

SISTEM INFORMASI DIGITAL COMPANY LABEL BERBASIS WEB SEBAGAI MEDIA PROMOSI

Soegijanto¹, Muhammad Zulwan Riva², Ega Hegarini³

^{1,2}Sistem Informasi, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jakarta STI&K
³Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Gunadarma
Jl. BRI Radio Dalam Kebayoran Baru Jakarta Selatan
soegijanto@gmail.com, rivai6828@gmail.com, hegarini@gmail.com

Abstrak

Story.Project23 merupakan sebuah perusahaan label music yang bergerak di bidang Music Management & promotion, Song Writer, Music Production, dan Video Clip. Walaupun belum terlalu besar namun Story.Project23 ini terbukti dari pencapaian sejumlah 2100 Subscriber youtube yang telah mengikuti sampai sejauh ini dan bagi beberapa orang yang sebelumnya telah menggunakan jasa Story.Project23. Pada saat ini media promosi Story.Project23 hanya menggunakan sosial media yaitu Instagram yang dimana sosial media tersebut bisa dikatakan masih belum bisa memberikan informasi secara lengkap mengenai Story.Project23 khususnya di bidang promosi. Dengan pembuatan website ini menggunakan UML yang terdiri dari use case diagram, class diagram. Sequence diagram dan Activity Diagram Pada penelitian ini juga telah dilakukan uji coba dengan 2 browser yang berbeda yaitu Google Chrome dan Microsoft Edge. Hasil terbaik untuk kecepatan akses adalah Google Chrome dengan tampilan yang sesuai ukuran serta stabilitas hasil yang baik.

Kata kunci : Sistem Informasi, StoryProject23, Website, Media Promosi, Digital Company Label.

Pendahuluan

Penggunaan website merupakan salah satu pemanfaatan komputer yang terintegrasi dengan internet. Dalam era digital saat ini pemanfaatan internet semakin berkembang dan banyak perusahaan – perusahaan yang menggunakan website sebagai wadah untuk memberikan informasi perusahaan dan informasi produk barang atau jasa secara detail. Dengan adanya website maka akan memberikan kemudahan baik bagi perusahaan maupun para klien yang ingin bekerjasama dengan perusahaan dan perusahaan dapat menjadikan website sebagai media promosi.

Story.Project23 merupakan sebuah perusahaan label musik yang bergerak di bidang Music Management & promotion, Song Writer, Music Production, dan Video Clip. Walaupun belum terlalu besar namun Story.Project23 ini terbukti dari pencapaian sejumlah 2100 Subscriber youtube yang telah mengikuti sampai sejauh ini dan bagi beberapa orang yang sebelumnya telah menggunakan jasa Story.Project23, mereka sering menjadikan Story.Project23 sebagai rekomendasi jika teman, saudara, atau kolega yang ingin bekerja sama di bagian Music Production, dan Video Clip. Itu di karenakan para klien banyak yang merasa puas akan hasil dan pelayan yang dilakukan oleh Story.Project23.

Pada saat ini media promosi Story.Project23 hanya menggunakan sosial media yaitu Instagram yang dimana sosial media tersebut bisa dikatakan masih belum bisa memberikan informasi secara lengkap mengenai Story.Project23 khususnya di bidang promosi. Dengan melihat permasalahan yang ada ini tentunya diperlukan perancangan aplikasi yang mampu memberikan sebuah media informasi yang lengkap, mulai dari informasi perusahaan dan promosi. Maka dari itu di Era digital ini adanya website sangat membantu dalam berkembangnya Story.Project23, karena pada website tersebut nantinya akan ada banyak sekali informasi yang lengkap seperti Profil perusahaan, Agenda Kegiatan, Dokumentasi kegiatan, dan Booking Kontak, yang dimana dapat mempermudah klien dalam mencari tau informasi mengenai Story.Project23. Adanya perancangan aplikasi website ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada.

Pengertian Website

Website adalah sebuah halaman berisi informasi yang dapat dilihat jika komputer terkoneksi dengan internet, Dengan adanya website, semua orang di dunia bisa mendapatkan dan mengelola informasi dengan sumber yang tersedia di internet.

Pengertian Perusahaan

Perusahaan adalah setiap bentuk usaha yang menjalankan setiap jenis usaha yang bersifat tetap dan terus menerus dan yang didirikan, bekerja serta berkedudukan dalam wilayah Negara Republik Indonesia, untuk tujuan memperoleh keuntungan atau laba.

Sistem Informasi

Sistem Informasi adalah suatu sistem untuk menghasilkan informasi yang berkualitas guna membantu manajemen dalam proses mengambil keputusan. Untuk menghasilkan informasi yang berkualitas dibutuhkan suatu sistem informasi yang berkualitas (dengan karakteristik tertentu).

Digital

Digital berasal dari kata Digitus, dalam bahasa Yunani berarti jari jemari, oleh karena itu digital merupakan penggambaran dari suatu keadaan bilangan yang terdiri dari angka 0 dan 1 atau off dan on (bilangan biner).

Aplikasi Sistem Digital

Kombinasi dari sejumlah peralatan yang di desain untuk memanipulasi informasi logika atau besaran fisik yang dinyatakan dalam bentuk digital; nilainya berupa nilai nilai diskrit, sebagian besar berupa peralatan elektronik, juga bisa mekanik.

Computing

Computing adalah model komputasi, dalam model ini seluruh server, jaringan, aplikasi dan elemen lain yang terkait dengan data center disediakan oleh vendor untuk user-nya lewat internet.

Komunikasi

Komunikasi adalah mencari, memahami bahkan termasuk untuk menerangkan produksi, pemrosesan, efek atau sistem signal dalam komunikasi antar pribadi, komunikasi organisasi, komunikasi massa, komunikasi kelompok, komunikasi politik, komunikasi pendidikan, komunikasi pembangunan, komunikasi penyuluhan dan lain lain.

Kawalan Automasi

Kawalan Automasi adalah Melibatkan penggunaan peralatan dan proses yang dapat beroperasi dengan sendirinya tanpa bantuan dari pada manusia.

Media Promosi

Media Promosi adalah sarana yang digunakan untuk mengkomunikasikan suatu produk/ jasa/ im-

age/perusahaan ataupun yang lain untuk dapat lebih dikenal masyarakat lebih luas.

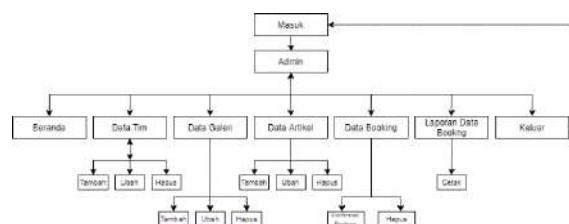
Metode Penelitian

Unified Modelling Language (UML)

UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan visual yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk yang baku, mudah dimengerti serta dilengkapi dengan mekanisme yang efektif untuk berbagi (sharing) dan mengkomunikasikan rancangan mereka dengan yang lain (Munawar, 2013).

Struktur Navigasi

Struktur Navigasi merupakan struktur atau alur dari suatu program yang Merupakan rancangan hubungan (rantai kerja) dari beberapa area yang berbeda dan dapat membantu mengorganisasikan seluruh elemen pembuatan website. Pada penulisan ini digunakan struktur navigasi campuran. Navigasi pada aplikasi ini terdapat 2 navigasi yaitu navigasi admin dan user. Dan di struktur navigasi admin itu cukup Beranda, Data Tim (Tambah ,Edit, Hapus), Data Galeri (Tambah, Edit, Hapus), Data Artike l(Tambah, Edit, Hapus), Data Booking (Konfirmasi Booking, Hapus), laporan data booking (Cetak), dan keluar.

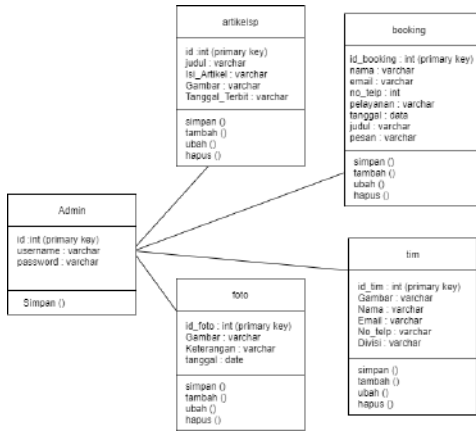


Gambar 1: Struktur Navigasi Admin

Struktur navigasi pada gambar 1 dapat dijelaskan bahwa pada saat admin ingin mengakses aplikasi ini maka admin harus login terlebih dahulu, menu beranda sebagai tampilan awal masuk admin, data tim untuk menambah, mengubah, dan menghapus data tim. Data galeri untuk menambah, mengubah, dan menghapus data galeri, data artikel untuk menambah, mengubah, dan menghapus data artikel yang berada di index, data booking untuk mengkonfirmasi booking dan menghapus data booking, dan laporan data booking untuk mencetak data booking. Dan menu keluar untuk keluar dari aplikasi.

Class Diagram

Rancangan dari Class Diagram dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2: Class Diagram

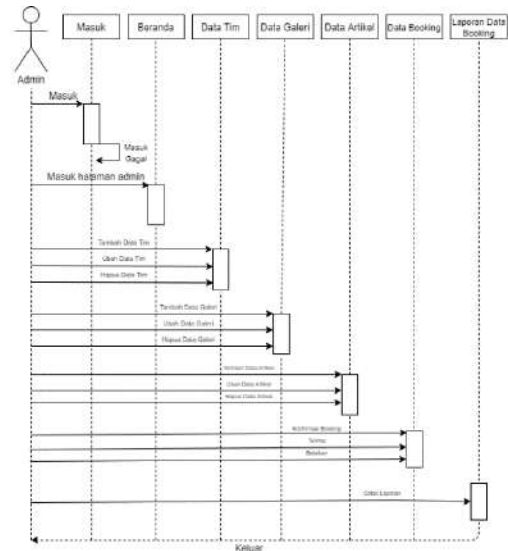
Pada gambar 2 class diagram menggambarkan relasi yang terjadi antara tabel admin dengan tabel artikelsp, tabel booking, tabel tim, dan tabel foto yang dimana admin dapat mengoperasikan data.

Sequence Diagram

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan secara khusus perilaku sebuah skenario tunggal. Sequence Diagram menunjukkan interaksi dengan menampilkan partisipan dengan garis alir secara vertical dan pengurutan pesan dari atas ke bawah. Sequence diagram pada website Story.Project23 dibagi menjadi 2, yaitu sequence diagram Admin, sequence diagram user.

Sequence Diagram Admin

Diagram ini menjelaskan interaksi yang dapat dilakukan oleh admin terhadap sistem. Berikut tampilan Sequence Diagram Admin dapat disajikan pada gambar 3

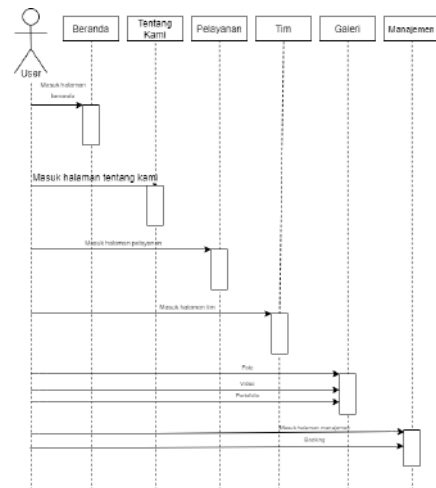


Gambar 3: Sequence Diagram Admin

Pada Gambar 3 Admin sebagai aktor dan login, beranda, data tim, data galeri, data artikel, data booking, laporan data booking dan keluar adalah objek. Simbol aktor dan objek tersebut berinteraksi, interaksi yang terjadi merupakan interaksi admin dengan sistem.

Sequence Diagram User

Diagram ini menjelaskan interaksi yang dapat dilakukan oleh user terhadap sistem. Berikut tampilan Sequence Diagram User seperti gambar 4



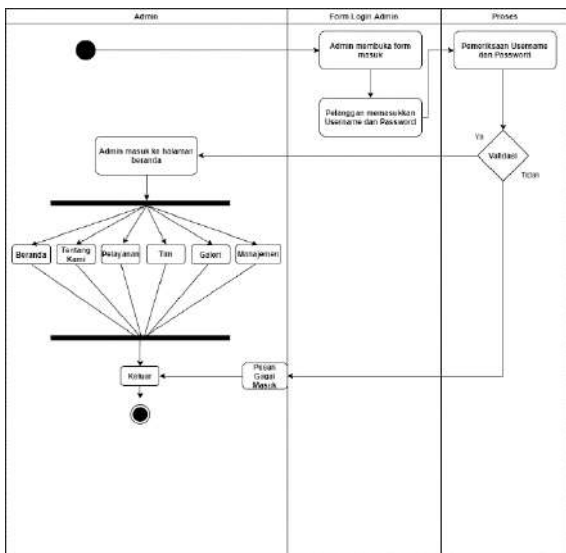
Gambar 4: Sequence Diagram User

Pada gambar 4 User sebagai aktor, tentang kami, pelayanan, tim, galeri dan manajemen adalah objek. Simbol aktor dan objek tersebut berinteraksi, interaksi yang terjadi merupakan interaksi user dengan sistem.

Activity Diagram

Pada Activity Diagram ini menggambarkan tentang aktifitas yang terjadi pada sistem mulai pertama sampai akhir, diagram ini menunjukkan langkah – langkah dalam proses kerja sistem yang akan dibuat.

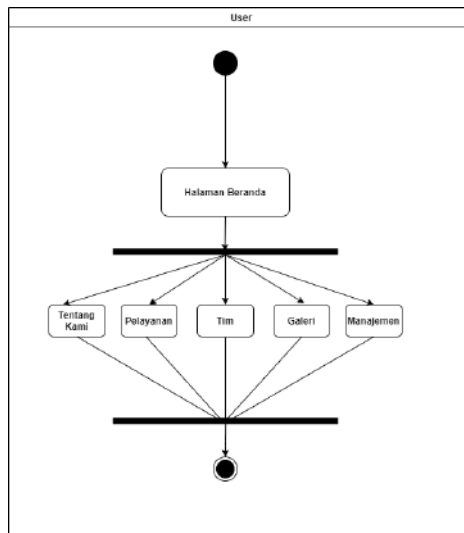
Activity Diagram Admin



Gambar 5: Activity Diagram Admin

Gambar 5 adalah activity diagram admin. Pada Activity Diagram Admin menggambarkan proses – proses yang terjadi mulai aktivitas dimulai sampai dengan aktivitas berhenti. Aktivitas dimulai dengan mengakses website administrator dan jika sudah tidak melakukan aktivitas apapun maka admin dapat memilih logout untuk keluar.

Activity Diagram User

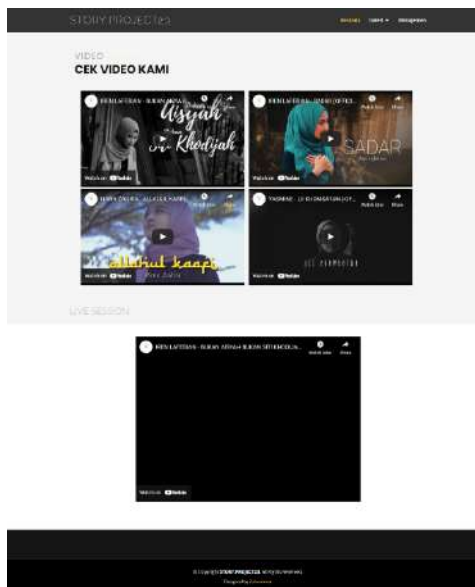


Gambar 6: Activity Diagram User

Hasil dan Pembahasan

Hasil Tampilan Index

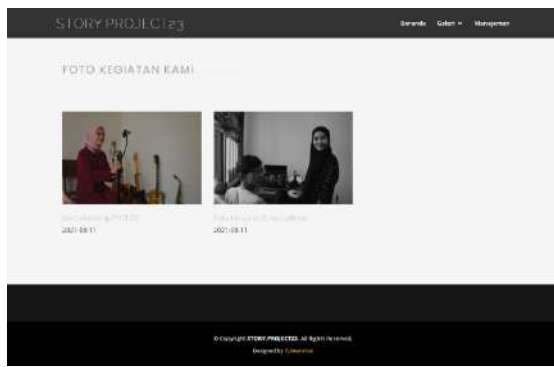
Halaman Index merupakan halaman pertama yang muncul pada saat website dijalankan. Halaman yang menampilkan semua menu yang tersedia. Halaman tersebut digunakan user untuk melihat tentang kami, pelayanan, tim, galeri dan manajemen



Gambar 7: Tampilan Index

Hasil Tampilan Galeri Foto

Gambar 8 merupakan tampilan Galeri Foto



Gambar 8: Hasil Tampilan Galeri Foto

Penutup

Berdasarkan uji coba website yang telah dilakukan pada pembuatan website Story.Project23 dapat disimpulkan bahwa :

1. Terbentuknya website yang mampu memberikan informasi dengan detail dan untuk booking klien yang akan bekerjasama dengan story.project23 juga telah tersedia dengan mengisi formulir dan nantinya isi formulir tersebut tersimpan dalam database
2. Aplikasi ini berjalan dengan baik pada browser Google Chrome

Saran Saran untuk pengembangan sistem selanjutnya sebagai berikut :

1. Dapat dikembangkan pada platform lain seperti android.
2. Dapat di kembangkan pada aplikasi dimasa depan dan belum ada keamanan data untuk website yang telah dibangun.

Daftar Pustaka

- [1] Haranto Kusno, Pratiwi Henny, Suhariyadi Yonatan, Sistem Monitoring Lulusan Perguruan Tinggi Dalam Memasuki Dunia Kerja Menggunakan Tracer Study, Media Sahabat Cendekia, 2019.
- [2] Raharjo Handri, Hukum Perusahaan, Pustaka Yustisia
- [3] Patma Subali Tundung, Maskan Mohammad, Utaminingsih Alifulahatin, Sistem Informasi Manajemen, UPT Percetakan dan Penerbitan Polinema, 2018
- [4] Wijoyo Hadion, Cahyono Yoyok, Ariyanto Aris, Wongso Fery, Digital Economy dan Pemasaran Era New Normal, Insan Cendekia Mandiri, 2020
- [5] Putra Pajuhana Agung, Buku Ajar Sistem Digital 1, Flash, 2019
- [6] Pambudi Teguh S, Riding the wave- Strategi Andal Menaklukan Industri Software, Elex Media Komputindo, 2013
- [7] Wiryanto, Pengantar Ilmu Komunikasi, Grasindo, 2004
- [8] Nasrudin, Modh Aizzat, Pengantar Pengurusan, Utusan Publications, 2006
- [9] Bashori Wakhid, Mahmud Windu, Produk Kreatif dan Kewirausahaan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran SMK/MAK Kelas XII, Gramedia Widiasarana Indonesia, 2021