M. 2015. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.
- Setianingsih, Anjar. 2015. Sistem Informasi Penggajian Pada Commanditaire Vennontschap (CV) Asri Barokah Punung. Journal Speed, Vol 7:1.
- Supono. 2016. Pemrograman Web Menggunakan PHP dan Framework Codeigniter. Yogyakarta.