

Metode Penyusunan Media Promosi Digital

Dede Hendrik

Universitas Sehati Indonesia

Email: dede.hendrik@usindo.co.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi saat ini dirasakan berjalan sangat cepat dan sangat berpengaruh besar terhadap seluruh aspek kehidupan, salah satu faktor utama yang mengiringi perkembangan tersebut adalah internet, yang merupakan suatu jaringan besar interkoneksi antar komputer diseluruh dunia melalui saluran telepon, satelit dan media telekomunikasi lainnya. Penyampaian informasi antara benua sudah tidak dalam hitungan menit lagi, bahkan setiap saat seseorang dapat mengakses internet tanpa batas.

Kata Kunci: Penyusunan media digital, DFD, waterfall

Abstract

The development of information technology is currently felt to be running very fast and has a major influence on all aspects of life, one of the main factors accompanying this development is the internet, which is a large network of interconnections between computers throughout the world through telephone lines, satellites and other telecommunications media. The transmission of information between continents is no longer in a matter of minutes, even at any time someone can access the internet without limits.

Keywords: Preparation of media digital, DFD, waterfall

1 PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini dirasakan berjalan sangat cepat dan sangat berpengaruh besar terhadap seluruh aspek kehidupan, salah satu faktor utama yang mengiringi perkembangan tersebut adalah internet, yang merupakan suatu jaringan besar interkoneksi antar komputer diseluruh dunia melalui saluran telepon, satelit dan media telekomunikasi lainnya. Penyampaian informasi antara benua sudah tidak dalam hitungan menit lagi, bahkan setiap saat seseorang dapat mengakses internet tanpa batas.

Saat ini sudah banyak instansi, lembaga dan perusahaan di indonesia yang memanfaatkan internet sebagai media promosi, hal ini terbukti makin banyaknya situs-situs web baik dalam bidang pendidikan, hiburan, bisnis bahkan untuk transaksi jual beli sekalipun. Bertambahnya situs-situs web tersebut tentu tidak terlepas dari persaingan, dalam hal ini adalah kualitas informasi, kecepatan dan kemudahan dalam mengakses situs web yang memiliki kriteria tersebut tentu akan lebih baik diakses oleh masyarakat luas sehingga penyampaian informasi akan lebih cepat dan efektif.

2 KAJIAN PUSTAKA

Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode waterfall, yang mana waterfall merupakan metode tertua yang ada di dalam software development life cycle dengan

proses penerapan yang singkat dan juga sederhana. Maka para developer akan semakin mudah dalam mengerjakan suatu proyek management.

Walaupun terbilang tua tapi metode yang diterapkan di dalamnya sangat sederhana. Sifatnya pun linier dan setelah satu fasenya selesai maka bisa lanjut ke fase lainnya. Setiap fase di dalam metode ini juga memiliki turunan yang menunjukkan bahwa mereka saling memiliki pengaruh dan hubungan. Jika digambarkan maka rangkaian fase tersebut juga akan tampak seperti air terjun yang membuat fasenya dikenal dengan metode waterfall. Awalnya metode ini diperkenalkan oleh Herbert D. Bennington di tahun 1956 an.

Kemudian metodenya kembali dipresentasikan di tahun 1983. Dua tahun kemudian metode ini terus berkembang dengan sejumlah fase yang digunakan di dalamnya.

2.1 Tahapan yang Ada di Metode Waterfall

Fase dan tahapan yang terus dikembangkan oleh Bennington, dijelaskan dengan beberapa hal seperti berikut:

1. Requirements

Tahap paling awal yang ada di metode waterfall ini adalah Requirements yang merupakan tahap pengumpulan dari semua data yang dibutuhkan dan telah dianalisis.

Jika akan menciptakan sebuah aplikasi maka dibutuhkan dokumen yang isinya adalah informasi yang berkaitan dengan software system yang akan dikembangkan.

Dokumen yang berisi checklist apa saja yang ada di dalam proses pembuatan aplikasi, mulai dari poin-points di setiap usernya sampai bagaimana tingkat fungsional dari aplikasi itu sendiri.

2. Desain

Tahap kedua dalam Waterfall Development adalah desain. Setelah menghimpun semua dokumen persyaratan serta menganalisa dokumen persyaratan dan sistemnya maka tahap desain menjadi tahap yang kedua.

Dalam fase ini ada sejumlah hal penting yang harus dipersiapkan terlebih dulu, yaitu bahasa pemrograman yang akan dipakai, databasenya, hingga teknis lainnya yang lebih detail.

3. Coding

Tahap ketiga yang ada di metode waterfall adalah coding, yang adalah pembuatan dari coding software tersebut. Cara pembuatannya dilakukan dengan menggunakan data yang ada di dalam desain dan persyaratannya.

4. Implementasi

Tahap berikutnya uji coba software yang telah diinput codenya adalah implementasi. Kemudian yang bertugas di dalam tahap implementasi tersebut adalah beta tester, atau bisa juga pengujian yang lainnya. Dengan cara mencari tahu apakah perangkat lunak yang telah dibuat oleh tim developer telah selesai, dengan spesifikasi dari kliennya atukah belum. Apakah ada juga kekurangan lainnya yang bisa saja terlewat dan sebagainya.

Secara umum, di tahap implementasi ini waktu pengerjaannya akan sangat lama karena seluruh penguji pun harus memastikan seluruh masalah yang bisa terjadi dan dapat diselesaikan dengan baik. tapi jika tidak bisa diselesaikan maka hal itu akan mempengaruhi tahapan lainnya bahkan bisa membuatnya menjadi berantakan.

5. Deployment

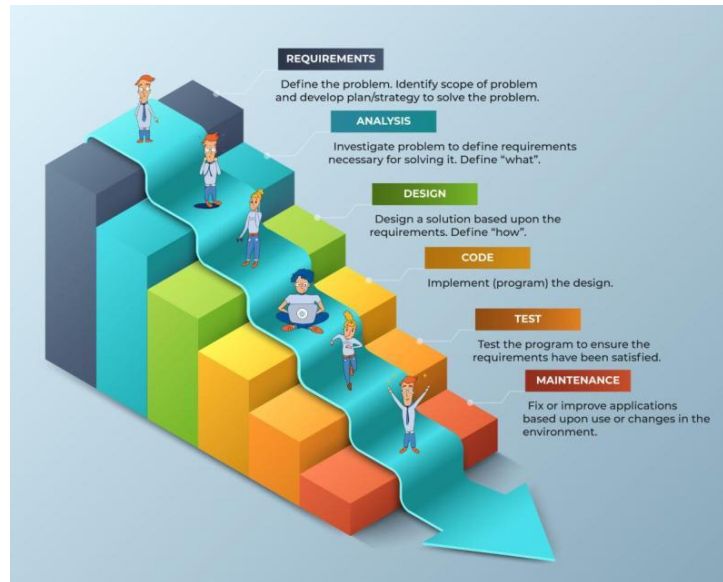
Apabila sebelumnya implementasi uji coba ini dilakukan oleh tester dari pihak internal maka tahap lainnya yang disebut deployment ini tidak sama.

Tahap ini sama dengan perilisannya ketika aplikasi atau produk sudah dinyatakan fungsional dan dapat dipakai secara langsung oleh si pengguna.

6. Maintenance

Tahap akhir yang juga tidak kalah pentingnya adalah maintenance atau tahap pemeliharaan. Jika sudah berhasil dirilis maka yang harus dilakukan adalah melakukan pembenaran atau penyempurnaan pada softwrenya.

Berikut gambar dari framework waterfall:

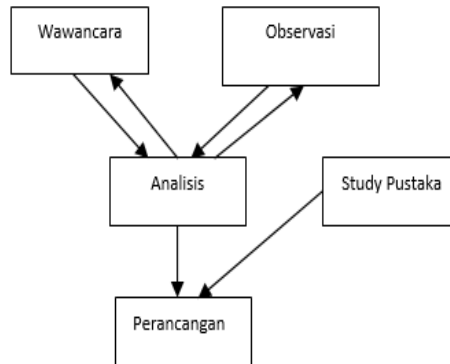


Gambar 1. *Waterfall framework*

3 METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Study Pustaka/Study Literatur
Merupakan metode dari pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung terhadap literatur-literatur yang ada kaitanya dengan permasalahan yang diangkat.
2. Observasi/Study Lapangan
Suatu teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung terhadap beberapa situs web yang telah ada, mendatangi lokasi untuk mendapatkan data, melakukan pengamatan langsung terhadap hal-hal yang menunjang dan berhubungan dengan topik yang diangkat.
3. Perancangan Perangkat Lunak
Dari hasil penelitian dan hasil dari wawancara dengan bagian marketing di (CHR) dapat kita simpulkan bahwa kita bisa membantu masalah tersebut dengan menggunakan web sebagai alat bantu untuk melakukan promosi.
4. Analisis Perangkat Lunak
Berdasarkan tujuan dari kerja praktek yaitu membangun sebuah web profil suatu instansi dimana web tersebut mampu menjadi sebuah media publikasi yang dapat menampilkan dan memberikan informasi tentang profil CHR.



Gambar 2. Metodologi Kerja Praktek

4 HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap perancangan sistem dapat di definisikan sebagai penggambaran perencanaan dan pembuatan sketsa/pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam satu kesatuan yang utuh dan memiliki fungsi.

Perancangan adalah proses yang paling utama dalam merancang sebuah website. Dalam perancangan ini perlu di tentukan komponen-komponen yang akan dibuat sehingga dapat memudahkan dalam tahap implementasi.

Tabel 1. Perancangan

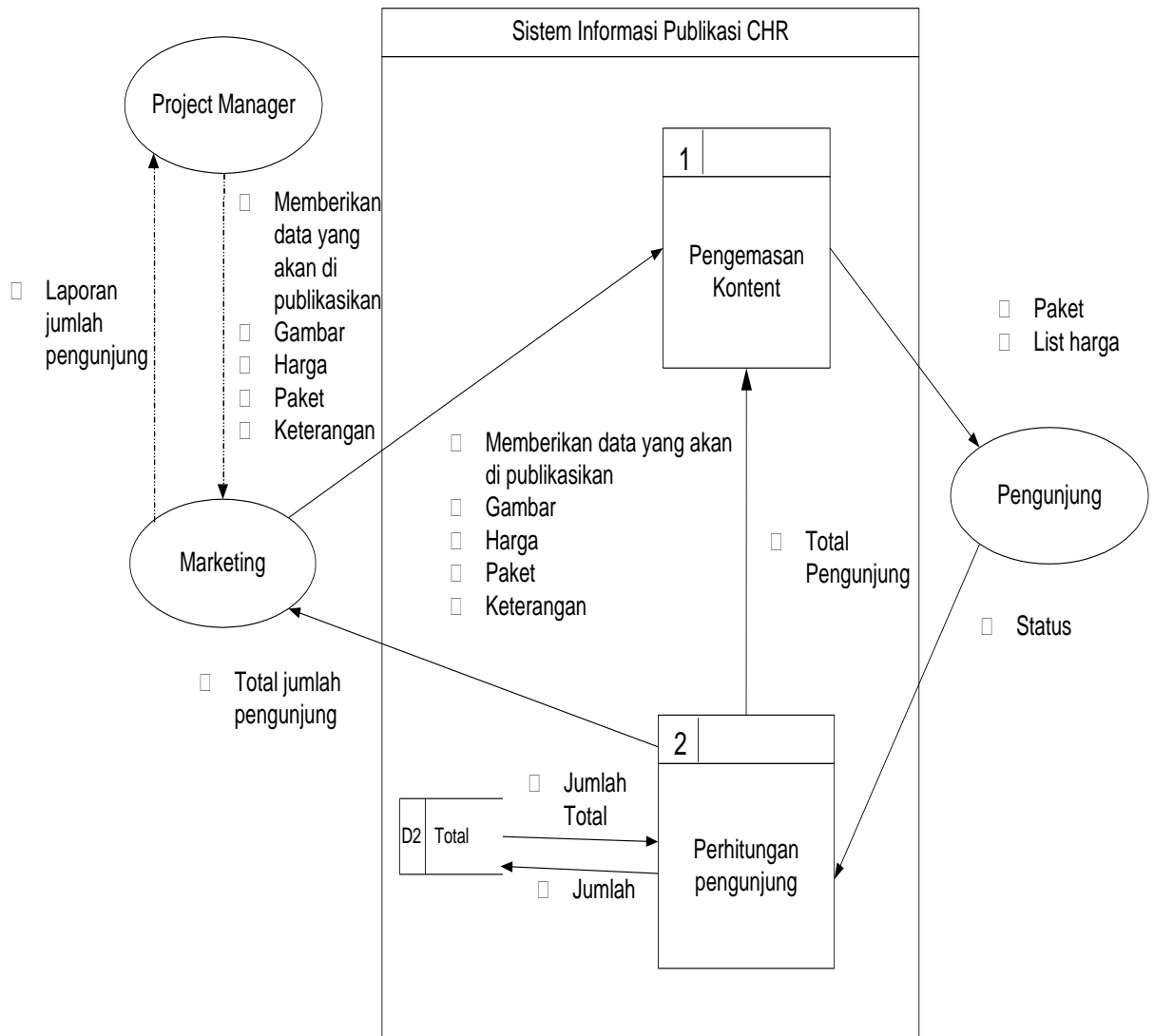
No	Data	Isi Keterangan
1	Login	• <i>User name & Password</i>
2	Info Umum	• Profil CHR • Galeri • Promosi • Paket-paket • Akses lokasi
3	Pesan komentar	• Kontak lengkap CHR • Pesan komentar

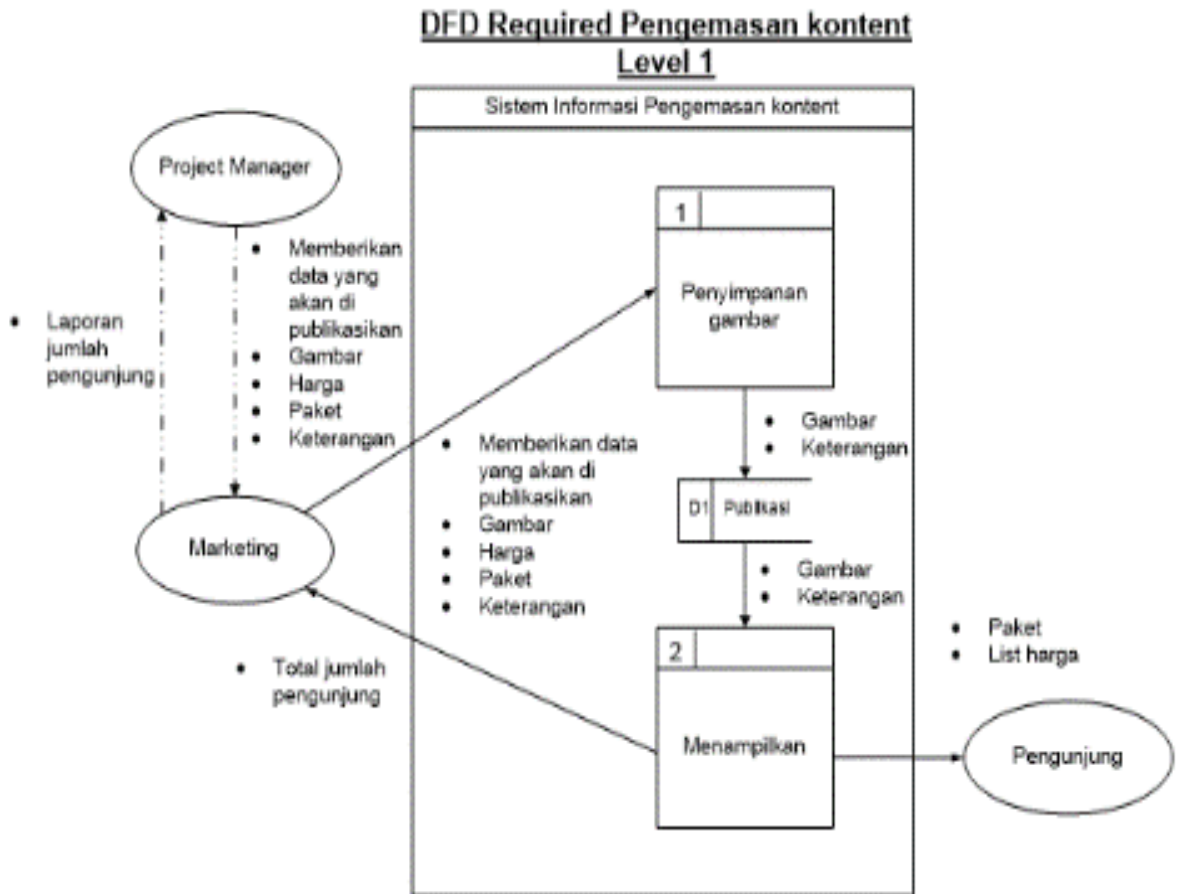
Seorang administrator yang akan mengelola data-data yang ada di dalam aplikasi dan selanjutnya aplikasi akan memproses semua data-data yang telah di masukan kedalam aplikasi oleh administrator, sehingga data tersebut akan menjadi sebuah informasi bagi pengunjung website. Selain melihat, pengunjung juga dapat memberikan komentar kepada pihak CHR dan dapat menjadi masukan bagi CHR dalam mengelola perusahaannya.

4.1 Perancangan Proses

Perancangan proses ini akan menjelaskan tentang bagaimana alur dari sebuah sistem yang akan di bangun untuk kebutuhan website.

DFD Required



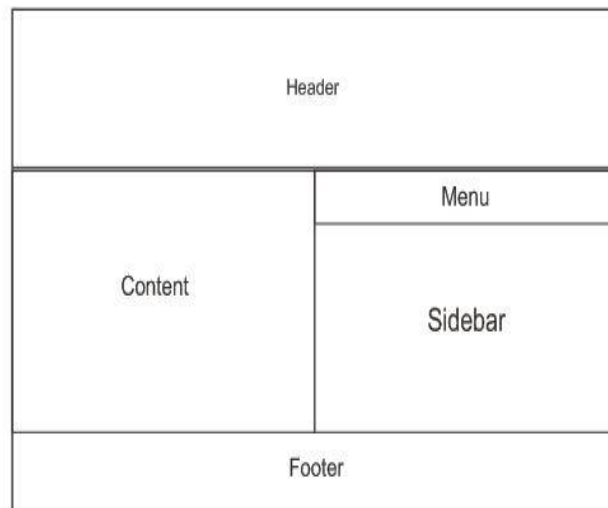


Gambar 3. DFD *Required* Level 1

Halaman selamat datang akan muncul ketika pertama kali mengakses alamat website ini kita dapat lihat pada gambar dibawah ini tulusan *Welcome to CHR* ini merupakan link untuk memasuki halaman home.

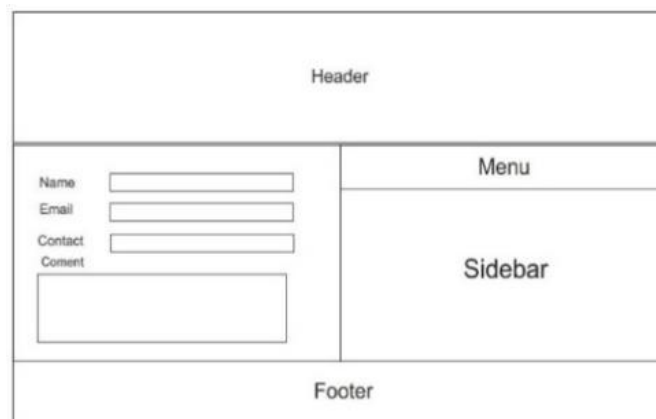


Gambar 4. Halaman Selamat Datang



Gambar 5. Halaman Home

Halaman kontak akan menampilkan kontak yang dapat dihubungi serta dapat mengirimkan komentar untuk pengelola CHR.



Gambar 6. Halaman Kontak

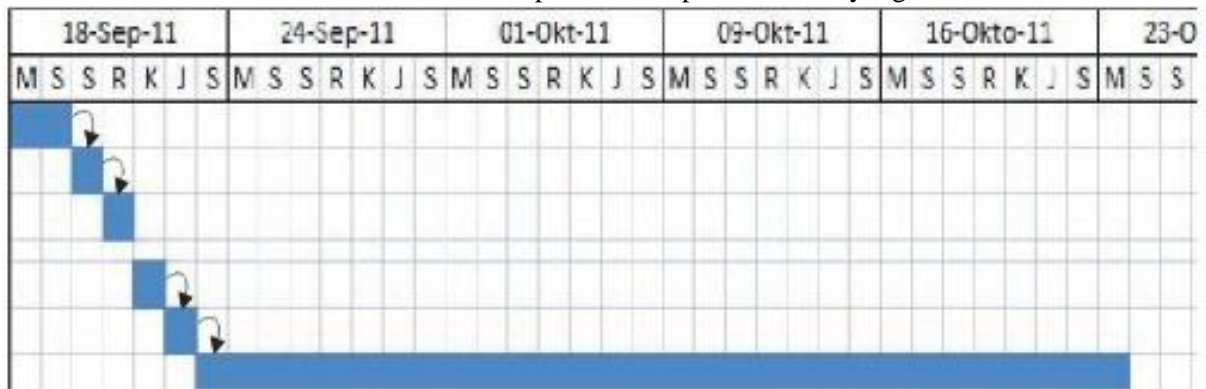
Halaman login admin ini hanya dapat di akses oleh administrator yang mengelola website.



Gambar 7. Halaman Login Admin

4.2 Implementasi Aplikasi Sistem

Berikut ini adalah sebuah rencana implementasi aplikasi sistem yang akan dilakukan :



Gambar 8. Jadwal Implementasi

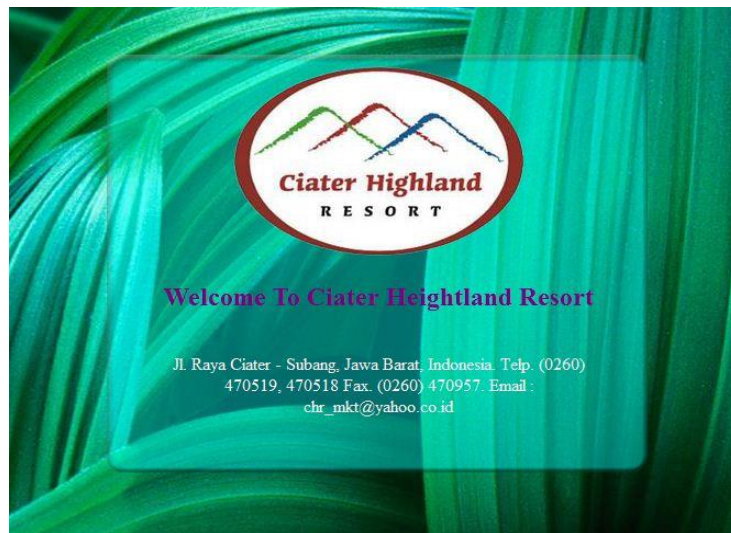
Keterangan:

1. Membuat aturan atau prosedur baru oleh pihak manajemen dengan menyesuaikan dengan karakteristik aplikasi yang sudah di buat
2. Uji coba aplikasi oleh divisi marketing sesuai dengan kebutuhan dari pihak marketing dalam media pemasaran
3. Pelatihan sumber daya manusia yang akan dilakukan langsung oleh ketua divisi marketing dengan di bantu oleh seorang pembimbing
4. Melakukan input data yang akan di publikasikan terhadap website tersebut kurang lebih 1 hari, karena mungkin ada data yang kurang atau belum ada jadi di alokasikan waktu 1 hari untuk mempersiapkan data tersebut.
5. Melakukan hosting atau domain agar aplikasi dapat di akses oleh publik kurang lebih 16 hari
6. Evaluasi akan di lakukan satu bulan sesudah di terapkannya aplikasi dengan melihat laporan banyaknya pengunjung dalam 30 hari tersebut.

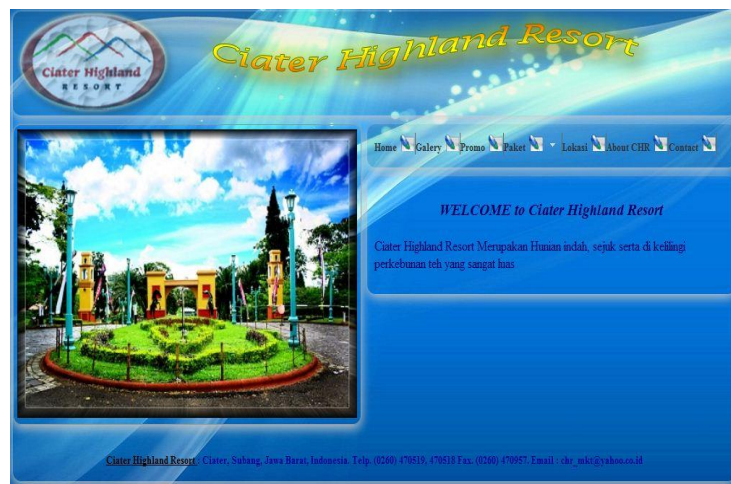
4.3 Kebutuhan Perangkat Keras

Spesifikasi minimal komputer yang harus dipenuhi untuk menjalankan Aplikasi Web ini adalah sebagai berikut:

1. Processor minimal Pentium IV
2. Memori RAM 512MB
3. Harddisk *space* 10GB
4. Modem atau *wireless* atau alat untuk koneksi intenet lainnya.
5. Monitor
6. Keyboard dan mouse



Gambar 9. Halaman Selamat Datang



Gambar 10. Halaman Home



Gambar 11. Halaman Galeri

5 SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dari ini adalah terbangunnya suatu website profile *CHR* (CHR) Kab. Subang Jawa Barat.

Kesimpulan yang di dapatkan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya website masyarakat dapat dengan mudah mengakses informasi yang ada di *CHR* Kab. Subang Jawa Barat.
2. Ketika ada perubahan informasi dalam berlangsungnya proses publikasi dapat lebih mudah merubahnya melalu website ini tanpa harus memanakn banyak waktu.
3. Dapat menjangkau pemasaran yang luas
4. Dapat mengefisiensikan biaya pemasaran
5. Waktu untuk mempublikasikan informasi lebih cepat dan singkat.
6. Untuk mempermudah bagian marketing di *CHR* (*CHR*) sebagai sarana publikasi

6 SARAN

Saran yang dapat di sampaikan setelah melakukan perancangan website *CHR* adalah:

1. Perlu di tetapkan siapa administrator untuk mengelola website tersebut
2. Perlu memaksimalkan pemasaran melalui media internet yang sekarang semakin berkembangnya teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi. Wiyli Yustanti, 2018, *Kemanan Sistem Infofrmasi*, Sidoarjo, Zifatama Jawara.
- Belajar PHP. 2024. Belajar PHP. <http://komunitas-php.com>, diakses 11 Maret, 2021, Pukul 23.14.
- Dedy Rahman Prihanto, S.Kom., M.Kom, 2020, *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*, Surabaya, SCOPINDO.
- Fitria Nurhasanah, 2020, *Rekayasa Perangkat Lunak*, Sidoarjo, Jawa Timur.
- Madcoms. *Adobe Dreamweaver CS3 dan PHP*. Madiun, 2008, Goodland, Mike.
- Mei Prabowo, M.Kom, 2020, *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*, salatiga, LP2M salatiga.
- Muhamad Muslihudin Oktafianto, 2016, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Yogyakarta,
- Sena Wijayanto, S.Pd., M.T, 2024, *Buku Ajar Analisa Perancangan Sistem Informasi*, Jambi, PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- SSADM, Syafi'I, Muhammad. *Membangun Aplikasi Berbasis PHP dan MySql*. Yogyakarta,
- W3Schools. 2021. Tutorial PHP. <https://www.w3schools.com/php/default.asp>, diakses 11 Maret, 2024 pukul 23.18.