

***Design and Development of Digital marketing store
 Application System for Web-Based Entrepreneurship
 Campus Students
 (Case Study: Universitas Dhyana Pura)***

**Rancang Bangun Sistem Aplikasi Etalase Digital Marketing
 untuk Kewirausahaan Mahasiswa Civitas Kampus Berbasis
 Web
 (Studi Kasus: Universitas Dhyana Pura)**

**Maria Shania Jawa Weking¹, Putu Wida Gunawan^{2*}, Gabriel Firsta
 Adnyana³**

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Dhyana Pura, Bali,
 Indonesia

(*)Coreresponding Author: ptwida@undhirabali.ac.id

Article info

Keywords:

*Storefront, MySQL,
 PHP, HTML,
 waterfall*

Abstract

Entrepreneurship in this technological era is very dependent on everything related to digital, including buying and selling activities, one of which is on marketplace applications, including Shopee, Tokopedia, Blibli and through personal social media. There are several scopes such as campuses and organizations that do not yet have an effective promotion site within the Dhyana Pura University campus, therefore in this study the authors designed applications such as digital marketing storefronts for entrepreneurship of the campus community to assist students in handling several stages of marketing including promotion of their own products or services. services for that are needed through a special web application for digital marketing storefronts that use the HTML (Hyper Text Markup Language) and PHP programming languages to create a web server and MySQL as a database with the waterfall method so that it can help students who have business products, services, and events that held by students in disseminating business and student events that are owned between campuses and outside the campus of Dhyana Pura University.

Kata kunci:

*Etalase,
 MySQL, PHP,
 HTML,
 Waterfall*

Abstrak

Kewirausahaan pada era teknologi ini sangat bergantung pada segala sesuatu yang berkaitan dengan digital termasuk dalam kegiatan jual beli salah satunya pada aplikasi *marketplace* antara lain Shopee, Tokopedia, Blibli dan bisa melalui media sosial pribadi. Ada beberapa lingkup seperti kampus maupun organisasi yang belum mempunyai tempat promosi yang efektif di lingkup kampus Universitas Dhyana pura oleh sebab itu dalam penelitian ini penulis membuat rancang bangun aplikasi seperti etalase digital marketing untuk kewirausahaan civitas kampus membantu mahasiswa dalam menangani beberapa tahap pemasaran termasuk promosi produk yang dimiliki maupun jasa untuk itu diperlukan melalui aplikasi *web* khusus untuk etalase digital marketing dengan bahasa pemrograman yang digunakan yaitu HTML (*Hyper Text Markup Language*) dan PHP untuk membuat *web server* dan MySQL sebagai *database* dengan metode *waterfall* sehingga dapat membantu mahasiswa yang memiliki usaha produk, jasa, maupun *event* yang diadakan oleh mahasiswa dalam menyebarluaskan bisnis maupun *event* mahasiswa yang dimiliki antar kampus maupun luar kampus

PENDAHULUAN

Perkembangan kewirausahaan pada era digital saat ini hampir di dominasi oleh pengusaha bisnis digital dimana masyarakat melakukan penjualan melalui berbagai aplikasi. Hal ini dilihat pada aplikasi yang sering digunakan seperti shopee, tokopedia, lazada dan bisa juga melalui aplikasi media sosial lainnya seperti whatsapp, instagram dan lainnya. Penelitian sebelumnya yaitu pada penelitian Magdalena and Putera, (2021) dengan judul penelitian Rancang Bangun Sistem Informasi Pemasaran Batik Sembogem pada UMKM Batik Sembogem di desa Bogem Berbasis *website* dengan metode *waterfall* yang dirancang terurut mulai dari analisa hingga pemeliharaan. Hasil dari penelitian ini berupa *website* yang dirancang menggunakan framework bootstrap dan laravel yang diakses secara online, sehingga pengguna mudah dalam melakukan proses transaksi.

Di Universitas Dhyana Pura ada beberapa mahasiswa dari organisasi tertentu yang melakukan bisnis usaha atau pemasaran produk. Dari hasil wawancara yang dilakukan pada mahasiswa manajemen bisnis pariwisata dan beberapa mahasiswa lainnya, mereka melakukan bisnis usaha seperti menjual cemilan, minuman, kosmetik dan produk lainnya. Ada pula mahasiswa manajemen yang mengadakan event party untuk tugas guna mendapatkan nilai. Namun mahasiswa kesulitan dalam mempromosikan bisnis mereka yang hanya masih dipromosikan melalui whatsapp maupun instagram. Salah satu alasan nya yaitu kurangnya kemampuan dalam memasarkan produk karena masih mempromosikan lewat kontak whatsapp maupun media sosial lainnya dan belum ada benang merah antara kurangnya keterkaitan kontak dengan aplikasi promosi produk sehingga produk barang dan jasa yang mereka promosikan belum menjangkau kalangan luas dan menarik masyarakat luas untuk tertarik pada produk yang dipromosikan.

Untuk itu berdasarkan latar belakang permasalahan di atas diperlukan salah satu wadah digital yaitu aplikasi etalase untuk bisa menyaring lebih banyak *audience* (pelanggan) sehingga produk bisa dikenal lebih luas serta membantu proses pemasaran sehingga produk dengan mempromosikan lewat aplikasi. Penulis melakukan penelitian ini dengan menggunakan metode perancangan sistem aplikasi berbasis web yaitu *System Development Life Cycle (SDLC)* yaitu *waterfall* yang menggunakan pendekatan sistematis dan diurutkan mulai dari level kebutuhan sistem menuju tahapan analisis, desain, *coding* dan *testing/verification* dan *maintanance* yang dapat mengatasi permasalahan bagaimana membuat aplikasi etalase digital sehingga bermanfaat untuk kewirausahaan mahasiswa civitas kampus. Pada penelitian ini penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan kerangka yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *framework laravel*. *Laravel* adalah *web framework* PHP yang bersifat *open source* secara gratis yang dapat digunakan dalam mengembangkan web applications dengan menggunakan arsitektur model *view controller (MVC)*.

Framework Laravel mudah dipahami dan memudahkan dalam *hal authentication, routing, session manager, caching* dan beberapa kegunaan lain dari komponen-komponen di *laravel*. *Laravel* juga menyediakan fitur seperti database *migration* dan integrasi unit *testing support* yang memudahkan *developer* dalam membangun aplikasi yang kompleks (Somya and Nathanael, 2019). Penelitian ini penulis juga memilih pemrograman PHP dengan *framework Laravel*. Ada beberapa kelebihan dari *framework Laravel* salah satunya adalah mudah digunakan, *open source* dan di *maintenance* pada tiap tahunnya, sedangkan untuk auto upload, menggunakan framework *Laravel* dengan komponen *Laravel dusk* karena berfungsi untuk

menampilkan auto upload yang bekerja secara otomatis dengan menggunakan *google chrome*. *Laravel dusk* juga dibuat berdasarkan *open source tool*.

METODE

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengumpulan data primer dan data sekunder. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari proses wawancara, penyebaran kuesioner dan observasi secara langsung kepada mahasiswa Universitas Dhyana Pura. Dalam penelitian ini penulis memperoleh data sekunder antara lain melalui media sosial, artikel, situs web dan juga jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan sistem aplikasi etalase digital untuk kewirausahaan yang menggunakan *framework Laravel*.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode analisis dan perancangan dengan konsep SDLC. Dengan tahap analisis, desain, implementasi, *testing*, dan *maintenance*. Tahap analisis ini menggunakan hasil dari pengumpulan data dari implementasi yang akan dibuat. Kebutuhan implementasi pada tahap ini didefinisikan menjadi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional sistem.

1. Kebutuhan sistem fungsional
 - a. *Input* yaitu data data produk
 - b. Proses yaitu rekap data pengolahan data produk, pengelolaan data kategori, detail data produk
 - c. *Output* yaitu diskusi produk.
2. Kebutuhan Non-fungsional
 - a. Kebutuhan *Hardware*
 - 1) minimal *Processor* dengan kecepatan 2 GHz
 - 2) Minimal *Memory* 4 GB
 - 3) Minimal *Harddisk* 300 GB
 - 4) *Monitor, mouse* dan *keyboard* sebagai perangkat untuk *input* data.
 - b. Kebutuhan *Software*
 - 1) Sistem operasi *Ms. Windows* versi terbaru, *Linux*, dengan versi atau kernel terbaru *web browser (chrome, mozillafirefox)* *Web browser (chrome, mozilla firefox)*
 - 2) *Web server* contohnya *apache, lighttpd, nginx. Database Server Open Source* contohnya *Mysql, MariaDB, PHP, HTML, CSS, dan JavaScript* Aplikasi DBMS seperti *MySQL, type MariaDB*

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Usability merupakan analisa yang menentukan seberapa mudah *user* menggunakan antara muka satu sistem. Pengujian *usability* dilakukan secara langsung dan dengan cara penyebaran kuesioner menggunakan *google forms* kepada 14 pengguna Universitas Dhyana Pura antara lain sebagai pengunjung dan *Supplier* Rancang bangun sistem aplikasi etalase digital marketing menggunakan *Framework laravel*. Peneliti membagi kuesioner untuk mengetahui tingkat kemudahan sistem ketika digunakan oleh pengguna. Jika tiap pertanyaan diberikan nilai 5 (Sangat setuju) oleh responden maka nilai total yang didapatkan adalah 2.100 dan dalam hasil penyebaran kuesioner ini didapatkan nilai *usability* adalah 1841 Maka untuk mendapatkan hasil persentase *usability* yaitu dengan cara sebaga berikut:

