

## PERANCANGAN SISTEM E-MARKETING PRODUK CONTENT CREATOR MENGGUNAKAN METODE SOSTAC

Muhammad Risky Juliandi<sup>1</sup>, Yanty Faradillah Siahaan<sup>2</sup>, Nurjamiyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Universitas Harapan Medan  
Jl. H.M. Jhoni No.70 C

### ABSTRAK

Teknologi informasi telah berkembang salah satunya pada kegiatan content creator. Pada saat ini banyak content creator telah menggunakan media sosial sebagai pemasaran yang mereka lakukan tetapi terdapat kendala yaitu kurang lengkap informasi yang diberikan oleh content creator dan masyarakat harus mencari satu per satu media sosial yang dimiliki content creator, serta lamanya proses pencarian content creator. Strategi proses model untuk perancangan E-Marketing menggunakan pengembangan SOSTAC dan perbedaan tahapan yang akan terlibat dalam strategi pemasaran dari pengembangan strategi untuk implementasi. Sistem diimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Teknik analisis yang digunakan adalah metode SOSTAC. Pengembangan sistem menggunakan extreme programming dan perancangan menggunakan UML. Hasil penelitian ini adalah sistem E-Marketing content creator menggunakan metode SOSTAC. Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sistem E-Marketing content creator berbasis web. Sistem ini akan diuji menggunakan metode Black Box. Penerapan sistem E-Marketing content creator menggunakan metode SOSTAC yang dapat memberikan output dari desain E-Marketing yang sangat membantu memudahkan pencarian content creator di Indonesia dan membantu mempromosikannya dalam [www.contentcreatorindonesia.com](http://www.contentcreatorindonesia.com).

**Kata Kunci :** E-Marketing, Content Creator, Extreme Programming ,PHP, SOSTAC, dan Black Box

### ABSTRACT

*Information technology has developed, one of which is content creator activities. At this time, many content creators have used social media as their marketing but there are obstacles, namely the incomplete information provided by content creators and the public must search for one by one social media owned by content creators, and the length of the process of searching for content creators. The strategy process model for the design of E-Marketing uses SOSTAC development and the different stages that will be involved in the marketing strategy from strategy development to implementation. The system is implemented using the PHP programming language and MySQL as the database. The analytical technique used is the SOSTAC method. System development using extreme programming and design using UML. The result of this study is an E-Marketing content creator system using the SOSTAC method. The purpose of this research is to build a web-based content creator E-Marketing system. This system will be tested using the Black Box method. The application of the E-Marketing content creator system uses the SOSTAC method which can provide output from the E-Marketing design which greatly helps facilitate the search for content creators in Indonesia and helps promote them on [www.contentcreatorindonesia.com](http://www.contentcreatorindonesia.com).*

**Keywords:** E-Marketing, Content Creator, Extreme Programming, PHP, SOSTAC, and Black Box.

### I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi mengalami peningkatan yang signifikan dan berpengaruh terhadap segala aspek bisnis. Banyak kegiatan bisnis yang berubah dengan perkembangan teknologi informasi khususnya internet, salah satunya bidang pemasaran (marketing). Pemasaran merupakan kumpulan kegiatan yang dikerjakan perusahaan agar dapat menjual produk kepada konsumen, di antaranya mengirimkan, mengkomunikasikan, serta memberi tawaran yang menarik bagi konsumen. Konsep internet yang mudah dan cepat dalam proses pertukaran data, semakin memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam menyalurkan informasi produk atau jasanya, proses pemasaran melalui jejaring internet disebut dengan E-Marketing [1].

E-Marketing adalah penggunaan teknologi informasi dalam proses membuat, berkomunikasi, dan memberikan nilai (value) kepada pelanggan. E-Marketing mempengaruhi pemasaran tradisional dalam dua cara. Aplikasi E-Marketing dapat dikatakan sebagai aktivitas pemasaran barang atau jasa melalui media internet yang memiliki sebuah teknik pemasaran berbasis web dan internet yang digunakan untuk mencapai sasaran dan mendukung konsep pemasaran yang modern sehingga perusahaan dapat memasarkan produk atau jasa secara cepat untuk dapat dikenal oleh masyarakat luas mengenai penjelasan produk atau jasa yang lebih terperinci yang dapat membantu pelanggan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan salah satunya dalam pemasaran content creator [2].

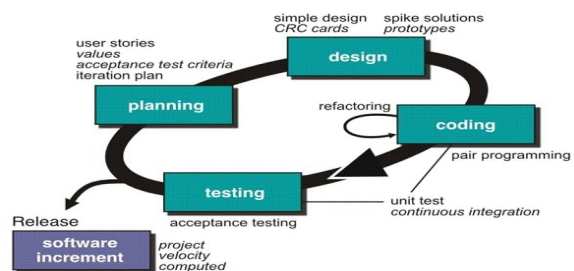
Content creator adalah profesi yang membuat suatu konten, baik berupa tulisan, gambar, video, suara, ataupun gabungan dari dua atau lebih materi. Konten tersebut dibuat untuk media, khususnya media digital, seperti YouTube, Instagram, Blogger, dan berbagai platform media sosial lainnya [3]. Berdasarkan observasi yang dilakukan telah banyak content creator yang menggunakan media sosial sebagai pemasaran yang mereka lakukan. Proses pemasaran yang berjalan sudah cukup baik tetapi masih terdapat beberapa kendala pada proses pemasaran yang dilakukan content creator yaitu kurang lengkap informasi yang diberikan oleh content creator dan masyarakat harus mencari satu per satu media sosial yang dimiliki content creator, serta lamanya proses pencarian content creator yang sesuai kebutuhan serta dalam melakukan pemasaran tidak tersedia kelengkapan pendownloadan video yang menunjang dengan mudah dan langsung didapat. Berdasarkan penelitian terdahulu, [4] yang berjudul E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode SOSTAC dalam melakukan pemasaran telah menggunakan media sosial tetapi metode promosi tersebut cukup efektif

dalam lingkup sosial produsen, namun cepat dilupakan, karena pengguna facebook hanya menggunakan situs-situs tersebut untuk berinteraksi dengan kerabat atau memberikan opini mengenai isu terkini dalam lingkup sosial mereka, bukan untuk mencari dan membeli.

Solusi dari permasalahan diatas maka akan dilakukan pembuatan sistem E-Marketing dengan menerapkan SOSTAC yaitu Situation analysis, Objective, Strategy, Tactics, Action dan Control, diharapkan dengan menggunakan SOSTAC sistem yang dibangun dapat memberikan output dari design E-Marketing yang user friendly seperti memudahkan pengguna dengan tampilan yang mudah dipahami dan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penerapan sistem ini menggunakan metode pengembangan sistem extreme programming yaitu suatu model rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk perkembangan aplikasi berbasis web dengan tahapan planning, desain, coding, dan testing. Sistem yang dibangun akan dapat memudahkan para konten kreator kecil yang masih belum memiliki wadah untuk mempromosikan konten-konten yang mereka upload pada sosial media mereka dan juga meningkatkan jangkauan pemasaran lebih luas dan lebih cepat dalam proses pencarian informasi. Admin hanya mengambil keuntungan dengan melakukan transaksi pembayaran jika content creator dibantu promosinya menggunakan sistem dengan biaya Rp 50.000/tahun. Jika content creator tidak melakukan transaksi, maka penguploadan tidak bisa dilakukan dan sistem akan terkunci. Dengan adanya Serta masyarakat dapat secara mudah mendapatkan informasi mengenai content creator.

### II. METODE PENELITIAN

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu *extreme programming* yaitu suatu model rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk perkembangan aplikasi – aplikasi berbasis *web*. Pada terdapat 4 tahapan dalam pengembangan sistem ini yaitu *planning*, *desain*, *coding*, dan *testing*, berikut ini adalah tahapan pengembangan sistem *extreme programming* dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut :



**Gambar 1. Alur Proses Extreme Programming**

Tahapan-tahapan dalam rekayasa web antara lain :

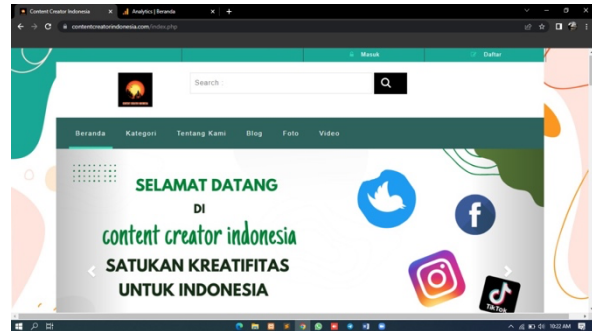
1. *Planning*  
 Pada tahapan perencanaan ini untuk membuat sistem dengan cara peneliti melakukan pengumpulan data melakukan wawancara dan studi pustaka, selanjutnya dilakukan analisis kebutuhan sistem.
2. *Design*  
 Kegiatan perencanaan dalam pembangunan aplikasi ini menggunakan UML dengan merancang *use case*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*. Perancangan ini juga melakukan desain sistem atau penggambaran program.
3. *Coding*  
 Setelah melengkapi deskripsi dasar perangkat lunak dan melengkapi desain aplikasi secara keseluruhan, maka akan dilakukan pengkodean sistem dengan bahasa pemrograman PHP, dan MySQL sebagai *database*.
4. *Testing*  
 Meskipun tahap pengujian telah dilakukan pada tahap pengkodean, XP juga akan menguji sistem yang sempurna. Pada tahap coding, XP akan terus memeriksa dan memperbaiki semua masalah yang terjadi meskipun hanya masalah kecil. Setiap modul yang akan dikembangkan akan diuji terlebih dahulu dengan modul uji unit yang telah dibuat sebelumnya. Pada tahapan ini pengguna menggunakan pengujian sistem dengan metode *black box testing*.

### III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah sistem selesai dievaluasi, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap pengguna yang menggunakan sistem, dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem pemasaran a. Hal ini dimaksudkan agar membantu masyarakat dan *content creator* dalam memberikan informasi mengenai konten yang dimiliki, sehingga tujuan sistem yang telah dibuat ini dapat tercapai. Berikut ini adalah tampilan sistem, sebagai berikut:

#### 1. Menu Utama

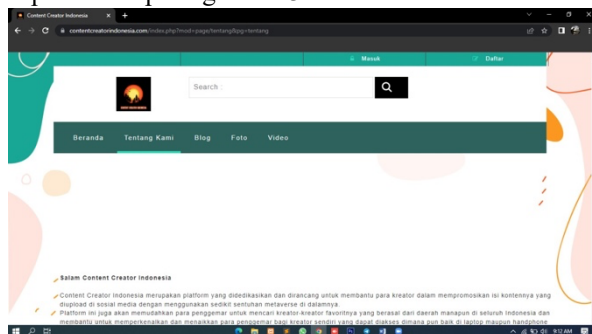
Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten di dalam *website* untuk melihat informasi. Pada menu utamanya terdapat menu yang dapat dilakukan oleh user yaitu menu beranda, menu kategori untuk mencari kataegori, menu tentang, menu blog, menu foto, dan menu video yang berisikan video *content creator*. tampilannya dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini :



Gambar 2. Menu Utama

#### 2. Menu Tentang

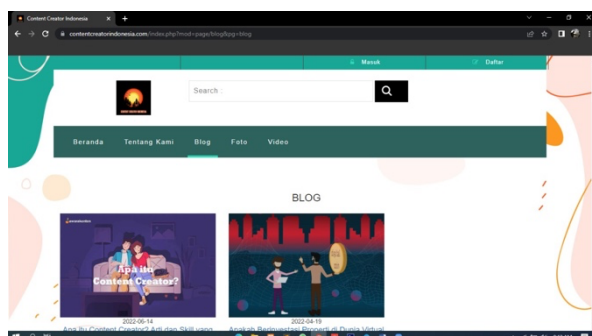
Menu tentang adalah tampilan yang menampilkan tampilan untuk melihat tentang. Pada menu ini user dapat melihat informasi mengenai tentang aplikasi dan tata cara dalam membuka *website* dan mengetahui tata cara aplikasi yang dibangun. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 3 dibawah ini :



Gambar 3. Menu Tentang

#### 3. Menu Blog

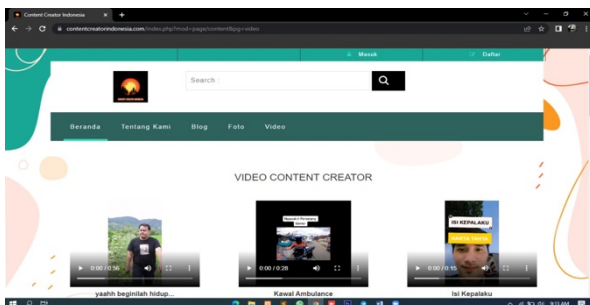
Menu blog adalah tampilan yang menampilkan tampilan blog. Pada menu ini user dapat melihat informasi mengenai blog seputar kegiatan mengenai *content* sehingga user dapat termotifasi dalam memasarkan *content* dan tertarik untuk membuat *content* lebih banyak dan menarik. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 4 dibawah ini :



Gambar 4 Menu Blog

#### 4. Menu Video

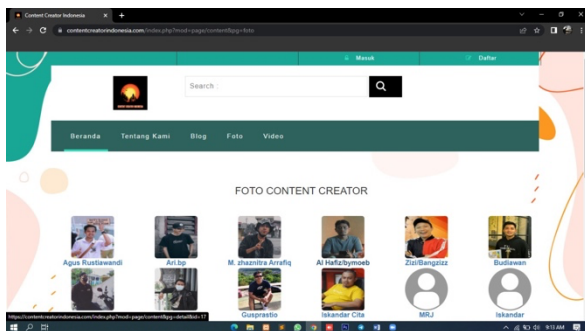
Menu video adalah tampilan yang menampilkan tampilan untuk melihat video. Pada menu ini dapat menampilkan video-video kegiatan *content creator*, serta user dapat melihat informasi, menonton video *content creator* dan melakukan pendownload-an serta rating maupun komentar pada aplikasi *content creator*. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 5 dibawah ini :



Gambar 5. Menu Video

#### 5. Menu Foto

Menu foto adalah tampilan yang menampilkan tampilan untuk melihat foto *content creator*. Pada menu ini dapat menampilkan foto *content creator*, serta user dapat melihat informasi, dan melihat foto *content creator*. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 6 dibawah ini :

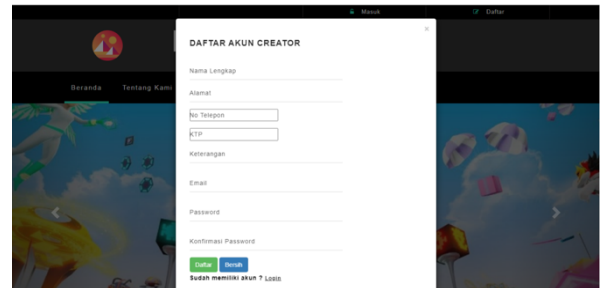


Gambar 6. Menu Foto

#### 6. Menu Registrasi

Menu registrasi digunakan untuk penggalang dana mendapatkan member untuk penguploadan content. Pada menu ini user harus mengisi *field* yang telah disediakan seperti nama lengkap, alamat, keterangan, *email*, *password*, dan konfirmasi. Jika *field* tidak diisi lengkap maka akan tampil notif “data tidak lengkap”. Terdapat tombol dafta untuk melakukan pendaftaran

dan tombol bersih untuk menghapus data inputan. Adapun gambaran dapat dilihat pada gambar 7 dibawah ini :



Gambar 7. Menu Registrasi

#### 7. Menu Login

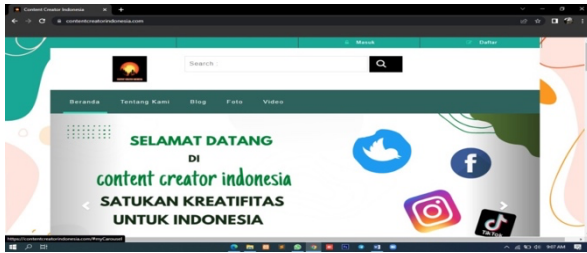
Menu login adalah menu untuk masuk kedalam sistem untuk hak akses penggalangan dana. Sebelum melakukan login user harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu dan jika sukses akan tampil menu *login* serta melakukan pengisian identitas *login* seperti *email* dan *password*. Terdapat tombol masuk untuk masuk kedalam sistem dan tombol bersih untuk membersihkan penginputan data. Adapun gambaran dapat dilihat pada gambar 8. dibawah ini :



Gambar 8. Menu Login

#### 8. Menu Utama

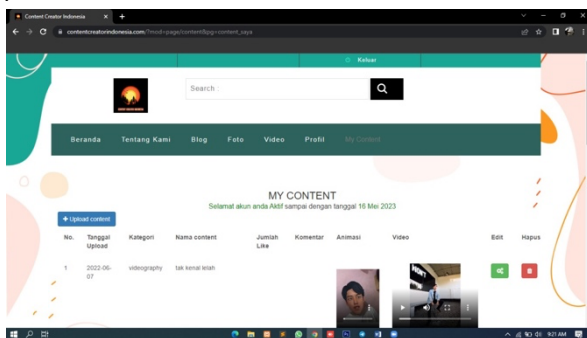
Pada halaman menu utama dalam *website* ini merupakan tampilan beranda mengenai keseluruhan dan garis besar mengenai isi-isi juga konten di dalam *website* untuk melihat informasi. Pada menu utamanya terdapat menu yang dapat dilakukan oleh user yaitu menu beranda, menu kategori untuk mencari kategori, menu tentang, menu blog, menu foto, dan menu video yang berisikan video *content creator*. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 9. dibawah ini :



Gambar 9. Menu Utama

### 9. Menu Content

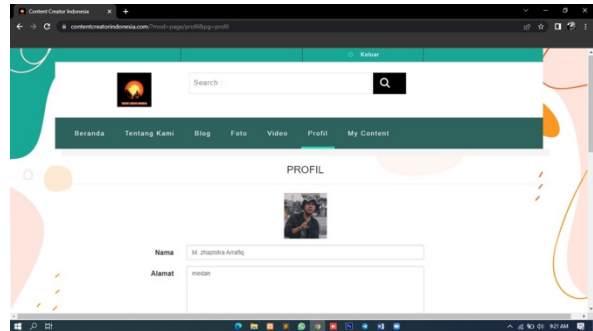
Menu content merupakan menu untuk melakukan penginputan dan penguploadan content. Terdapat tombol upload digunakan untuk mengupload data, tombol edit digunakan untuk mengedit data dan tombol hapus untuk menghapus data inputan. Pada menu ini jika user belum melakukan transaksi pembayaran maka tidak dapat melakukan pengupload-an dan jika user telah melakukan transaksi pembayaran maka user dapat melakukan pengupload-an sesuai jangka waktu pembayaran yang telah dilakukan. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 10 dibawah ini :



Gambar 10. Menu Content

### 10. Menu Profile

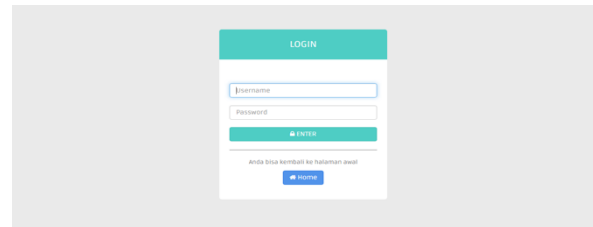
Menu profile merupakan menu untuk melakukan pengeditan data profile. Pada menu ini terdapat inputan data yaitu nama, alamat, keterangan, email dan password. terdapat tombol simpan untuk melakukan penyimpanan data baru. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 11 dibawah ini :



Gambar 11. Menu Profile

### 11. Menu Login

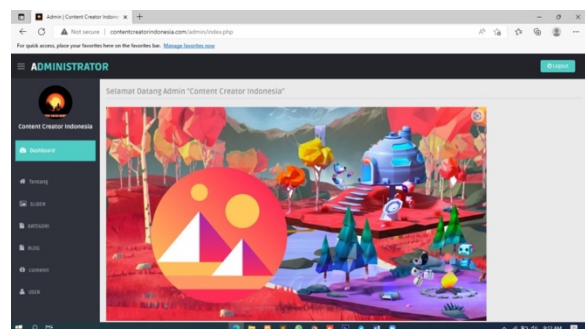
Menu login adalah menu untuk masuk kedalam sistem untuk hak akses admin. Pada menu ini admin harus mengisi *field* username dan *password*, jika *login* sukses akan tampil menu utama dan jika *login* gagal akan menampilkan informasi. Terdapat tombol enter untuk masuk kemenu utama dan menu home kembali kemenu awal program. Adapun gambarannya dapat dilihat pada gambar 12 dibawah ini :



Gambar 12. Menu Login

### 12. Menu Utama

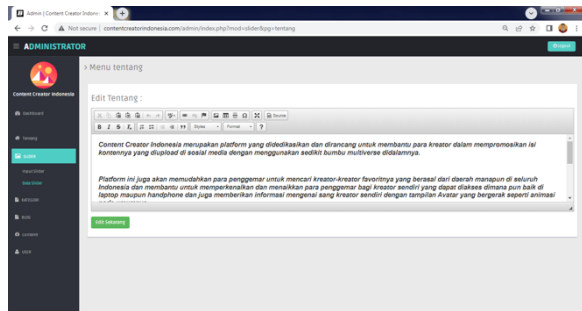
Menu utama adalah tampilan yang menampilkan tampilan awal program di menu pemasaran. Pada menu utama terdapat menu tentang, menu silider, menu kategori, menu blog, menu *creator*, menu *user*, menu *content*, menu konfirmasi transaksi pendaftaran, dan menu *logout*. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 13 dibawah ini :



Gambar 13. Menu Utama

### 13. Menu Tentang

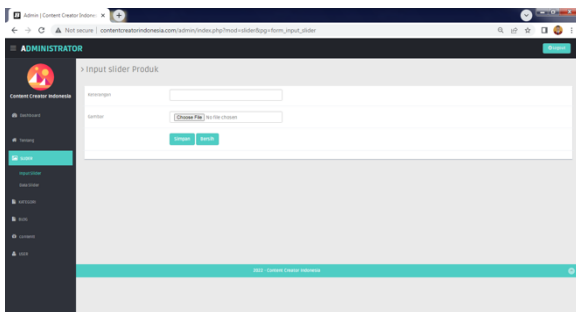
Menu tentang adalah menu untuk mengupdate tentang sistem. Pada menu ini terdapat inputan edit tentang dan tombol edit sekarang untuk merubah data tentang. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 14 dibawah ini :



Gambar 14. Menu Tentang Sistem

### 14. Menu Slider

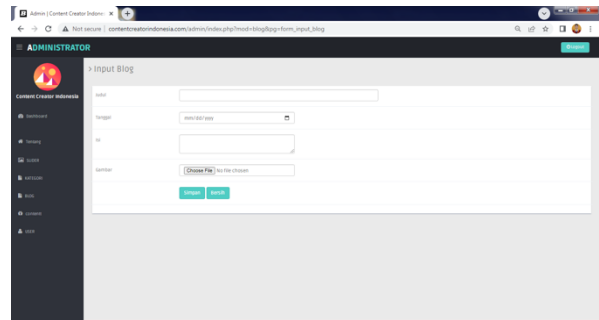
Menu slider adalah menu untuk mengupdate slider sistem. Pada menu ini terdapat *field* yang harus diisi seperti keterangan dan gambar, terdapat menu simpan untuk menyimpan dan menu bersih untuk membesikan inputan data slider. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 15 dibawah ini :



Gambar 15. Menu Input Slider Sistem

### 15. Menu Blog

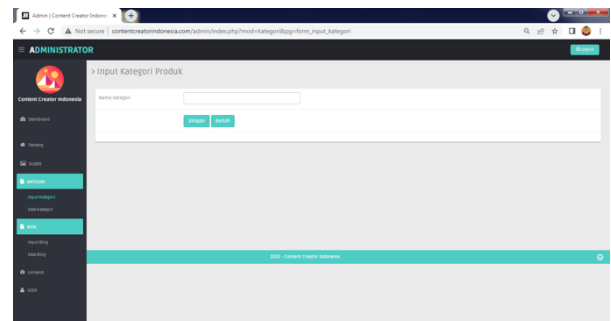
Menu blog adalah menu untuk mengupdate blog sistem. Pada menu ini terdapat *field* yang harus diisi seperti judul, tanggal, ini dan gambar. Terdapat menu simpan untuk menyimpan dan menu bersih untuk membesikan inputan data. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 16 dibawah ini :



Gambar 1. Menu Input Blog Sistem

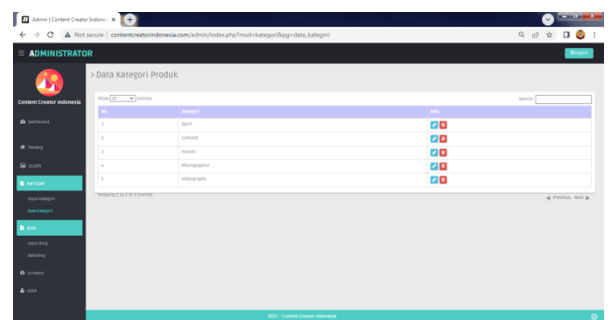
### 16. Menu Kategori

Menu kategori adalah menu untuk mengelola kategori. Pada menu ini terdapat *field* yang harus diisi seperti nama kategori, terdapat menu simpan untuk menyimpan dan menu bersih untuk membesikan inputan data. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 16. dibawah ini :



Gambar 2 Menu Input Kategori

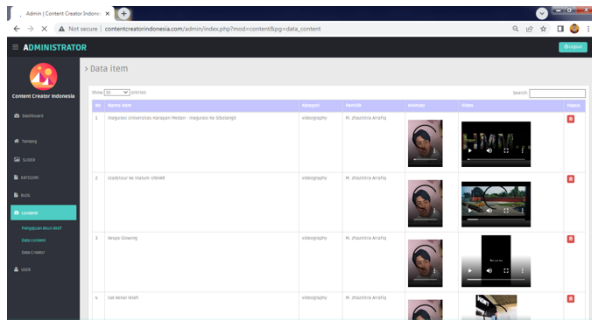
Berdasarkan Gambar 16 Menu input kategori maka data akan tampil pada menu data kategori yang berisikan data kategori, terdapat tombol edit untuk mengedit data dan tombol hapus untuk menghapus data. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 17 dibawah ini :



Gambar 3. Menu Kategori

### 17. Menu Content

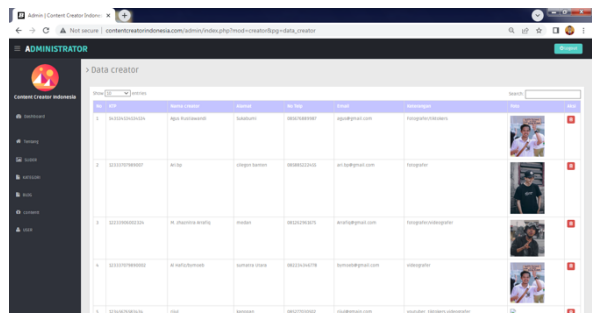
Menu content adalah menu untuk melakukan pengelolaan data content. Pada menu ini data didapat dari proses pendaftaran *creator* pada halaman utama user. Terdapat menu hapus untuk menghapus data. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 18 dibawah ini :



Gambar 18. Menu Content

### 18. Menu Data Creator

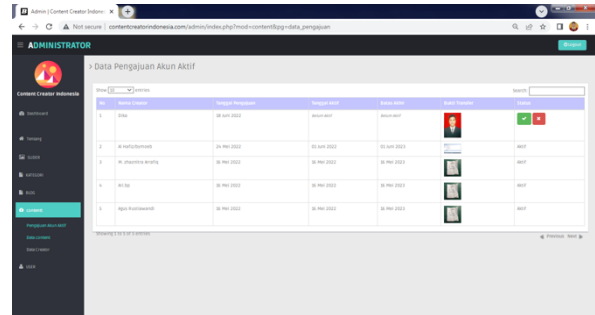
Menu creator adalah menu untuk melihat creator yang mendaftar didalam sistem. Pada menu ini data didapat dari proses pendaftaran *creator* pada halaman utama user. Terdapat menu hapus untuk menghapus data. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 19 dibawah ini :



Gambar 4. Menu Creator

### 19. Menu Data Pengajuan Akun Aktif

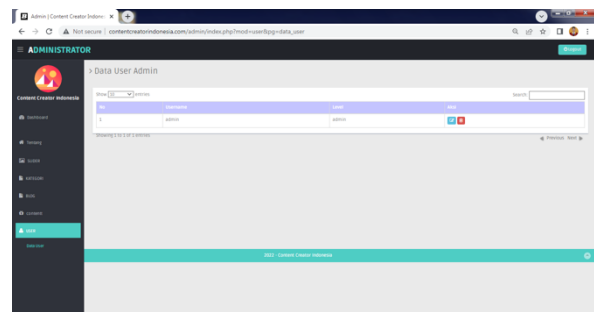
Menu pengajuan akun adalah menu untuk melakukan verifikasi akun creator yang mendaftar didalam sistem sehingga akaun dapat aktif. Pada menu ini data didapat dari proses transaksi pengupload-an pengaktifan akun pada halaman utama user. Terdapat menu acc dan tidak jika data sesuai maka akan di acc jika tidak maka akan diberikan keterangan tidak. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 20 dibawah ini :



Gambar 5. Menu Pengajuan Akun

### 20. Menu User

User adalah menu untuk mengelola data user pada sistem. Pada menu ini terdapat tampilan seperti nama username, level, dan aksi. Terdapat menu hapus untuk menghapus data dan menu edit untuk mengedit data. Adapun tampilannya dapat dilihat pada gambar 21 dibawah ini :



Gambar 6. Menu User

Penerapan dengan teknik analisis SOSTAC yang terdapat pada aplikasi marketing yaitu :

1. *Situation Analysis* dalam tahap ini, situasi dianalisa untuk mendapatkan gambaran mengenai *Content Creator*. Tercatat semakin berkembangnya teknologi *Content Creator* harus memiliki *aplikasi* untuk melakukan promosi dan menghasilkan laba sehingga pengguna membuat sistem.
2. *Objectives* pada tahap analisa *objective* sistem membuat menu yang diperlukan sesuai dengan judul seperti menu kategori, menu blog, menu foto, menu video, serta menu item yang akan diupload sehingga admin dapat menambahkan hak akses akun user dan dapat mengganti profile user sehingga admin dapat mempermudah dalam pengelolaan data akun user.
3. *Strategy* pada tahap ini sistem membuat menu admin pada tampilan *user* agar tujuan *objective* dapat lebih terarah. Serta dapat menarik masyarakat untuk membuka aplikasi marketing dan

- mempermudah *content creator* dalam melakukan penguploadan foto atau video.
4. *Tactics* pada tahapan ini sistem menampilkan menu yang ada pada akun admin sebagai pengelolaan data dapat dilakukan lebih mudah dan cepat.
  5. *Action* tahap ini menguraikan kapan dan bagaimana tindakan harus dilakukan dalam mengimplementasikan setiap rencana pemasaran yang telah dibuat.
  6. *Control* pada tahapan ini setiap aktivitas pemasaran yang dilakukan perusahaan harus dapat dikontrol tingkat keberhasilannya agar kemudian dapat dievaluasi dengan menggunakan KPI (*Key Performance Index*) dengan indikator yang sesuai dengan tujuan strategi dengan menerapkan informasi jika terjadi kesalahan pada aplikasi *E-Marketing*.

#### IV. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan pada analisis pola elemen film yang sangat difavoritkan oleh penonton film sebanyak 350 data, dapat disimpulkan bahwa:

1. Sistem yang dibangun dapat memberikan informasi mengenai *content creator* secara detail, berupa video dan foto juga link tentang hasil content yang sudah dikerjakan mereka.
2. Perancangan dan pembangunan sistem *E-Marketing content creator* menggunakan metode SOSTAC berbasis web. Pengembangan sistem menggunakan metode *extreme programming*. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP dan *database* MySQL. Perancangan sistem menggunakan UML. Sistem yang dibangun menggunakan pengujian *black box*.
3. Kelebihan sistem ini menggunakan *backlink* ke berbagai situs *website* sehingga aplikasi ini akan semakin banyak diketahui oleh orang lain. Kemudian setiap 6 (enam) bulan admin akan melakukan mengiklankan aplikasi tersebut menggunakan sosial media Ads (FB dan IG Ads)

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu penelitian ini sampai selesai.

#### REFERENSI

- [1] Agung, A. *Et Al.*, 2021, Analisis Dan Implementasi Strategi E-Marketing Berbasis Metode Sostac Pada Perusahaan Xyz, *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), Pp. 1–12.
- [2] Hartono, S., 2019, Perancangan Sistem Informasi Marketing Berbasis Website Pada Perusahaan Distributor Pt. Sbm, *Infotech*, 5(9), Pp. 14–18.
- [3] Hermawan, D., 2018, Content Creator Dalam Kacamata Industri Kreatif: Peran Personal Branding Dalam Media Sosial, (1), Pp. 1–12
- [4] Prabowo And Damayanti, 2021, E-Marketing Jasa Laundry Dengan Metode Sostac, *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi*, 2(4), Pp. 1–6.
- [5] Kotler And Keller, 2020, *Manajemen Pemasaran*, Jakarta: Erlangga.