

Rancang Bangun Media Promosi Pemasaran Jasa *Photobooth* Dalam Mempertahankan Konsumen di Era *New Normal*

Alwin Nurdin¹, Fathur Rachman², Muhamad Reza Abidin³, Roeslan Djutalov⁴

¹⁻⁴ Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
E-mail: alwinnurdin6@gmail.com, fathurrachman654@gmail.com, revalbadawi@gmail.com,
dosen02624@unpam.ac.id

Abstrak- Kerja Praktek (KP) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program Pendidikan di kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Pada Kerja Praktek (KP) penulis membuat Rancangan Bangun Media Promosi Pemasaran Jasa Photobooth Dalam Mempertahankan Konsumen Di Era New Normal Berbasis Website. Untuk pembuatan aplikasi website dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman HTML, PHP dan database MySQL. Untuk perancangan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*). Dari hasil pembuatan tersebut, bahwa dengan adanya Rancangan Bangun Media Promosi Pemasaran Jasa *Photobooth* Dalam Mempertahankan Konsumen di Era *New Normal* dalam pelaksanaan Kerja Praktek.

Kata Kunci: Rancangan Bangun Media Promosi Pemasaran Jasa *Photobooth* Dalam Mempertahankan Konsumen di Era *New Normal*, Kerja Praktek, *Website*.

Abstract- *Practical Work (KP) is a form of implementation in a systematic and synchronous manner between educational programs on campus and mastery skills programs obtained through direct work activities in the world of work to achieve a certain level of expertise. In practical work (KP), the author makes a design for marketing promotion media for photobooth services in maintaining consumers in the website-based new normal era. For making website applications built using the programming language HTML, PHP and MySQL database. For system design using UML (Unified Modeling Language). From the results of this manufacture, that with the existence of a Design for Marketing Promotion Media for Photobooth Services in Maintaining Consumers in the New Normal Era in the implementation of Practical Work.*

Keywords: *Construction Design of Marketing Promotion Media for Photobooth Services in Maintaining Consumers in the New Normal Era, Job Training, Website.*

1. PENDAHULUAN

Marketing merupakan suatu rangkaian kegiatan untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan konsumen. Pada era *New Normal*, marketing berperan sangat penting untuk vendor sebagai penyedia jasa *PhotoBooth* agar mencapai target pasar, tidak hanya mengenal dan menjual jasa yang ditawarkan, namun sebagai penyedia jasa diwajibkan mengetahui apa yang dibutuhkan dan diinginkan serta kepuasan dari konsumen sehingga perusahaan dapat mengembangkan produk, harga, pelayanan dan melakukan promosi agar kebutuhan konsumen dapat terpenuhi serta perusahaan mendapatkan sebuah keuntungan. Penelitian ini dilakukan untuk melakukan penelitian terhadap marketing untuk pemasaran yang menjadi peran utama pada berhasilnya proses jual beli sehingga menarik minat bagi konsumen dalam melihat produk baik barang maupun jasa.

Berdasarkan observasi di hari Minggu, 25 September 2022 persaingan bisnis di era globalisasi dewasa ini menjadi semakin ketat dalam mengunggulkan usahanya masing-masing terutama di era *New Normal*. di era *New Normal* banyak perusahaan yang mengalami penurunan kapasitas produksi, pengurangan kapasitas pekerja, dan tak jarang yang harus gulung tikar. Akibatnya pemilik usaha

berusaha beradaptasi dengan perubahan-perubahan yang terjadi dan mengembangkan strategi komunikasi pemasaran yang tepat agar usahanya tetap dapat berdiri dan unggul dalam bersaing.

Bidang bisnis dan perdagangan yang berkembang saat ini sangat terpengaruh dengan perkembangan teknologi informasi khususnya dalam penggunaan internet (Jauhari, 2010). Dengan adanya internet dan *Information and Communication Technology* (ICT), kemampuan internet yang bisa mengirimkan berbagai bentuk data seperti teks, grafik, gambar, suara, animasi, atau bahkan video, maka banyak kalangan bisnis yang memanfaatkan teknologi ini dengan membuat homepage untuk mempromosikan usahanya. Pemasaran dengan metode konvensional memerlukan biaya tinggi, misalnya membuka cabang baru, ikut pameran, pembuatan dan penyebaran brosur, dan sebagainya. Berkembangnya internet menjadi sarana yang efisien untuk membuka jalur pemasaran model baru bagi produk UMKM. Pemasaran produk UMKM melalui *e-commerce* dapat melayani banyak pembeli dalam waktu bersamaan dan pembeli juga tidak perlu antri untuk menunggu dilayani (Nugrahani, 2011). Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah merancang *website* sebagai media promosi dan penjualan. Penelitian ini dilakukan untuk melakukan penelitian terhadap marketing untuk pemasaran yang menjadi peran utama pada berhasilnya proses jual beli sehingga menarik minat bagi konsumen dalam melihat produk baik produk maupun jasa.

Tujuan situs web yang dirancang berfungsi untuk membantu proses pemasaran Demooi *PhotoBooth*. Dengan adanya sistem *website* membantu pemasaran produk atau jasa dengan lebih luas. Kemampuan manusia sangatlah terbatas dalam menyelesaikan pekerjaan yang semakin banyak dan rumit. Kami berkeinginan merancang sebuah *website*, guna mempermudah bagi pihak admin untuk melihat laporan pesanan dalam pendataan instansi dan juga dibantu oleh sistem database agar instansi lebih terdapat dalam manajemen.

Akibat dari kemajuan teknologi terutama pada dunia informatika dan semakin banyaknya bermunculan perangkat-perangkat lunak diciptakan guna mengatasi permasalahan informasi. Dalam kehidupan, informasi memegang peranan penting sehingga yang dibutuhkan hendaknya didapat dengan cepat, akurat dan mudah. Penulis berkeinginan untuk merancang *website e-commerce* agar pemasaran jasa dilakukan secara sistem komputerisasi dirancang dengan menggunakan JAVA dan MYSQL berbasis Web.

Banyaknya usaha di dalam bidang PhotoBooth yang dapat kita temui seperti Mono *PhotoBooth*, Mostache *PhotoBooth*, Demooi *PhotoBooth* berdiri sejak 2015 yang berpusat di Jagakarsa, kota Jakarta Selatan. Terbentuknya Demooi PhotoBooth ini didukung oleh fenomena selfie pada saat itu yang tidak dapat terlepas dari perkembangan teknologi yang begitu pesat terutama di media sosial.

Demooi *PhotoBooth* hadir karena memahami kebutuhan konsumen yaitu mempermudah proses foto dan cetak foto secara langsung. Selain itu, segmentasi pasar Demooi *PhotoBooth* yaitu berusia 7 tahun dan secara garis besar penggunaan jasa photoBooth ini untuk acara pernikahan. Sedangkan segmentasi geografis pasar sebagian besar berada di Jabodetabek tetapi tidak menutup kemungkinan untuk ekspansi di daerah lain karena tergantung *request* dari konsumen. Dengan harga yang terjangkau Demooi *PhotoBooth* tentu memberikan pelayanan yang terbaik dengan hasil foto yang memuaskan dan fasilitas pendukung yang tersedia.

2. METODE

2.1. Metode Observasi

Pada metode observasi ini peneliti melakukan pengamatan atau peninjauan secara langsung di Demooi *Photobooth* Jl.Srengseng Sawah No.35, Jagakarsa, Jakarta Selatan. Pada kesempatan kali ini observasi pada dasarnya untuk membuat sistem pengelolaan data konsumen di Demooi *Photobooth*

sehingga staff admin kesulitan dalam melakukan pendataan data konsumen, dan pembuatan laporan ke atas menjadi tidak efisien, dari permasalahan tersebut, penulis terdorong untuk membuat sebuah *website* aplikasi pengelolaan data konsumen agar dapat terkomputerisasi dengan cepat dan tepat.

2.2. Metode Wawancara

Dalam metode ini peneliti mewawancarai langsung dengan owner Demooi *Photobooth* Jl.Srengseng Sawah No.35, Jagakarsa. Jakarta Selatan, sehingga informasi yang didapat lebih akurat.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini dibuat dengan bahasa pemrograman Java dan database MySQL. Analisis kebutuhan sistem meliputi data konsumen, data vendor, data karyawan, dan manajemen yang ada di instansi untuk membantu proses rancangan bangun media promosi pemasaran jasa *photobooth* ini. Terakhir yaitu analisis kebutuhan *hardware* dan *software* untuk mengetahui perangkat apa saja yang diperlukan dalam penerapan sistem, sekaligus program aplikasi apa saja yang dapat digunakan untuk membuat sistem media promosi.

3.2. Analisa Sistem

Analisa sistem adalah penguraian dari sistem informasi yang utuh ke dalam bagian komponen komponen, dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan - permasalahan, hambatan - hambatan yang terjadi serta kebutuhan - kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan. Analisa sistem merupakan tahapan penting dalam membuat suatu sistem. Sehingga suatu hasil penelitian dapat dilihat kualitasnya dari carabagaimana peneliti mengolah dan menganalisa datanya.

Menurut Windu Gata, Grace (2013:4), *Unified Modeling Language* (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasikan dan membangun perangkat lunak.

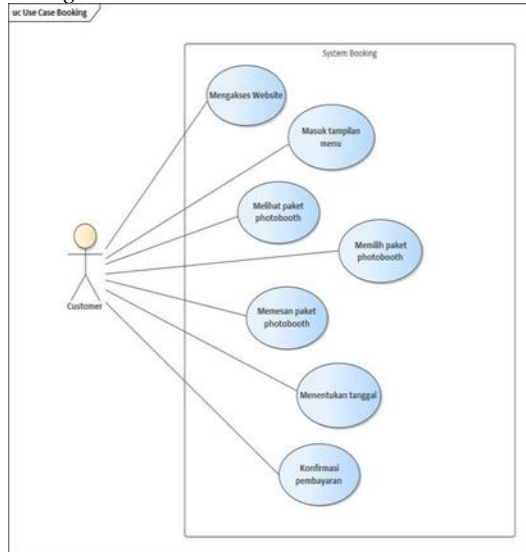
Menurut Ade Hendini (2016), alat bantu yang digunakan dalam perancangan berorientasi objek berbasis UML adalah sebagai berikut:

1. *Use Case Diagram*
Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
2. *Diagram Aktivitas (Activity Diagram)*
Activity Diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana asing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir.
3. *Diagram Urutan (Sequence Diagram)*
Sequence Diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya *sequence* diagram adalah gambaran tahap demi tahap, termasuk kronologi (urutan) perubahan secara logis yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan *use case* diagram.
4. *Diagram Kelas (Class Diagram)*
Merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiapkelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem.

3.3. Perancangan *Unified Modelling Language (UML)*

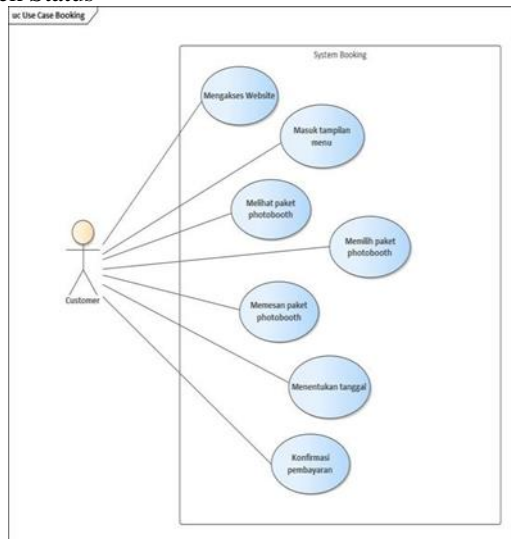
3.3.1. Use Case Diagram

a. *Use Case Diagram Booking*



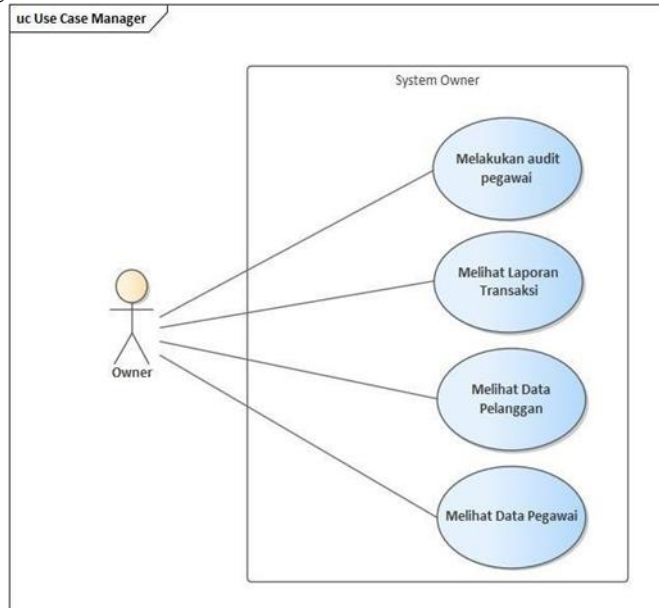
Gambar 1. Use Case Diagram Booking

b. *Use Case Diagram Cek Status*



Gambar 2. Use Case Diagram Cek Status

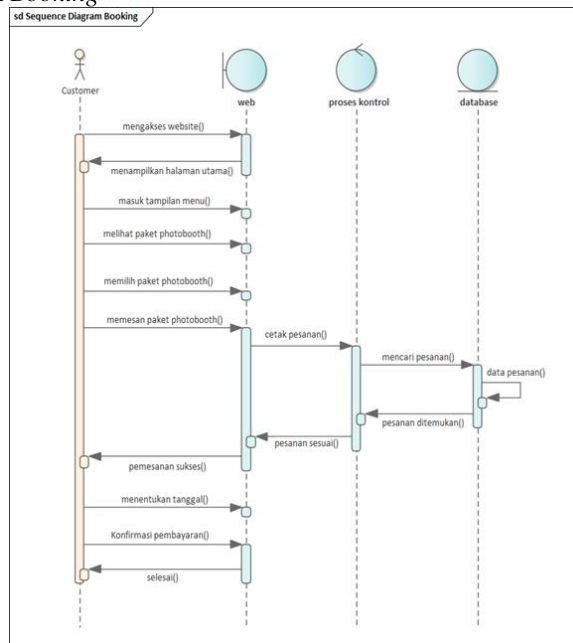
c. *Use Case Diagram Owner*



Gambar 3. *Use Case Diagram Owner*

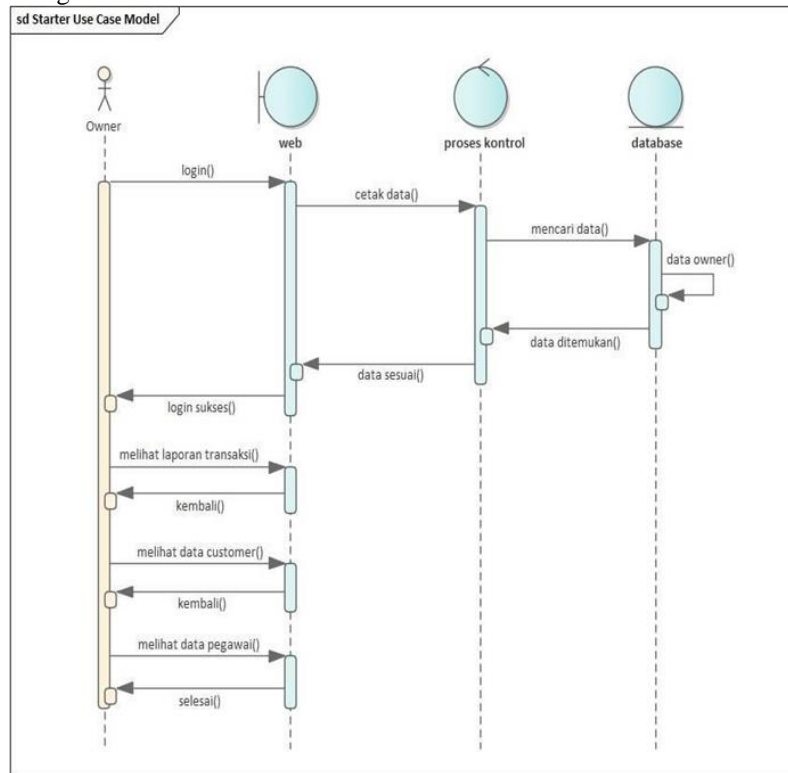
3.3.2. Sequence Diagram

a. *Sequence Diagram Booking*



Gambar 4. *Sequence Diagram Booking*

b. *Sequence Diagram Owner*



Gambar 5. *Sequence Diagram Owner*

3.4. Analisis dan Pembahasan

3.4.1. Aplikasi Pendukung

Berikut adalah aplikasi pendukung untuk aplikasi absensi berbasis web yang kami buat :

- a. *Sublime Text* ialah perangkat lunak merupakan perangkat lunak *text* editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Yang mempunyai fungsi sebagai menulis code-code pemrograman yang terdiri dari program MySQL, PHP, dan aplikasi pemrograman lainnya.
- b. *Visual Studio Code* adalah *software* editor yang powerful, tapi tetap ringan ketika digunakan. Ia bisa dipakai untuk membuat dan mengedit source code berbagai bahasa pemrograman. Misalnya, seperti JavaScript, TypeScript, dan Node.js. Bahkan, *Visual Code Studio* juga kompatibel dengan bahasa dan *runtime environment* lain, seperti PHP, Python, Java, dan .NET. Hal ini berkat ekosistemnya yang luas dan ketersediaan *extension* yang melimpah.

3.4.2. Browser

Web browser secara umum adalah suatu perangkat lunak atau *software* yang digunakan untuk mencari informasi atau mengakses situs-situs yang ada di internet. Perangkat ini akan lebih memudahkan pengguna dalam mengakses data atau mencari referensi yang dibutuhkan. Ada berbagai macam perangkat *web browser* yang kini digunakan seperti Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera, Safari, Internet Explorer dan lain sebagainya.

Menggunakan *web browser* pengguna dapat mengaksesnya dengan sangat mudah. *User* atau pengguna hanya perlu membuka aplikasi kemudian mengetikkan alamat atau situs yang dituju, biasanya dengan menggunakan format WWW (*world wide web*) atau mengetikkan URL (*Uniform Source Locator*) pada address bar dilaman *web browser*. Setelah mengetikkan alamat yang dituju maka aplikasi *web browser* akan memfatching atau mengambil data yang biasanya ditulis dalam kode html. Alamat web atau url yang kita masukkan pada *browser* akan mengarahkan *browser* pada halaman yang dituju.

Misalnya saja jika kita memasukkan alamat url <https://www.google.com/> maka *browser* pertama-tama akan mengakses http atau *hypertext transfer protocol* atau kadang disebut protocol saja. Http yang ada pada alamat tersebut akan mentransmisikan file dari web server menuju *browser*, selanjutnya google.com akan mengarahkan browser pada laman yang dituju dimana data tersebut tersimpan dalam web server.

Hampir setiap hari pengguna internet pastinya tidak bisa terlepas dari penggunaan *web browser* baik untuk membaca berita maupun menemukan data lainnya. *Web browser* memiliki beberapa fungsi diantaranya adalah sebagai berikut:

- a. Membuka halaman *website*
- b. Memastikan keamanan suatu web
- c. Mendukung permintaan data
- d. Mengumpulkan data dan memaksimalkan tampilan.

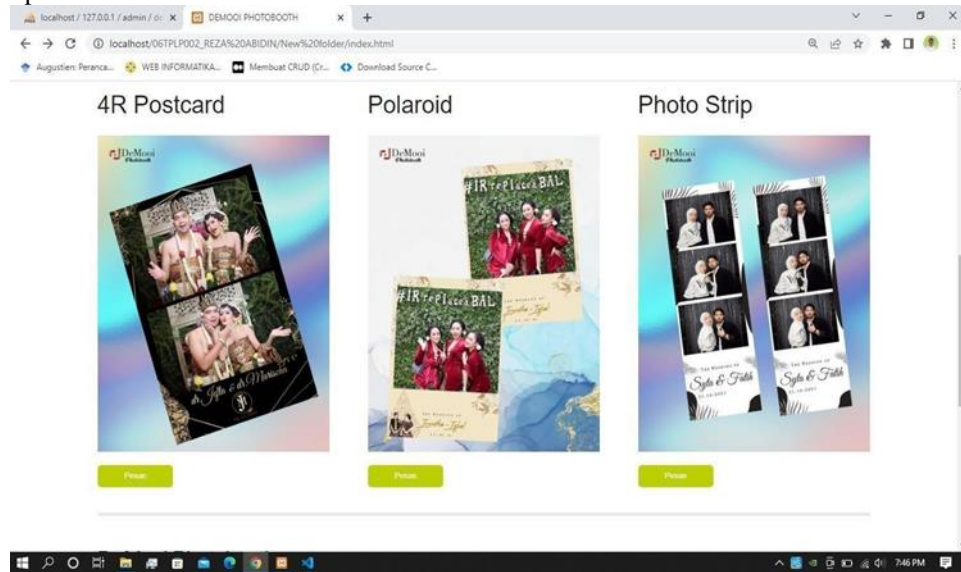
3.5. Rancangan Layar

a. Tampilan Awal *Website*



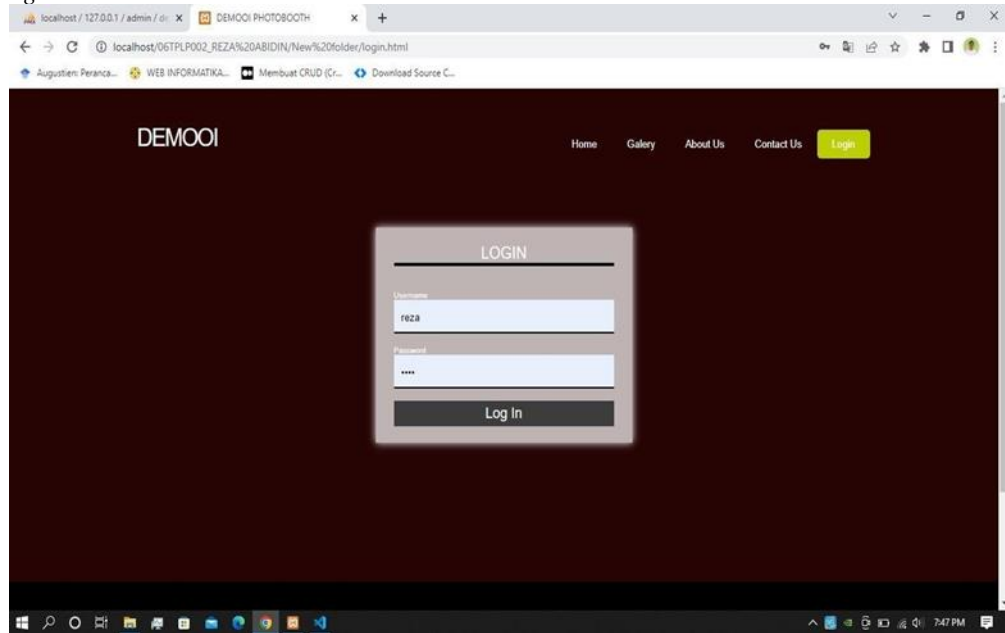
Gambar 6. Tampilan Awal *Website*

b. Tampilan Pilihan Jasa



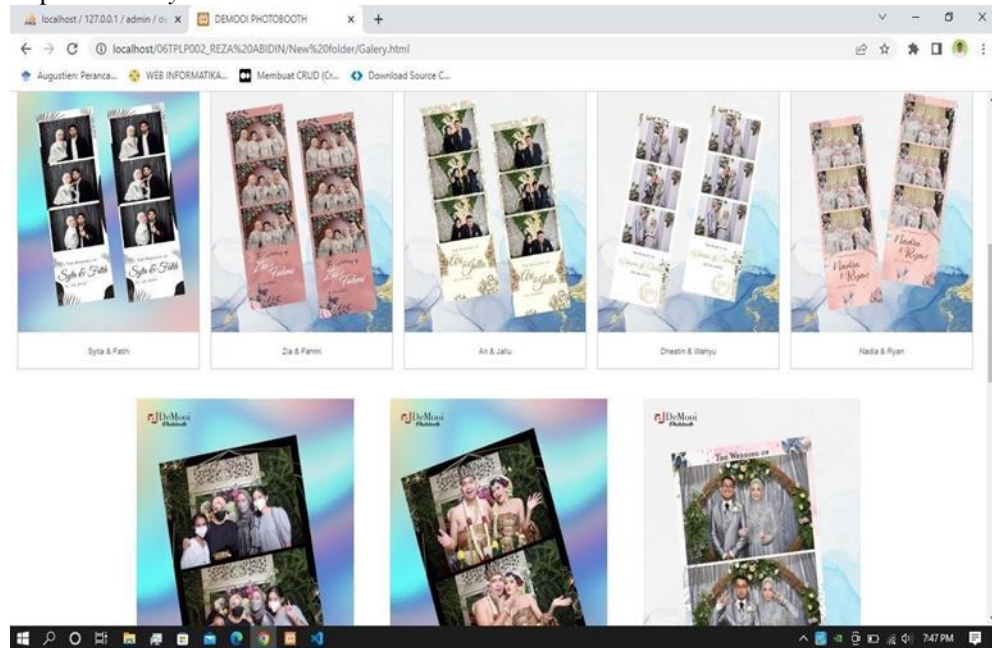
Gambar 7. Tampilan Pilihan Jasa

c. Login Admin Untuk Memasukan Pesanan Jasa



Gambar 8. Login Admin Untuk Memasukan Pesanan Jasa

d. Tampilan *Gallery*



Gambar 9. Tampilan *Gallery*

4. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat kita ambil dari project ini adalah persaingan bisnis di era globalisasi menjadi semakin ketat dalam mengunggulkan usahanya masing-masing terutama di era *New Normal*. Tujuan situs web yang dirancang berfungsi untuk membantu proses pemasaran *Demooi PhotoBooth*. Dengan adanya sistem *website* membantu pemasaran produk atau jasa dengan lebih luas. Kemampuan manusia sangatlah terbatas dalam menyelesaikan pekerjaan yang semakin banyak dan rumit. Maka dapat disimpulkan bahwa kinerja *Demooi Photobooth* ini berjalan dengan baik walaupun terdapat kendala pada sistem pengolahan data konsumen.

REFERENSI

- Sarwinda Purnamasari, Agus Siswanto, M. Riza Pahlevi B.2017."Perancangan E- Commerce pada Photobooth Hanmade Mandhage Berbasis Web", <http://ejournal.stikomdb.ac.id/index.php/mediasisfo/article/view/159>
- Setyo Mahanani Nugroho, Lestariningsih.2021."Optimilasi Photobooth sebagai sarana Promosi Kesehatan di kampung wisata di kampung wisata ponggalangmiri giwanganumbuludo Yogyakarta", <https://dharmabakti.respati.ac.id/index.php/dharmabakti/article/view/137/98>
- Penda Sudarto Hasugian.2018."Perancangan Website Sebagai Media Promosi Dan Informasi", <https://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/JIPN/article/view/306/0>
- B. Soepeno.2015."Penggunaan Aplikasi CMS WordPress untuk merancang website sebagai media peromosi pada maroon wedding Malang", <https://103.209.1.42/index.php/JAEMB/article/view/135>



- RA Thahirah, DW Susyantu.2022."Aktivitas Publikasi Pada Vendor PhotoBooth Event di PT. Holograil Maju",
<http://prosidingold.pnj.ac.id/index.php/snr/b/article/view/5623>
- N Darmawansyah.2018."Pengembangan Model PhotoBooth Berformat Gambar Bergerak Dengan Sistem Cloud Sharing", <http://eprints.unm.ac.id/20154/>
- AN Anastasia, I Handriani.2018."Aplikasi Sistem Order Jasa Graphic Designer Berbasis Web Pada PT. Decorner",
<https://pdfs.semanticscholar.org/4cc3/a739f591dd2d3fb6c187dd1443c39a01e596.pdf>
- Satri Seabtian.2019."Sistem Informasi E-Marketplace Pada Pemesanan Jasa Fotografi Berbasis Web di Kota Waringin Timur", <http://jurnal.unda.ac.id/index.php/Jpdf/article/view/142>