

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini mengalami kemajuan yang begitu pesat, sehingga bisa mendorong usaha-usaha yang ada untuk menarik konsumen. Sosial media merupakan salah satu media yang digunakan sebagai alat promosi. Pola penggunaan sosial media oleh remaja dapat dipengaruhi oleh keluarga, lingkungan, dan karakteristik individu remaja [1]. Hal ini membuktikan bahwa sosial media memiliki peranan penting dalam penyediaan informasi secara cepat. Pada tahun 2017, pengguna menghabiskan lebih dari 2 jam rata-rata per hari di sosial media. Sosial media membuat setiap orang untuk dapat memiliki relasi dengan pengguna sosial media lainnya baik yang mereka kenal maupun tidak [2].

Dalam dunia bisnis salah satu cara konvensional untuk mempromosikan produk dengan cara memasang iklan di media cetak, menyebarkan brosur, memasang papan reklame, iklan di radio dan iklan di televisi. Dibutuhkan banyak relasi untuk melakukan promosi dan pengenalan produk agar produk tersebut semakin cepat dikenal masyarakat [2]. Munculnya promosi melalui *Digital Marketing* misalnya melalui sosial media, yang berjalan dengan teknik *viral marketing*, hal ini merupakan suatu strategi pemasaran untuk menyebarkan informasi secara cepat yang memberikan potensi baik dalam dunia bisnis untuk menggunakan sosial media sebagai alat promosi yang bisa diakses melalui internet oleh pengguna sosial media dimanapun dan kapanpun tanpa harus membuat *website*, menyewa *hosting*, dan *domain*. Salah satu cara promosi di sosial media dikenal dengan jasa *endorsement*. Masalah yang sering dialami oleh pelaku bisnis ialah kurang mengetahui informasi mengenai referensi *endorsement* dalam memasarkan produk mereka. Selain pihak pelaku bisnis maupun *endorser* sulit dipercaya baik dari sisi transaksi maupun kinerja, sehingga terjadi penipuan yang mengakibatkan kerugian dan ketidaknyamanan antara kedua belah pihak.



UNIVERSITAS MIKROSKIL

© Karya Dilindungi UU Hak Cipta

1. Dilarang menyebarkan dokumen tanpa izin.
2. Dilarang melakukan plagiasi.
3. Pelanggaran diberlakukan sanksi sesuai peraturan UU Hak Cipta.

Tentunya dengan dibutuhkannya informasi tersebut, penulis ingin merancang sebuah *website* yang menghubungkan para pelaku bisnis dengan pihak endorser supaya para pelaku bisnis bisa memasarkan produk mereka melalui jasa *endorsement*, dan harapannya rancangan *web* ini dapat memudahkan para calon konsumen dalam bertransaksi secara *online*. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menganalisis dan merancang sebuah *website* yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan dalam dunia bisnis yang disusun dalam bentuk tugas akhir (proyek) yang berjudul “**Analisis dan Perancangan Web Influencer.com**”.

1.2 Ruang Lingkup Proyek

Adapun ruang lingkup pembahasan dari Analisis dan Perancangan *Web Influencer.com* ini adalah sebagai berikut :

1. Dari sisi *Front end user* :

Sistem registrasi, login *member*, sistem pengajuan *endorsement*, melihat riwayat endorse, pengaturan akun bank, melakukan pembayaran, melihat riwayat transaksi, mengelola profil, mengajukan iklan spanduk, mengikuti iklan spanduk, melihat riwayat iklan spanduk, mengajukan komplain, melakukan *live chat*

2. Dari sisi *back end admin*:

Memblokir *member*, penyelesaian komplain *member*.

1.3 Tujuan Proyek

Tujuan dari pembuatan proyek ini adalah menghasilkan sebuah rancangan *website* yang mudah dikembangkan atau *easy to develop* bagi *web developer* sebagai referensi antara pengiklan dan *Endorser*. Rancangan *website* ini diharapkan menjadi sebuah *website* integrator yang akan membantu dalam mempromosikan produk melalui sosial media dan pelaku bisnis jika ingin menyelenggarakan *event* penting melalui iklan spanduk.

1.4 Rencana Pelaksanaan Proyek

Pelaksanaan penulisan dan pembuatan “Analisis dan Perancangan *Web Influencer.com*” memerlukan rencana dalam penjadwalan dan tugas anggota setiap kelompok. Maka dalam penulisan ini melakukan jadwal dan tugas sebagai berikut:

1.4.1 Personil Proyek

Tabel 1.1 Pembagian Tugas Personil Proyek

NIM	Nama	Tugas
152112659	M Fadlan Aprial Dalimunthe	<ul style="list-style-type: none"> a. Pencarian bahan-bahan atau referensi yang bersumber dari internet sesuai judul proyek. b. Mengembangkan ide atau konsep dari bahan yang telah didapat. c. Pemasangan bahan pendukung untuk pengerjaan laporan tugas akhir (proyek) seperti penginstallan aplikasi MySQL, balsamiq mockups3 dan Visio. d. Bekerja sama merancang web menggunakan balsamiq mockups 3 dan basis data pada website. e. Membuat laporan tugas akhir (proyek) dan bekerja sama dengan rekan satu kelompok.
152112799	Sri Devi Siburian	<ul style="list-style-type: none"> a. Pencarian bahan-bahan atau referensi dari dari buku (perpus) sesuai judul proyek. b. Bekerja sama dalam membuat laporan tugas akhir (proyek) c. Bekerja sama merancang web menggunakan balsamiq mockups 3 dan basis data pada website. d. Mencetak laporan tugas akhir (proyek) yang telah dibuat berupa <i>Hard Copy</i>.

1.4.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Tabel 1.2 Jadwal Pelaksanaan Proyek

Kegiatan Waktu Pelaksanaan	September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perumusan objek dan masalah																				
Penentuan ruang lingkup proyek																				
Penentuan metodologi																				
Pengumpulan serta pengkajian referensi pendukung pelaksanaan proyek																				
Menentukan persyaratan kebutuhan sistem																				
Menganalisis <i>Web</i> yang sejenis																				
Membuat rancangan <i>output</i>																				
Membuat rancangan <i>input</i>																				
Membuat rancangan kamus data																				
Menentukan struktur tabel database																				
Merelasikan struktur tabel database																				
Pelaporan Hasil																				

UNIVERSITAS
MIKROSKIL