APLIKASI GENERATOR KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK PROMOSI PRODUK TOKO ONLINE SOCKULL INDONESIA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STMIK) Palangkaraya

OLEH:

SEPTIAN BERLIN PUTRA

NIM C2057201071

PRODI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

2024

APLIKASI GENERATOR KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK PROMOSI PRODUK TOKO ONLINE SOCKULL INDONESIA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir pada

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer

(STMIK) Palangkaraya

OLEH:

SEPTIAN BERLIN PUTRA

NIM C2057201071

PRODI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

(STMIK) PALANGKARAYA

2024

PERSETUJUAN

APLIKASI GENERATOR KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK PROMOSI PRODUK TOKO ONLINE SOCKULL INDONESIA

Proposal Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diseminarkan.

Pembimbing I,

H. Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.
NIK.198111272010107

Pembimbing II,

Dr. Yuliarti, M.Pd
NIK. 199004272016002

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya

Suparno, M. Kom
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

APLIKASI GENERATOR KONTEN MEDIA SOSIAL UNTUK PROMOSI PRODUK TOKO ONLINE SOCKULL INDONESIA

Proposal Tugas Akhir ini telah diseminarkan, dinilai dan disahkan oleh Tim Penguji Seminar pada tanggal 21 September 2024

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir:

1. Bayu Pratama Nugroho, S.Kom., M.T.
   Ketua .....

2. H. Muhammad Erfan, S.K
   Sekretaris .....

3. Dr. Yuliarti, M.Pd
   Anggota .....

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN.....ii
DAFTAR ISI.....ii
DAFTAR TABEL.....v
DAFTAR GAMBAR.....vi
DAFTAR LAMPIRAN.....vii
BAB I PENDAHULUAN.....1
1.1 Latar Belakang Masalah.....1
1.2 Perumusan Masalah.....2
1.3 Batasan Masalah.....3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....3
1.5 Sistematika Penulisan.....4
1.6 Latar Belakang Masalah.....1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA……..5
2.1 Kajian Teori.....5
2.2 Teori yang Berkaitan Dengan Topik Penelitian.....5
2.3 Pemodelan yang Digunakan.....7
2.4 Penelitian yang Relevan.....12
BAB III METODE PENELITIAN.....17
3.1 Tinjauan Umum.....17
3.2 Jenis Penelitian.....17
3.3 Desain Penelitian.....19
3.4 Instrumen Penelitian.....21
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data.....23
3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak.....25
3.7 Desain Sistem.....28
3.8 Jadwal Penelitian.....43
Daftar Pustaka.....44
Lampiran...46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel *Use Case Diagram*……....10

Tabel 2.2 Tabel *Activity Diagram*…….. 11

Tabel 2,3 Tabel Sequence Diagram ……...12

Tabel 2.4 Penelitian yang Relevan…….16

Tabel 3.1 Tabel Kuesioner Survey Kepuasan…….26

Tabel 3.2 Tabel Analisis PIECES……...30

Tabel 3.3 Tabel Web Generator……. 45

Tabel 3.4 Tabel Template…….. 46

Tabel 3.5 Tabel Pengaturan Website……. 47

Tabel 3.6 Jadwal Penelitian…….. 48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tahapan Penelitian 4D……..……..……21
Gambar 3.2 Desain Penelitian……22
Gambar 3.3 Entitiy Relationship Diagram…….34
Gambar 3.4 UseCase Diagram……...35
Gambar 3.5 Activity Diagram Login……35
Gambar 3.6 Activity Diagram Form……..36
Gambar 3.7 Activity Diagram Preview & Edit……..37
Gambar 3.8 Activity Diagram Publish……...38
Gambar 3.9 Activity Diagram Pengaturan…….39
Gambar 3.10 Activity Diagram Logout…….40
Gambar 3.11 Sequence Diagram Web……...41
Gambar 3.12 Interface Login Diagram……..41
Gambar 3.13 Interface Dashboard Page……42
Gambar 3.14 Interface Form Page…….42
Gambar 3.15 Interface Preview & Edit……..43
Gambar 3.16 Interface Menu Publish……44

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Persaingan usaha yang ketat mengharuskan perusahaan untuk berfokus kepada kebutuhan yang diinginkan oleh konsumen. Perusahaan mulai mengubah pola pikir dari orientasi keuntungan ke arah faktor-faktor potensial lainnya seperti kepentingan pelanggan dan tingkat kepuasan pelanggan menjadi faktor utama yang harus diperhatikan oleh perusahaan. Kondisi persaingan bisnis yang terjadi pada saat sekarang ini membuat perusahaan harus menyadari dengan cermat target pasar yang ditujunya dan tingkat kualitas produk atau jasanya. Promosi menjadi salah satu usaha terpenting untuk menghadapi persaingan bisnis khususnya bisnis era sekarang yang berbasis digital melalu *e-commerce online* ataupun media sosial supaya menjangkau lebih banyak massa.

Produk pakaian selalu menjadi yang teratas dalam pembelian online. Menurut laporan pada semester 1 tahun 2023 menunjukkan bahwa pembelian barang-barang pakaian sebanyak 33%. Meskipun menurun di awal tengah tahun ini, yaitu 26%w, pembelian produk mode masih nomor satu. Jakpat mengadakan survei untuk mengetahui perilaku dan kebiasaan pembeli produk pakaian di Indonesia. Laporan yang melibatkan 702 responden ini menunjukkan apa saja tipe pakaian yang dibeli hingga pertengahan tahun 2023 dan tingkat kepuasannya, serta pertimbangan dalam membeli pakaian. Hasil survey dari Jakpat mengatakan 9 dari 10 orang pembeli barang mode ini mengaku memiliki pakaian kasual (seperti kaos, kemeja, rok, dan celana) sebagai item baru mereka. Produk lain yang telah dibeli adalah *footwear* persentase masing-masing 75% dan 57% (Jakpat, 2023).

Toko Online Sockull Indonesia yang berfokus pada penjualan kaos kaki ini tidak memiliki aktivitas atau strategi khusus yang menangani pemasaran, pemasaran produk dilakukan secara konvensional dengan cara pelanggan memberikan informasi mengenai tempat, keistimewaan dan produk ke calon pelanggan lain meskipun tokonya saat ini sudah melakukan strategi *online shop*. Selain itu, owner dari Toko Sockull Indonesia juga memiliki usaha lain seperti kurir dan badut sulap sehingga *owner* kesusahan untuk mengurus Toko Sockull Indonesia karena keterbatasan karyawan. Dengan pemasaran semacam ini, menyebabkan peluang untuk mendapatkan calon pelanggan secara maksimal tidak terpenuhi dan hal ini sangat disayangkan mengingat produk kaos kaki dengan motif yang unik masih menjadi produk yang langka di Indonesia. Penyebaran informasi yang tidak efektif membuat pelanggan tidak mengetahui informasi-informasi terbaru sehingga mempengaruhi pelanggan untuk beralih ke toko lain.

Peningkatan peminat busana asal Indonesia dan juga peningkatan pengguna sosial media seperti Instagram dan Tiktok. Penggunaan Teknologi akan menjadi sebuah Solusi paling jitu yang bisa diterapkan oleh Toko Sockull Indonesia. Hal ini berkaca juga dari brand yang ramai di tiktok yaitu Prodigo yang menggunakan teknologi dalam pemasaran hanya melalui *Tiktok Shop* dan *Live*, yang memberikan pengalaman berbelanja yang efektif bagi pengguna. Mereka menggunakan analitik data yang sudah tersedia melalui *Tiktok Business* untuk melacak perilaku pelanggan dan memberikan rekomendasi produk yang dipersonalisasi. Selain itu, Prodigo menggunakan media promosi konten video, memungkinkan pelanggan melihat bagaimana pakaian terlihat berdasarkan actor yang menggunakannya.

Seiring berkembangnya teknologi informasi, maka perlu diterapkan suatu strategi yang lebih baik dengan cara mengimplementasikan suatu produk teknologi komunikasi

informasi yang dapat membantu usaha ini menjadi lebih efektif dalam meningkatkan layanan marketing dan promosional produk dengan menggunakan media sosial sebagai komponen utama dalam strategi marketing yang efektif untuk mejangkau khalayak banyak. Namun proses ini bisa saja dapat memakan waktu jika tidak menggunakan cara yang lebih efisien dalam segi promosinya.

Dari uraian di atas maka penulis tertarik untuk mengangkat masalah tersebut menjadi penelitian yang dituliskan pada laporan Tugas Akhir dengan judul "Aplikasi Generator Konten Medsos untuk Promosi Produk Toko Online Sockull Indonesia".

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis merumuskan pokok permasalahan yang akan dikaji adalah tentang bagaimana merancang aplikasi yang efisien untuk menyajikan konten promosi produk kaos kaki dari Toko Sockull Indonesia.

1.3. Batasan Masalah

Adapun penulis akan membatasi permasalahan untuk memfokuskan penelitian ini:

a. Generator Berbasis Web
b. Pengunaan pada 3 Medsos: Facebook, Instagram, dan Tiktok
c. *Design* yang disediakan ada 3 template
d. Menggunakan database sebagai media penyimpanan dan pendistribusian template konten
e. Jenis database yang digunakan adalah MySQL yang merupakan jenis database RDBMS atau biasa disebut dengan database relasional.
f. Fokus pada penelitian ini adalah implementasi awal. Hal ini tidak menyangkup skalabilitas dan perluasan fitur dimasa depan.

g. Bahasa pemograman yang digunakan adalah PHP

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk merancang aplikasi yang efisien dalam menyajikan konten promosi produk kaos kaki dari Toko Sockull Indonesia, hal ini akan digunakan sebagai alat untuk meningkatkan penjualan produk.

B. Manfaat bagi Toko Sockull Indonesia

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang pengembangan aplikasi promosi, khususnya yang berkaitan dengan produk fashion seperti kaos kaki. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan strategi pemasaran digital dan pengembangan aplikasi promosi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Toko Sockull Indonesia:

Memberikan solusi yang dapat diterapkan untuk meningkatkan efektivitas promosi produk kaos kaki, sehingga dapat memperluas jangkauan pasar dan meningkatkan penjualan.

b. Bagi Pengembang Aplikasi:

Memberikan panduan dan inspirasi dalam merancang aplikasi yang efisien dan efektif untuk kebutuhan promosi produk, khususnya di industri *fashion.*

c. Bagi Konsumen:

Memudahkan konsumen dalam mendapatkan informasi mengenai produk-produk kaos kaki dari Toko Sockull Indonesia, sehingga mereka dapat membuat keputusan pembelian yang lebih cepat dan tepat.

C. Manfaat bagi STMIK Palangkaraya

Manfaat bagi STMIK Palangkaraya yaitu untuk menambah bahan dan referensi dan koleksi pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan diharapkan bisa memberikan ilmu sebagai rujukan bagi mahasiswa atau penulis selanjutnya yang akan memilih topik terkait. Penelitian ini juga dapat digunakan sebagai sebagai referensi untuk memajukan pemahaman mahasiswa dalam mengembangkan aplikasi praktis yang dapat diterapkan pada sekali bisnis UMKM.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun proposal penelitian ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain,maka peneliti membuat sistematika penelitian sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang “pendahuluan” yang menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang “tinjauan pustaka” yang menjabarkan teori-teori keilmuan yang digunakan dalam penelitian ini, rangkaian hasil penelitian yang relevan, metode atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang “metodologi penelitian” yang berisi penjelasan mengenai objek penelitian, jenis penelitian, teknik analisis dan prosedur pengumpulan data serta jadwal penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi dan pembahasan mengenai Aplikasi Generator Konten Medsos untuk Promosi Produk Toko Online Sockull Indonesia.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran berkaitan dengan Aplikasi Generator Konten Medsos berdasarkan apa yang telah di uraikan pada bab – bab sebelumnya.

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Teori

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian dan pemodelan yang diinginkan dalam perangkat lunak yang digunakan dalam membangun sistem aplikasi *Web Content Generator* Toko Online Sockull Indonesia.

2.2. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

2.2.1. World Wide Web (WWW)

World Wide Web (WWW), suatu sistem yang memungkinkan para pemakai komputer untuk melihat dan berinteraksi dengan berbagai macam informasi, termasuk majalah-majalah, perpustakaan umum universitas, berita- berita dunia dan bisnis terbaru, serta program-program perangkat lunak. WWW dapat diakses oleh komputer yang dihubungkan dengan internet, jaringan-jaringan komputer yang saling berhubungan atau melalui internet publik.

World Wide Web dikembangkan tahun 1989 oleh ilmuwan Inggris yang bernama Timothy Berners-Lee untuk memungkinkan in*form*asi disebarkan diantara kelompok-kelompok peneliti internasional di *European Laboratory for Particle Physics* (dulu dikenal dengan CERN) di dekat Geneva, Swiss. Pengembangan selanjutnya diarahkan oleh Konsorsium WWW yang berpusat di Institut Teknologi Massachusetts di Cambridge.

2.2.2. Aplikasi Generator

Aplikasi Generator adalah suatu aplikasi untuk membantu seorang programmer dalam membuat sebuah atau sebagian program dengan cepat berdasar spesifikasi yang diberikan. Programmer tidak menulis kode program tapi menggunakan aplikasi generator untuk menentukan menu, tampilan, format laporan, elemen data, pemrosesan logika. Aplikasi generator membuat program dengan cepat. Sekarang, programmer dapat dengan mudah merubah dan menjalankan program.

Keuntungan utama dalam menggunakan aplikasi generator adalah:

a. Menghemat waktu pembuatan program.
b. Berguna sebagai sarana pembelajaran untuk penulisan program.
c. Program sangat mudah untuk di modifikasi dan diurus (Permady, 2014).

2.2.3 Konten

Konten adalah bentuk informasi yang tersedia pada sebuah laman sebuah situs atau informasi yang telah ada melalui media. Kata ini digunakan untuk menandai dan menguantifikasi dalam bentuk dan jenis informasi sebagai sebuah bagian nilai tambah media. Konten media sosial adalah informasi dan hiburan yang disediakan oleh individu, perusahaan, atau organisasi di platform media sosial seperti YouTube, Instagram, dan Facebook. Agar sepenuhnya efektif, konten media sosial harus ditargetkan secara hati-hati kepada audiens, karena penempatan di platform media sosial memungkinkan terjadinya sebuah interaksi yang lebih cepat serta langsung dengan pengguna (Basarah and Romaria, 2020).

2.2.4 Media Sosial

Dapat disimpulkan bahwa media sosial yaitu sebuah medium di internet yang memungkinkan penggunanya untuk merepresentasikan diri dan melakukan interaksi, bekerjasama, berbagi, komunikasi dengan pengguna lain dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Puspitarini and Nuraeni, 2019).

2.3 Pemodelan yang Digunakan

Pemodelan adalah gambaran dari realita yang simple dan dituangkan dalam bentuk pemetaan dengan aturan tertentu. Pada dunia pembangunan perangkat lunak sistem informasi juga diperlukan pemodelan. Pemodelan perangkat lunak digunakan untuk mempermudah langkah berikutnya dari pengembangan sebuah sistem informasi sehingga lebih terencana (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2016).

Adapun konsep pemodelan sistem yang penulis gunakan untuk "Aplikasi Generator Konten Media Sosial untuk Promosi Produk Toko Online Sockull Indonesia" adalah sebagai berikut :

a) Unified Modeling Language (UML)

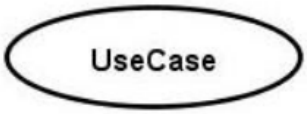
UML (Unified Modeling Language) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis, dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

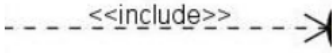
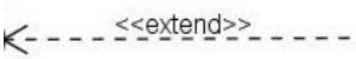
Berdasarkan pengertian di atas penulis menyimpulkan bahwa UML (United Modeling Language) adalah sebuah Bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak berorientasi objek yang digunakan untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain sistem (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2016) .

b) Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah salah satu bentuk visualisasi dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang memperlihatkan bagaimana sistem berinteraksi dengan aktor-aktornya. Use Case digunakan untuk menguraikan berbagai jenis interaksi antara pengguna sistem dan sistem itu sendiri (Prasetya dan Putri, 2022).

Tabel 2.1 Simbol Use Case Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	*Use Case*	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau actor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja di awal di awal frase nama use case
	*Actor*	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case
	Association	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan use case

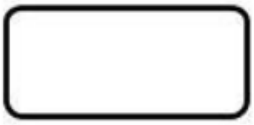
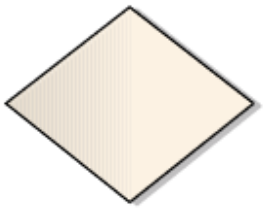
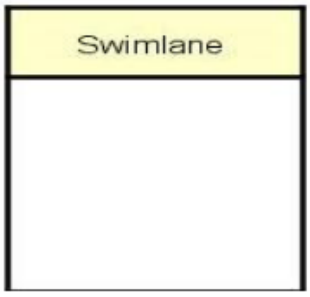
Simbol	Nama	Keterangan
	*Generalization*	generalisasi menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	*Include*	menunjukkan bahwa suatu use case seluruh nya merupakan fungsionalitas dari use case lainnya
	*Extend*	menunjukkan bahwa suatu use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

(Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2016).

c) Activity Diagram

Activity diagram adalah diagram yang dapat memodelkan proses-proses yang terjadi pada sebuah sistem. Runtutan proses dari suatu sistem digambarkan secara vertikal. *Activity diagram* merupakan pengembangan dari *Use Case* yang memiliki alur aktivitas.

Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	*Start Point*	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal
	*Activities*	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas iasanya diawali dengan kata kerja.
	*Decision Points*	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	*Join*	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
	*End Point*	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	*Swimlane*	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

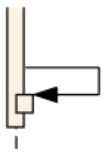
(Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2016).

d) Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah representasi visual yang memperlihatkan hasil dari hubungan timbal balik antara objek-objek yang saling berkomunikasi. *Sequence Diagram*

merinci interaksi antara objek-objek dengan cara menampilkan pesan-pesan yang dikirim di sepanjang waktu. (Sutrisno and Karnadi, 2021).

Tabel 2. 3 Simbol Sequence Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	*Entity Class*	Entity adalah elemen yang bertanggung jawab menyimpan data atau informasi, dapat berupa beans atau model object.
	*Boundary Class*	Biasanya berupa tepi dari sistem, seperti tampilan tatap muka atau suatu alat yang berinteraksi dengan sistem yang lain.
	*Control Class*	elemen yang mengatur aliran informasi untuk sebuah skenario. Biasanya mengatur perilaku dan perilaku bisnis.
	*Message*	Message atau pesan digunakan untuk berkomunikasi antar objek yang menggambarkan aksi yang akan dilakukan.
	*Recursive*	Fungsi rekursif dalam pemrograman merupakan fungsi yang memanggil dirinya sendiri.
	*Activation*	mewakili proses durasi aktivitasi sebuah operasi

(Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2016).

e) Black Box Testing

Black box testing atau dapat disebut juga *Behavioral Testing* adalah pengujian yang dilakukan untuk mengamati hasil input dan output dari perangkat lunak tanpa mengetahui struktur kode dari perangkat lunak. Pengujian ini dilakukan di akhir pembuatan perangkat lunak untuk mengetahui apakah perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik.

f) Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD adalah diagram berbentuk notasi grafis yang berada dalam pembuatan database yang menghubungkan antara data satu dengan yang lain . Hasil gambar ERD dibuat dalam bentuk berdasarkan notasi ERD pada Gambar 8, di mana entitas dalam bentuk persegi panjang, atribut dalam bentuk elips, *primary key* dalam bentuk garis bawah, serta relasi dalam bentuk belah ketupat (Sheva Virtalioka, 2024).

2.4.Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan penelitian yang sudah di lakukan oleh seseorang dan mendapatkan hasil yang valid sesuai dengan judul dan tujuan peneliti yang berisi uraian sistematis tentang informasi hasil penelitian orang lain yang di sajikan dalam bentuk pustaka yang sedang diteliti dengan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang mendukung topik dan judul penelitian.

No	Penulis/Tahun	Judul	Hasil	Perbedaan
1	(Nugraha, 2021)	Penerapan Konten Pada Media Sosial Instagram Produk Silken Tahoo	Aplikasi konten media sosial produk Silken Tahoo menjadi salah satu usaha penulis untuk meningkatkan penjualan kembang tahu dari perusahaan Silken Tahoo. Dari hasil penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa pemasaran atau penerapan konten melalui media Instagram Silken Tahoo cukup efektif untuk menarik timbal balik dari konsumen. Timbal balik berupa *like* dan klik tautan web untuk melakukan pembelian. Terlebih karena Silken Tahoo merupakan produk pionir kembang tahu instan dengan kuah jahe pertama di Indonesia	Aplikasi konten media sosial produk Silken Tahoo dibatasi dengan berbagai cara salah satunya dengan tujuan pembuatannya yang lebih mengarah sebagai monitoring daripada sebuah aplikasi promosi. Perbedaan yang mendasar dari Tugas Akhir penulis adalah tujuan dan variasi media sosial. Tugas Akhir penulis memiliki tujuan untuk meningkatkan sales bagi penjual menggunakan aplikasi konten generator untuk menyediakan konten promosional yang praktis.
2	(Triadi et al. 2024)	Aplikasi Generator Undangan Pernikahan Digital Berbasis Website	Aplikasi sudah mampu untuk menyimpan data informasi mengenai undangan dan menampilkan dan menerapkan isi konten terhadap tema yang dipilih sehingga dapat memberikan pratinjau design undangan secara langsung dengan hasil implementasi pendukung seperti menyimpan config yang langsung diterapkan pada tema yang dipilih, menampilkan tinjauan dari hasil tema yang diubah kontennya, memilih konfigurasi font sesuai tema yang dipilih, memilih tema yang diinginkan dan struktur coding	Aplikasi Generator Undangan Pernikahan Digital Berbasis Website memiliki perbedaan dari konten dari Tugas Akhir penulis. Meskipun dalam penggunaan aplikasi generator cenderung sama, tapi Tugas Akhir

			yang dinamis serta dapat dikostumisasi secara cepat dengan menggunakan struktur design Atomic. Berdasarkan evaluasi dari para pengguna system ini dapat mengakomodir untuk pembuatan undangan yang menjadi problem yang dialami oleh konsume. Saran untuk pengembangan lanjutnya dapat diintegrasikan ke aplikasi third part seperti whastapp, telagram atau email sehinggga distribusi undangan menjadi lebih mudah.	penulis bertujuan sebagai aplikasi untuk menunjang promosi dan sales dari sebuah took online. Selain itu, cara generate dari Aplikasi Generator Undangan Pernikahan Digital Berbasis Website menggunakan koneksi ke aplikasi third party secara langsung dengan menggunakan IP yang telah didapatkan seperti WhatsApp dan Telegram. Sedangkan Tugas Akhir penulis lebih memilih cara manual namun memiliki menu pilihan template untuk dibagikan pada sosial media terkait.
3	(Indira et al. 2021)	Perancangan Website News Generator Menggunakan Rest Api Dan Search Engine Internal	Saat ini koran ataupun surat kabar sudah sangat jarang ditemukan di sekelilingi kita, karena beberapa masyarakat lebih memilih membaca berita melalui internet salah satunya melalui website, menurut data yang diambil melalui Aseanup.com menyatakan bahwa Indonesia merupakan negara pengakses internet yang menggunakan mobile first sebesar 61% dan 39% melalui laptop ataupun computer. Indonesia juga tercatat memiliki angka tinggi dalam penggunaan media sosial yaitu 540 menit perharinya selain itu konsumsi media sosial pada perangkat mencapai 291 menit. Namun terdapat kendala dalam hal mengaskses sebuah berita yaitu masyarakat harus membuka satu-	Penulis Aplikasi Website News Generator memfokuskan penelitiannya sebagai alat search engine demi memudahkan pencarian data berita dari beberapa website dengan mengumpulkan di satu tempat tertentu. Perbedaan terbesar adalah pada pengunaan aplikasi

			persatu website berita yang ingin dibaca sehingga tidak effisien. Maka dari itu penulis membangun sebuah web content generator untuk memudahkan pembaca dalam mencari berita yang diinginkan sehingga pembaca tidak perlu membuka website news satu-persatu. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Rest (Representational State Transfer) untuk mengambil data dari website news yang kemudian akan di hubungkan ke website news generator. Selain itu penulis juga menggunakan metode Search Engine dimana pembaca dapat mencari apa saja melalui Search Engine dengan menggunakan kata kunci dari topik berita yang diinginkan. Kata kunci : Web News, Web Content Generator, Rest (Representantional State Transfer)	yang dimana penulis memfokuskan penelitiannya sebagai image generator untuk media promosional took Sockull Indonesia ke media sosial mereka.
4	(Sholeh et al. 2020)	Pengunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM	Tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan wawasan kepada para pelaku UMKM di Kecamatan Sedayu dalam menggunakan media sosial sebagai sarana promosi, terutama dalam membuat konten degan aplikasi Canva. Penggunaan media sosial tidak hanya memasang foto produk tetapi bagaimana mengemas konten produk tersebut menjadi menarik dan ada nilai tawar. Persoalan yang sering dialami pelaku usaha dalam menggunakan media sosial adalah membuat konten yang menarik dan mudah. Upaya untuk memberikan cara membuat konten yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan template-template. Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah dengan menggunakan Canva. Dengan Canva, pelaku usaha dapat membuat konten dengan pilihan template yang sudah tersedia, membuat logo, poster, info grafis, newsletter, featured image blog, invoice, thumbnail Youtube serta desain kemasan. Dalam pelaksanaan pendampingan ini,	Penulis Pengunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM memprioritaskan aplikasi Canva sebagai media promosional daripada menggunakan aplikasi generator seperti penulis pada penelitian tugas akhir ini. Penulis jurnal juga menggunakan Canva bukan sebagai media promosional semata. Tapi digunakan juga sebagai

			pelaksanaan dilakukan dengan menggunakan metode diskusi untuk memetakan persoalan yang dihadapai pelaku UMKM tertanda alam penggunaan media sosial. Diskusi ini digunakan untuk memetakan sejauh mana persoalan dalam membuat konten serta dan penggunaan Canva serta dengan memberikan pelatihan dan pendampingan.	alat pelatihan bagi para UMKM di Kecamatan Sedayu.
5	(Subiyantoro et al., 2021)	Pengembangan Aplikasi Pemilihan Media Promosi UMKM Berbasis Desktop	Penelitian ini bertujuan untuk merancang model pendukung keputusan yang dapat memudahkan pelaku UMKM dalam menentukan jenis media promosi produk UMKM yang efektif dan efisien agar dapat semakin meningkatkan volume penjualan kemudian membangun program aplikasi pendukung keputusan yang dapat membantu menentukan jenis media promosi yang efektif dan efisien yang dapat meningkatkan volume penjualan produk UMKM. Berdasarkan hasil analisis penelitian ini dapat disimpulkan bahwa alternatif media sosial menjadi kriteria prioritas dalam meningkatkan volume penjualan produk pelaku UMKM dengan mendapatkan nilai bobot rata-rata 0,309397, alternatif kolaborasi produk dengan nilai bobot rata-rata 0,282472 , alternatif mesin pencarian dengan nilai bobot rata-rata 0,208130, alternatif televisi dengan nilai bobot rata-rata 0,124094, dan prioritas terakhir adalah alternatif media cetak dengan nilai bobot rata-rata 0,075905. Berdasarkan nilai bobot rata-rata keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa alternatif media sosial adalah memperluas pasar dengan meningkatkan intensitas promosi dengan berbagai media sosial seperti WhatsApp Bussiness, Instagram, Facebook, Youtube dan lain-lain untuk meningkatkan volume penjualan produk UMKM.	Penulis Pengembangan Aplikasi Pemilihan Media Promosi UMKM Berbasis Desktop menggunakan aplikasi berbasis desktop sebagai alat penelitian untuk pemilihan media promosi dibanding menjadi media promosi itu sendiri. Penulis penelitian tugas akhir ini lebih memprioritaskan promosional sebagai tujuan utamanya ke media sosial Sockull Indonesia sedangkan penelitian ini lebih fokus kepada memberikan data kepada UMKM dimana sosial media yang dapat mereka gunakan sebagai alat promosi mereka sendiri.

BAB III. METODE PENELITIAN

3.1. Tinjauan Umum

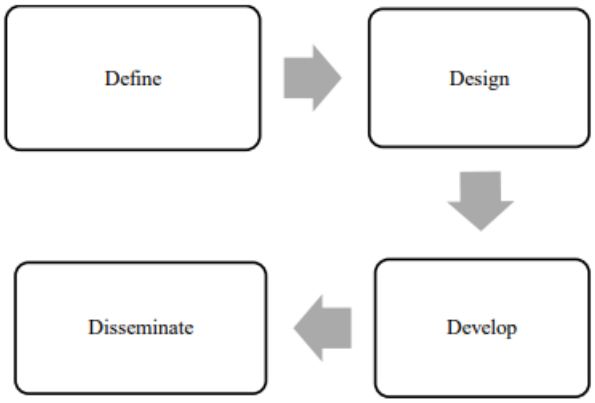
Penelitian ini berobjek di Toko Online Bernama Sockull Indonesia yang berdomisili tetap di Palangka Raya. Toko mempunyai Alamat Jalan G.obos 14, Gang Biru No C10. Fokus penelitian yang dilakukan penulis berada di bagian bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi, seperti yang di jelaskan di latar belakang. Dalam pelayanan mereka, mengatasi promosional terhadap pelanggan dimana setiap promosi dirasa tidak efektif dan tidak efisien sehingga informasi tidak tersampaikan dengan baik. Penelitian yang sedang dilakukan penulis bertujuan untuk membuat Aplikasi Generator Konten Sosial Media yang berguna untuk memudahkan Toko Sockull Indonesia dalam menciptakan dan mengelola konten dengan Sistem yang terkomputerisasi untuk meminimalisirkan waktu dan efisiensi bagi *owner.*

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development. Research and Development* (R&D) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2016).

Peneliti menggunakan Model 4D sebagai jenis pengembangan. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Model ini mulai berkembang pada awal tahun 1970-an. Model ini merupakan pengembangan dari langkah-langkah pengembangan yang berkembang pada saat itu, yaitu analisis, desain, dan evaluasi. Model ini dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974 (Thiagarajan et al., 1974).

Dalam Bahasa Indonesia, model pengembangan 4D diterjemahkan menjadi pendefinisian, perancangan, pengembangan, dan penyebaran. Skema pengembangan 4 D dapat dilihat pada gambar berikut ini.



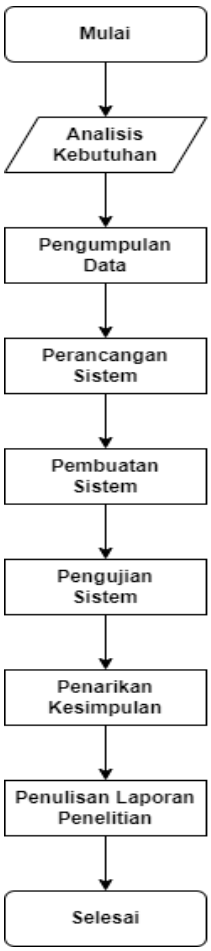
Gambar 3.1 Tahapan Penelitian 4D

Menurut Maydiantoro (2021), model 4 D memiliki beberapa kelebihan yaitu tahapan dalam model ini lebih sederhana sehingga tidak membutuhkan waktu lama. Adapun kelemahan model ini adalah hanya sampai tahapan penyebaran tanpa ada evaluasi untuk mengukur kualitas produk yang telah diujikan. Kemudian menurut Agustina & Vahlia (2016), kelebihan model model ini terletak pada pelibatan analisi materi dan analisis tugas pada penentuan tujuan pembelajaran. Selain itu setiap langkah dalam model ini dijelaskan secara detail dan mudah untuk dilakukan oleh peneliti.

3.3 Desain Penelitian

Adapun desain dalam penelitian ini digunakan untuk mempermudah proses membangun sebuah sistem Aplikasi Generator Konten Media Sosial Toko Online Sockull Indonesia, maka penulis menggunakan sebuah kerangka kerja agar proses penelitian menjadi lebih terstruktur. Metode yang penulis digunakan sebagai kerangka Penelitian ini adalah metode kuantitatif.

Berikut desain struktur atau rencana desain penelitian sebagai berikut :



Gambar 3.2 Desain Penelitian

Penjelasan dari tiap tahapan di atas akan dijabarkan sebagai berikut:

a. Dalam penelitian ini penulis terlebih dahulu akan melakukan observasi untuk mencari apa saja bahan yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi konten generator.

b. Setelah melakukan observasi awal, penulis akan melakukan pengumpulan data untuk kebutuhan rancangan design aplikasi.

c. Setelah mengumpulkan bahan dan data yang diperlukan, penulis akan melakukan pembuatan rancangan aplikasi.

d. Setelah membuat rancangan design aplikasi, penulis akan melakukan validasi pada objek yang diteliti apakah sesuai yang diinginkan selama penelitian.

e. Melakukan uji coba aplikasi menggunakan metode black box testing agar penulis dapat mengetahui apakah aplikasi yang sudah dirancang memiliki suatu error atau tidak

f. Setelah melakukan tahap uji coba, penulis akan memasuki tahap perbaikan aplikasi untuk memperbaiki *error* yang sudah diperiksa melalui black box testing.

g. Setelah proses perbaikan telah selesai, kembali melakukan tahap uji coba terakhir.

h. Setelah selesai merancang aplikasi dan mendapatkan output dari penelitian, penulis akan membuat laporan penelitian yang menyatakan bahwa aplikasi telah selesai.

3.4 Instrumen Penelitian

Pada bagian ini dijelaskan secara terperinci alat apa saja yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan, baik itu alat untuk mengumpulkan data, menganalisis data, merancang sistem, mengembangkan sistem dan alat-alat lainnya yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan, alat atau instrumen penelitian yang digunakan penulis adalah sebagai berikut :

A. Observasi

Observasi terhadap Toko Online Sockull Indonesia akan berfokus pada frekuensi penjualan melalui sosial media dan frekuensi posting pada Toko Sockull itu sendiri. Karena fokusnya ada para konten promosional produk kaos kaki yang ingin

mereka tawarkan namun mereka masih menggunakan cara tradisional dalam pencatatannya. Observasi kali ini membutuhkan sebuah alat pencatatan seperti buku penjualan produk mereka dalam 6 bulan terakhir dan juga observasi menggunakan kamera sebagai bukti dokumentasi

B. Wawancara

Narasumber utama dalam wawancara ini adaldah sang pemilik Toko Online Sockull Indonesia itu sendiri. Karena keterlibatan dari *owner* yang mengetahui behaviour pelanggannya dan tokonya sendiri, sangat penting dalam melakukan strategi informasi melibatkan Narasumber. Wawancaranya akan dilakukan dengan cara peneliti langsung mendatangi owner dari Toko Online Sockull Indonesia dan menanyakan langsung perihal apa saja yang diperlukan untuk meningkatkan penjualan sebuah produk kaos kaki. Selama wawancara berlangsung, peneliti bertanya terkait bagaimana efektivitas dari promosi cara lama dalam menarik konsumen untuk membeli dan juga menanyakan apa harapan dari *owner* Toko Online Sockull Indonesia terhadap aplikasi yang sedang dikembangkan.

C. Kuesioner

Pengujian validitas dan reliabilitas sangat penting dalam penelitian untuk memastikan bahwa instrumen yang digunakan benar-benar mengukur apa yang seharusnya diukur (validitas) dan memberikan hasil yang konsisten ketika diukur ulang (reliabilitas). Pengujian yang akan digunakan adalah *Pilot Study*, alasan utama menggunakan pengujian ini sebagai validitas adalah untuk menguji kelayakan, desain, metodologi, dan instrumen yang akan digunakan. Setelah semua memenuhi syarat, akan dibuat kuesioner resmi yang dapat disebarkan.

Dalam kuesioner ini juga akan menggunakan skala likert sebagai yang menentukan pilihan pengisi terhadap ide dan gagasan dari aplikasi yang sedang dirancang. ada pertanyaan positif untuk menilai ketertarikan positif dan pertanyaan negatif untuk menilai ketertarikan negatif. Bentuk jawaban skala Likert terdiri dari sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Berikut adalah penjelasan poin pada Skala Likert :

a) Pertanyaan positif diberi skor 4, 3, 2, dan 1
b) Pertanyaan negatif diberi skor 1, 2, 3, dan 4.

Rencana Kuisoner sebagai Berikut :

Tabel 3.1 Tabel Kuesioner Survey Kepuasan

Nama Sistem Informasi/Aplikasi :						
No	Pernyataan	Pilihan jawaban				
		Sangat baik	Baik	Netral	Kurang baik	Sangat tidak baik
1	Tampilan promosional konten					
2	Efektifitas promosional konten					
3	Isi promosinal konten					
4	Pengunaan warna dalam promosional konten					

Penjelasan dari keterangan pilihan jawaban:

Baik = 4

Netral = 3

Kurang baik = 2

Sangat tidak baik = 1

Profil responden yang akan dipilih adalah pelanggan setia dari Toko Online Sockull Indonesia yang pernah membeli dan sering membeli di Toko Online Sockull Indonesia. Selain itu, target responden lainnya adalah masyarakat publik yang dapat menjadi

konsumen potensial bagi Toko Online Sockull Indonesia. Pemilihan profil ini sudah disesuaikan sama isi kuesioner di atas.

D. Analisis Data

Proses analisis dari tiap instrumen data memerlukan teknik analisis yang berbeda juga. Dalam proses Observasi, peneliti lebih berfokus menggunakan analisis konten untuk melihat isi dari teks, gambar, atau media lainnya dan sejauh mana konten itu dapat menarik konsumen. Dalam proses Wawancara, peneliti menggunakan teknik analisis tematik untuk memahami masalah dari Toko Online Sockull Indonesia secara langsung dengan mengidentifikasi dan menganalisis informasi yang didapatkan. Dalam proses Kuesioner, peneliti menggunakan teknik analisis statistik deskriptif untuk mengumpulkan dan menganalisis data kuesioner secara lebih tepat dan terstruktur sehingga peneliti dapat memahami pola, tren, dan distribusinya tanpa harus melihat data mentahnya saja.

E. Dokumentasi

Dokumentasi: adalah pengumpulan, pemilihan, pengolahan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti yang telah dilaksanakan penelitian pada Toko Online Sockull Indonesia.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis Data

Adapun teknik Analisis yang digunakan penulis untuk dalam penelitian ini menggunakan metode Analisis Kualitatif. Untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam promosi produk akan diambil dua (2) kategori analisis yaitu Identifikasi Pasar Sasaran dan Pemasaran Produk.

a. Identifikasi Pasar Sasaran

Pasar sasaran toko online ini terdiri dari beberapa segmen pelanggan:

1. Demografi: Pria dan wanita, usia 18-30 tahun, target utama dari kalangan pelajar dan pegawai kantoran yang ingin memiliki kaos kaki yang menarik dan mengikuti trend.
2. Geografi: Pelanggan dari berbagai wilayah di Indonesia, dengan fokus utama pada kota-kota besar terlebih dahulu sebagai target, dengan kemungkinan juga ekspansi ke luar negeri.
3. Psikografi: Konsumen yang peduli dengan gaya hidup aktif dan sehat, fashion, serta kualitas produk yang nyaman dikaki konsumen.

b. Pemasaran Produk

1. Media Sosial: Toko aktif di platform seperti Instagram, TikTok, dan Facebook, menggunakan konten visual untuk mempromosikan produk secara instan Ketika Toko Sockull sedang mengadakan promo atau diskon.

3.5.2 Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Menurut (Putra et al., 2021) PIECES adalah metode kerangka kerja yang memuat enam kategori klasifikasi dan pemecahan masalah. Selain itu, PIECES Framework juga memiliki tiga poin pendorong yaitu masalah, harapan, dan pedoman. Dengan adanya framework ini diharapkan dapat menghasilkan hal baru yang nantinya dapat dipertimbangkan dalam

melakukan pengembangan dan perbaikan sistem. PIECES dibagi menjadi 6 bagian yaitu performance, information, economic, control, efficiency, dan service.

a. Performance (Kinerja)

Analisis *performance* dilakukan untuk mengetahui sebuah kinerja sistem, apakah berjalan dengan baik atau tidak. Kinerja ini diukur dari jumlah data dihasilkan dan seberapa cepat suatu data ditemukan.

b. Information (Informasi)

Analisis *information* digunakan untuk mengetahui seberapa banyak dan seberapa jelas informasi yang akan dihasilkan dari pencarian.

c. Economy (Ekonomi)

Analisis *economic* dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem itu tepat diterapkan di suatu lembaga informasi dan dilihat dari segi finansial dan biaya yang dikeluarkan.

d. Control (Kontrol)

Analisis *control* digunakan untuk memantau sejauh mana pengawasan dan kontrol yang dilakukan agar sistem berjalan dengan baik.

e. Effeciency (Efisiensi)

Analisis *efficiency* dilakukan untuk mengetahui apakah suatu sistem efisien atau tidak dengan input yang sedikit bisa menghasilkan output yang memuaskan.

f. Service (Layanan)

Analisis *service* digunakan untuk mengetahui bagaimana pelayanan yang dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang yang timbul terkait pelayanan. Penulis menjabarkan beberapa penjelasan mengenai sistem lama dan sistem baru dengan tujuan untuk membandingkan kedua sistem tersebut.

Adapun metode yang digunakan penulis adalah metode *PIECES* dan dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 3.2 Tabel analisis *PIECES*

No	Jenis Analisis	Sistem lama	Sistem Baru
1	*Performance* (Kinerja)	Sistem lama masih menggunakan cara manual atau metode konvensional, dimana ketika seseorang ingin membeli barang harus mencari terlebih dahulu took yang dimaksud	Pada sistem yang baru, produsen akan lebih proaktif menarik konsumen melalui berbagai media promosi dengan memanfaatkan fitur media sosial
2	*Information* (Informasi)	Informasi tentang barang yang ingin dibeli sangat minim karena sama sekali tidak ada contoh langsung dan hanya cuma berupa gambar saja.	Pengadu bisa melihat produk secara langsung melalui materi promosional yang disediakan nantinya
3	*Economy* (Ekonomi)	Sistem lama mengalami keuntungan yang stagnan meskipun biaya costnya tidak ada sama sekali	Pada sistem yang baru ini nantinya dapat meningkatkan cashflow pendapatan karena produsen akan bekerja lebih aktif meskipun cost akan bertambah jika produsen menggunakan pihak ketiga sebagai designer untuk materi promosi mereka
4	*Control* (Kontrol)	Pada sistem lama mengontrol minat konsumen sangat terbatas mengingat tidak ada feedback.	Dengan sistem yang baru, promosi bisa menjadi salah satu feedback dari produsen dan konsumen untuk saling berinteraksi
5	*Efficiency* (Efisiensi)	Promosi produk masih menggunakan cara konvesional yang tidak efisien	Pada sistem yang baru user pengelola hanya perlu memberikan materi promosional melalui database karena di database sistem sudah termasuk berbagai template materi promosi, memudahkan dalam melakukan promosi secara berkala
6	*Service* (layanan)	Pada sistem lama pelayanan hanya bisa dilakukan melalui direct message sehingga percakapan terasa terlalu formal	Pada sistem yang baru konsumen dapat berinteraksi langsung dengan materi promosi sehingga layanan dapat lebih optimal

3.6 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras dan Perangkat Lunak

Adapun kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak untuk membangun sistem sebagai berikut:

3.6.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat keras (Hardware) yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

1) Processor : AMD Ryzen 5 5000H AMD Radeon Graphics
2) RAM : 16 GB
3) Hardisk : 500 GB SSD

3.6.2 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat lunak (software) yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi ini adalah sebagai berikut:

a. Visual Studio Code

Menurut (Kurniawan and Kurniawan, 2020) Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang ringan namun kuat yang berjalan di desktop dan tersedia untuk Windows, macOS, dan Linux. Muncul dengan dukungan built-in untuk JavaScript, TypeScript dan Node.js dan memiliki ekosistem ekstensi yang kaya untuk bahasa lain (seperti C ++, C #, Java, Python, PHP, Go) dan runtime (seperti .NET dan Unity).

b. CodeIgniter

Menurut (Suri et al. 2019) CodeIgniter adalah sebuah framework khusus web dan application development yang hadir sebagai platform open-source. Aplikasi ini diciptakan untuk para developer yang ingin membangun situs web menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuan aplikasi CodeIgniter adalah agar para developer dapat mengembangkan proyek mereka dengan jauh lebih cepat.

c. Photoshop

Adobe Photoshop sendiri adalah sebuah program berbasis (bitmap), sebuah perangkat lunak untuk membuat dan juga mengubah gambar kemudian dapat menyimpannya dalam berbagai format pilihan. Namun dalam penggunaannya Adobe Photoshop memerlukan keahlian dan pengetahuan khusus dalam menggunakannya. Dalam hal ini dibutuhkan pelatihan khusus agar mengetahui cara dan langkah langkah dalam penggunaannya, mulai dari tools, shortcut dan fungsi lainnya (Simarmata et al., 2021).

d. Microsoft Edge

Microsoft Edge adalah browser yang dikembangkan oleh Microsoft berbasis Chromium dengan kode Project Spartan dan dirilis pada Januari 2020. Microsoft Edge adalah bagian dari dan menggantikan Internet Explorer di Windows 10 sebagai browser default. Microsoft Edge dirancang untuk menjadi browser web ringan dengan antarmuka pengguna yang sesuai dengan standar web (Bachri et al. 2018).

e. Instagram

Instagram adalah sebuah media sosial yang terkenal dan berguna untuk membagikan foto, selain itu terdapat filter di dalamnya, yang kemudian dibagikan dan hasil gambarnya bisa dilihat oleh pengguna lainnya (Shinta and Putri, 2021).

f. Facebook

Facebook adalah sebuah layanan jejaring sosial berkantor pusat di Menlopark, California, Amerika Serikat yang diluncurkan pada bulan februari 2004. Facebook memiliki lebih dari satu miliyar pengguna aktif, lebih dari separuhya menggunakan telephone genggam. Facebook juga menampilkan foto-foto secara instan dalam tampilannya. Sampai akhirnya, pada September 2006, Facebook mulai membuka pendaftaran bagi siapa saja yang memiliki alamat email. Fitur yang ditawarkan

Facebook sebagai situs jejaring sosial membuat banyak orang menggunakannya. Menurut Jubilee Enterprise (2010:79), Indonesia merupakan salah satu pengguna Facebook terbesar dengan jumlah user sekitar 17,6 juta orang (Ermasari et al. 2021).

g. Tiktok

TikTok adalah layanan hosting video berdurasi pendek yang dimiliki oleh perusahaan Tiongkok, ByteDance. Pengguna dapat membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek dengan filter dan musik di platform ini. TikTok telah menjadi fenomena global dengan pengaruh besar pada budaya digital (Vidyana and Atnan, 2022).

h. Balsamiq

Balsamiq adalah sebuah software yang menyediakan tools untuk memudahkan penggunanya dalam membuat desain prototyping aplikasi yang akan dibuat. Software ini berfokus pada konten yang ingin digambar dan fungsionalitas yang dibutuhkan oleh pengguna. kelebihan dari balsamiq adalah aplikasi ini sangat ringan dan juga cepat dalam pembuatan mockup website maupun aplikasi dan juga mudah digunakan (Andhikaputra, 2020).

3.7 Desain Sistem

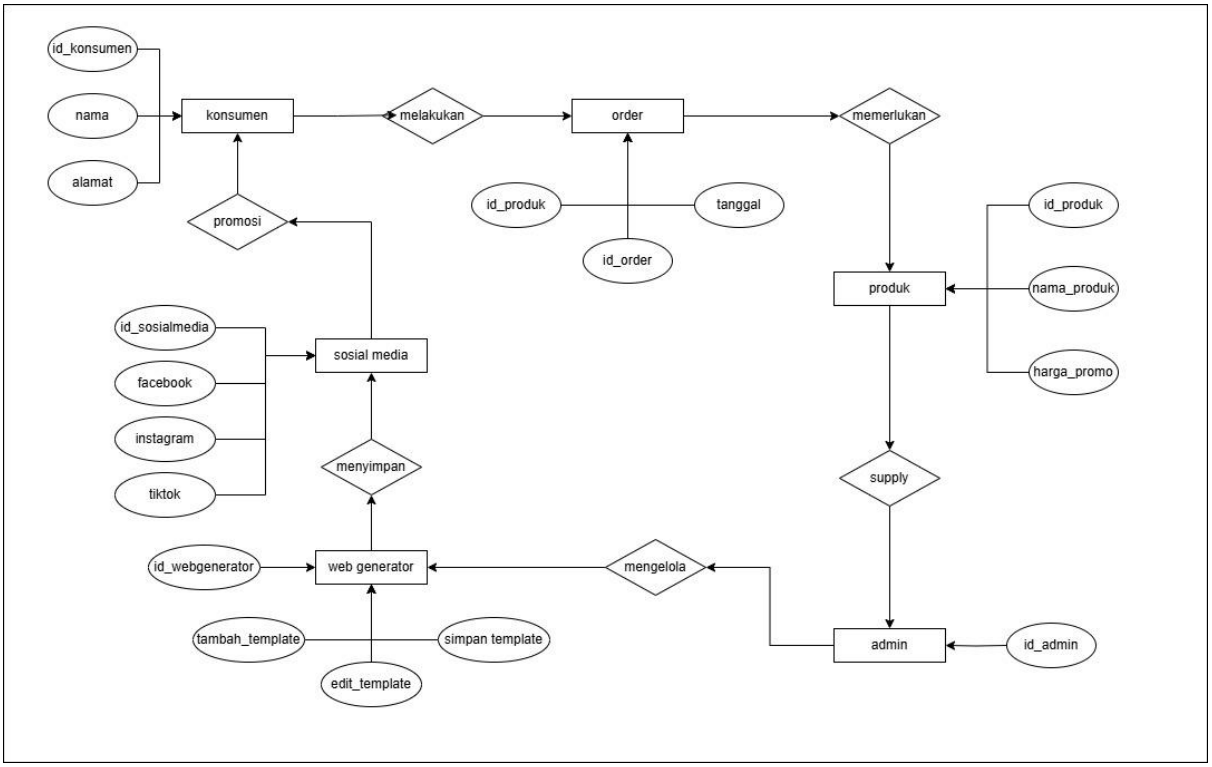
Penelitian ini akan menggunakan pendekatan pengembangan perangkat lunak (software development) yang dibangun oleh penulis. Berikut adalah uraian dari desain sistem yang dirancang penulis:

3.7.1 Desain Proses

Pemodelan Proses sistem pada penelitian ini menggunakan diagram UML (Unified Modelling Language). Adapun diagram yang digunakan ialah ERD, Usecase Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram.

a. *Entity Relationship* Diagram

Entity Relationship Diagram ini menjelaskan secara lengkap aktivitas yang berhubungan dengan Toko Sockull Indonesia yang telah menggunakan Web Generator sebagai alat promosi baru menuju pelanggan



Gambar 3.3 Entity Relationship Diagram

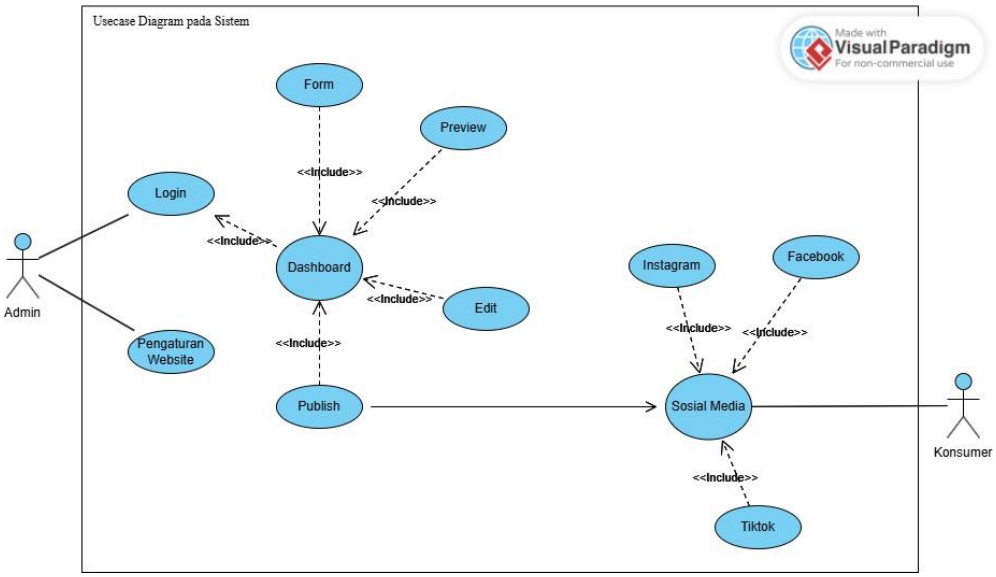
b. *Usecase* Diagram

Usecase diagram ini menjelaskan aktivitas Admin dan Konsumer

1) Mengakses halaman Web Generator Content, untuk mempersiapkan template yang digunakan pada promosi

2) Admin dan Petugas mengelola gambar promosi melalui Dashboard, untuk mengakses Dashboard harus login terlebih dahulu dengan mengisi username dan password.

3) Admin dapat mengakses Master Data dan pengaturan website.

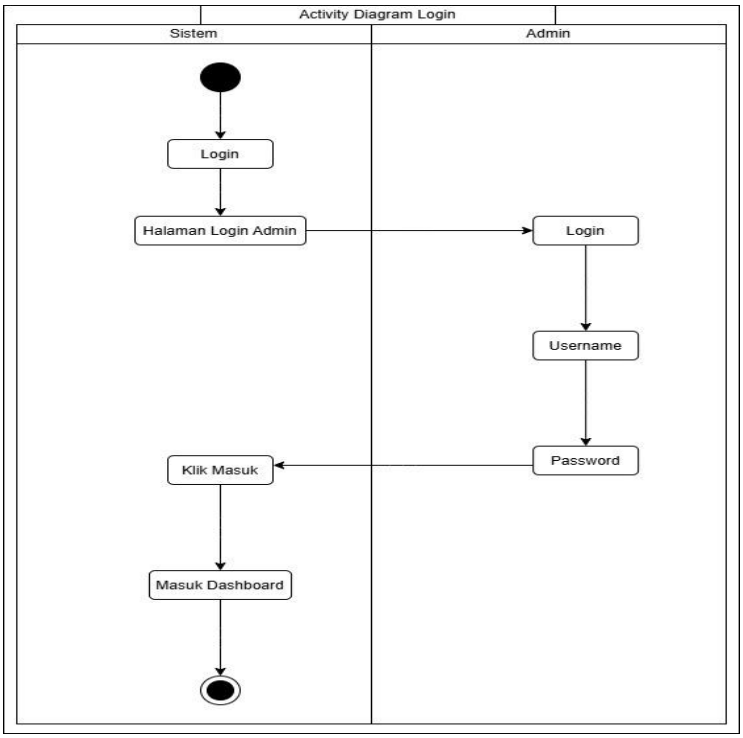


Gambar 3.4 *UseCase* Diagram

c. *Activity* Diagram

Diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Berikut adalah Activity diagram dari Sistem Web Generator Content:

1) *Activity* Diagram Login

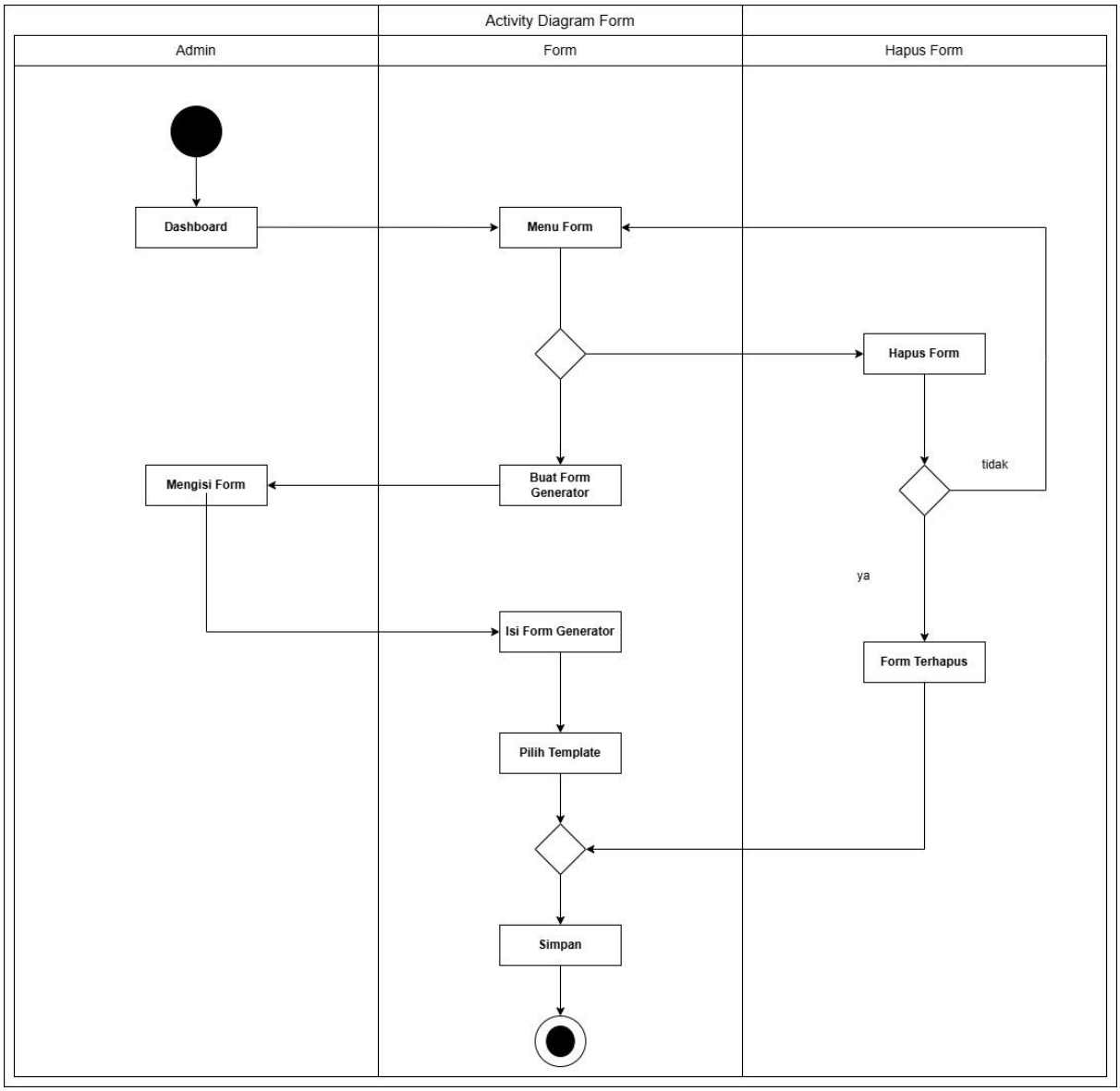


Gambar 3.5 Activity Diagram Login

Pada Activity Diagram ini admin akan mengakses website content generator yang sudah

terkoneksi dengan database dengan memasukkan username dan password khusus yang hanya dimiliki oleh admin lalu admin akan memasukin menu dashboard.

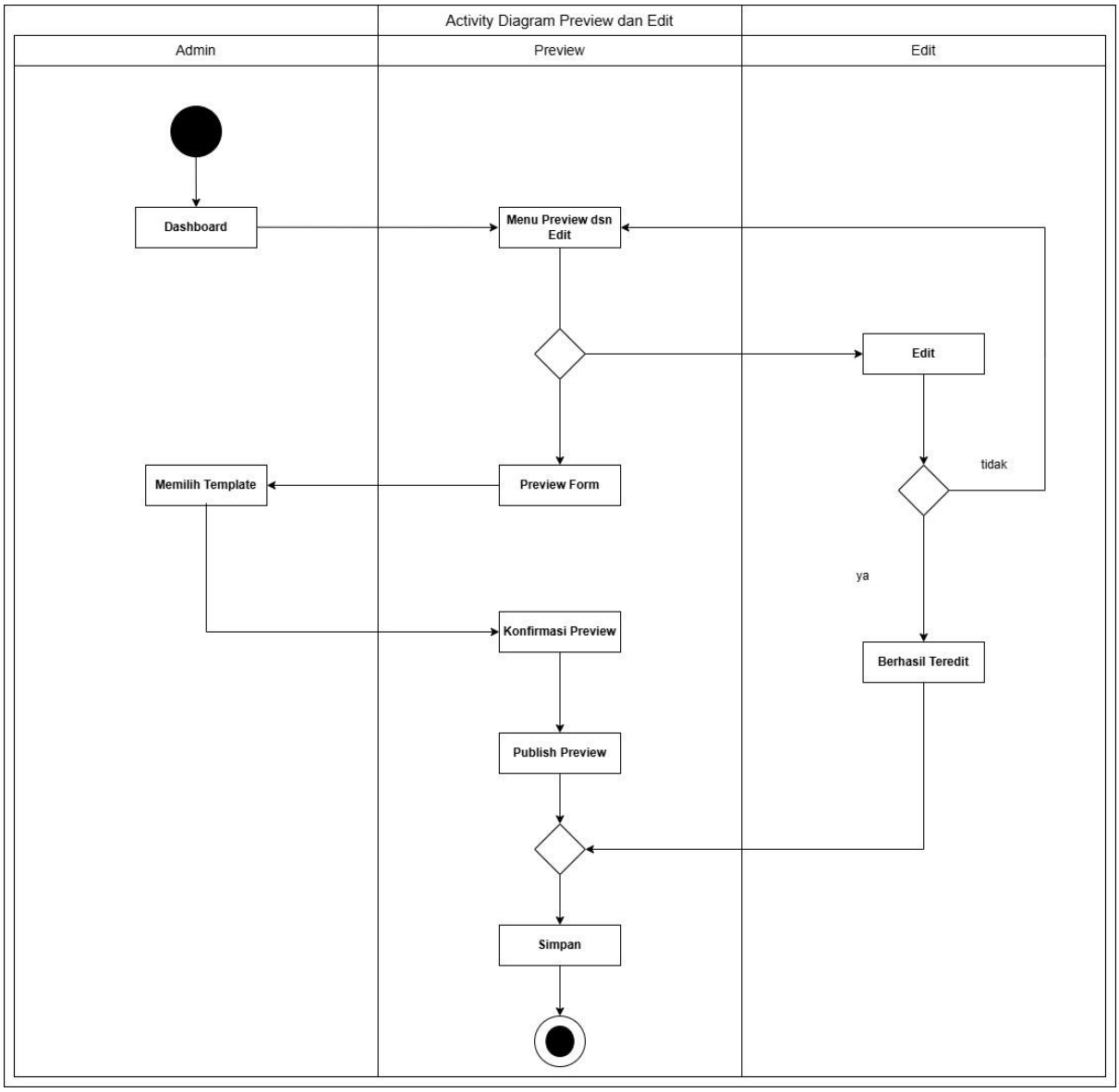
2) *Activity* Diagram Form



Gambar 3.6 Activity Diagram Form

Pada Activity Diagram ini admin akan mengakses menu form pada dashboard untuk membuat form dan template gambar yang akan digunakan sebagai media promosional produk.

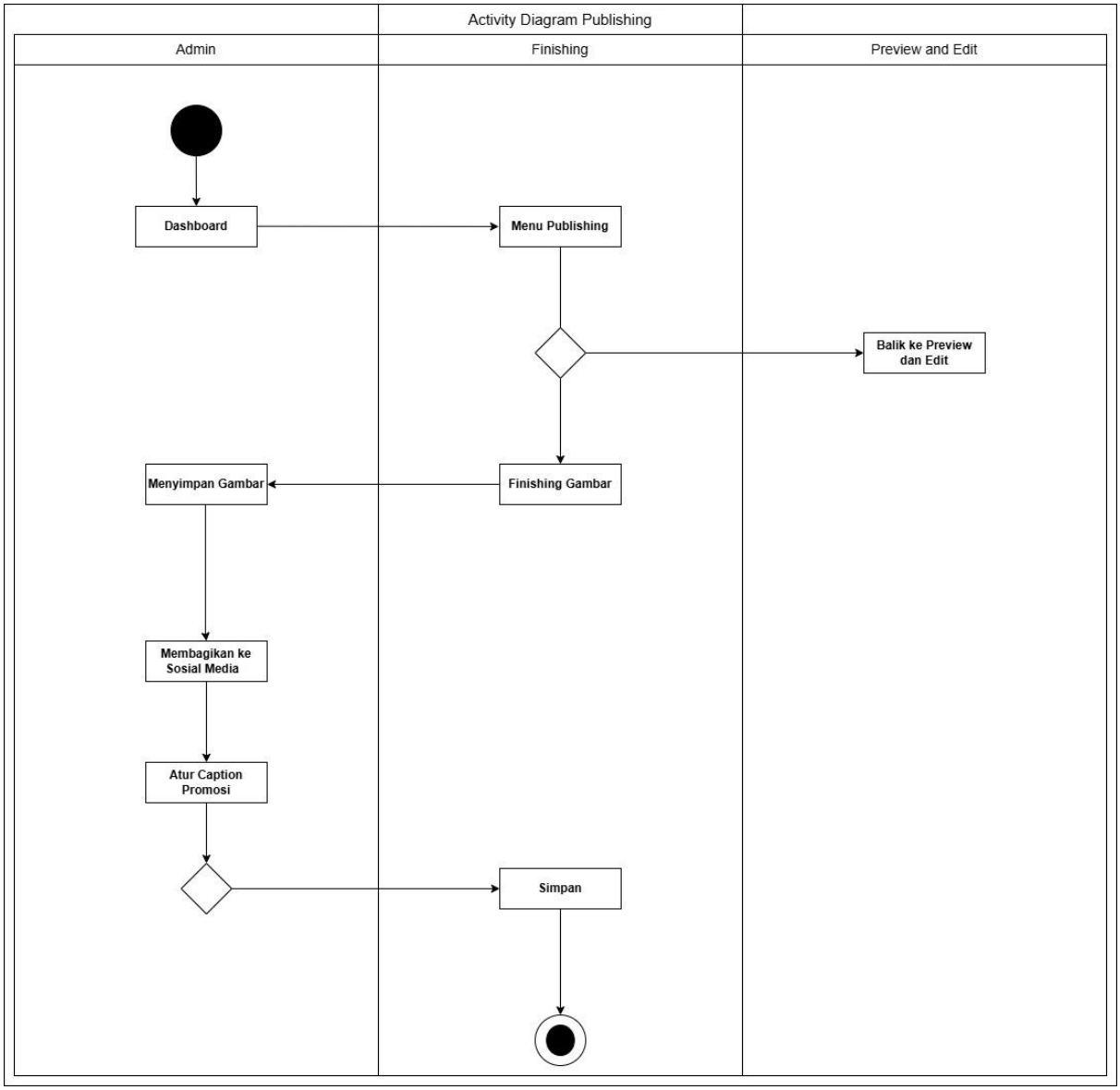
3) *Activity* Diagram Preview & Edit



Gambar 3.7 Activity Diagram Preview & Edit

Pada Activity Diagram ini admin telah mengisi data promosi pada form dan akan meneruskan proses tersebut ke preview dan edit untuk melihat template yang digunakan sebelum diberikan pada konsumer melalui sosial media.

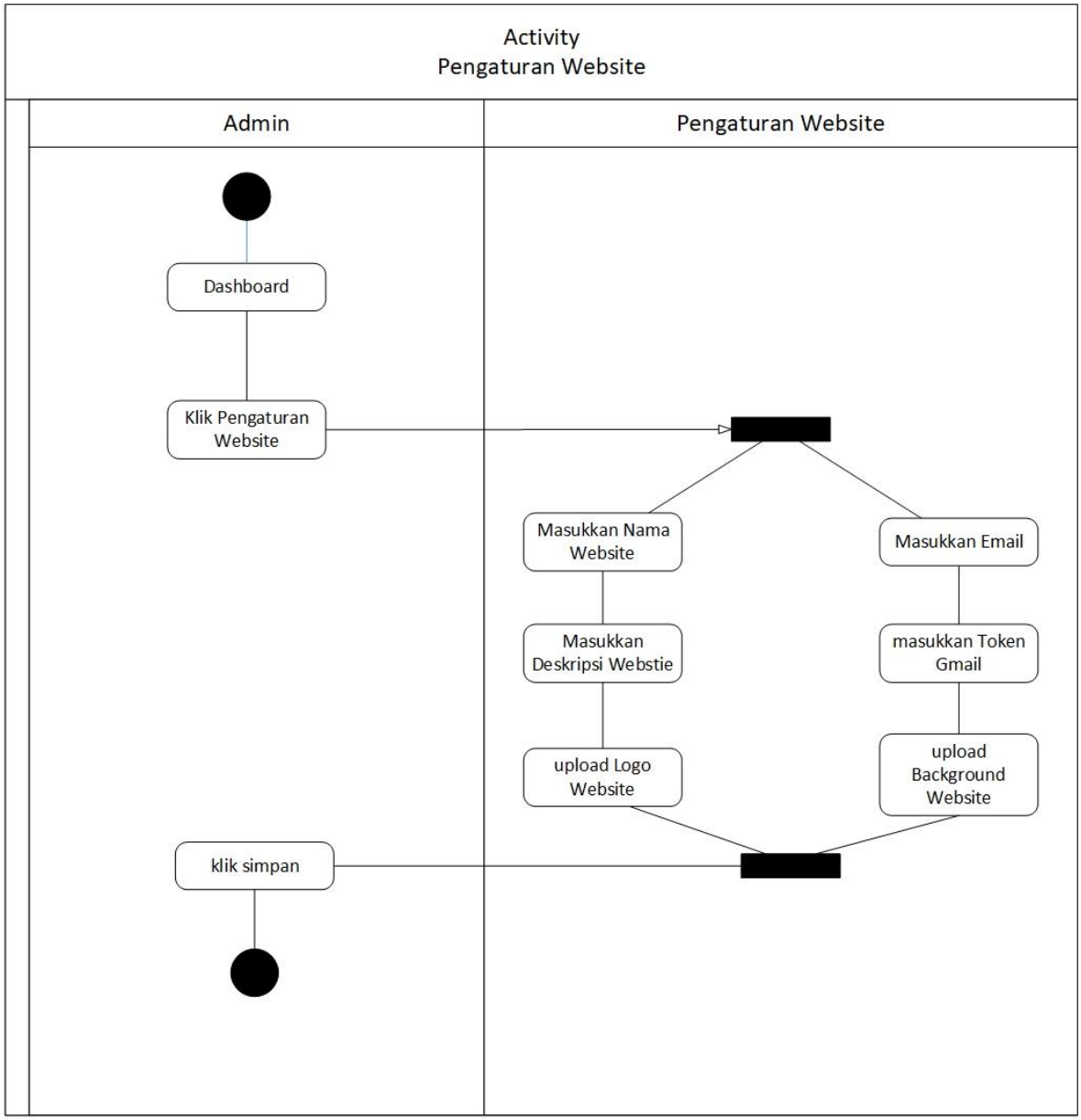
4) *Activity* Diagram Publish



Gambar 3.8 Activity Diagram Publish

Pada Activity Diagram ini admin telah mengecek template yang sudah diperbaiki melalui activity preview dan edit sehingga template media promosional produk kaos kaki ini siap dipublish ke sosial media milik Sockull Indonesia.

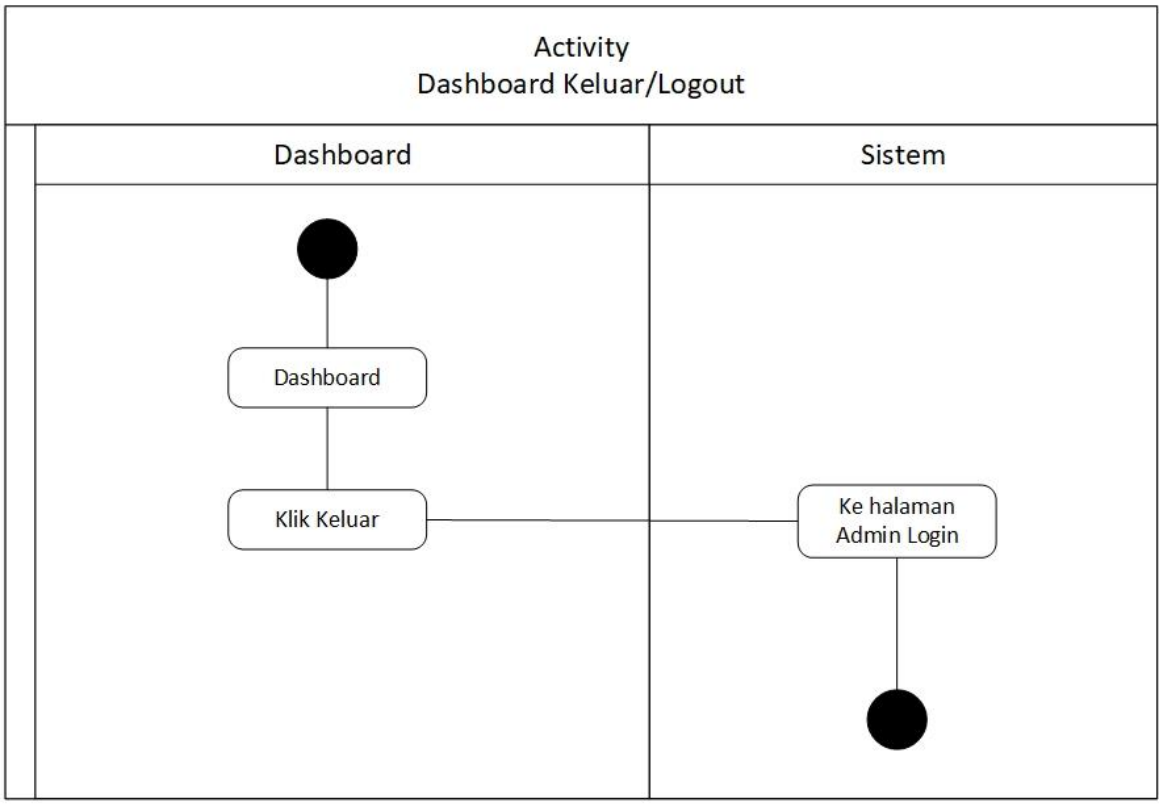
5) *Activity* Diagram Pengaturan



Gambar 3.9 Activity Diagram Pengaturan

Pada Activity Diagram ini penulis mencoba untuk membuat website menjadi dinamis dimana melalui pengaturan ini user dapat mengatur sistem informasi ini dengan mudah jika terjadi perubahan seperti, nama Website, Deskripsi Website, Generator Template, dan lain sebagainya.

6) Activity Diagram Keluar/Logout



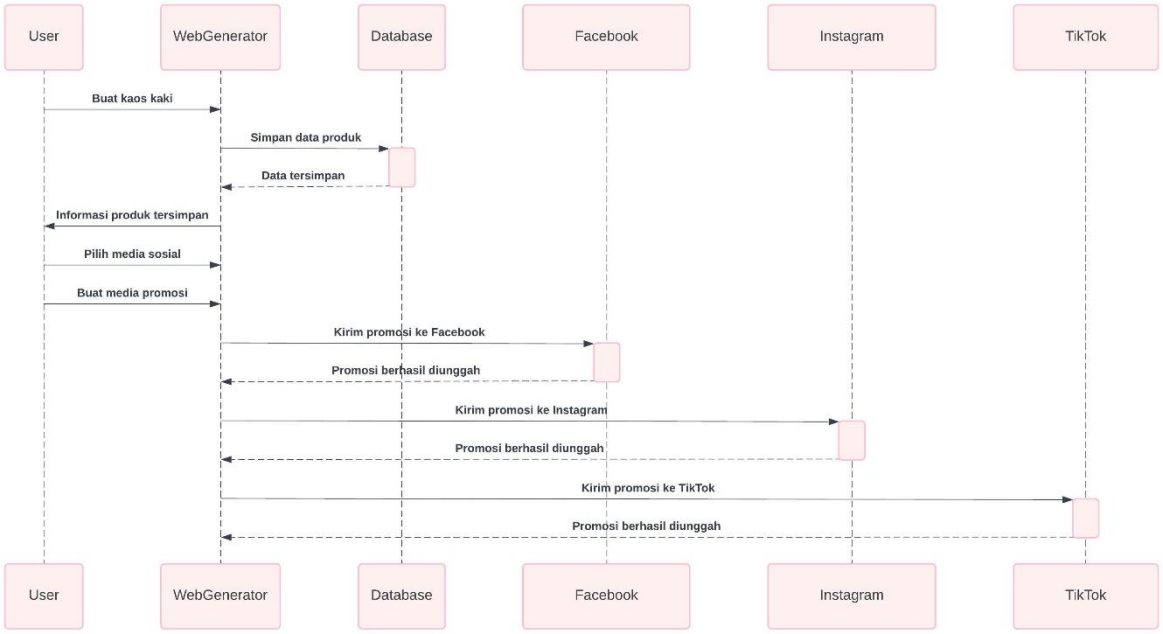
Gambar 3.10 Activity Diagram Keluar/Logout

Dimana pada activity diagram ini admin dapat keluar dari halaman Dashboard dengan mengklik “Keluar” yang ada di draft Dashboard.

d. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah salah satu jenis diagram yang digunakan dalam pemodelan perangkat lunak, terutama dalam Unified Modeling Language (UML). Diagram ini menggambarkan bagaimana objek berinteraksi satu sama lain dalam urutan yang ditentukan, dan digunakan untuk menunjukkan aliran pesan atau komunikasi antara objek dalam suatu sistem.

Berikut *Sequence* Diagram Sistem Informasi Web Generator Content:



Gambar 3.11 Sequence Diagram Web Generator Content

3.7.2 Desain Utama Antarmuka/Interface

Pada tahap ini penulis memberikan sebuah prototype bentuk desain antarmuka atau interface sistem berdasarkan template boostrap yang front end nya sudah di modifikasi untuk memberikan gambaran ke user pada Sistem Informasi yang sedang di buat oleh penulis.

a. Halaman Utama Login

Admin melakukan login dengan mengisi *username* dan *password* untuk mengakses ke halaman Dashboard.



3.12 Interface Login Page

b. Halaman Utama Dashboard

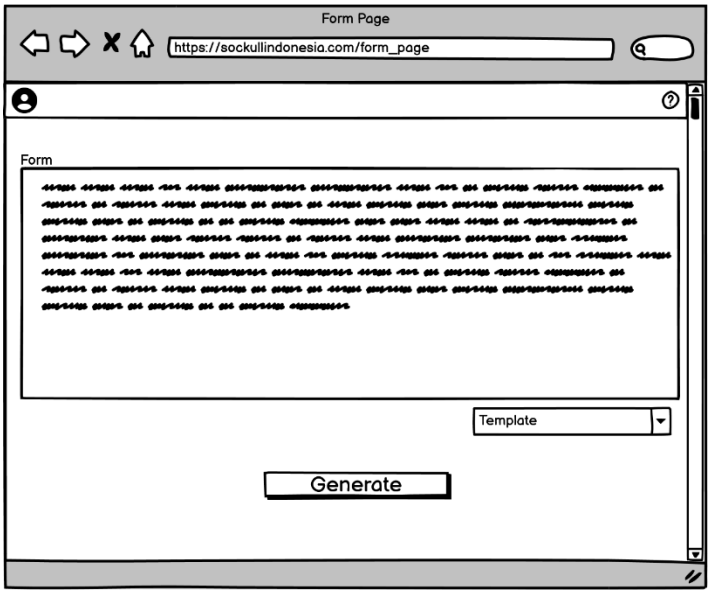
Dimana sebagai tempat admin dan petugas mengelola konten promosi media sosial serta dimana admin dapat membuatkan template dan membagikannya ke sosial media yang dibatasi hak oleh admin Sockull Indonesia.



Gambar 3.13 Interface Dashboard Page

c. Halaman Menu Form

Menu ini sebagai wadah untuk mengisi form yang nantinya akan dieksekusi menggunakan template yang telah disediakan dari database.



Gambar 3.14 Interface Form Page

d. Halaman Menu Preview & Edit

Menu ini sebagai wadah untuk mengecek template yang sudah diisi pada menu form tadi untuk melihat apakah media promosi sudah siap dirilis atau masih memerlukan perubahan di menu edit.



Gambar 3.15 Interface Preview & Edit

e. Halaman Menu Publish

Menu ini sebagai wadah untuk membagikan hasil dari form yang sudah dicek dan diedit melalui menu preview & edit, lalu dikirimkan ke sosial media Facebook, Instagram, dan TikTok milik Sockull Indonesia.



Gambar 3.16 Interface Menu Publish

3.7.3 Desain Basis Data

a) Tabel Basis Data

Database untuk Generator konten promosi merupakan merupakan database yang dibuat untuk menyimpan data-data yang diperlukan dalam tabel database dari pengelolaan sistem pengisian form, preview dan edit template, membagikan template promosi ke sosial media, pengaturan website dan dashboard.

Berikut adalah desain basis data dari tabel yang di buat dalam database Web Generator Content:

1) Tabel Web Generator

Merupakan tabel yang digunakan untuk menghasilkan template melalui generator dan merupakan tabel paling utama dalam sistem ini.

Tabel 3.3 Tabel Web Generator

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
Id	int	11	Primary key, AUTO_INCREMENT
username	varchar	20	Username untuk login
password	varchar	20	Password untuk login
buat_form	varchar	20	Buat form baru
Isi_form	longtext	-	Isi form baru
simpan_edit	varchar	20	Simpan hasil edit
status_promosi	enum	(“belum”, “Sudah“)	Status template belum/sudah dipromosi
upload_file	varchar	100	Upload lampiran/file

2) Tabel Template

Merupakan tabel yang digunakan untuk mengatur template dari web generator secara spesifik.

Tabel 3.4 Tabel Template

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id	int	11	Primary key, AUTO_INCREMENT
pilih_template	varchar	20	Menu pilih template
jenis_template	varchar	20	Menu jenis template
tanggal_template	datetime	-	Tanggal template dibuat
edit_template	varchar	100	Edit template yang telah dibuat
simpan_template	varchar	20	Simpan template yang sudah dibuat
tambah_template	varchar	100	Tambah template yang sudah dibuat

3) Tabel Pengaturan Website

Tabel Pengaturan sebagai tempat menyimpan data untuk mengatur Web Generator Content melalui website dengan cara yang lebih efisien.

Tabel 3.5 Tabel Pengaturan Webiste

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id	int	11	Primary key, AUTO_INCREMENT
nama	varchar	50	Nama Website
deskripsi	Longtext	-	Deskripsi Website
logo	varchar	20	Logo Website
bg	varchar	100	Background Website
link_ig	varchar	20	Instagram

3.8 Jadwal Penelitian

Adapun jadwal Penelitian yang direncanakan penulis sebagai berikut.

Tabel 3.6 Tabel Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	2024								
		April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	Desember
1	Analisis Kebutuhan									
2	Pengumpulan Data									
3	Perancangan Sistem									
4	Pembuatan Sistem									
5	Pengujian Sistem									
6	Penarikan Kesimpulan									
7	Penulisan Laporan Penelitian									

Daftar Pustaka

Andhikaputra, 2020. UI Design — Pengenalan Balsamiq. *Komunitas Android CCIT-FTUI*.

Anon. 2024. *(PDF) Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Rental Mobil Dengan Metode Rapid Application Development Berbasis Mobile*.

Bachri, H.F., Priyambadha, B. and Rusdianto, D.S., 2018. Pengembangan Aplikasi Manajemen Event Berbasis Web (Studi Kasus: Fakultas Ilmu Administrasi Universitas Brawijaya Malang). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 2(12), pp.6752–6760.

Basarah, F.F. and Romaria, G., 2020. Perancangan Konten Edukatif Di Media Sosial. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(2), pp.22–29.

Ermasari, Y., Widianto, W. and Buchori, B., 2021. Pendampingan Pemasaran Produk Abon Lele Hasil Home Industry Berbasis Media Sosial Facebook Pada UMKM Poklasar Erwina Pagelaran Pekon Pagelaran. *Jurnal PkM Pemberdayaan Masyarakat*, 2(4), pp.137–143.

Indira, I., Kusumo, D.S. and Sardi, I.L., 2021. Perancangan Website News Generator Menggunakan Rest Api Dan Search Engine Internal. *eProceedings of Engineering*, [online] 8(5).

Jakpat, 2023. Fashion Trends - Jakpat Premium Report 2023. *Jakpat Insight*. Available at: <https://insight.jakpat.net/fashion-trends-2023/> =

Kurniawan, M. and Kurniawan, B., 2020. Implementasi Pemrograman Python Menggunakan Visual Studio Code. *JIK : Jurnal Informatika dan Komputer*, 11(2), pp.1–9.

Nugraha, K.A., 2021. Penerapan Konten Pada Media Sosial Instagram Produk Silken Tahoo. [online] Available at: <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/86269/Penerapan-Konten-Pada-Media-Sosial-Instagram-Produk-Silken-Tahoo>

Puspitarini, D.S. and Nuraeni, R., 2019. Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Media Promosi. *Jurnal Common*, 3(1), pp.71–80. https://doi.org/10.34010/

Putra, D., Bulkis, H., Mandarani, P. and Syahrani, A., 2021. Metode PIECES Dalam Mengukur Tingkat Kepuasan Pengguna Portal Akademik. *Jurnal Sains dan Teknologi: Jurnal Keilmuan dan Aplikasi Teknologi Industri*, 21, p.50. https://doi.org/10.36275/stsp.v21i1.360.

Shinta, A. and Putri, K.Y.S., 2021. Efektivitas Media Sosial Instagram Terhadap Personal Branding Bintang Emon Pada Pengguna Instagram. *Communicology: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), pp.98–122. https://doi.org/10.21009/

Sholeh, M., Rachmawati, R.Y. and Susanti, E., 2020. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), pp.430–436. https://doi.org/10.31764/

Simarmata, F.T.A., Kasih, D.H., Yasmin, A., Yuswar, B.W. and Putri, R.A., 2021. Workshop Desain Grafis Guna Meningkatkan Kemampuan Dan Kreativitas Remaja Masjid Nurul Huda Menggunakan Photoshop. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 1(2), pp.37–45. https://doi.org/10.55537/

Subiyantoro, E., Muslikh, A.R., Andarwati, M., Swalaganata, G. and Pamuji, F.Y., 2021. Pengembangan Aplikasi Pemilihan Media Promosi UMKM Berbasis Desktop. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 5, pp.3005–3014.

Suri, G.P., Arifin, N.Y. and Devega, A.T., 2019. Sistem Informasi Praktik Kerja Industri Berbasis Web Menggunakan Framework Code Igniter. *Engineering and Technology International Journal*, 1(01), pp.29–36.

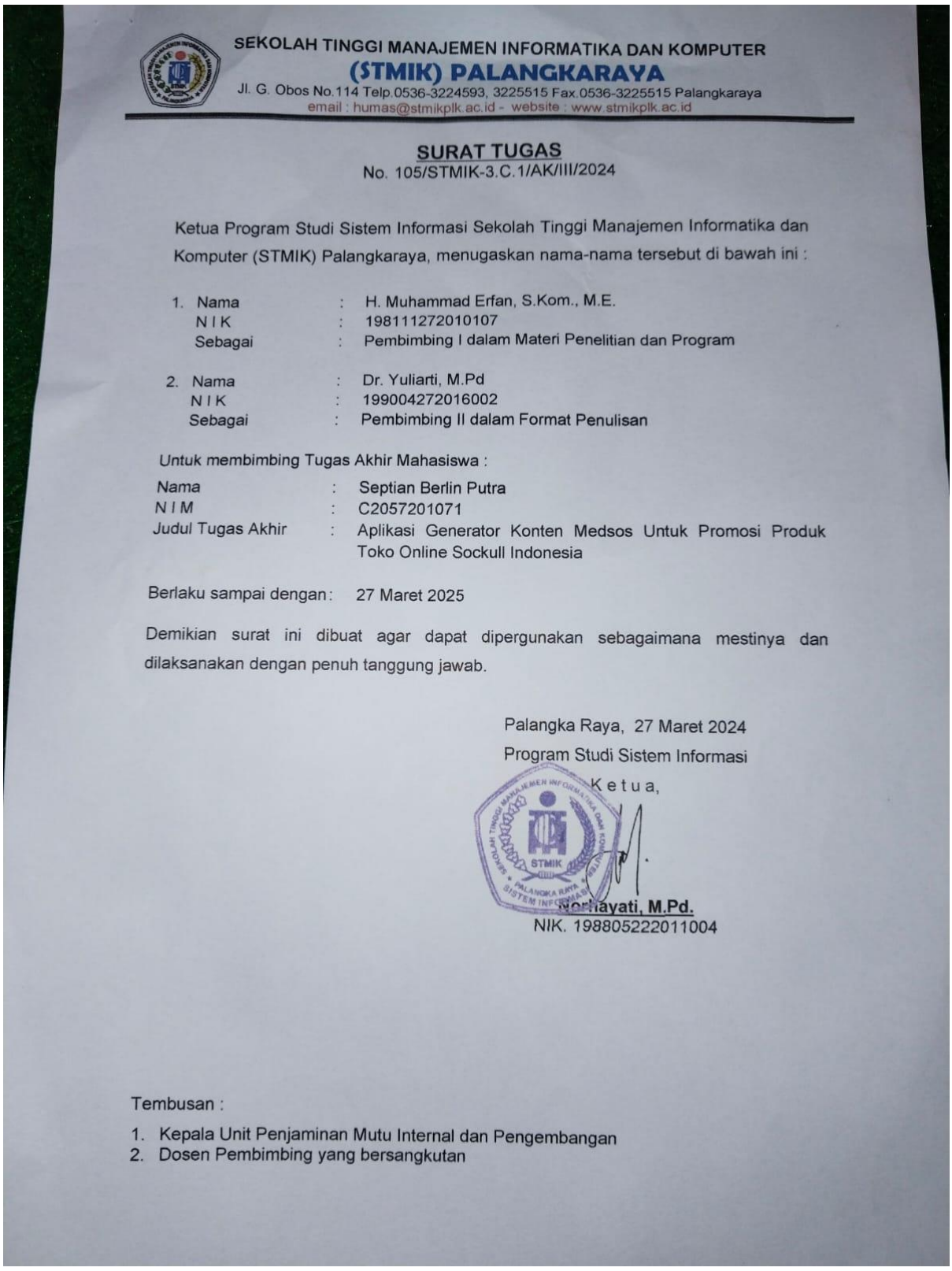
Sutrisno, J. and Karnadi, V., 2021. Aplikasi Pendukung Pembelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Media Lagu Berbasis Android.

Triadi, A.M., Rohmatulloh, R.A. and Sukmandhani, A.A., 2024. A Aplikasi Generator Undangan Pernikahan Digital Berbasis Website: Aplikasi Generator Undangan Pernikahan Digital Berbasis Website. *Jurnal Komunikasi, Sains dan Teknologi*, 3(1), pp.234–241.

Vidyana, A.N. and Atnan, N., 2022. Pengaruh Konten Edukasi Tiktok terhadap Pengetahuan Mahasiswa: sebuah Kajian Sosiologi Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 6(4), pp.7131–7144. https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3453.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
No. 105/STMIK-3.C.1/AK/III/2024

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : H. Muhammad Erfan, S.Kom., M.E.
   N I K : 198111272010107
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Dr. Yuliarti, M.Pd
   N I K : 199004272016002
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama : Septian Berlin Putra
N I M : C2057201071
Judul Tugas Akhir : Aplikasi Generator Konten Medsos Untuk Promosi Produk Toko Online Sockull Indonesia

Berlaku sampai dengan : 27 Maret 2025

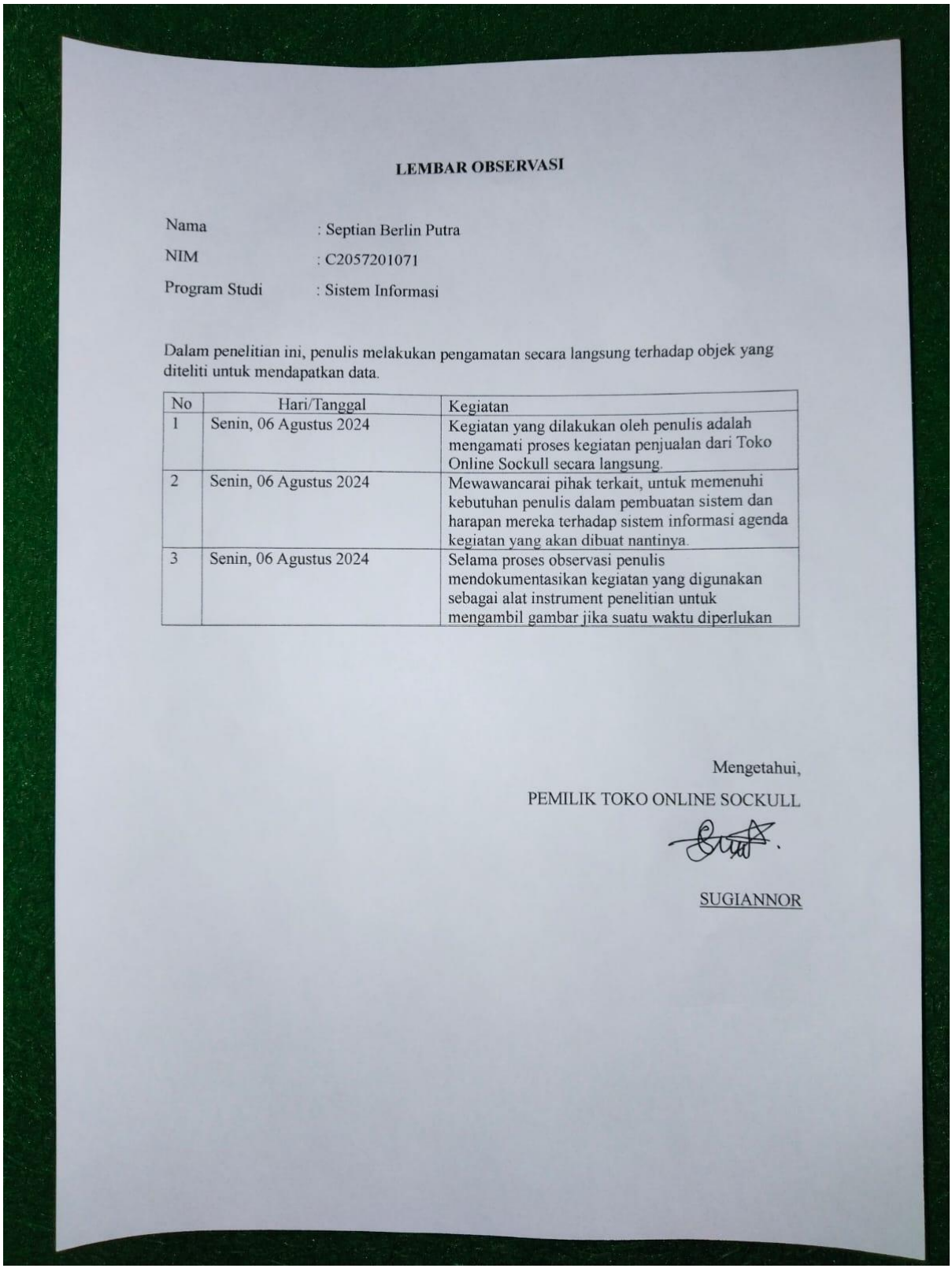
Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 27 Maret 2024
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Werhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Lampiran 2 Lembar Observasi



LEMBAR OBSERVASI

Nama : Septian Berlin Putra

NIM : C2057201071

Program Studi : Sistem Informasi

Dalam penelitian ini, penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek yang diteliti untuk mendapatkan data.

No	Hari/Tanggal	Kegiatan
1	Senin, 06 Agustus 2024	Kegiatan yang dilakukan oleh penulis adalah mengamati proses kegiatan penjualan dari Toko Online Sockull secara langsung.
2	Senin, 06 Agustus 2024	Mewawancarai pihak terkait, untuk memenuhi kebutuhan penulis dalam pembuatan sistem dan harapan mereka terhadap sistem informasi agenda kegiatan yang akan dibuat nantinya.
3	Senin, 06 Agustus 2024	Selama proses observasi penulis mendokumentasikan kegiatan yang digunakan sebagai alat instrument penelitian untuk mengambil gambar jika suatu waktu diperlukan

Mengetahui,

PEMILIK TOKO ONLINE SOCKULL

SUGIANNOR

Lampiran 3 Lembar Wawancara

LEMBAR WAWANCARA

PEWAWANCARA

Nama	: Septian Berlin Putra
NIM	: C2057201071
Program Studi	: Sistem Informasi
Semester	: IX (Sembilan)

NARASUMBER

Nama	: Sugiannor
Jabatan	: Pemilik Toko Sockull
Domisili Toko	: Jalan G.obos 14, Gang Biru No C10, Palangka Raya.

PERTANYAAN

Pewawancara:

1) Apa saja kendala dalam mempromosikan toko Sockull yang berfokus pada penjualan kaos kaki ini?

Narasumber

Jawab: Untuk sekarang masalah saya hanya pada cara promosi saya yang terkesan kurang sekali engagement untuk menarik pasar yang ada di Palangka Raya. Selain itu, tidak ada masalah lain karena Toko Sockull ini juga baru saja merintis sebagai usaha sampingan saya.

Pewawancara:

2) Bagaimana strategi awal promosi dari Toko Sockull?

Narasumber

Jawab: Untuk strategi awal saya waktu itu promosinya hanya melalui facebook marketplace. Tapi karena saya rasa itu kurang untuk menaikan penjualan makanya saya membuat Instagram dari Toko Sockull yang berguna sebagai katalog resmi bagi mereka yang ingin melihat kaos kaki yang sedang saya jual. Selain melalui sosial media, saya juga menggunakan strategi promosi dari mulut ke mulut dengan melalui bantuan teman saya sebagai perantara promosi untuk mereka terutama para pelajar yang ingin mencari kaos kaki unik dan keren.

Pewawancara:

3) Apakah ada aplikasi yang membantu promosi produk Toko Sockull saat ini?

Narasumber

Jawab: Untuk saat ini hanya menggunakan alat editing di mobile yang sederhana seperti Picsay. Tapi untuk aplikasi yang secara mandiri toko saya sendiri masih belum punya. Dari saya sendiri juga tidak bisa membuat aplikasi tersebut dan juga dananya tidak cukup memadai untuk memesan orang supaya membuatkan aplikasi khusus hanya untuk toko saya.

Pewawancara:

4) Apakah saudara berkenan dibuatkan aplikasi promosi melalu geneator konten yang sudah penulis sediakan?

Narasumber

Jawab: Saya sangat senang sekali apabila penulis berkenan membuatkan saya aplikasi yang dapat membantu pekerjaan saya dalam promosi produk kaos kaki dari Toko Sockull ini. Saya bisa menggunakan aplikasi tersebut sebagai wadah saya mempromosikan barang saya yang sedang promo pada hari-hari libur nasional ataupun acara-acara yang diperlukan dalam proses media promosi kaos kaki toko saya.

Pewawancara:

5) Apakah ada fitur yang menurut saudara perlu ditambahkan pada aplikasi konten generator sosial media ini?

Narasumber

Jawab: Hanya satu harapan saya untuk membuat aplikasi ini menjadi lebih serbaguna adalah dengan adanya fitur untuk menggunakan foto berformat gif. Demi meningkatkan ketertarikan kustomer, foto yang memiliki animasi bergerak akan sangat memudahkan gerakan promosi toko kaos kaki saya sehingga saya dapat memasukkannya pada fitur story di Instagram misalkan sehingga media promosi yang dapat saya gunakan bisa menjangkau lebih banyak lagi kostumer yang ingin membeli kaos kaki terutama di daerah Palangka Raya.

Mengetahui,

PEMILIK TOKO ONLINE SOCKULL

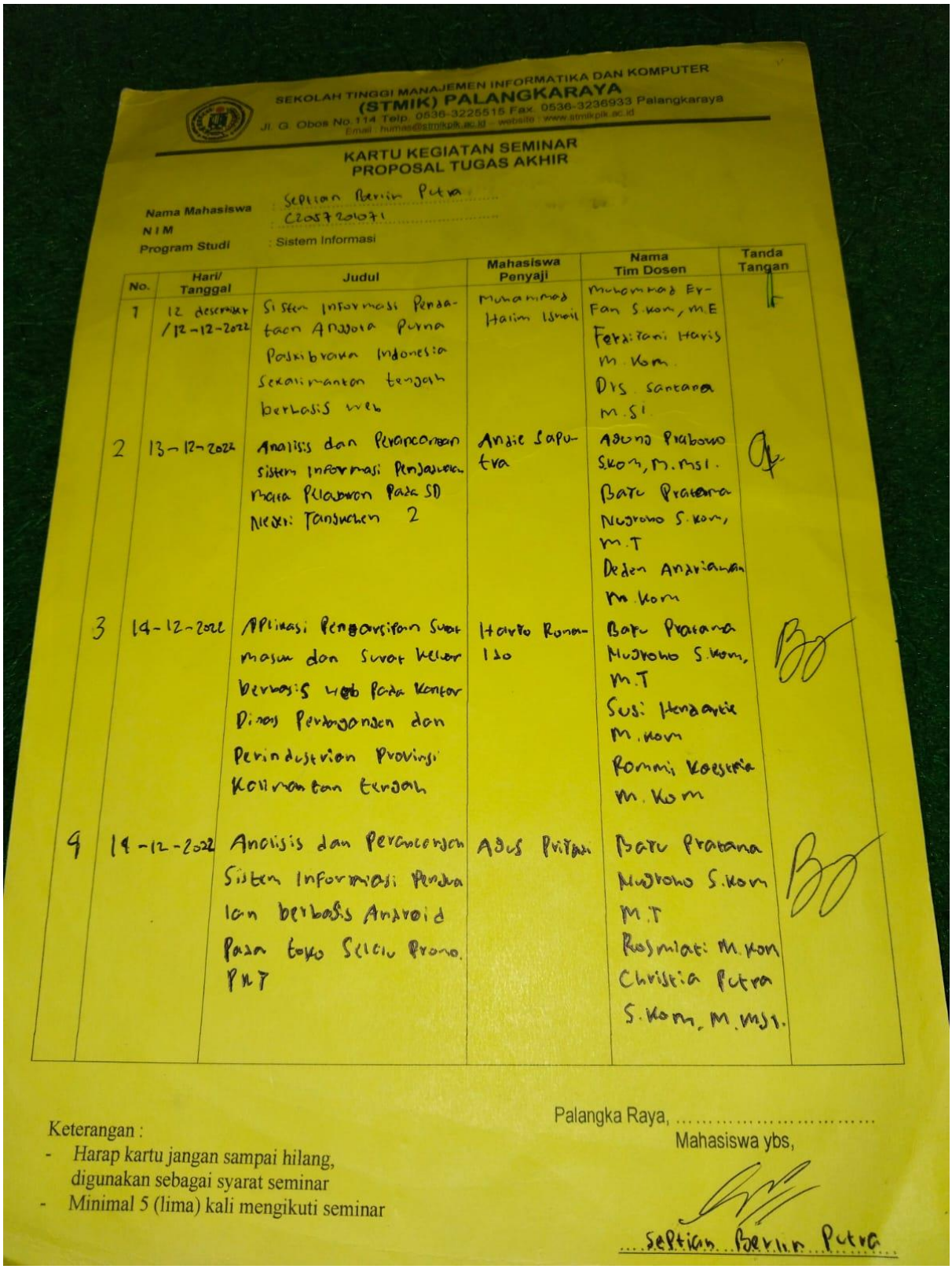
SUGIANNOR

Lampiran 4 Dokumentasi





Lampiran 5 Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikpk.ac.id website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Septian Berlin Putra
NIM : C2057201071
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	12 desember /12-12-2022	Sistem Informasi Pendaftaran Anggota Purna Paskibraka Indonesia Kabupaten Kapuas Kalimantan tengah berbasis web	Muhammad Hasim Ismail	Muhammad Erfan S.kom, M.E Fenzi Rani Haris M.kom. Dra. Santana M.Si.	
2	13-12-2022	Analisis dan Perancangan sistem Informasi Penjualan Hasil Pelaburan Pada SD Negeri Tanjuchen 2	Andie Saputra	Agung Prabowo S.kom, M.msi. Baru Pratama Mujiono S.kom, M.T Deden Andriawan M.kom	
3	14-12-2022	Aplikasi Pengarsipan Surat masuk dan Surat Keluar berbasis Web Pada Kantor Dinas Perdagangan dan Perindustrian Provinsi Kalimantan tengah	Harto Romano	Baru Pratama Mujiono S.kom, M.T Susi Herdawati M.kom Romani Kosasih M.kom	
4	14-12-2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran berbasis Android Pada toko Selalu Promo. PKT	Agus Priyadi	Baru Pratama Mujiono S.kom M.T Rusmiati M.kom Christia Putra S.kom, M.msi.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, ...
Mahasiswa ybs,

Septian Berlin Putra

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Septian Berin Putra
NIM : C2057201071
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
5	17 Januari 2024	Sistem Informasi Helpdesk Berbasis Web Dengan Metode RAD Di Diskominfo Santik Provinsi Kalimantan Tengah	Ricardo Romi Prayoga	HAF: 2 Ripaldi, M.Kom Romini Kosetia, M.Kom SUS: Henderi, M.Kom	