

Perancangan E-Marketing Pada Usaha Kepiting Soka Fresh Kabupaten Pangkep

Cucut Susanto¹, Hardi², Mudharsep³

STMIK Dipanegara Makassar/ Teknik Informatika¹, Sistem Informasi^{2,3}

Jalan Perintis Kemerdekaan Km. 9 Makassar 90245, Telp/Fax: 0411-588194

e-mail: Susanto27dp@gmail.com, hardi@dipavahoo.com, mudarsepdp@gmail.com

Abstrak

Di era perkembangan teknologi saat ini model pengembangan bisnis dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan model e-Marketing. Menurut American Marketing Association yang dikutip oleh (Kleindl dan Burrow, 2005) Marketing adalah proses perencanaan dan pelaksanaan dari ide atau pemikiran konsep, harga, promosi dan distribusi[1]. Tujuan penelitian ini adalah Untuk merancang sistem e-marketing kepiting soka pada Usaha Kepiting Soka Fresh. Metode Penelitian yang dipakai adalah Jenis Penelitian meliputi : Penelitian pustaka (Library Research) dan Penelitian lapangan (Field Research). Teknik Pengumpulan Data meliputi Observasi Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai variable utama, Wawancara dilakukan dengan proses tanya jawab pegawai dan pimpinan pada Soka Fresh Pangkep. Jenis Data Penelitian yang digunakan yaitu: Data Primer dan Data Sekunder. Hasil penelitian yang diperoleh adalah Sistem dirancang menggunakan metode perancangan UML dan desain database. Dimana bahasa pemrograman yang digunakan adalah pemrograman berbasis WEB (php, css, javasript, dll). Program yang dirancang sangat menunjukkan efisien di dalam E-Marketing.

Kata kunci: Perancangan, E-Marketing, Web

1. Pendahuluan

Dalam kegiatan perusahaan, sistem informasi merupakan bagian yang sangat penting. Sistem informasi memberikan suatu peran yang sangat penting dalam kelancaran kegiatan perusahaan, seperti kemampuan untuk melakukan pengolahan penyimpanan dan pengaksesan informasi yang diperlukan dengan cepat dan tepat. Dengan adanya sistem informasi, diharapkan data yang ada dapat disimpan secara teratur, sehingga pengaksesan dan pengolahan data dapat dilakukan dengan lebih mudah. Di era perkembangan teknologi saat ini model pengembangan bisnis dapat dilakukan dengan berbagai cara salah satunya dengan menggunakan model e-Marketing. Menurut American Marketing Association yang dikutip oleh (Kleindl dan Burrow, 2005) Marketing adalah proses perencanaan dan

pelaksanaan dari ide atau pemikiran konsep, harga, promosi dan distribusi. Marketing dapat diartikan lebih sederhana yakni pembangunan dan pemeliharaan hubungan yang saling memuaskan antara perusahaan dan konsumen. Saat ini marketing telah berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Aktivitas marketing menjadi lebih luas dengan adanya internet. Penggunaan internet dan fasilitas yang ada di dalam internet untuk melakukan aktivitas marketing dikenal sebagai e-marketing (Kleindl dan Burrow, 2005). Menurut Boone dan Kurtz (2005) e-marketing adalah salah satu komponen dalam e-commerce dengan kepentingan khusus oleh marketer, yakni strategi proses pembuatan, pendistribusian, promosi, dan penetapan harga barang dan jasa kepada pangsa pasar internet atau melalui peralatan digital lain. Soka fresh adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang budi daya dan penjualan kepiting soka, untuk penjualannya perusahaan ini melakukan distribusi di dalam maupun luar pulau. Soka fresh sudah 10 tahun memenuhi kebutuhan konsumsi kepiting di Indonesia khususnya pasar Sulawesi. Hingga saat ini, Soka Fresh sudah memiliki banyak tambak produksi yang dapat menghasilkan kurang lebih 1000 ekor kepiting tiap kali panen. Namun saat ini sistem yang digunakan dalam proses marketingnya masih berjalan konvensional dimana sistem marketing yang diterapkan dilakukan dengan cara penyebaran informasi dari para pelanggan itu sendiri dan promosi dengan mendatangi para pelanggan secara langsung tanpa ada media promosi lainnya. Sehingga permasalahan yang kami lihat adalah informasi yang tersebar mengenai keberadaan Soka Fresh ini sangat kurang diketahui oleh masyarakat umum. Tujuan penelitian adalah untuk merancang sistem dan melakukan implementasi dan pengujian pada sistem e-marketing yang dikembangkan tersebut,

Internet Marketing atau e-marketing adalah segala usaha yang dilakukan untuk melakukan marketing suatu produk atau jasa melalui atau menggunakan media Internet atau jaringan www. Kata e dalam e-marketing ini berarti elektronik (electronic) yang artinya kegiatan marketing yang dimaksud dilaksanakan secara elektronik lewat Internet atau jaringan syber. Dengan munculnya teknologi Internet dalam beberapa tahun ini, banyak istilah baru yang menggunakan awalan e-xxx, seperti halnya: e-surat, e-business, e-gov, e-society, dll. Strategi E-marketing

yang biasa di gunakan dalam melakukan e-marketing : Banner Advertisement (iklan melalui banner), Sponsorship, Classified Listings (daftar produk terklasifikasi), Email Marketing (pemasaran melalui email), Partnership / Affiliate Marketing (pemasaran metode afiliasi), Search Engine Marketing (pemasaran menggunakan mesin pencari), Social Networking (metode pemasar yang menggunakan situs jejaring sosial).

Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam suatu organisasi untuk mempermudah kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan[3], [5].

Menurut John Burch dan Gary Grunduitski, menjelaskan bahwa “Desain dapat didefinisikan sebagai penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi[4], [6].

Bahasa Pemrograman

Dalam membangun aplikasi Sistem Informasi kami menggunakan bahasa pemrograman berbasis web.

Hyper Text Markup Language(HTML)

HTML (Hyper Text Markup Language) merupakan bahasa pemrograman untuk membuat sebuah halaman web”. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML (*Standard Generalized Markup Language*), *HTML* adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web[2].

Dokumen *HTML* mirip dengan dokumen tulisan biasa, hanya dalam dokumen ini sebuah tulisan bisa memuat instruksi yang ditandai dengan kode atau lebih dikenal dengan tag tertentu. Sebagai contoh jika ingin membuat tulisan ditampilkan menjadi tebal seperti: TAMPIL TEBAL, maka penulisannya dilakukan dengan cara: TAMPIL TEBAL. Tanda digunakan untuk mengaktifkan instruksi cetak tebal, diikuti oleh tulisan yang ingin ditebalkan, dan diakhiri dengan tanda untuk menonaktifkan cetak tebal tersebut. *HTML* lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan format di dalam halaman web daripada menentukan penampilannya. Sedangkan penjelajah web digunakan untuk menginterpretasikan susunan halaman ke gaya bawaan dari penjelajah web dengan menggunakan jenis tulisan, tab, warna, garis, dan perataan teks yang dikehendaki ke komputer yang menampilkan halaman web.

Personal Home Page(PHP: Hypertext Preprocessor)

PHP: Hypertext Preprocessor merupakan bahasa script yang digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh *client*. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima *client* selalu

yang terbaru. Semua script *PHP* dieksekusi pada server dimana script tersebut dijalankan[2].

PHP disebut bahasa pemrograman server side karena *PHP* diproses pada komputer server. Hal ini berbeda dibandingkan dengan bahasa pemrograman client-side seperti JavaScript yang diproses pada web browser (*client*)[3].

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pustaka (*Library Research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggunakan beberapa buku sebagai referensi untuk penulisan.
2. Penelitian lapangan (*Field Research*), yaitu penelitian dilakukan dengan cara mengamati aktivitas-aktivitas pengolahan data pada objek yang akan diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Pada kegiatan penelitian ini, Penulis menggunakan beberapa metode yang dijadikan sebagai cara pengumpulan data yang dibutuhkan, yaitu:

1. Observasi
Penelitian dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai *variable* utama.
2. Wawancara
Penelitian dilakukan dengan proses tanya jawab pegawai dan pimpinan pada Soka Fresh Pangkep[2]

Jenis Data Penelitian

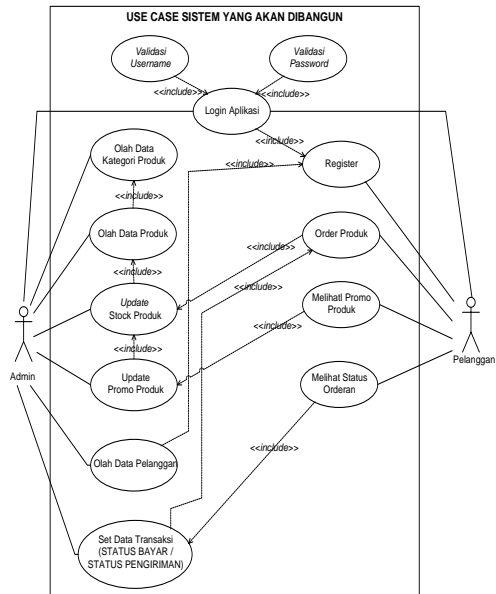
Jenis data penelitian yang digunakan yaitu:

1. Data Primer
Merupakan data yang hanya dapat kita peroleh dari sumber asli atau pertama.
2. Data Sekunder
Merupakan data yang diperoleh melalui data yang telah diteliti dan dikumpulkan oleh pihak lain yang berkaitan dengan permasalahan penelitian..

2. Pembahasan

3.1 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke sistem, meng-*create* sebuah daftar belanja, dan sebagainya.

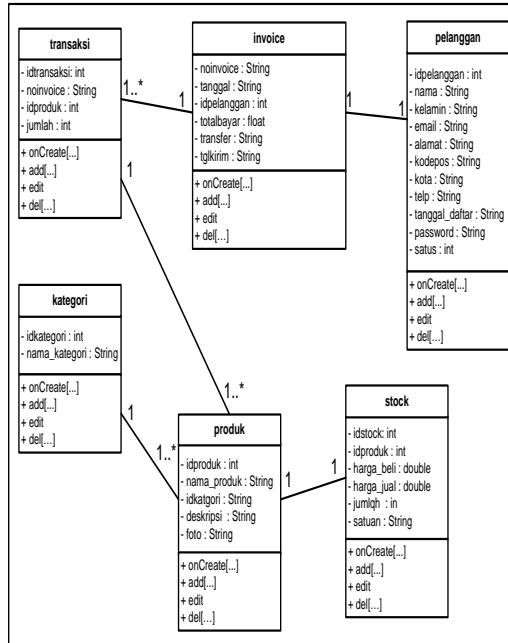


Gambar 1. Use Case Diagram Sistem Aplikasi

Gambar 1 menunjukkan tentang Use Case Diagram dengan 2 (dua) aktor yaitu Admin dan Pelanggan, dan 13 (tiga belas Use Case) yaitu Set Data Transaksi, Olah Data Pelanggan, Update Promo Produk, Melihat Status Orderan, Melihat Promo Produk, Update Stock Produk, olah data produk, olah data kategori produk, melihat promo produk, order produk, register, Login terdiri dari validasi username dan password.

3.2 Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

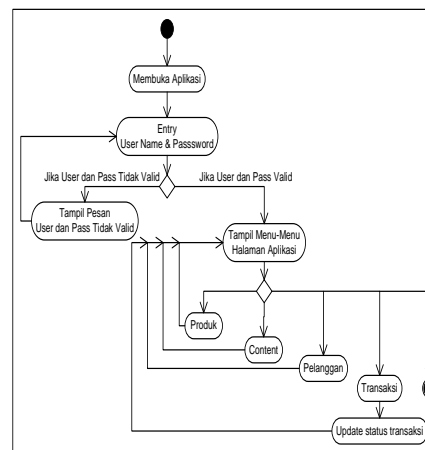


Gambar 2. Class Diagram Aplikasi

Dalam gambar 2 Class Diagram Aplikasi terdiri dari 6 tabel (class) yaitu Class Transaksi, Kategori, Invoice, Pelanggan, Produk dan Stock. Antara kategori dengan produk ada hubungan 1 kategori bisa 1 atau banyak produk, begitu juga 1 stock 1 produk. 1 transaksi 1 atau banyak produk, dan lain-lain.

3.3 Activity Diagram

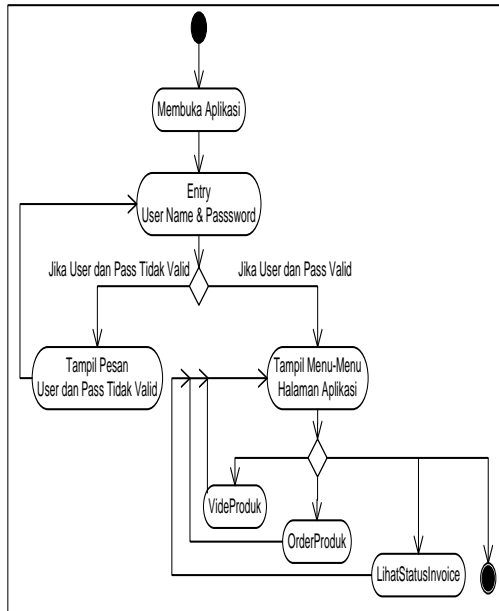
Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam aplikasi yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decisioLaporann yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.



Gambar 3. Activity Diagram Admin Toko

Dalam gambar 3 Activity Diagram Admin Toko pertama membuka aplikasi terus masukkan username dan password, jika username dan password valid maka masuk ke aplikasi yang dituju, apabila tidak valid maka

kembali ke menu utama. Di dalam menu ada proses produk, proses menu, proses content dan transaksi.

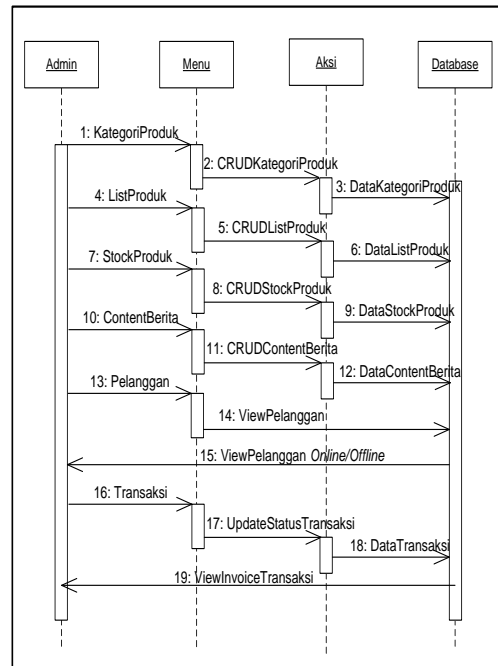


Gambar 4. Activity Diagram User Pelanggan

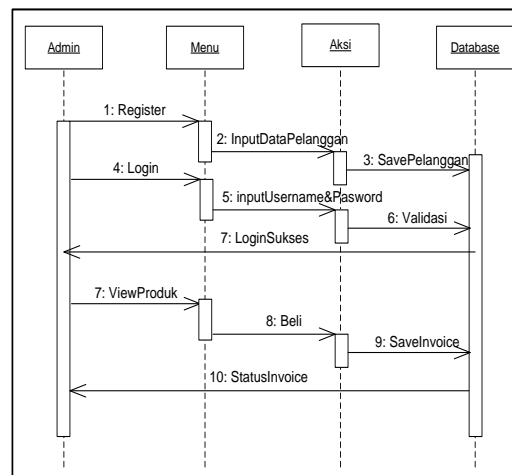
Dalam gambar 4 Activity Diagram Use Pelanggan, pertama membuka aplikasi terus memasukkan password, jika username dan password valid maka masuk ke aplikasi yang dituju, apabila tidak valid maka kembali ke menu utama. Di dalam menu utama ada vide produk, order produk dan lihat status invoice.

3.4 Sequence Diagram

Sequence diagram (diagram urutan) adalah suatu diagram yang memperlihatkan atau menampilkan interaksi-interaksi antar objek di dalam sistem yang disusun pada sebuah urutan atau rangkaian waktu. Interaksi antar objek tersebut termasuk pengguna, display, dan sebagainya berupa pesan/message.



Gambar 5. Sequence Diagram Admin

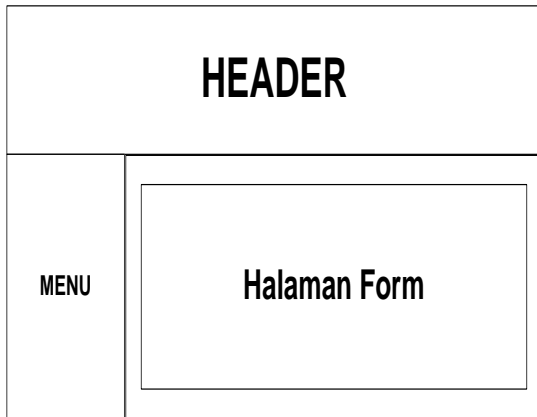


Gambar 6. Sequence Diagram User Pelanggan

3.5 Rancangan Antarmuka

a. Rancangan Output Halaman Utama Admin

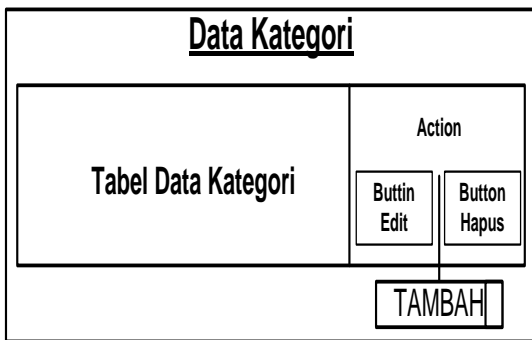
Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk menu yang tampil pada aplikasi.



Gambar 7. Rancangan Output Halaman Utama Admin

b. Rancangan Output Data Pengolahan Data Kategori

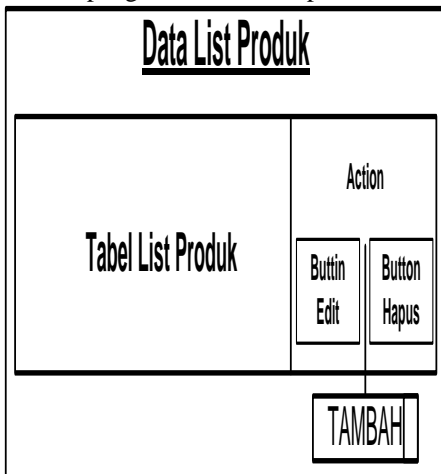
Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk halaman pengolahan data kategori.



Gambar 8. Rancangan Output Pengolahan Data Kategori Produk

c. Rancangan Output Pengolahan Data List Produk

Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk halaman pengolahan data list produk.

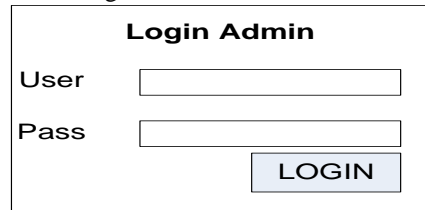


Gambar 9. Rancangan Output Pengolaha Data List Produk

3.6 Perancangan Input

a. Rancangan Input Login Admin

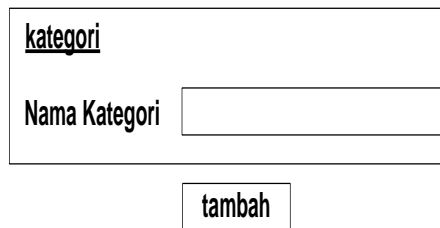
Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk halaman login admin.



Gambar 10. Rancangan Input Login Admin

b. Rancangan Input Kategori

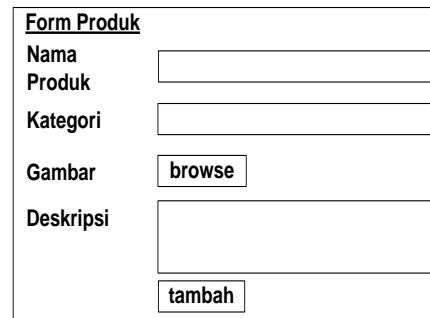
Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk halaman input data kategori produk.



Gambar 11. Rancangan Input Data Kateogri Produk

c. Rancangan Input Data Produk

Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk halaman input data produk.



Gambar 12. Rancangan Input Data Produk

d. Rancangan Input Data Stock

Rancangan ini dibuat untuk menggambarkan bentuk halaman input data stock produk.

Form Stok

Nama Produk

Harga Beli

Harga Jual

Jumlah

Satuan

Gambar 13. Rancangan Input Data Stock

3.7 Implementasi Menu Utama Admin



Gambar 14. Menu Utama Admin

Menu utama admin terdiri dari Dashboard, Produk, Content, pelanggan, transaksi dan Setting.

Input Kategori Produk kategori

Nama kategori

Data kategori

	Nama kategori	Aksi
1	Bibit	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
2	Kepting Mentah	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>

Gambar 15. Input Kategori Produk

Gambar data kategori terdiri dari Nama Kategori dan aksi (edit dan hapus)

Data produk

Form produk

Nama Produk

kategori

Gambar No file selected.

deskripsi

Data produk

Nama	Deskripsi	Kategori	Aksi
1 Bibit Usia 25 Hari	bibit usia 25 hari adalah bibit termuda dengan kualitas terbaik	Bibit	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
2 Bibit Usia 50 Hari	Bibit usia 50 hari adalah bibit anakan, yang tingkat kesuksesan tambak anda bisa mencapai 80%.	Bibit	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
3 Bibit Usia 100 Hari	Dijamin TOP Marketop, cocok untuk anda yang ingin serius menggeluti bidang tambak kepting soka ini.	Bibit	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
4 Kepting Mentah A	Kepting Soka Tipe A ini berukuran sedang, dengan kualitas isi yang baik	Kepting Mentah	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
5 Kepting Mentah B	Kepting Soka Mentah Tipe B ini berukuran besar, dengan kualitas & Citarasa terbaik	Kepting Mentah	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>
6 Soka Goreng	kepting Goreng Siap Saji ini, memiliki cita rasa terbaik dan spektakuler, bagi anda yang menginginkan menikmati langsung tanpa susah-susah lagi mangalah kepting Soka Produk kami	Kepting Siap Saji	<input type="button" value="edit"/> <input type="button" value="hapus"/>

Gambar 16. Input List Produk

Gambar input List Produk terdiri dari Nama Produk, Kategori, Gambar dan Deskripsi. Dalam data produk terdiri dari nama, deskripsi, kategori dan aksi (edit dan Hapus).

3. Kesimpulan

Sistem dirancang menggunakan metode perancangan UML dan desain database. Dimana bahasa pemrograman yang digunakan adalah pemrograman berbasis WEB (php, css, javasript, dll). Program yang dirancang sangat menunjukkan efisien di dalam E-Marketing. Diharapkan bagi penelitian nantinya untuk dapat mengimplementasikan aplikasi yang telah penulis bangun dan Diharapkan pada pihak pengguna aplikasi nantinya untuk menambah fasilitas komputer dan meningkatkan sumber daya manusia dalam bidang komputer, demi memperlancar jalannya perangkat lunak aplikasi yang menggunakan komputerisasi.

Daftar Pustaka

- [1]. B. Denny, "E-Marketing" Bahan Kuliah Manajemen, Andi : Yogyakarta. 2012
- [2]. A. Kadir. "Pemrograman WEB Dinamis Menggunakan PHP (Revisi)", Andi, Yogyakarta. 2008.
- [3]. Nelson. "Aplikasi WEB Database Dengan Dreamwaver dan PHP-MySQL", Andi : Yogyakarta. 2012.
- [4]. R. Tantra. "Manajemen Proyek Sistem Informasi", Andi, Yogyakarta. 2012.
- [5]. Sutarman, "Pengantar Teknologi Informasi", Yogyakarta : Bumi Aksara. 2012.
- [6]. Yakub, "Pengantar Sistem Informasi", Graha Ilmu, Yogyakarta. 2012.