

RANCANG BANGUN PLATFORM *DIGITAL MARKETING EVENT* JAKARTA BERBASIS *WEB*

^{1*)} Umar Al Faruq ²⁾Dinda Mulvia

Program Studi Sistem Informasi
Jl. TMP. Kalibata No.1, RT.4/RW.04, Duren Tiga, Kec. Pancoran, Jakarta Selatan, DKI Jakarta

e-mail: faruq@trilogi.ac.i¹⁾, dindamlv@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Perkembangan sistem informasi yang sedemikian pesatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini merupakan acuan dalam pembuatan dan pengembangan ide penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Platfotm Digital Marketing Event Jakarta Berbasis Website”. Penelitian yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu kualitatif deskriptif. Data yang di ambil dari hasil observasi langsung ke objek yang di teliti selanjutnya dianalisis untuk perencanaan pembuatan platfrom ini. Pembuatan platform digital marketing event berbasis website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan framework Laravel dan MySQL database untuk penyimpanan data. Hasil dari implementasi platform website ini adalah sistem user dapat membuat dan mengelola event serta dapat langsung mem-booking event yang tersedia di dashboard website.

Kata kunci : Platform, Digital Marketing, Website.

ABSTRACT

The rapid development of information systems has brought the world into a new era that is faster than ever imagined before. The progress of information technology and the internet is currently a reference in the creation and development of a research idea entitled berjudul “Rancang Bangun Platfotm Digital Marketing Event Jakarta Berbasis Website”. The research used in this development is descriptive qualitative. The data taken from the results of direct observation to the object under investigation is then analyzed for planning for making this platform. Making this website-based digital marketing event platform using the PHP programming language using the Laravel framework and MySQL database for data storage. The result of implementing this website platform is that users can create and manage events and can directly book events available on the website dashboard.

Keywords: Platform, Digital Marketing, Website

I. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi yang sedemikian pesatnya telah membawa dunia memasuki era baru yang lebih cepat dari yang pernah dibayangkan sebelumnya. Sistem Informasi dari setiap zaman akan selalu mengalami perubahan dan pengembangan sistem informasi. Dari tahun ke tahun sistem informasi semakin maju, semakin modern dan semakin luas cakupan informasinya. Pengembangan sistem informasi dimulai dari tingkat kebutuhan masyarakat. Dengan tingginya kebutuhan masyarakat akan informasi maka akan semakin cepat pula sistem informasi mengalami pengembangan. Informasi yang disampaikan pun berkembang. Semakin berkembangnya sistem informasi dapat membantu dan mendukung peningkatan dalam mengatasi permasalahan yang ada seperti mempromosikan suatu kegiatan acara atau *event* dalam media *digital*.

Keberadaan kemajuan teknologi informasi dan internet saat ini dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai salah satu media promosi acara dengan menggunakan media digital atau disebut juga dengan *digital marketing*.

Menurut [1], mengatakan *digital marketing* sebagai pemanfaatan terhadap teknologi *digital* yang digunakan untuk menciptakan suatu saluran untuk mencapai tujuan perusahaan melalui pemenuhan kebutuhan konsumen yang lebih efektif.

Dalam hal ini, penulis akan membuat sistem berbasis *website* dengan kelebihan yaitu, admin dapat memverifikasi event yang akan di tampilkan atau di publikasikan. Kemudian admin juga akan mengkonfirmasi bukti pembayaran dari *customer*. Hal tersebut di rancang untuk menumbuhkan rasa kepercayaan dari *user* atau *customer* dalam penggunaan *website* ini.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Rancang bangun

Perancangan merupakan salah satu hal yang penting dalam membuat program. Adapun tujuan dari perancangan adalah untuk memberi gambaran yang jelas lengkap kepada pemrogram dan ahli teknik yang terlibat. Perancangan harus berguna dan mudah dipahami sehingga mudah digunakan.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia), kata “rancang” merupakan kata dasar dari “merancang” yang berarti mengatur segala sesuatu (sebelum bertindak, mengerjakan, atau melakukan sesuatu) atau merencanakan. Sedangkan kata “bangun” dengan konteks rancang bangun pada KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) berarti cara menyusun atau susunan yang merupakan suatu wujud atau struktur.

Menurut [2], Rancang merupakan serangkaian prosedur untuk menerjemahkan hasil analisa dari sebuah sistem ke dalam bahasa pemrograman untuk mendeskripsikan dengan detail bagaimana komponen-komponen sistem diimplementasikan. Sedangkan pengertian bangun atau pembangunan sistem adalah kegiatan menciptakan sistem baru maupun mengganti atau memperbaiki sistem yang telah ada baik secara keseluruhan maupun sebagian.

Menurut [3], Rancang bangun adalah menciptakan dan membuat suatu aplikasi maupun sistem yang belum ada pada suatu instansi atau objek tersebut.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah ke dalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi. Dengan demikian pengertian rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisis ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut atau memperbaiki sistem yang sudah ada.

2.2 Platform

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) platform diartikan sebagai sebagai sebuah program, rencana kerja, sebuah pernyataan dari kelompok partai tentang program kebijakan, sampai dengan mimbar, pentas, atau panggung.

Menurut [4], platform adalah suatu tempat yang dipergunakan untuk menjalankan perangkat sistem secara lunak. Dengan arti ini maka platform memberikan berbagai dampak yang baik, sebagai pelengkap seseorang dalam menjalankan sistematisasi perangkatnya. Sedangkan menurut [5], platform adalah sebuah wadah digital yang dipakai untuk menjalankan sebuah sistem dengan rencana program yang telah dibuat.

Platform berfungsi sebagai rencana kerja yang mampu mengkoordinasi program-program komputer dan memberikan perintah untuk menjalankan aplikasi dengan lancar agar mempermudah penggunaannya dalam menjalankan aplikasi atau software. Sebuah platform dapat dilihat sebagai pembatas pada proses pengembangan perangkat lunak, di mana platform yang berbeda menyediakan fungsionalitas dan batasan yang berbeda.

Dengan demikian, kesimpulan yang didapat dari pernyataan – pernyataan diatas adalah platform merupakan sebuah program teknologi yang digunakan sebagai wadah dimana aplikasi, proses, atau teknologi lain dikembangkan. Platform difungsikan sebagai wadah utama atau dasar untuk menjalankan sistem yang akan digunakan.

2.3 Digital Marketing

Digital marketing merupakan sebuah strategi pemasaran dengan cakupan sangat luas. *Digital marketing* yang ditenagai internet menjadi semakin menjangkau banyak orang dengan biaya yang lebih rendah dari sebelumnya. Berbeda dengan sebelum adanya internet, aktivitas digital marketing kini tidak lagi bersifat satu arah.

Menurut [6], *digital marketing* merupakan aplikasi dari internet dan berhubungan dengan teknologi digital dimana didalamnya berhubungan dengan komunikasi tradisional untuk mencapai tujuan pemasaran. Sedangkan menurut [7], *digital marketing* merupakan kegiatan pemasaran yang menggunakan media digital dengan menggunakan internet yang memanfaatkan media berupa web, *social media*, *e-mail*, *database*, dan digital tv guna meningkatkan target konsumen untuk mencapai tujuan pemasaran. Seseorang dapat mempromosikan usaha atau bisnisnya melalui web. Tentunya hal ini juga akan memudahkan pelanggan dalam mencari produk yang diinginkan. [8] *Digital marketing* telah menjadi sarana tercepat untuk mengiklankan bisnis dan menciptakan nilai merek secara online.

Konsep dan penerapan *digital marketing* adalah hal yang dilakukan untuk mendongkrak penjualan produk dari suatu *brand*. Salah satu keuntungan utama *digital marketing* adalah dapat menargetkan pasar yang lebih luas menggunakan biaya yang jauh lebih sedikit dan menggunakan cara-cara yang jauh lebih dapat diukur. *Digital marketing* juga dapat membantu menjalin komunikasi menggunakan cara yang halus, akrab dan hemat biaya. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa *digital marketing* akan sangat diuntungkan karena tingkat efektifitas dan efisiensi yang dijanjikan. Selain untuk melakukan inovasi dalam bidang pemasaran, *digital marketing* dapat memperluas *market place* dan meningkatkan target konsumen tanpa batas waktu, akses informasi yang cepat, dan komunikatif.

2.4 Event

Event diartikan sebagai pameran, pertunjukan atau festival, dengan syarat ada penyelenggara, peserta dan pengunjung. *Event* merupakan kegiatan yang diselenggarakan untuk memperingati hal-hal penting sepanjang hidup manusia baik secara individu atau kelompok yang terikat secara adat, budaya, tradisi dan agama yang diselenggarakan untuk tujuan tertentu serta melibatkan lingkungan masyarakat yang diselenggarakan pada waktu tertentu.

Menurut [9], *event* dikatakan sebagai sebuah peristiwa yang direncanakan untuk kepentingan tertentu. Sedangkan menurut [10], *event* merupakan kejadian yang sifatnya tidak rutin dan memiliki waktu luang, ana kegiatan tersebut memiliki suatu tujuan yang akhirnya untuk memberikan sebuah penerangan, perayaan, terhibur atau mendapat pengalaman dari suatu individu bahkan kelompok masyarakat.

Dapat diartikan bahwa *event* yang terencana dibuat untuk mencapai hasil atau tujuan tertentu, termasuk hal yang mencakup mengenai budaya, ekonomi, masyarakat, juga lingkungan. Perencanaan suatu *event*, melibatkan desain dan implementasi dari pengaturan acara, tema, perlengkapan, program, dan pelayanan yang meyakinkan, memfasilitasi atau membentuk pengalaman bagi pengunjung, partisipan, tamu, dan penonton. Setiap pengalaman *event* sangat pribadi dan unik, timbul dari interaksi pengaturan, program dan orang-orang yang terlibat. Dengan begitu *event* dapat diartikan sebagai salah satu aktivitas atau kegiatan acara yang mana sifatnya bukan sebagai rutinitas dan dalam pelaksanaannya sudah terencana atau tersusun untuk sebuah tujuan kepentingan yang baik.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan penelitian ini yaitu kualitatif deskriptif. Data yang di ambil dari hasil observasi langsung ke objek yang di teliti selanjutnya dianalisis untuk perencanaan pembuatan platfrom ini. Objek penelitian yang menjadi dasar penulis melakukan perancangan sistem adalah pada penyelenggara event di PT Pacto Convex Niagamata. Alur dan teori yang digunakan dalam pendekatan terstruktur ialah *Flowmap* dan DFD.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall* karena merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan terstruktur. Seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Metode Waterfall memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

- A. Perencanaan
 Dalam pembuatan sistem yang baik memerlukan perencanaan yang baik dan matang agar platform digital *marketing event* ini nantinya dibuat sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.
- B. Analisis Sistem
 Melakukan analisis sistem dengan menggali kebutuhan sistem dari dari calon pengguna sistem yang akan dibuat. Diantaranya menentukan kebutuhan fungsional, kebutuhan development untuk merancang *website digital marketing event*.
- C. Desain Sistem
 Desain dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.
- D. Implementasi Sistem
 Proses implementasi sistem yaitu proses untuk menerjemahkan desain menjadi bentuk bahasa yang dapat dibaca dan dijalankan oleh mesin. Kemudian akan dilakukan sebuah pengujian pada sistem.
- E. Perawatan Sistem
 Pada proses perawatan sistem, sistem sudah dapat dioperasikan dan termasuk melakukan perbaikan - perbaikan dari sistem yang telah di bangun.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis sistem adalah teknik pemecahan masalah yang menguraikan bagian- bagian komponen dengan mempelajari seberapa bagus bagian-bagian komponen tersebut bekerja dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. Berikut hasil analisis yang dilakukan :

a. Kebutuhan User

Tabel 1. Kebutuhan User

No	Rancang Bangun Platform <i>Digital Marketing Event</i> Jakarta.
1.	Sistem dapat digunakan oleh seluruh <i>user</i> secara umum dan terdapat admin pada sistemnya.
2.	Terdapat 3 <i>role user</i> pada sistem, yaitu <i>user</i> sebagai penyelenggara, <i>user</i> sebagai <i>customer</i> dan <i>user</i> sebagai admin.
3.	Proses sistem yang akan di implementasikan terdiri dari 5 macam, yaitu sistem untuk melihat <i>event</i> yang terdapat di dalam sistem, sistem untuk membuat <i>event</i> baru, sistem untuk memverifikasi <i>event</i> baru, sistem untuk melakukan <i>booking payment</i> , dan sistem untuk konfirmasi <i>booking payment</i> .
4.	Proses sistem untuk melihat <i>event</i> di dalam sistem dapat diakses oleh <i>user</i> secara umum tanpa <i>login</i> .
5.	<i>User</i> yang ingin membuat <i>event</i> dan melakukan <i>booking</i> harus melalui proses <i>login</i> terlebih dahulu sesuai <i>role</i> .
6.	<i>User</i> sebagai penyelenggara dapat melakukan <i>monirotng event</i> untuk mengetahui jumlah tiket yang terjual.
7.	Proses sistem untuk melakukan verifikasi <i>event</i> dilakukan oleh admin yang sudah <i>login</i> , hal ini diterapkan pada sistem untuk mencegah adanya <i>event</i> yang tidak sesuai dengan ketentuan.
8.	Proses sistem untuk melakukan <i>booking payment</i> dapat dilakuka oleh <i>user</i> dengan mengisi form yang telah disediakan oleh sistem.
9.	Proses sistem untuk melakukan konfirmasi <i>booking payment</i> dapat dilakukan oleh admin yang sudah <i>login</i> untuk melakukan konfirmasi pembayaran.
10.	Sistem mampu memberikan informasi secara <i>realtime</i> kepada <i>user</i> yang menggunakan sistem.

b. Kebutuhan Fungsional

Tabel 2. Kebutuhan Fungsional

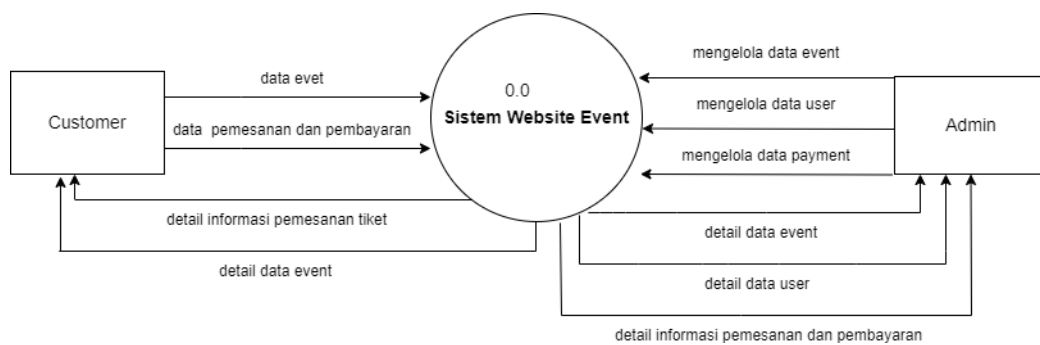
Pengguna	Kebutuhan fungsional
<i>User Admin</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Manajemen seluruh fitur untuk mengelola <i>event</i>.2. Manajemen seluruh fitur untuk mengelola <i>booking payment</i>.
	<ol style="list-style-type: none">3. Manajemen data <i>event</i> untuk proses memverifikasi <i>event</i>.4. Manajemen seluruh data <i>user</i>.
<i>User Penyelenggara</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Mengakses <i>moniroting</i> informasi tiket <i>event</i> pada sistem.2. Menambahkan <i>event</i> baru pada sistem.3. Melakukan <i>booking payment</i>.
<i>User Customer</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Melihat halaman dashboard <i>event</i>.2. Melakukan <i>booking payment</i>.

c. Kebutuhan Development

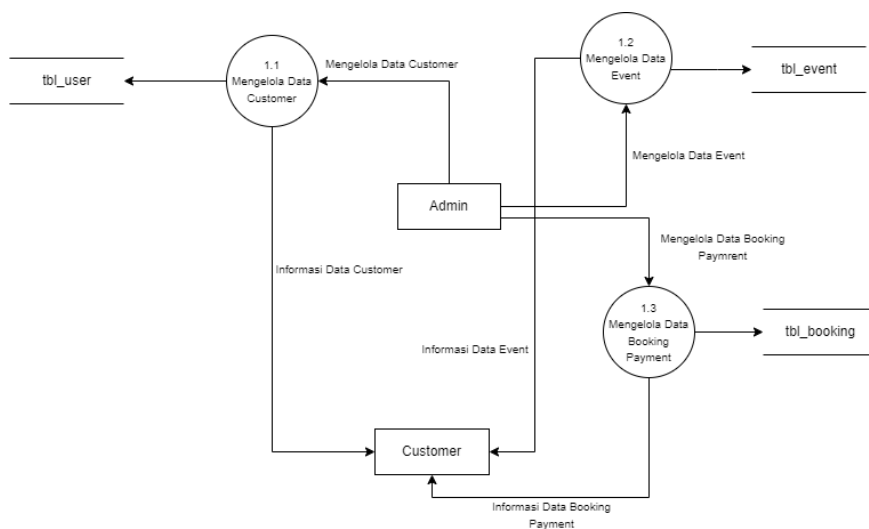
Tabel 3. Kebutuhan *Development*

Keterangan	Tools
Pemodelan Diagram	Draw.io
Pengembangan Sistem	Visual Studio Code
Perancangan Database	MySQL Google Chrome
PC/Laptop	Lenovo Ideapad 320 OS Windows 10

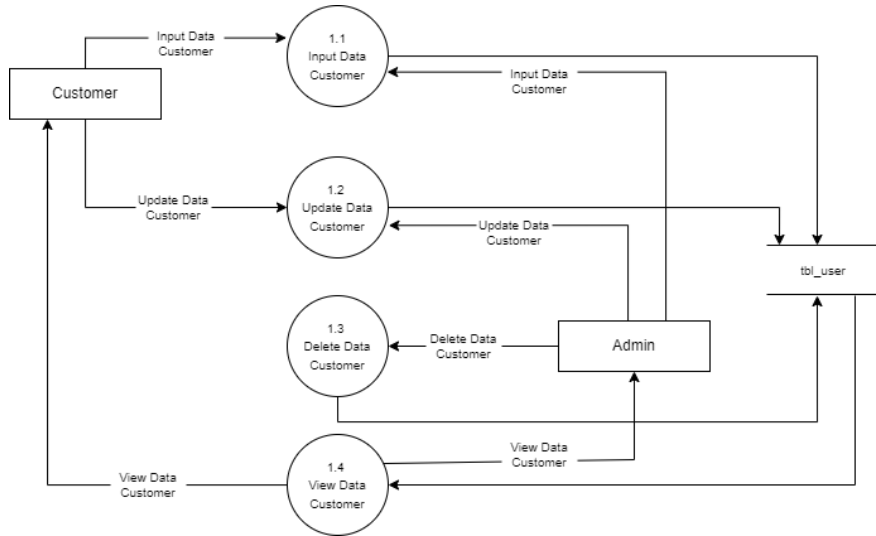
Selanjutnya adalah perancangan yang dilakukan dengan diagram alur data dan perancangan *interface*/ Data Flow Diagram (DFD) adalah suatu bentuk model yang menggambarkan suatu fungsi yang dihubungkan satu dengan yang lain oleh suatu penghubung. DFD ini dibuat untuk menggambarkan arus dari data Rancang Bangun *Platform Digital Marketing Event Jakarta Berbasis Website*. Seperti pada gambar 2 sampai dengan gambar 6.



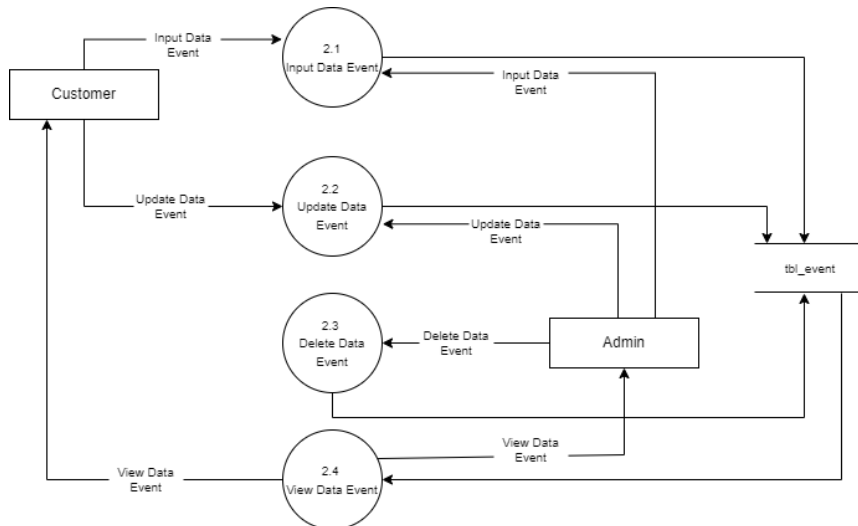
Gambar 2. DFD Level



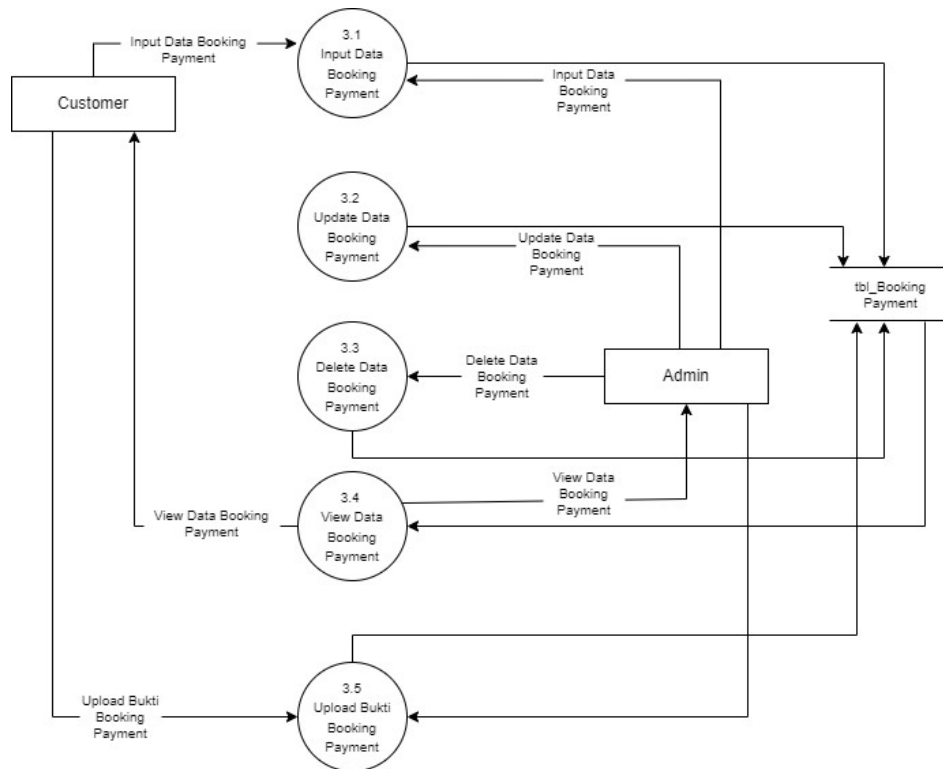
Gambar 3. DFD Level 1



Gambar 4. DFD Level 2 (*User Management*)

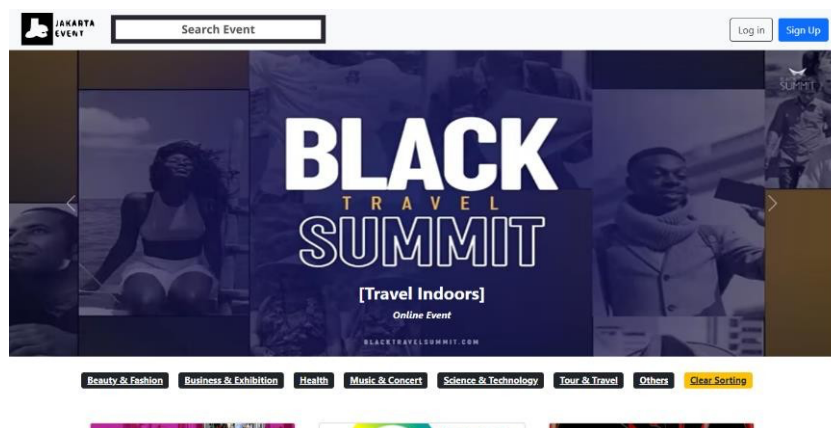


Gambar 5. DFD Level 2 (*Event Management*)

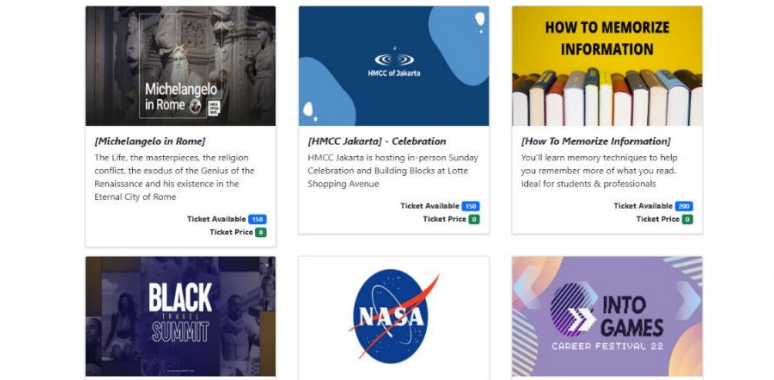


Gambar 6. DFD Level 2 (*Payment Booking*)

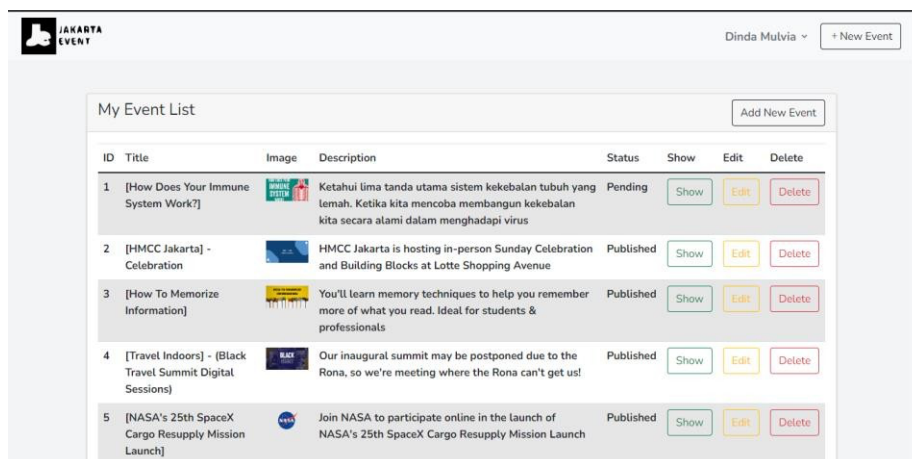
Rancangan antarmuka atau *interface* digunakan sebagai jembatan antara sistem yang dibangun dengan pengguna aplikasi. Berikut adalah rancangan antarmuka dalam *website platform digital marketing JEvent*. Seperti pada gambar 7, 8 dan gambar 9.



Gambar 7. Halaman *Dashboard Welcome*



Gambar 8. Halaman *Dashboard Welcome*



Gambar 9. Halaman *My Event List User*

V. KESIMPULAN

Dari penelitian dan implementasi yang dilakukan telah berhasil membuat rancang bangun platform *digital marketing event* Jakarta berbasis *website*. Dengan adanya platform *website* ini, dapat membantu mengubah metode *marketing offline* menjadi *online* yang di harapkan dapat membantu mempermudah para *user* individu ataupun *event organizer* dalam mempublikasikan *event* secara *online* dan sistematis. Implementasi pada platform ini, *user* dapat membuat dan mengelola *event* serta dapat langsung mem-*booking event* yang tersedia di *dashboard website*. *Event* yang di buat oleh *user* harus melalui proses verifikasi oleh admin untuk meminimalisir adanya konten *event* yang tidak sesuai dengan ketentuan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Purwana, D., Rahmi, R., & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 1-17.
- [2]. Girsang, A. S. (2018). Implementasi Helpdesk System Using Information Technology Infrastructure Library Framework on Software Company. *IOP Conference Series: materials Science and Engineering*, 82. IOP Publishing.
- [3]. Maulani, G., Septiani, D., & Sahara, P. N. F. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventory Fasilitas Maintenance Pada PT. PLN (Persero) Tangerang. *Innovative Creative and Information Technology Journal (ICIT J)*, 4(2), 156-167.
- [4]. Andika, T.P (2015). Pengertian Platform. Diakses dari <http://andikatipu.blogspot.co.id/2015/06/pengertianplatform.html> pada tanggal 20 September 2022
- [5]. Wibawa, A. E. Y. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah PK Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76-84
- [6]. Chaffey, D dan Fiona E. C (2016). *Digital Marketing: Strategy, Implementation and Practice. Sixth Edition*, Pearson, United Kingdom
- [7]. Leni, M., et al. (2020), *Digital Marketing*, Widina Bhakti Persada, Bandung

- [8] Mathur, V., & Arora, S. (2021, February 28). *Digital Marketing*, Prentice Hall India Pvt., Limited.
- [9] Troy H. (2010). *Freelancer's Guide to Corporate Event Design: From Technology Fundamentals to Scenic and Environmental Design*, Routledge, New York
- [10] Shone and Parry (2022), *Successful Event Management: A Practical Handbook*, Cengage Learning EMEA, 5th edition, Singapore