

PEMANFAATAN APLIKASI *DIGITAL MARKETING* BERBASIS ANDROID SEBAGAI MEDIA PROMOSI BISNIS

UTILIZATION OF ANDROID-BASED DIGITAL MARKETING APPLICATIONS AS BUSINESS PROMOTIONAL MEDIA

Fauzan Fadli Shani¹, Slamet Riyanto², Andi Rahman Putera³

Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun

e-mail: justojan14@gmail.com, selamat@unipma.ac.id, andirahmanputera@unipma.ac.id

Abstract: *This research aims to design and build the WhatsApp BroadCast Android application as a business promotional medium in an effort to help businesses who lack the technology to follow the development to more easily deliver chain messages. Sales and promotions made through WhatsApp are considered to have a wider market, but require more effort to find consumers because WhatsApp is not designed for business purposes. Data collection techniques Use library studies to obtain information relevant to the research conducted. For the creation of this WhatsApp BroadCast application uses Java language, XML, PHP, Postman, and uses Android Studio as an IDE (Integrated Development Environment). Based on research conducted by finding the study of the literature relevant to the research conducted, further conducting the data analyzed to make the system design as needed.*

Keywords: *Android Apps, WhatsApp, WhatsApp BroadCast*

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun aplikasi android *WhatsApp BroadCast* sebagai media promosi bisnis dalam upaya membantu pelaku bisnis yang kurang mengikuti perkembangan teknologi untuk lebih mudah mengirimkan pesan berantai. Penjualan maupun promosi yang dilakukan melalui *WhatsApp* dirasa memiliki pasar yang lebih luas, namun memerlukan usaha lebih untuk mencari konsumen karena *WhatsApp* tidak didesain untuk keperluan bisnis. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka untuk mendapatkan informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Untuk pembuatan aplikasi *WhatsApp BroadCast* ini menggunakan bahasa Java, XML, PHP, Postman, dan menggunakan Android Studio sebagai IDE (*Integrated Development Environment*). Berdasarkan penelitian yang dilakukan dengan cara mencari kajian Pustaka yang relevan dengan penelitian yang dilakukan, selanjutnya melakukan data dianalisa untuk membuat rancangan sistem sesuai kebutuhan.

Kata kunci: *Aplikasi Android, WhatsApp, WhatsApp BroadCast*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan dunia internet yang semakin berkembang dan luas, pola hidup manusia pun juga mengalami perubahan diantaranya ialah pola interaksi jual beli. Sebuah *platform* daring yaitu *We Are Social* yang bekerja sama dengan *Hootsuite* mengungkapkan bahwa setidaknya pengguna internet di Indonesia menghabiskan 3 jam 23 menit sehari untuk berselancar di media sosial. Indonesia dicatat memiliki pengguna aktif media sosial mencapai 130 juta dengan penetrasi 49 persen. Dan tercatat 83 persen pengguna aktif internet di Indonesia juga merupakan pengguna *WhatsApp*.

Dengan banyaknya jumlah pengguna serta tingginya intensitas penggunaan media sosial, bisnis *online shop* adalah salah satu peluang bisnis kekinian yang cukup menjanjikan. Penjualan yang dilakukan melalui media sosial dirasa memiliki pasar yang lebih luas, namun memerlukan usaha lebih untuk mencari konsumen karena *WhatsApp* tidak didesain untuk keperluan bisnis. Pebisnis pemula yang kurang paham dengan teknologi yang sedang berkembang mengalami kesulitan saat akan menawarkan produk ke media sosial, khususnya *WhatsApp* sebagai media promosi maupun pemasaran serta dapat membantu manajemen pengiriman pesan berantai.

KAJIAN TEORI

Menurut (Chakti & Abadi, 2019) *digital marketing* ialah sebuah usaha dalam pemasaran menggunakan perangkat yang terhubung internet dengan berbagai macam strategi dan media elektronik yang tujuannya agar dapat berkomunikasi secara daring dengan calon konsumen. Menurut (Oktaviani & Rustandi, 2018) berpendapat bahwa *digital marketing* menjangkau semua kalangan, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun dengan cara apapun. Lebih unggul dibanding *marketing* konvensional yang terbatas waktu, lokasi, dan jangkauan pengguna.

Menurut (Suryana, 2018) android studio merupakan sebuah *Integrated Development Environment* (IDE) yang digunakan untuk mengembangkan sebuah aplikasi android. Android studio digunakan sebagai alat pengembangan aplikasi android. Seperti yang dikemukakan oleh (Maulana, 2019) bahwa android studio ialah IDE resmi untuk keperluan pengembangan aplikasi android. Android studio juga merupakan pengembangan dari eclipse, namun memakan RAM lebih besar daripada eclipse.

Menurut (Karman et al., 2019) mengungkapkan pengertian yang sederhana dari android ialah sebuah *operating system* yang dibuat untuk perangkat *mobile* yang berbasis linux untuk *operating system*, *middleware*, dan aplikasi. Android sendiri bersifat *open source* untuk pengembangan pada perangkat *mobile*. Versi android sendiri memiliki kode nama khas yang dimanai berdasarkan makanan manis pencuci mulut dan dirilis sesuai alfabet, yakni *Cupcake* (versi 1.5), *Donut* (versi 1.6), *Eclair* (versi 2.0-2.1), *Froyo* (versi 2.2-2.2.3), *Gingerbread* (versi 2.3-2.3.7), *Honeycomb* (versi 3.0-3.2.6), *Ice Cream Sandwich* (versi 4.0-4.0.4), *Jelly Bean* (versi 4.1-4.3), *KitKat* (versi 4.4+), *Lollipop* (versi 5.0+), *Marshmallow* (versi 6.0+), *Nougat* (versi 7.0+), *Oreo* (versi 8.0+), dan yang terbaru *Pie* (versi 9.0+).

Menurut (Anjani et al., 2018) whatsapp adalah aplikasi media sosial *chatting* yang dapat digunakan hampir di semua *smartphone* android. Whatsapp sendiri memiliki fungsi dasar untuk mengirim dan menerima pesan maupun telepon tanpa menggunakan pulsa, karena whatsapp menggunakan jaringan internet untuk menjalankannya. Menurut (Rusni & Lubis, 2017) mengungkapkan bahwa awalnya whatsapp hanya dapat digunakan oleh pengguna iPhone saja. Namun berjalannya waktu, whatsapp juga sudah tersedia untuk *smartphone BlackBerry, Android, Windows Phone* dan *Symbian*.

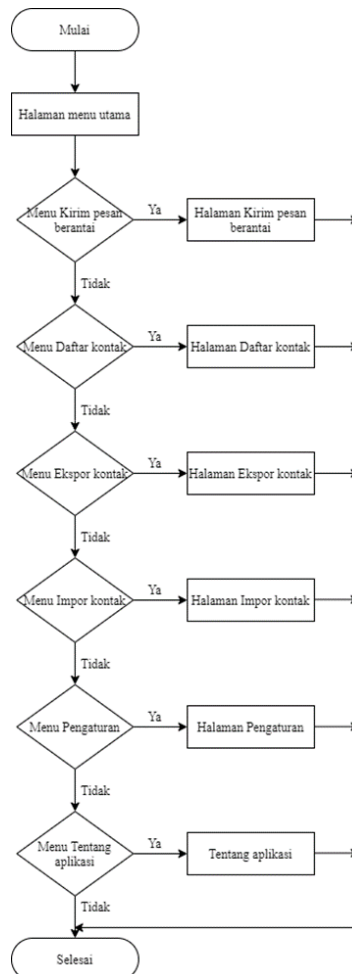
Menurut (Nurhadi et al., 2019) menjelaskan bahwa sistem basis data yaitu sistem yang digunakan untuk menyusun serta mengelola kumpulan rekaman data menggunakan komputer dan menyimpan, merekam, serta memelihara data tersebut dengan lengkap. Maka mampu menyediakan informasi yang diperlukan pengguna untuk proses pengambilan keputusan.

METODE

Peneliti menggunakan metode *waterfall* dalam perancangan perangkat lunak yang akan dibuat. Menurut (Solehatin; & Anam, 2019) menjelaskan bahwa *waterfall* adalah tahapan dari fase yang urut. Artinya, satu per satu tahapan yang dilakukan diselesaikan dahulu kemudian lanjut ke tahapan berikutnya. Karena itu, metode *waterfall* rekursif pada tiap fase yang diulangi tanpa berhenti sampai tahapan tersebut sempurna. Mulai dari identifikasi masalah, desain sistem, implementasi, pengujian, uji coba, dan pemeliharaan. Jika saat uji coba tidak sesuai hasil yang diharapkan, maka dilakukan evaluasi mulai dari identifikasi masalah

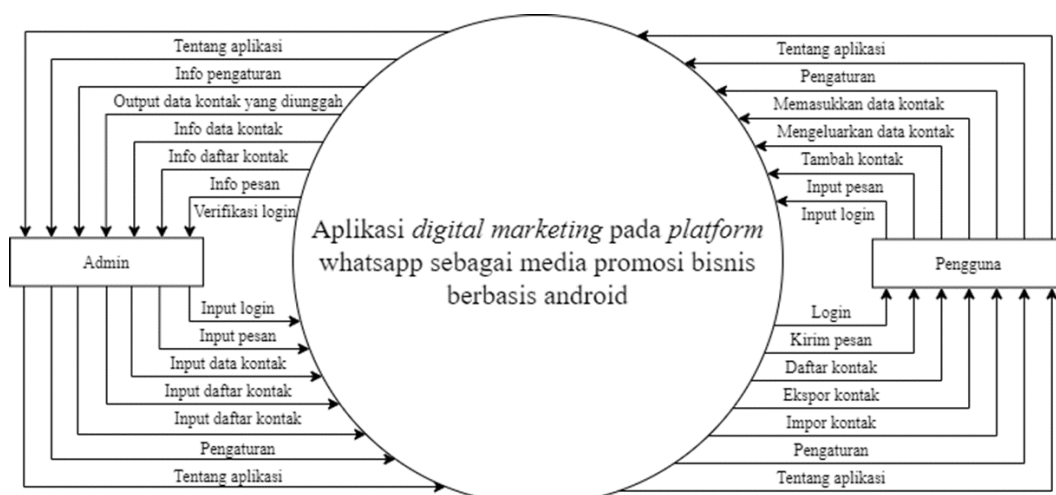
HASIL

1. Flowchart Sistem



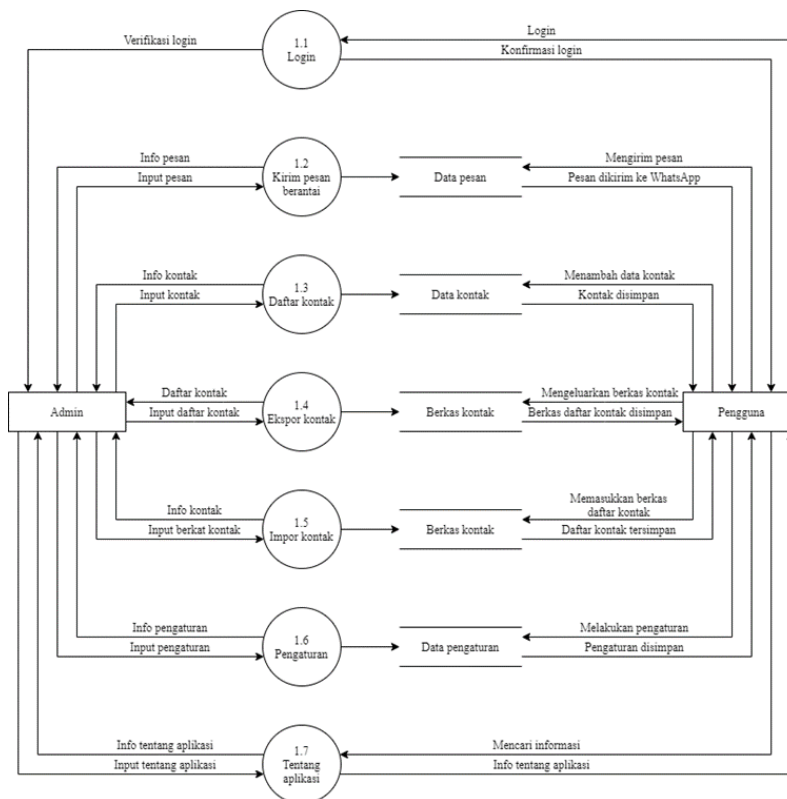
Gambar 1. Flowchart sistem

2. DFD level 0



Gambar 2. DFD Level 0

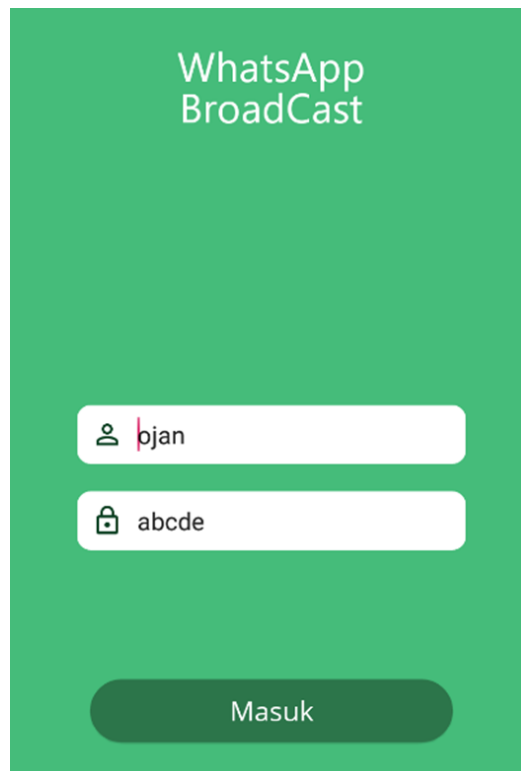
3. DFD Level 1



Gambar 3. DFD Level 1

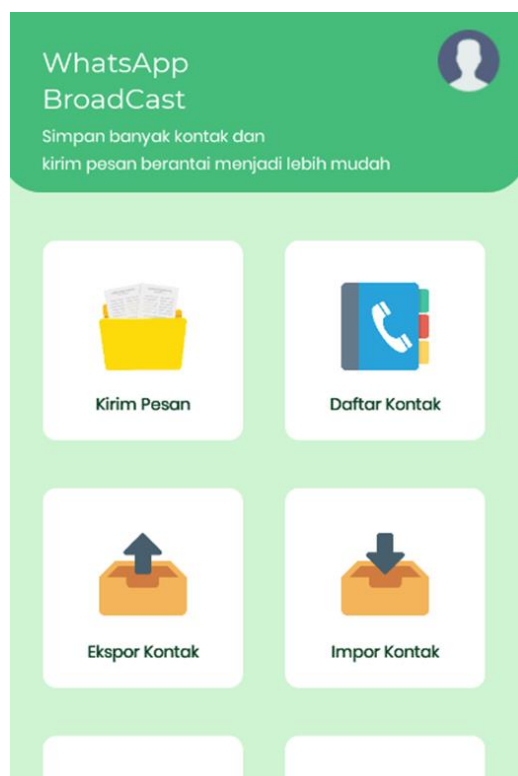
4. Implementasi Program

a) Halaman Login



Gambar 4. Halaman Login

b) Halaman Menu Utama



Gambar 5. Halaman Menu Utama

PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan, peneliti menggunakan metode *waterfall*. Peneliti tidak mengalami kendala yang berarti. Mulai dari perancangan antarmuka dan basis data. Namun saat implementasi, peneliti mengalami kendala dalam membangun sistem dan basis data. Karena pada perancangan awal, peneliti menggunakan MySQL untuk basis data dan PHP untuk *server side* API. Saat diimplementasi dalam pengkodean, terdapat fungsi yang tidak dapat dieksekusi oleh MySQL sebagai basis data luar (*external database*) dan PHP *server side*. Peneliti harus beralih menggunakan SQLite sebagai *internal database* dan tidak memerlukan PHP sebagai *server side*. Kendala tersebutlah yang menghambat peneliti dalam membangun atau mengimplementasikan aplikasi *WhatsApp BroadCast*.

KESIMPULAN

Hasil penelitian yang telah dilakukan menunjukkan bahwa aplikasi *WhatsApp BroadCast* dirancang menggunakan metode *waterfall* dan dibuat menggunakan bahasa pemrograman Java dan XML serta Android Studio sebagai IDE dapat diimplementasikan atau digunakan dengan mudah karena berbasis *mobile* android. Namun, sistem yang ada belum sepenuhnya berjalan dengan optimal karena terdapat *bug* dan beberapa kekurangan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjani, A., Ratnamulyani, I. A., & Kusumadinata, A. A. (2018). Penggunaan Media Komunikasi Whatsapp Terhadap Efektivitas Kinerja Karyawan. *Jurnal Komunikatio*, 4(1), 41–50. <https://doi.org/10.30997/jk.v4i1.1211>
- Chakti, G., & Abadi, A. Y. (2019). *the Book of Digital Marketing: Buku Pemasaran Digital*. 11. <https://books.google.co.id/books?id=OQzBDwAAQBAJ>
- Karman, J., Mulyono, H., & Martadinata, A. T. (2019). Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG Pariwisata Joni Karman, Hardi Mulyono, A. Taqwa

- Martadinata. In *Sistem Informasi Geografis Berbasis Android Studi Kasus Aplikasi SIG*. Maulana, Y. (2019). *Jadi Dewa Android Studio: TEKNIK KHUSUS BELAJAR CEPAT MEMBUAT APLIKASI ANDROID*.
https://books.google.com/books/about/Jadi_Dewa_Android_Studio.html?id=FPWkDwAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button
- Nurhadi, S., Hidayat, N., & Marhaban, G. (2019). *Sistem Basis Data Mysql di Ubuntu Slamet Nurhadi, Nur Hidayat, dan Ghifar Marhaban*.
- Oktaviani, F., & Rustandi, D. (2018). Implementasi Digital Marketing dalam Membangun Brand Awareness. *PRofesi Humas : Jurnal Ilmiah Ilmu Hubungan Masyarakat*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.24198/prh.v3i1.15878>
- Rusni, A., & Lubis, E. E. (2017). Penggunaan Media Online Whatsapp dalam Aktivitas Komunitas One Day One Juz (ODOJ) dalam Meningkatkan Minat Tilawah ODOJER di Kota Pekanbaru. *Jurnal Online Mahasiswa (JOM) Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik*, 4(1), 1–15. <https://jom.unri.ac.id/index.php/JOMFSIP/article/view/13910/13471>
- Solehatin;, & Anam, C. (2019). *E-Quisiонер Terhadap Tingkat Pemanfaatan Layanan Wi-Fi Kabupaten Banyuwangi*. 67.
<https://books.google.co.id/books?id=odTPDwAAQBAJ&pg=PA9&dq=metode+waterfall&hl=en&sa=X&ved=0ahUKEwjCmYfI7IDqAhWA7XMBHR9uD3sQuwUISTAC#v=onepage&q=metode+waterfall&f=false>
- Suryana, D. (2018). *Android Studio: Belajar Android Studio*. 127.
<https://books.google.co.id/books?id=wlhyDwAAQBAJ&pg=PA86&dq=android+studio+adalah&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiD49y5kIDmAhXlxzgGHXkSDg0Q6AEIKDAA#v=onepage&q=android+studio+adalah&f=false>