
Perancangan Sistem Informasi Pembuatan Konten Media Sosial PT. Bikin Kreatif Digital Agency Purwokerto

Supriatiningsih¹, Joko Dwi Mulyanto², Sutrisno³, Brigita Adha Safira⁴

^{1,2,3,4}Universitas Bina Sarana Informatika

Jalan HR. Bunyamin No. 106 Purwokerto Utara, Indonesia

e-mail: ¹supriatiningsih.stq@bsi.ac.id, ²joko.jdm@bsi.ac.id, ³sutrisno.stz@bsi.ac.id,

⁴brigitaadhasafira@gmail.com

Artikel Info : Diterima : 15-12-2022 | Direvisi : 24-12-2022 | Disetujui : 03-01-2023

Abstrak - Perkembangan teknologi berjalan pesat. Sistem-sistem terus bermunculan dengan berbagai inovasi baru yang dibutuhkan masyarakat luas. Banyak instansi dan perusahaan yang berlomba-lomba melakukan digitalisasi dalam sistem mereka. Ketersediaan sistem informasi yang cukup dapat menunjang kinerja yang cepat dan sederhana sehingga mencapai efisiensi. Salah satunya yang berkembang adalah di dunia pemasaran, dari sistem yang konvensional menjadi modern. Perubahan ini mengikuti aplikasi canggih yang terus bermunculan, salah satunya adalah *Instagram*. Konten di *Instagram* saat ini menjadi tempat pemasaran yang dapat menjangkau semua kalangan. Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem pembuatan konten sosial media yang dapat digunakan untuk memudahkan pekerjaan staf setiap hari dan memudahkan dalam hal pengawasan pekerjaan staf dan capaian dari *project* yang sedang dikerjakan. Metode observasi, wawancara dan studi pustaka yang digunakan untuk memperoleh data. Penggunaan sistem informasi web, pencatatan data *client*, pengolahan ide konten dan *caption*, dan pengelolaan desain lebih tertata dan mudah diakses dan dengan adanya sistem informasi web, mempermudah staf di PT. Bikin Kreatif Digital Agency (Admin Media Sosial, *Content Writer* dan *Graphic Designer*) dalam bekerja.

Kata Kunci : Perancangan Sistem, Media Sosial, *Instagram*

Abstracts - Technological developments are running fast. Systems continue to emerge with various new innovations that are needed by the wider community. Many agencies and companies are competing to digitize their systems. The availability of adequate information systems can support fast and simple performance so as to achieve efficiency. One of them that is developing is in the world of marketing, from a conventional system to a modern one. This change follows sophisticated applications that continue to emerge, one of which is *Instagram*. Content on *Instagram* is currently a marketing space that can reach all groups. The purpose of this research is to design a social media content creation system that can be used to facilitate staff work every day and facilitate monitoring of staff work and the achievements of the project being worked on. Methods of observation, interviews and literature study were used to obtain data. The use of web information systems, recording client data, processing content ideas and captions, and managing designs is more organized and easily accessible and with the existence of a web information system, it makes it easier for staff at PT. Make Creative Digital Agency (Social Media Admin, Content Writer and Graphic Designer) work.

Keywords : System Design, Social Media, *Instagram*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi berjalan pesat. Sistem-sistem terus bermunculan dengan berbagai inovasi baru yang dibutuhkan masyarakat luas. Banyak instansi dan perusahaan yang berlomba-lomba melakukan digitalisasi dalam sistem mereka. Ketersediaan sistem informasi yang cukup dapat menunjang kinerja yang cepat dan sederhana sehingga mencapai efisiensi.

Menurut Badan Pusat Statistik, jumlah penggunaan internet pada 2020 naik mencapai angka 4,43 poin menjadi 78,18% yang sebelumnya sebesar 73,75%. Naiknya persentase penggunaan internet ini disebabkan



peraturan *social distancing* oleh pemerintah. Aktivitas seperti belajar mengajar, bekerja, dan belanja mengalami perubahan dengan memanfaatkan teknologi dari rumah.

Tidak sampai di situ, dunia perdagangan dan pemasaran juga ikut berubah. Perdagangan dan pemasaran yang biasa dilakukan di pasar, mal, maupun pusat perbelanjaan serupa, harus mulai beralih melakukan jual beli melalui internet, khususnya media sosial seperti *facebook* dan *Instagram*. Peralihan jual beli *online* ini berdampak baik meningkatnya penjualan dibandingkan dengan aktivitas fisik di toko langsung. Untuk melakukan jual beli *online* diperlukan *digital marketing*. *Digital marketing* merupakan suatu kegiatan promosi dan mencari target penjualan melalui media sosial menggunakan sarana jejaring internet (Purwana et al., 2017). Akan tetapi banyak pemilik usaha yang tidak memiliki pengetahuan tentang pemasaran digital yang tepat sasaran. Maka dari itu, pemilik usaha bisa menggunakan jasa *digital marketing* kepada pihak lain. Salah satu penyedia jasa *digital marketing* yaitu PT. Bikin Kreatif Digital Agency.

PT. Bikin Kreatif Digital Agency merupakan perusahaan agensi yang bergerak pada *digital marketing* pada konsep, perancangan, dan pengelolaan konten media sosial dengan profesional untuk meningkatkan nilai *brand*. Jasa yang ditawarkan meliputi *social media management*, pembuatan logo, desain grafis, video promosi, *website development*, dan jasa foto produk. PT. Bikin Kreatif Digital Agency bekerjasama dengan UMKM dari berbagai bidang, mulai dari usaha makanan dan minuman, pakaian, kosmetik, properti perumahan, jasa desain interior dan masih banyak lagi.

Salah satu operasionalnya di bidang *social media management* yang berfokus di *Instagram*, PT. Bikin Kreatif Digital Agency memerlukan pengelolaan pembuatan konten yang baik supaya proses kerja sama dengan *client* dapat berjalan lancar. Namun sejauh ini di PT. Bikin Kreatif Digital Agency masih memiliki masalah dengan alur pengelolaannya karena masih semi konvensional. Dalam operasional suatu *project* dengan *client* melibatkan beberapa staf, mulai dari *content writer*, *graphic designer*, dan *admin* media sosial. Proses yang memerlukan beberapa staf ini sering kali menemukan *miss communication* antar staf dan terkadang ada keterlambatan dalam proses pengerjaan sehingga memerlukan alur kerja yang lebih sederhana dan dengan mudah digunakan oleh para staf yang bekerja.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi

Sistem informasi banyak ditemui dalam keseharian seperti *e-banking*, *e-learning*, *e-commerce*, dan berbagai bentuk sistem yang lainnya. Sistem informasi adalah sarana yang digunakan untuk mengolah data dengan terorganisasi sampai menjadi informasi yang memiliki manfaat (Hidayat, 2019). Sistem informasi memiliki tujuan membantu menyediakan informasi dari data yang diolah untuk kebutuhan analisa serta keputusan bagi penerimanya.

Menurut (Abdullah, 2017), sistem informasi memiliki sistem yang saling berhubungan sebagai penyedia informasi pendukung kegiatan. Sistem informasi memiliki kegiatan sebagai berikut:

- a) *Input* menjelaskan mengenai kegiatan untuk menyajikan proses data.
- b) Proses menjelaskan cara data diproses untuk mendapatkan hasil yang bernilai tambah.
- c) *Output* menjelaskan kegiatan memberikan hasil laporan dari tahap proses.
- d) Penyimpanan menjelaskan kegiatan yang menyimpan dan memelihara data yang tersedia.
- e) Kontrol menjelaskan aktivitas yang menjamin bahwa sistem tidak memiliki kendala sesuai yang diharapkan.

2. Media Sosial

Media sosial bisa dikatakan media komunikasi modern yang digunakan masyarakat seluruh dunia untuk berkomunikasi dengan mudah melalui akses internet. Media Sosial mampu mengatasi masalah jarak dalam berinteraksi dan dapat mendokumentasikan kegiatan selama melakukan interaksi. Jejaring media sosial saat ini bukan hanya untuk media interaksi jarak jauh saja, tapi juga menjadi bagian perpanjangan jejaring sosial (Mulitawati & Retnasary, 2020).

3. Instagram

Instagram salah satu layanan jejaring sosial media yang berfokus pada interaksi melalui visual, berupa foto maupun video. Jejaring sosial ini juga menghubungkan sekelompok orang untuk saling memberikan respons terhadap apa yang dibagikan oleh pengunggah. Saat ini Instagram memiliki filter dan berbagai fasilitas untuk mengedit foto supaya menjadi lebih menarik. Pengguna instagram dapat menemukan konten yang menjadi *interest* hanya dari *tag* lokasi, melihat tren yang sedang hangat, dan bisa saling mengikuti konten antar pengguna (Mulitawati & Retnasary, 2020).

4. Website

Web menjadi salah satu bentuk perkembangan teknologi yang setiap waktu digunakan oleh pemakai internet. Website bentuk pelayanan diperoleh pemakai internet yang sudah terkoneksi dengan internet (Shiddiqiyah & Muningsih, 2017).

- a) Internet

Menurut Greenlaw and Hepp, mengemukakan bahwa sistem global yang terhubung secara logika dengan alamat yang unik secara global berbasis pada Internet Protocol(IP) (Axel et al., 2017).

b) Web Browser

Menurut Gary dan Veermat, mengemukakan bahwa perangkat lunak yang digunakan untuk mengakses laman website (Azkiya et al., 2022). Contohnya seperti Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera Mini.

c) Server

Server merupakan sebuah komputer yang ditempatkan di bagian pada jaringan yang menjalankan *software database* server (Fadli & Imtihan, 2018).

5. Basis Data

Basis data adalah kumpulan data yang saling berhubungan dan disimpan pada komputer secara sistematis yang dapat diolah dan diperiksa (Anggoro et al., 2021)

MySQL merupakan *software server database* yang tidak berbayar(*open source*), pemrograman PHP sangat *support* dengan *database MySQL* (Taufik & Ermawati, 2017).

6. Figma

Figma merupakan sebuah alat desain yang biasa untuk membuat *prototype* aplikasi *mobile*, *desktop*, maupun *website* dengan proses desainnya bisa dilakukan diakses melalui internet(Muhyidin et al., 2020). Keunggulan dari figma yaitu bisa kolaborasi antar tim dalam pembuatan desain secara *realtime*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah langkah penting yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam penyusunan tugas akhir, sebagai berikut:

a) Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode ini menjelaskan pengembangan perangkat lunak ini menggunakan model *prototype*. Model *prototype* yang digunakan sebagai alat komunikasi antara pengembang dan pengguna untuk mengatasi masalah pengiriman perangkat lunak, anggaran yang berlebihan dan keterlambatan produksi produk dengan kegunaan yang lebih sedikit dari yang diharapkan. Penjabaran mengenai proses pengembangan model *prototype* sebagai berikut:

- 1) Komunikasi yang pertama yaitu antara pelanggan dan tim pengembangan perangkat lunak mengenai spesifikasi persyaratan sesuai keinginan.
- 2) Perencanaan dan pemodelan akan dilakukan dengan cepat dalam bentuk desain untuk memulai pembangunan prototipe.
- 3) Selanjutnya untuk *prototype* ditindak lanjuti pemangku kepentingan atau pelanggan untuk melakukan evaluasi sebelum dieksekusi oleh pembuat perangkat lunak.
- 4) Membuat perangkat lunak sesuai prototipe sudah dievaluasi dan selanjutnya di proses oleh pelanggan.
- 5) Untuk model yang belum sesuai kebutuhan pelanggan, maka akan dikembalikan ke proses awal hingga sesuai kebutuhan.

Secara umum pengembangan *prototype* digambarkan sebagai berikut:

- 1) Proses Pengumpulan Kebutuhan
 - 2) Pengembang dengan pelanggan bertemu terlebih dahulu kemudian untuk ketentuan tujuan umum, kebutuhan yang diketahui dan gambaran umum dari komponen utama yang akan diperlukan selanjutnya.
 - 3) Perancangan
 - 4) Desain dilakukan dengan desain yang merupakan aspek perangkat lunak yang diketahui dan dijadikan desain dasar untuk membuat *prototype*.
 - 5) Tahap Evaluasi
 - 6) Pelanggan melakukan evaluasi persyaratan perangkat lunak yang pengembang tunjukkan dan prototipe yang pengembang gunakan.
- b) Tahap Teknik Pengumpulan Data
- 1) Tahap Observasi
merupakan pengamatan secara langsung bagaimana alur pembuatan konten media sosial di PT. Bikin Kreatif Digital Agency
 - 2) Wawancara
Merupakan wawancara secara langsung yang dilakukan kepada pemilik PT. Bikin Kreatif Digital Agency yang bekerja mengenai alur kinerja yang dilakukan setiap hari
 - 3) Studi Pustaka
Merupakan tahapan mencari referensi dari perpustakaan, penelitian sebelumnya, jurnal, buku dan sumber referensi terpercaya yang sesuai dengan topik yang dibahas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

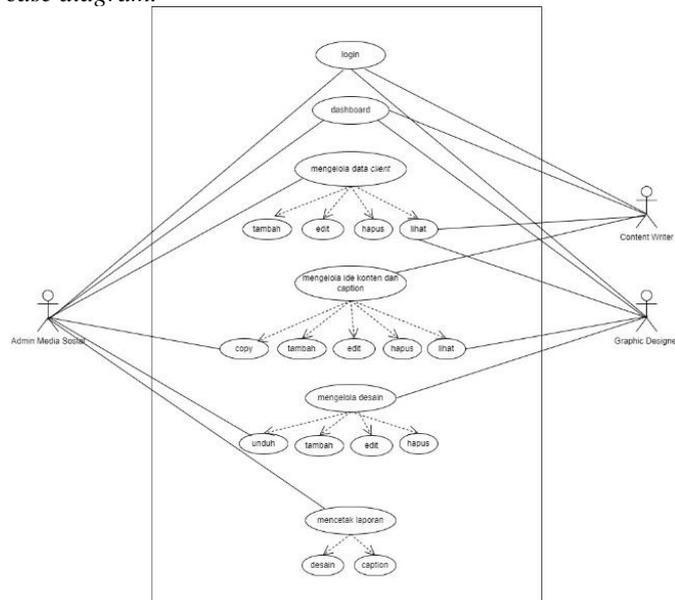
1. Tahap Analisa

Dari analisa sistem berjalan yang sudah dilakukan, diketahui bahwa sistem di PT. Bikin Kreatif Digital Agency masih menggunakan sistem manual. Untuk sistem pembuatan konten media sosial memiliki tiga pengguna: Admin Media Sosial, *Content Writer*, dan *Graphic Designer*. Ketiga pengguna memiliki karakteristik seperti berikut:

- a) Kebutuhan Admin Sosial Media
 - 1) Melakukan *login*
 - 2) Menginput data *client* baru
 - 3) Mengedit dan menghapus data *client*
 - 4) Menyalin *caption*
 - 5) Mengunduh desain
- b) Kebutuhan *Content Writer*
 - 1) Melakukan *login*
 - 2) Melihat data *client*
 - 3) Menulis ide konten dan *caption*
 - 4) Mengedit dan menghapus ide konten dan *caption*
- c) Kebutuhan *Graphic Designer*
 - 1) Melakukan login
 - 2) Melihat data *client*
 - 3) Membuka ide konten
 - 4) Memasukkan desain
 - 5) Mengedit dan menghapus desain

2. Use Case Diagram

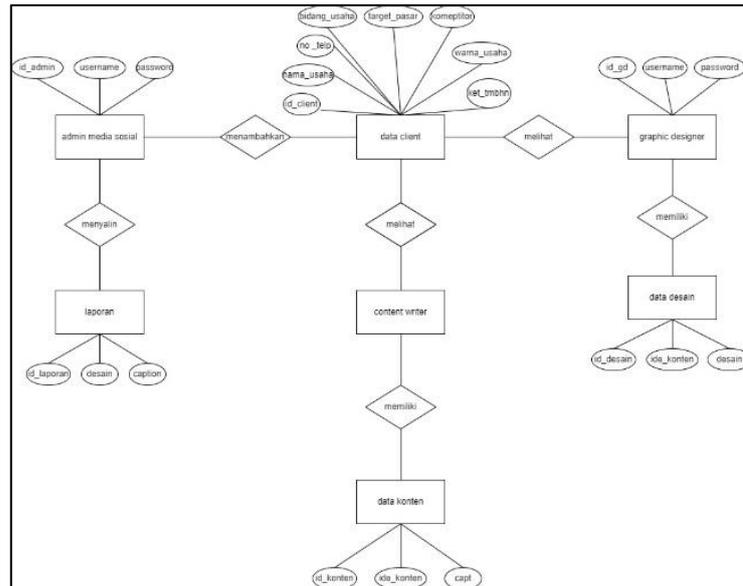
Berdasarkan kebutuhan perancangan sistem informasi pembuatan konten media sosial PT. Bikin Kreatif Digital Agency dengan *use case diagram*.



Gambar 1. Use Case Diagram

3. Entity Relationship Diagram

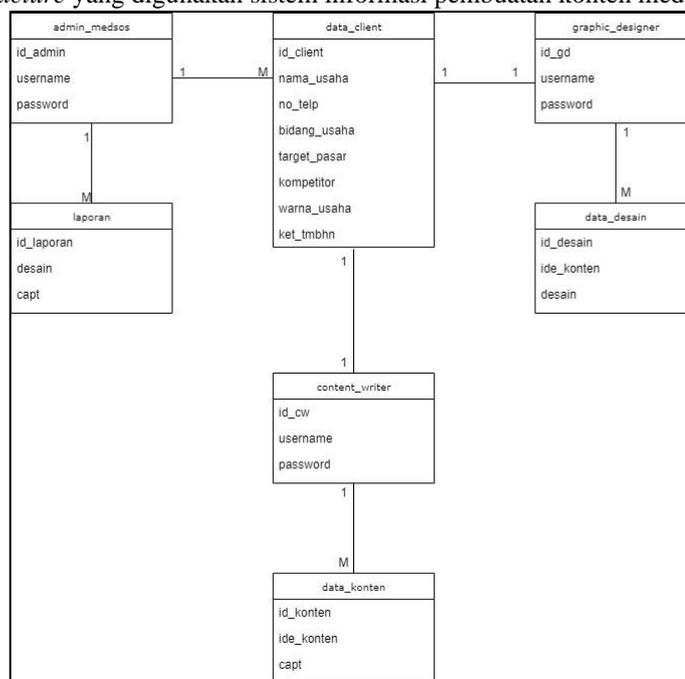
Entity relationship diagram yang digunakan sistem informasi pembuatan konten media sosial:



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

4. Logical Record Structure

Logical record structure yang digunakan sistem informasi pembuatan konten media sosial:

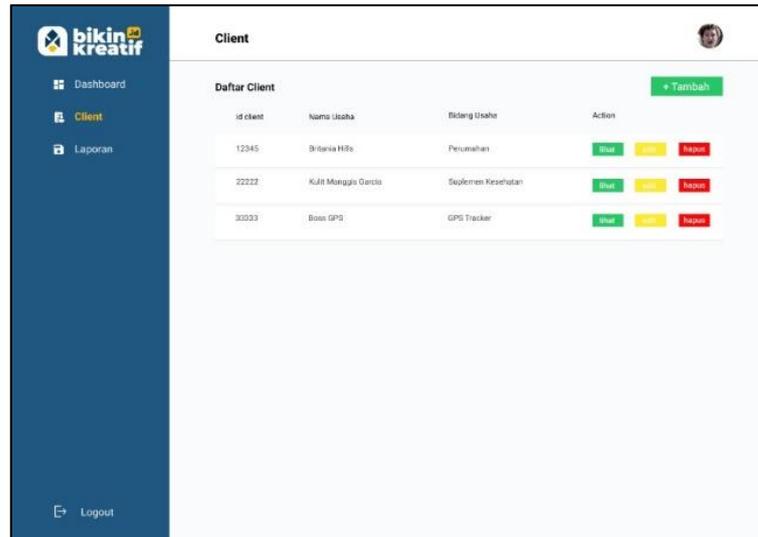


Gambar 3. LRS

5. Implementasi

a) Halaman Admin Media Sosial

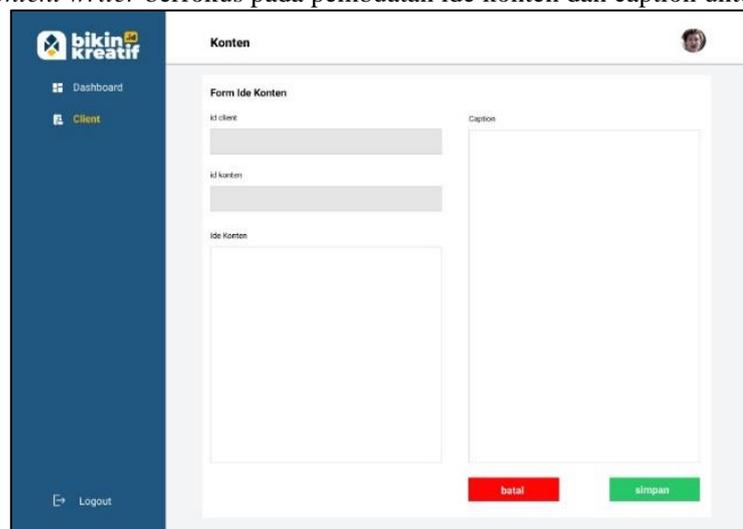
Berfokus pada penambahan *client* baru dan dapat menyalin *caption* dari *content writer* serta mengunduh desain dari *graphic designer*.



Gambar 4. Halaman Admin Media Sosial

b) Halaman *Content Writer*

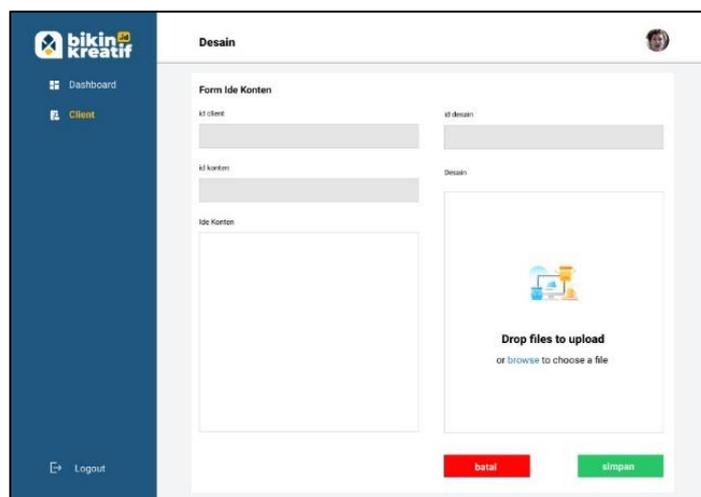
Halaman *content writer* berfokus pada pembuatan ide konten dan caption untuk setiap *client*.



Gambar 5. Halaman *Content Writer*

c) Halaman *Graphic Designer*

Halaman *graphic designer* berfokus pada mengunggah desain sesuai dengan ide konten dari *content writer*.



Gambar 6. Halaman *Graphic Designer*

KESIMPULAN

Pada saat penulisan tugas akhir ini telah dijelaskan bagaimana membangun sistem informasi pembuatan konten media sosial dapat ditarik kesimpulan; dengan menggunakan sistem informasi web, pencatatan data *client*, pengolahan ide konten dan *caption*, dan pengelolaan desain lebih tertata dan mudah diakses, dengan adanya sistem informasi web, mempermudah staf di PT. Bikin Kreatif Digital Agency (Admin Media Sosial, *Content Writer* dan *Graphic Designer*) dalam bekerja, dengan adanya aplikasi, memudahkan Admin Media Sosial dalam membuat laporan, menyalin *caption* dan mengunduh desain.

REFERENSI

- Abdullah, D. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pendataan Siswa SMP Islam Swasta Darul Yatama Berbasis Web. *JOISIE (Journal Of Information Systems And Informatics Engineering)*, 2(1), 81–110.
- Axel, R. D., Najoran, X., Sugiarto, B. A., Elektro-ft, J. T., & Manado, M. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Android Untuk Informasi Kegiatan Dan Pelayanan Gereja. *Jurnal Teknik Elektro Dan Komputer*, 6(1), 1–6.
- Azkiya, A., Kurniawan, R., & Sinurat, Y. A. (2022). *Sistem Infomasi Posyandu Berbasis Web Pada Posyandu Seroja RT.15 Kelurahan Pangkalan Sesai. 13*.
- Fadli, S., & Imtihan, K. (2018). 2. Sofiansyah 2018 (Administrasi). *Informatika & Rekayasa Elektrotika*, 1(2), 7–14.
- Hidayat, F. (2019). *Konsep Dasar Sistem Informasi Kesehatan*. Deepublish Publisher. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=dJfwDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=konsep+dasar+sistem&ots=Gk3yEfrAL9&sig=qzlmqQ3nfReAWO05JZp1v0Zwm1c&redir_esc=y#v=onepage&q=konsep+dasar+sistem&f=false
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Mulitawati, I. M., & Retnasary, M. (2020). Strategi Komunikasi Pemasaran dalam Membangun Brand Image Melalui Sosial Media Instagram (Studi kasus deskriptif komunikasi pemasaran prodak polycrol forte melalui akun instagram @ahlinyaobatmaag). *Komunikologi: Jurnal Pengembangan Ilmu Komunikasi Dan Sosial*, 4(1), 23. <https://doi.org/10.30829/komunikologi.v4i1.7616>
- Purwana, D., Rahmi, R., & Aditya, S. (2017). Pemanfaatan Digital Marketing Bagi Usaha Mikro, Kecil, Dan Menengah (UMKM) Di Kelurahan Malaka Sari, Duren Sawit. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Madani (JPMM)*, 1(1), 1–17. <https://doi.org/10.21009/jpmm.001.1.01>
- Shiddiqiyah, C., & Muningsih, E. (2017). Implementasi Pendaftaran Nasabah Berbasis Web Pada PT. Bank Rakyat Indonesia Unit Cepoko Ngawi. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 4(1), 21–26. <https://doi.org/10.31294/ijse.v4i1.6290>
- Taufik, A., & Ermawati. (2017). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Pentas Seni Berbasis Web Pada Sanggar Seni Getar Pakuan Bogor. *IJSE - Indonesian Journal on Software Engineering*, 3(2), 1–7. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/ijse/article/view/2812/1836>