

# PERANCANGAN DAN PEMBUATAN E-ADVERTISING PADA CV. KARYA MANDIRI

**Aji Sulistyono**

*Universitas Dian Nuswantoro*

*Email : [Aji03782@gmail.com](mailto:Aji03782@gmail.com)*

## ABSTRACT

Nowadays a lot of this type of advertising that has been done by the company to market their products. Ranging from advertising on television, radio or banners, and others. However, with the development of the internet, advertisers can easily market their products to the whole world. Web applications based on E - advertising is created using structured programming techniques in which to manufacture using CodeIgniter framework and MySQL database for storing and processing data. E-Advertising based on website was created with the waterfall method, which begins with an analysis of requirements, design, coding, testing and implementation. And the purpose of making E-Advertising based on website is to facilitate the consumers in obtaining information ad products that follow through e-mail and also facilitates companies in order to advertise their products more effective and efficient marketing. In other words, this website can be used as a means for consumers to obtain product lists that follow only via e-mail each consumer without having to view the product catalog on the web selling original, this web as well as mediation between buyers and sellers to conduct promotion which is conducted online.

Keywords : *E-advertising, Website, e-mail.*

## ABSTRAK

Sekarang ini banyak sekali jenis periklanan yang telah dilakukan perusahaan untuk memasarkan produk mereka. Mulai dari periklanan yang ditampilkan di televisi, radio atau spanduk dan lain sebagainya. Namun dengan berkembangnya dunia internet, para pengiklan bisa dengan mudah memasarkan produk mereka hingga ke seluruh dunia. Aplikasi website berbasis E - advertising ini dibuat dengan menggunakan teknik pemrograman terstruktur dimana dalam pembuatannya memakai framework Codeigniter dan database mysql untuk penyimpanan dan pengolahan datanya. Website berbasis E-Advertising ini dibuat dengan metode waterfall, yaitu dimulai dengan analisis terhadap kebutuhan, perencanaan, koding, testing dan implementasi. Dan tujuan dari pembuatan website berbasis E-Advertising ini adalah untuk memfasilitasi para konsumen dalam memperoleh informasi produk-produk iklan yang diikutinya melalui e-mail dan juga memfasilitasi perusahaan dalam mengiklankan produk mereka agar pemasarannya lebih efektif dan efisien. Dengan kata lain, website ini dapat dijadikan sebagai sarana konsumen untuk memperoleh daftar-daftar produk yang diikutinya hanya melalui e-mail konsumen masing-masing tanpa harus melihat katalog produk pada web penjualan aslinya, web ini juga sebagai mediasi antara pembeli dengan penjual untuk melakukan promosi yang mana dilakukan secara online.

Kata kunci: *E-advertising, Website, e-mail.*

## 1. PENDAHULUAN

Persaingan bisnis yang semakin kompleks memacu setiap perusahaan atau organisasi untuk dapat mengembangkan strategi pemasaran yang efektif dan menciptakan inovasi-inovasi produk baru yang sesuai dengan keinginan pasar. Saat ini metode promosi manual tidak cukup untuk dapat mengembangkan pasar karena memiliki keterbatasan dalam ruang dan waktu serta membutuhkan biaya yang tinggi dengan cakupan pasar yang terbatas secara teritorial.

Keberadaan internet menawarkan kemudahan bagi pelaku bisnis dalam mengembangkan pasar dan memperkenalkan produk kepada masyarakat. Teknologi internet menciptakan dunia maya tanpa batas ruang dan waktu. Internet bisa memberikan servis selama 24 jam non stop. Selain itu, kemajuan yang demikian pesat dalam teknologi Telekomunikasi dan Informatika (Telematika), mendorong manusia untuk selalu merasa “ingin tahu” dan ingin mengetahui informasi secara cepat. Pemanfaatan teknologi internet sebagai sistem pemasaran modern mendapat respon positif dari masyarakat, ini dapat terlihat dari perkembangan pengguna internet yang terus bertambah dari waktu ke waktu dan tidak mengenal batasan usia.

Dalam beriklan di internet, para pengiklan membutuhkan suatu ruang atau tempat untuk menawarkan produk mereka. Melalui media periklanan ini penjual tidak hanya menampilkan iklannya disini, tetapi juga dapat memanjakan pembeli dengan mengirimkan catalog produk langsung kepada konsumennya melalui e-mail. Jadi jika konsumen mendaftarkan alamat e-mailnya pada iklan, maka alamat e-mail itu akan dikirimkan catalog dari iklan yang diikuti dan konsumen tersebut dapat langsung mengakses jual beli melalui e-mailnya langsung dengan mengarahkan kepada situs jualan. Tentu itu akan mempermudah konsumen dalam melihat

produk-produk yang dijual hanya dengan melalui e-mail.

Sejalan dengan perkembangan teknologi tersebut, maka peluang untuk merambah pada dunia jasa semakin terbuka lebar. Kondisi itulah yang melatar belakangi penulis untuk membangun media periklanan berbasis web pada CV. Karya Mandiri dengan nama Omahiklan.com Dengan adanya Omahiklan.com ini diharapkan dapat mengembangkan usahanya dalam bidang jasa periklanan dengan memanfaatkan fasilitas internet. Dengan adanya media periklanan ini diharapkan dapat membantu mempromosikan usaha CV. Karya Mandiri dan para pengiklan agar lebih dikenal dan dekat dengan para konsumennya. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis mencoba merancang dan membuat e-advertising.

Penulis merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membuat e-advertising yang dapat menampung dan memfasilitasi individu, organisasi, perusahaan, maupun instansi pemerintah untuk beriklan melalui Omahiklan.com.

Tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah untuk merancang dan membuat e-advertising yang dapat menampung dan memfasilitasi individu, organisasi, perusahaan, maupun instansi pemerintah untuk beriklan melalui Omahiklan.com.

Manfaat yang akan didapat dari perancangan sistem administrasi ini antara lain :

1. membuka tempat pemasangan iklan kepada konsumen melalui media periklanan yang telah dibuat.
2. mengembangkan kemampuan penulis dalam mengimplementasikan sesuatu yang telah dipelajari untuk diterapkan di lingkungan kerja dan masyarakat.
3. dapat dijadikan sebagai tambahan wacana dan referensi baru dalam perbendaharaan akademik dan dapat dijadikan acuan dalam penulisan yang

lain. Mempermudah proses manipulasi data mutasi.

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Iklan

Iklan merupakan sebuah proses komunikasi yang bertujuan untuk membujuk orang untuk mengambil tindakan yang menguntungkan bagi pihak pembuat iklan. Iklan ditujukan untuk mempengaruhi perasaan, pengetahuan, makna, kepercayaan, sikap, pendapat, pemikiran dan citra konsumen yang berkaitan dengan suatu produk atau merek, tujuan periklanan ini bermuara pada upaya untuk dapat mempengaruhi perilaku konsumen dalam membeli sebuah produk yang ditawarkan.[8]

### 2.2 E-advertising

E-advertising sering disebut juga beriklan di media online, khususnya media internet yang dikenalkan mulai tahun '90-an. E-advertising bersifat informative, interactive, tepat sasaran, efektif dan efisien. Pengguna internet di Indonesia berdasarkan data terakhir sekitar 25 juta pengguna dan terus bertambah, tentu saja hal ini merupakan sebuah pasar potensial. Beberapa keunggulan advertising menggunakan internet diantaranya adalah sebagai berikut [9] :

## 3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah penelitian tindakan atau sering disebut sebagai *action research*. Karena menurut penulis tujuan umum dari metode penelitian ini memiliki kesamaan dengan tujuan yang ingin penulis capai.

Tujuan umum dari metode penelitian ini adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, cara pendekatan baru, atau produk pengetahuan yang baru dan untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia aktual (lapangan).

Penulis menggunakan metode *waterfall* sebagai metode analisa dan pengembangan sistem administrasi mutasi pegawai karena memiliki keunggulan yaitu, kualitas dari sistem yang dihasilkan baik karena dilakukan bertahap dan memiliki dokumen sistem yang terorganisir dengan baik, dengan tahapan pengembangan sebagai berikut :

### 1. Analisa Kebutuhan Sistem

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari *user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

### 2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

### 3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer*

yang akan menterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

#### 4. Pengujian program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

#### 5. Penerapan program dan pemeliharaan

### 4. ANALISIS DATA

Setelah sistem selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem tersebut. Untuk mendapatkan sistem yang sesuai dengan keinginan, maka kita harus membuat rencana implementasi sistem yaitu dengan pengujian program, training, dan change over.

Modul diuji oleh programmer sampai benar-benar terbebas dari kesalahan baik dalam pendaftaran, login admin, login member, upgrade premium dan mengikuti iklan. Setelah program tidak mengalami kesalahan, maka program di rangkai menjadi satu untuk kemudian diuji kembali.

Tahapan implementasi memerlukan beberapa persiapan, antara lain: mendaftarkan nama domain web dan mendaftar hosting. Dalam pengimplementasian ini diharapkan website dapat menyediakan akses data yang

lebih cepat, dapat mengakses informasi yang dibutuhkan, dapat melayani konsumen dengan cepat dan memudahkan dalam pemeliharaan website.

Kegiatan maintenance adalah sebuah kegiatan untuk memelihara atau merawat sistem agar sistem tersebut dapat bertahan lama. Kegiatan ini sangat diperlukan untuk menjaga agar sistem terhindar dari kerusakan sehingga berakibat fatal bagi jalannya sebuah sistem tersebut. Untuk sebuah sistem yang baru biasanya membutuhkan banyak perhatian karena mungkin masih banyak kesalahan-kesalahan yang terjadi yang mungkin dilakukan oleh user, maupun sistem itu sendiri yang belum diketahui pada saat testing maupun training. Pada umumnya maintenance dilakukan sebulan sekali untuk mengecek peralatan yang digunakan, walaupun tidak ada kerusakan sebaiknya tetap dilakukan kegiatan maintenance tersebut. Kegiatan maintenance dapat berupa :

#### 1. Back up secara periodik

Back up data ini dapat dilakukan dengan cara menyimpan ulang data pada disket CD, flashdisk ataupun dengan eksternal hardisk.

#### 2. Updating database

Updating database ini dapat dilakukan jika dalam sistem akan ditambah beberapa item.

#### 3. Menghapus data-data yang sudah tidak terpakai.

Penghapusan data dilakukan karena kapasitas memori web server terbatas, sehingga data yang tidak terpakai harus dihapus.

## 5. KESIMPULAN

Dari hasil perancangan dan pembuatan E-advertising, dapat disimpulkan :

- a. E-advertising yang dapat menampung dan memfasilitasi individu, organisasi, perusahaan, maupun instansi pemerintah untuk beriklan melalui Omahiklan.com.
- b. Sistem periklanan yang terintegrasi dengan e-mail.

## 6. SARAN

Berdasarkan analisa data, pembahasan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, saran-saran yang dapat penulis diberikan adalah sebagai berikut :

- a. Sistem ini belum dapat menangani pembayaran secara nyata oleh karena itu sebaiknya aplikasi ini dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat menangani sistem pembayaran secara nyata, baik kartu kredit dengan SSL (Secure Socket Layer) maupun dengan pembayaran cara lain.
- b. Pada aplikasi ini belum disediakan fasilitas lupa password, sehingga masih perlu dikembangkan lagi untuk dapat melakukan fasilitas tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Al Bahra bin Iadjamudin. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [2]. Anastasia, D. (2007). *E-business*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [3]. Duriyanto,dkk. (2003). *Invansi Pasar dengan Iklan yang Efektif*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka Utama.
- [4]. Janner, S. (2007). *Perancangan Basis Data*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [5]. Jogyanto. (2005). *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [6]. Kadir, A. (2008). *Belajar Database Menggunakan MySQL*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [7]. *Metode SDLC Model Waterfall*. (2011, April 11). Dipetik April 16, 2013, dari [bangded.blogspot.com](http://bangded.blogspot.com): <http://bangded.blogspot.com/2011/04/metode-sdlc-model-waterfall.html>
- [8]. Morissan, M. (2010). *Periklanan Komunikasi Pemasaran Terpadu*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- [9]. *Pengertian E-Advertising*. (2008, Januari 15). Dipetik April 16, 2013, dari [nitokta.blogspot.com](http://nitokta.blogspot.com): <http://nitokta.blogspot.com/>
- [10]. *Pengertian Wampserver*. (2012, Desember 2). Dipetik April 16, 2013, dari [www.maniacms.web.id](http://www.maniacms.web.id): <http://www.maniacms.web.id/2012/01/pengertian-wamp-server.html>
- [11]. Pratama, A. N. (2010). *Cara Mudah Membangun Aplikasi PHP*. Jakarta: mediakita.
- [12]. Saputra, A. (2011). *Trik Kolaborasi Codeigniter & jQuery*. Yogyakarta: Lokomedia.