



Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar

Rinaldy, Irvan Alviansah, Sumiati, Ade Priyatna*

Program Studi Manajemen Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia
Email: ¹11172563@nusamandiri.ac.id, ²11172024@nusamandiri.ac.id, ³11172140@nusamandiri.ac.id,
^{4,*}ade.aeq@nusamandiri.ac.id

Abstrak—Sistem Digital Marketing saat ini terus malaju, seiring berkembangnya teknologi yang semakin canggih dengan hadirnya internet. Digital Marketing merupakan proses pemasaran suatu produk atau jasa melalui media digital atau internet yang dapat menjangkau konsumen secara lebih luas. Jasa pembuatan desain ini akan di pasarkan melalui internet atau digital marketing agar lebih luas lagi cangkupanya. Dan di masa pandemi seperti saat ini menjadi memudahkan untuk memasarkan tanpa harus kontak langsung dengan customer. Melalui digital marketing ini diharapkan dapat mempermudah semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus datang jauh-jauh, jika ada pemesanan dari luar kota ataupun dari Luar negeri sekalipun. Oleh karena itu solusi yang diberikan adalah dengan membangun Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar. Metode yang digunakan dalam perancangan dan software ini adalah menggunakan metode Waterfall yang menggunakan beberapa tahap yaitu perencanaan, pemodelan, pembangunan dan penyebaran. Adapun kerangka kerja pembuatan web menggunakan Formwork Codeigniter. Hasil dari pembuatan web digital marketing ini diharapkan dapat meningkatkan penjualan dan mempermudah customer menemukan informasi.

Kata Kunci: Digital Marketing; Software; Customer; Waterfall; Formwork Codeigniter

Abstract—The current digital marketing system continues to advance, along with the development of increasingly sophisticated technology with the presence of the internet. Digital Marketing is the process of marketing a product or service through digital media or the internet that can reach wider consumers. This design creation service will be marketed via the internet or digital marketing so that its scope is even wider. And in a pandemic like this time it makes it easier to market without having direct contact with customers. Through digital marketing, it is hoped that it can make it easier for everyone who wants to buy video, animation and image design services without having to come far, even if there is an order from outside the city or even from abroad. Therefore the solution given is to build a Digital Marketing Information System for Making Video, Animation and Image Design Services. The method used in the design and software is the Waterfall method which uses several stages, namely planning, modeling, development and deployment. The web development framework uses the Codeigniter Formwork. It is hoped that the results of making digital web marketing can increase sales and make it easier for customers to find information.

Keywords: Digital Marketing; Software; Customer; Waterfall; Formwork Codeigniter

1. PENDAHULUAN

Pada era digital ini perkembangan teknologi *internet* semakin pesat, hampir semua aktivitas manusia menggunakannya secara mudah. Dengan pesatnya perkembangan tersebut banyak sekali instansi atau perusahaan menggunakan *internet* sebagai media informasi, komunikasi dan digunakan juga sebagai proses penjualan, pembelian produk, barang atau jasa. Dan tentunya semua itu membutuhkan sumber daya manusia yang ahli dan kompeten dalam bidang teknologi ilmu komputer (Sugiyanto, Luh Nadi, 2020).

Penelitian terkait yaitu salah satunya dari usaha Tameleon Design Penjualan dengan model lama atau secara manual salah satu penyebab tidak berkembangnya suatu usaha, yang mengakibatkan sempitnya peluang untuk mendapatkan konsumen. Tidak hanya itu pemasaran secara manual dapat menyebabkan sulitnya komunikasi dan informasi dari jarak jauh yang akan menghabiskan waktu dan biaya jika ingin bertemu langsung dengan konsumen atau klien. Berbeda halnya dengan memasarkan secara digital atau online yang bisa dipasarkan secara lebih luas lagi cangkupanya. Bentuk pemasaran melalui digital kini telah banyak diminati oleh para perusahaan seperti salah satu contohnya usaha Sticker-in.Ads yang beregerak dibidang spesialis branding, sticker, digital printing, dan masih ada beberapa jenis lainnya. Dan referensi lainnya seperti perusahaan Sribulancer adalah sarana online yang mempertemukan klien dengan 26,00+ freelancer yang terdaftar di komunitas Human Resource (HR) yaitu menjadi perusahaan jasa yang terus berkembang. Karena melalui penjualan digital seperti itu hasilnya yang akan menjanjikan dan lebih mudah digunakan. Inovasi tersebut membuat klien atau konsumen yang akan bekerjasama dengan perusahaan akan lebih mudah untuk mengaksesnya (Muhamad Rafif Fadhillah, Gema Parasti Mindara, 2017).

Digital Marketing merupakan proses pemasaran suatu produk atau jasa melalui media digital atau internet yang dapat menjangkau konsumen secara lebih luas. Dengan membuat Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar diharapkan dapat membantu pemasaran secara lebih luas dan dapat mempermudah semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus datang ataupun tidak langsung bertatap muka, jika ada pemesanan dari berbagai macam daerah. Sedangkan untuk kerangka kerja pembuatan web menggunakan *Framework Codeigniter* (Fitriani, 2019).

Tujuan dari penelitian ini yakni mendirikan pemesanan jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar ini adalah untuk membuka lapangan pekerjaan, membangun sebuah sistem informasi digital marketing atau *E-*

Commerce dan memperluas pemasaran agar terjangkau oleh banyak orang. Dari penelitian diharapkan dapat memberikan mamfaat berupa Sistem Informasi Digital Marketing Pemesanan Jasa Pembuatan Desain Video, Animasi dan Gambar yaitu tidak ada batasan akses dan lokasi, biaya operasional lebih rendah, pemeliharaan rendah biaya, strategi pemasaran yang lebih disukai, mempermudah semua orang dapat mencari informasi mengenai jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar juga mempermudah konsumen melakukan pembelian tanpa harus datang dari jauh, Selain itu bisa menghemat waktu untuk mempermudah komunikasi antara pemilik usaha dan konsumen melalui jarak jauh (Aris, Mochamad Rinja, 2017).

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan adalah kualitatif dengan kegiatan berdasarkan beberapa tahap sebagai berikut:

2.1 Tahap Perencanaan Usaha

- Penemuan ide
- Tahap penelitian
- Tahap evaluasi
- Tahap pengurutan usaha yang layak
- Tahap rencana pelaksanaan
- Tahap pelaksanaan

Dengan melakukan study kelayakan untuk usaha atau bisnis jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar melalui penjualan online atau melalui website ini adalah salah satu usaha yang bergerak dibidang jasa. Karena harus mengikuti perkembangan zaman yang serba digital dan disituasi seperti sekarang ini yang semuanya serba online dalam usaha jasa digital seperti pembuatan video, animasi dan gambar agar membuat konsumen lebih mudah untuk mencari informasi dan kebutuhan untuk pembuatan jasa tersebut. Meningkatnya pertumbuhan pengguna internet di indonesia yang semakin meluas memiliki potensi bisnis online yang bagus untuk kedepanya. Usaha ini juga ditargetkan untuk semua kalangan, dari perusahaan besar, menengah ataupun kecil sekalipun (Falahi, 2019).

2.2 Tahap Produksi Usaha

Tahap produksi biasanya dilakukan eksekusi dari persiapan yang sudah dilakukan pada tahap pra produksi. Tahap produksi usaha yang akan dilaksanakan, proses produksi meliputi sebagai berikut (Asnidar & Asrida, 2017):

- Menjelajah ide, dilakukan oleh seorang Head Creative untuk mencipatakan sebuah ide yang akan menghasilkan produk pada akhirnya. Setelah adanya ide maka memberikan gambaran dan penjelasan kepada anggota tim creative
- Memecahkan masalah, yaitu agar mendapatkan solusi yang tepat, mulai dari mengumpulkan data, membuat kerangka kerja dan menentukan akhir penyelesaian pembuatan desain produk. Dan juga lakukan koordinasi yang tepat bersama tim creative agar dapat membentuk ide yang dapat memecahkan masalah sebelum ketahap selanjutnya.
- Membuat desain video, animasi dan gambar, pembuatan desain yg sudah sesuai susunan desain yg sudah ditentukan. Juga telah melakukan pengecekan serta pengawasan kepada tim creative setelah di review oleh Head Creative
- Melakukan validasi, setelah membuat mock-up desain produk sesuai ketentuan yang ada selanjutnya melakukan validasi dengan klien
- Melakukan sistem pengujian, pada tahap ini akan dilakuakannya *system testing* atau pengecekan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa pembuatan desain produk tidak ada kendala atau kecacatan.
- Finishing* atau penyelesaian akhir, tahap ini menjadikan penentu apakah hasil produksi sesuai dengan kebutuhan klien atau belum.
- Public launching*, setelah pada tahap ini peluncuran desain produk bisa langsung digunakan oleh pengguna secara umum.



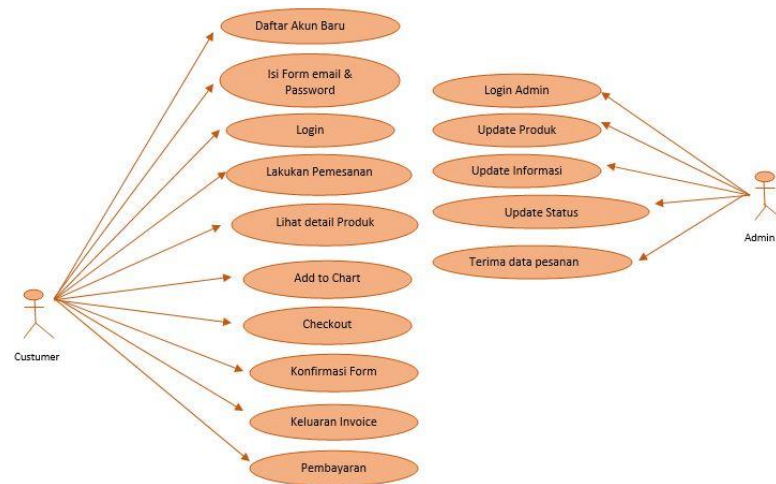
Gambar 1. Public Launching

Produksi jasa biasanya dijual terlebih dahulu, kemudian diproduksi lalu di konsumsi secara simulran. Kenyataan ini bahwa konsumen harus berada ditempat dimana jasa yang diminta akan diproses, sehingga konsumen dapat melihat bahkan terlibat dalam proses produksi (Zulkifli, Eka, Risa, & Liswahyuni, 2020).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan kewirausahaan ini kami lakukan agar mendapatkan suatu pembelajaran dan pengalaman untuk menjadi seorang wirausaha atau *entrepreneur* yang kompeten dan handal selain mendapatkan hasil keuntungan penjualan atau profit (HSBC, 2020). Dengan cara mempelajari bagaimana cara mengelola usaha dengan baik dan benar, mempelajari bagaimana mengatur usaha agar bisa berkembang, mempelajari bagaimana cara memecahkan masalah bersama tim, mempelajari bagaimana cara menawarkan penjualan dan berinteraksi bersama orang banyak dengan menggunakan strategi pemasaran yang baik (Manafe, 2016).

Dalam keseluruhan kegiatan yang telah kami lakukan, maka kami bisa menganalisa bahwa usaha kami ini seharusnya bisa dilaksanakan secara *continue* diseluruh kalangan masyarakat khususnya di Indonesia, karena semakin berkembangnya penjualan dan pembelian secara online yang setiap tahunnya semakin meningkat. Berikut Use Diagram sistem penjualan Jasaku Creative Desain :



Gambar 2. Diagram Use Case

Cara menggunakan pembelian di web Jasaku Creative Design:

1. Dashboard atau tampilan depan

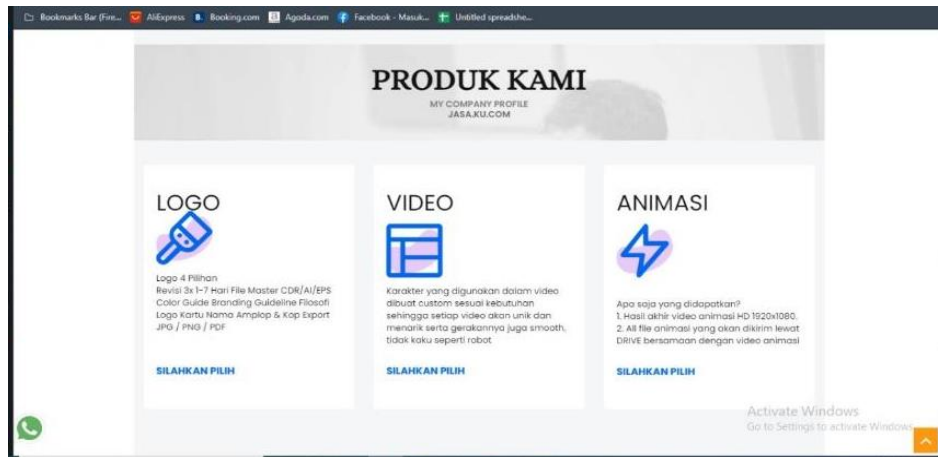
Tampilan awal web Jasaku Creative Design, pada dashboard terdapat menu Home untuk pergi ketampilan tampilan awal atau ke dashboard



Gambar 3. Tampilan Dashboard

2. Tampilan Produk Kami

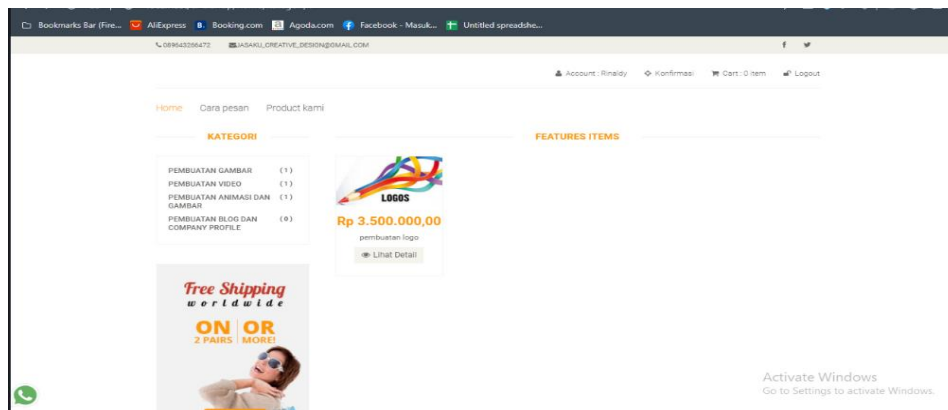
Didalam tampilan produk kami terdapat menu produk yang telah disediakan Layanan design yang kami tawarkan, Seperti pembuatan Logo , Jasa edit video dan Pembuatan iklan animasi, customer bisa memilih sesuai dengan kebutuhannya



Gambar 4. Tampilan Dashboard Produk

3. Tampilan Produk

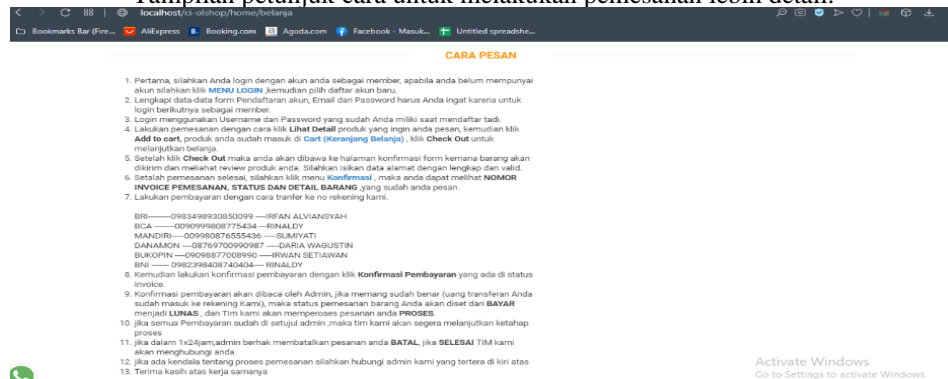
Pada tampilan pilihan produk, salah satunya pemilihan produk pembuatan logo, Jasa edit video, pembuatan animasi dan pembuatan gambar dan yang lainnya, dapat dipilih sesuai kebutuhan konsumen.



Gambar 5. Tampilan Info Pilihan Produk

4. Cara Pemesanan

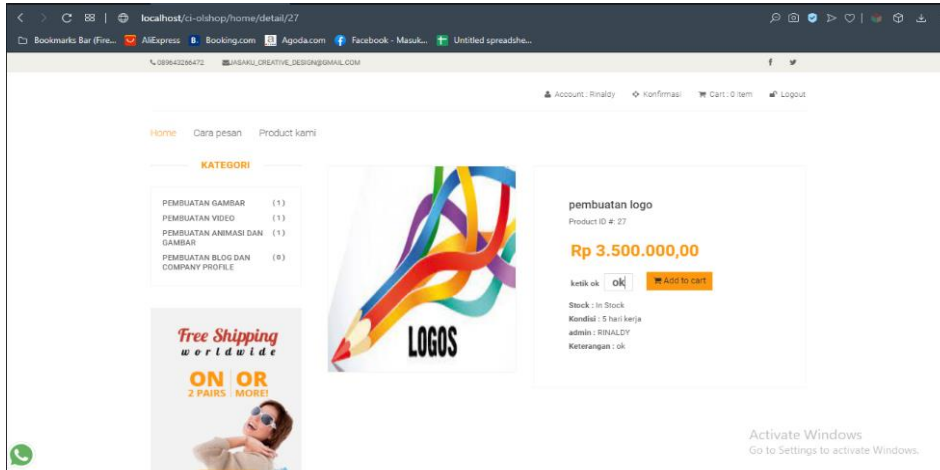
Tampilan petunjuk cara untuk melakukan pemesanan lebih detail.



Gambar 6. Tampilan Tata Cara Pemesanan

5. Contoh Pemesanan Pembuatan Logo

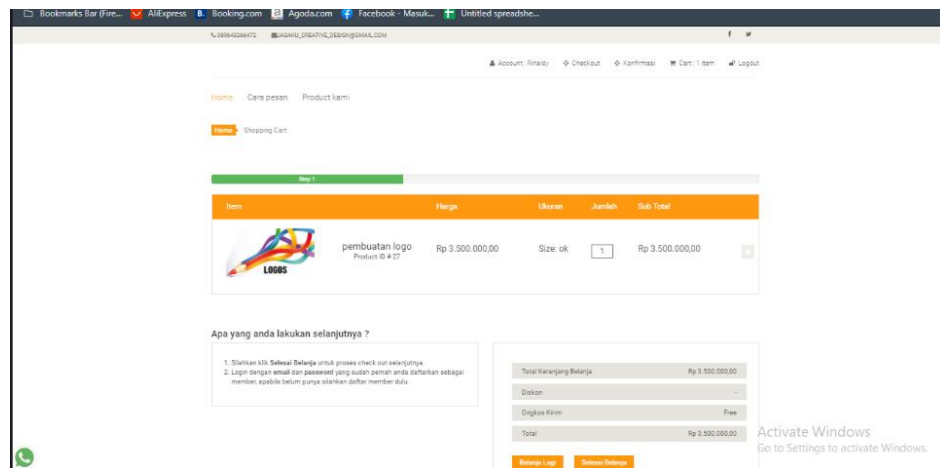
Tampilan yang telah memilih salah satu pemesanan pembuatan *design* logo dengan mengklik add to chart, setelah itu ketik oke pada menu sebelah kiri add to chart



Gambar 7. Tampilan Pemesanan

6. Checkout Pesanan atau Step 1

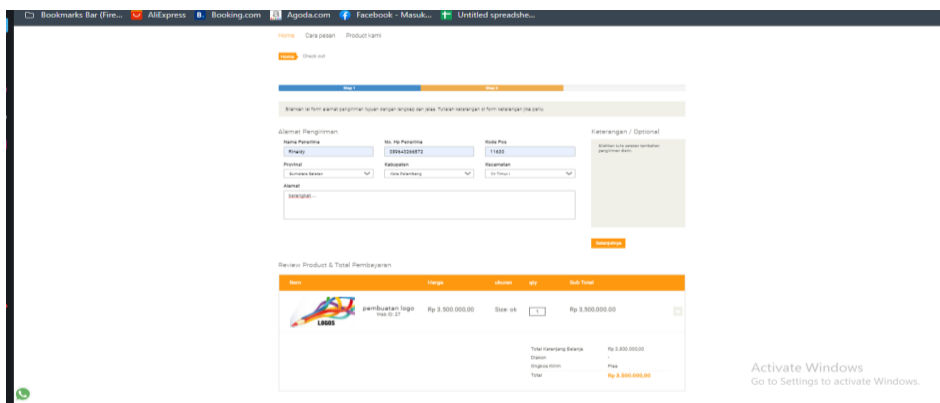
Ditampilkan checkout pesanan ini terdapat step 1 untuk melakukan konfirmasi pesanan, dan terdapat dua menu pilihan yaitu ingin berbelanja lagi atau selesai berbelanja



Gambar 8. Tampilan Checkout Pesanan

7. Tampilan Step 2

Tampilan pada step 2 ini pembeli mengisi form pengisian alamat lengkap, melihat kembali pembelian produk (review product) dan total belanja yang akan dibayarkan.

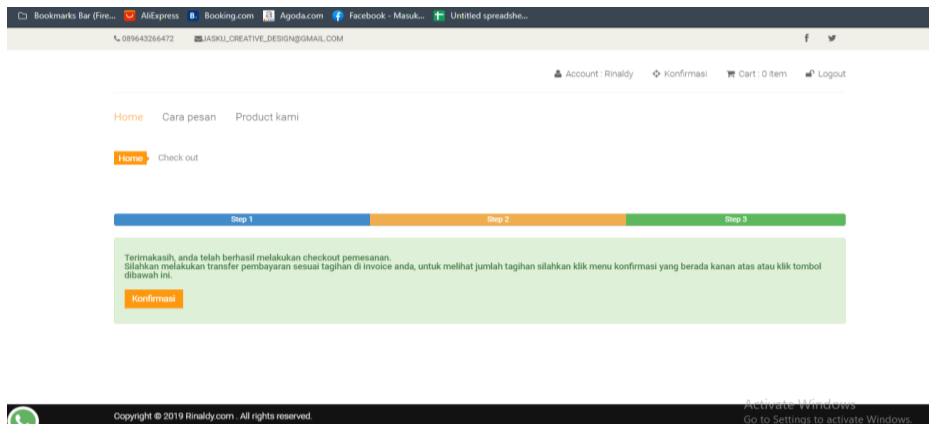


Gambar 9. Tampilan Isi Form & Pesanan

8. Step 3 atau Konfirmasi Pesanan

Pada tampilan ini pembeli akan diarahkan pada step 3 yaitu konfirmasi pesanan, bahwa pembeli sudah berhasil melakukan checkout pesanan, kemudian silahkan melakukan transfer pembayaran sesuai dengan tagihan di

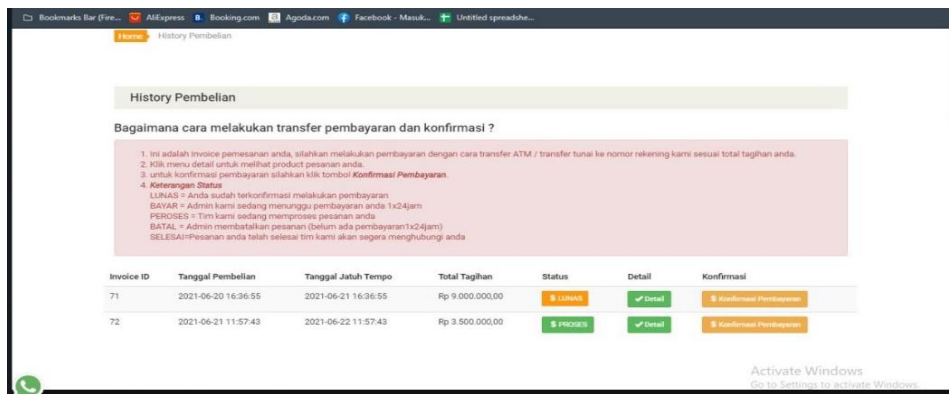
invoicenya, dan untuk melihat jumlah tagihan silahkan klik menu konfirmasi yang berada dibawah atau menu berwarna kuning.



Gambar 10. Tampilan Konfirmasi Pemesanan

9. History Pembelian

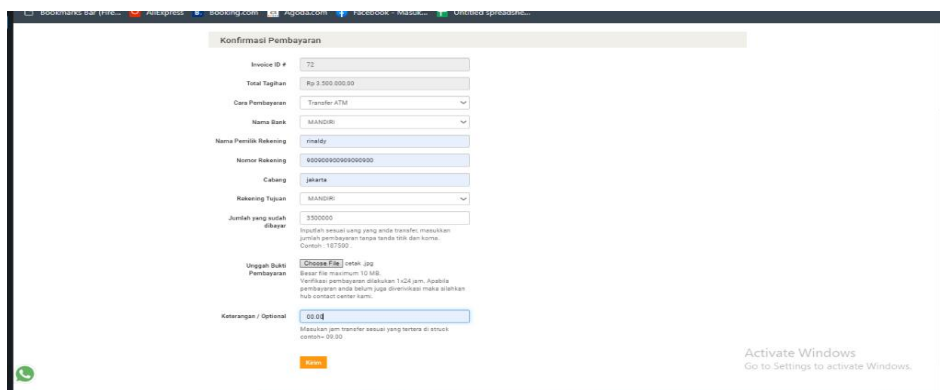
Pada menu *history* pembelian ini terdapat nomor id *invoice*, tanggal pembelian, tanggal jatuh tempo pembayaran, total tagihan, status pembayaran (masih dalam proses menu berwarna hijau, sedangkan staus pembayaran dengan status Lunas akan berwarna kuning), detail pembelian dan selain itu terdapat cara melakukan transfer pembayaran dan konfirmasi pembayaran jika sudah melakukan pembayaran.



Gambar 11. Tampilan History Pembelian

10. Detail Konfirmasi Pembayaran

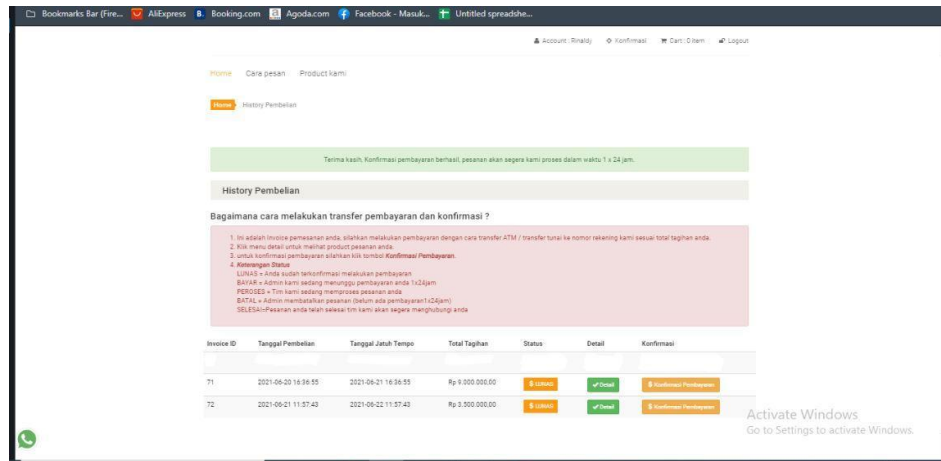
Tampilan selanjutnya yaitu terdapat detail konfirmasi pembayaran dengan mengunggah bukti pembayaran.



Gambar 12. Konfirmasi Pembayaran

11. Tampilan Konfirmasi Pembayaran Berhasil

Jika pembeli sudah melakukan pembayaran dan sudah melakukan konfirmasi, maka tampilan di history pembelian di menu status pembayaran akan berubah menjadi satatus Lunas berwarna kuning dan di menu konfirmasi pembayaran



Gambar 13. History Pembelian Berhasil

4. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa jasa pembuatan desain ini akan di pasarkan melalui internet atau digital marketing agar lebih luas lagi cangkupannya. Dan di masa pandemi seperti saat ini menjadi memudahkan untuk memasarkan tanpa harus kontak langsung dengan *customer*. Melalui digital marketing ini diharapkan dapat mempermudah semua orang yang ingin membeli jasa pembuatan desain video, animasi dan gambar tanpa harus datang jauh-jauh, jika ada pemesanan dari luar kota ataupun dari Luar negeri sekalipun.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terciptanya naskah ini tidak bisa lepas dari pihak-pihak yang membantu ataupun berkontribusi secara langsung ataupun tidak langsung terhadap naskah ini, oleh karenanya kami ucapkan terimakasih kepada:

1. Terimakasih untuk team Irvan Alfiansah, Sumiati yang sudah berkolaborasi dan memberikan sumbangsih terhadap naskah ini
2. Kepada keluarga, sanak saudara dan rekan-rekan seprofesi atas dukungannya

REFERENCES

- Aris, Mochamad Rinja, T. J. (2017). Aplikasi Sistem Penjualan Sparepart Motor Pada Bengkel Barokah Motor Berbasis Web. *Technomedia Journal (TMJ)*, 1.
- Asnidar & Asrida. (2017). Analisis Kelayakan Usaha Home Industry Kerupuk Opak Di Desa Paloh Meunasah Dayah Kecamatan Muara Satu Kabupaten Aceh Utara. *Jurnal S. Pertanian*, 1(1), 39–47.
- Falahi, A. (2019). Pengaruh Iklim Organisasi Terhadap Kepuasan Kerja Pada PT Telkom Akses Medan. *Best Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 2(2), 17–23. <https://doi.org/10.30743/best.v2i2.1814>
- Fitriani, L. K. (2019). *Kata Kunci : ANALISIS MODAL RELASIONAL, KAPABILITAS INOVASI PRODUK DAN DAYA TARIK PRODUK PENGARUHNYA TERHADAP KINERJA PEMASARAN INDUSTRI KREATIF DI WILAYAH TIGA CIREBON*. 4(10), 61–67.
- HSBC. (2020). *Peluang Bisnis 2020: Bisnis Ecommerce Akan Memasuki Tahun Emas*. Retrieved from https://www.hsbc.co.id/1/PA_esf-ca-app-content/content/indonesia/personal/offers/news-and-lifestyle/files/articles/html/201907/peluang-bisnis-2020-bisnis-ecommerce-akan-memasuki-tahun-emas.html
- Manafe, Y. D. (2016). *KOMUNIKASI BISNIS PEMASARAN ONLINE (Proses dan Strategi Pemasaran)*. 3(2), 275–289.
- Muhamad Rafif Fadhillah, Gema Parasti Mindara, F. N. (2017). Produksi Video Promosi Produk Mekari dan Video After Movie Jurnal Partner Awards and Dinner di PT Mid Solusi Nusantara. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7(1), 70–84.
- Sugiyanto, Luh Nadi, I. K. W. (2020). *Studi Kelayakan Bisnis* (S. T. K. Gianti Nuke Sanjaya, Ed.). Serang Banten: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM) Banten.
- Zulkifli, A. T. A. R., Eka, N., Risa, W., & Liswahyuni, A. (2020). *ANALISIS USAHA IKAN NILA DI KELURAHAN BALAKIA KABUPATEN SINJAI*. 5(1), 98–105.