BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengertian Sistem

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai kumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan [Edh03].

2.1.1 Elemen Sistem

Komponen-komponen sistem informasi terdiri dari :

1. Hardware

   Kumpulan dari perangkat keras yang terlihat memungkinkan dapat membentuk sistem seperti komputer, printer dan jaringan.

2. Software

   Kumpulan dari perintah-perintah/fungsi yang ditulis dengan aturan tertentu, memerintahkan komputer agar melaksanakan fungsi tertentu.

3. Data

   Bahan dasar dari suatu informasi berupa fakta yang mengangkat kejadian-kejadian nyata dan dituangkan kedalam suatu simbol.

4. Prosedur

   Suatu tahapan yang berupa urutan kegiatan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan yang berupa suatu dokumen prosedur seperti : buku petunjuk operasional dan teknis.

5. Manusia

   Merupakan pelaksana dari suatu sistem informasi seperti : *Operator, Programmer, Analyst, Designer* dan sebagainya.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai karakteristik sebagai berikut:

1. Mempunyai komponen *(components)*

   Komponen sistem adalah segala sesuatu yang menjadi bagian penyusun sistem. Komponen sistem dapat berupa benda nyata ataupun abstrak. Komponen sistem disebut sebagai subsistem, dapat berupa orang, benda, hal atau kejadian yang terlibat di dalam sistem.

2. Mempunyai batas *(boundary)*

   Batas sistem diperlukan untuk membedakan satu sistem dengan sistem yang lain. Tanpa adanya batas sistem, maka sangat sulit untuk menjelaskan suatu sistem. Batas sistem akan memberikan *scope* tinjauan terhadap sistem

3. Mempunyai lingkungan *(environments)*

   Lingkungan sistem adalah segala sesuatu yang berada di luar sistem. Lingkungan sistem dapat menguntungkan ataupun merugikan. Umumnya, lingkungan yang menguntungkan akan selalu dipertahankan untuk menjaga keberlangsungan sistem. Sedangkan lingkungan sistem yang merugikan akan diupayakan agar mempunyai pengaruh seminimal mungkin, bahkan jika mungkin ditiadakan.

4. Mempunyai penghubung/antar muka *(interface)* antar komponen

   Penghubun/antar muka *(interface)* merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang bertugas menjembatani hubungan antar komponen dalam sistem. Penghubung/antar muka merupakan sarana yang memungkinkan setiap komponen saling berinteraksi dan berkomunikasi dalam rangka menjalankan fungsi masing-masing komponen.

5. Mempunyai masukan *(input)*

   Masukan merupakan komponen sistem, yaitu segala sesuatu yang perlu dimasukkan kedalam sistem sebagai bahan yang akan diolah lebih lanjut untuk menghasilkan keluaran yang berguna.

6. Mempunyai pengolahan *(processing)*

   Pengolahan merupakan komponen sistem yang mempunyai peran utama mengolah masukan agar menghasilkan keluaran yang berguna bagi para pemakainya. Pengolahan dapat berupa program aplikasi komputer yang kemudian dikembangkan untuk keperluan khusus. Dimana program aplikasi tersebut mampu menerima masukan, mengolah masukan, dan menampilkan hasil olahan sesuai dengan kebutuhan para pemakai.

7. Mempunyai keluaran *(output)*

   Keluaran merupakan komponen sistem yang berupa berbagai macam bentuk keluaran yang dihasilkan oleh komponen pengolahan.

8. Mempunyai sasaran *(objectives)* dan tujuan *(goal)*

   Setiap komponen dalam sistem perlu dijaga agar saling bekerja sama dengan harapan agar mampu mencapai sasaran dan tujuan sistem.

Sasaran berbeda dengan tujuan. Sasaran sistemadalah apa yang ingin dicapai oleh sistem untuk jangka waktu yang relatif pendek. Sedangkan tujuan merupakan kondisi/ hasil akhir yang ingin dicapai oleh sistem untuk jangka waktu yang panjang. Dalam hal ini, tahapan merupakan hasil pada setiap tahapan tertentu yang mendukung upaya pencapaian tujuan.

9. Mempunyai Kendali *(control)*

Bagian kendali mempunyai peranan utama dalam menjaga atas proses dalam sistem dapat berlangsung secara normal sesuai dengan batasan yang telah ditetapkan sebelumnya. Kendali dapat berupa validasi masukan, validasi proses, maupun validasi keluaran yang dapat dirancang dan dikembangkan secara terprogram.

10. Mempunyai umpan balik *(feed back)*

Umpan balik diperlukanoleh bagian kendali *(control)* sistem untuk mengecek terjadinya penyimpangan proses dalam sistem dan mengembalikannya ke dalam kondisi normal.

2.1.3 Klasifikasi Sistem

Tinjauan tentang suatu sistem dapat diklasifikasikan dalam beberapa cara, antara lain:

1. **Sistem fisis *(physical systems)* dan sistem abstrak *(abstract system)***

Sistem fisis adalah sistem yang komponennya berupa benda nyata yang dapat dilihat atau dijamah oleh tangan manusia. Contoh sistem fisis adalah

sistem perangkat keras (hardware) komputer yang antara lain terdiri atas, unit pusat pengolah (*Central Processing Unit*/CPU), memory, monitor, keyboard, dan lainnya. Sedangkan **sistem abstrak** adalah sistem yang komponennya tidak dapat dilihat atau dijamah oleh tangan manusia. Contoh sistem abstrak adalah sistem operasi (*Operating Systems*/OS) komputer yang terdiri atas sekumpulan instruksi dalam bahasa yang dipahami oleh mesin komputer. Umumnya suatu sistem terdiri atas gabungan komponen fisis dan abstrak yang saling bekerja sama.

2. **Sistem alamiah *(natural systems)* dan sistem buatan manusia *(human made systems)***

   Sistem alamiah adalah sistem yang keberadaannya terjadi secara alami/natural tanpa campur tangan manusia. Sedangkan **sistem buatan manusia** ada sebagai hasil kerja manusia. Contoh sistem alamiah adalah sistem tata surya yang terdiri atas sekumpulan planet, gugusan bintang dan lainnya. Contoh sistem abstrak dapat berupa sistem komputer yang ada sebagai hasil karya teknologi yang dikembangkan oleh manusia.

3. **Sistem tertentu *(deterministic systems)* dan sistem tidak tentu *(probabilistic systems)***

   Sistem tertentu adalah sistem yang tingkah lakunya dapat ditentukan/diprediksi sebelumnya. Sedangkan **sistem tidak tentu** tingkah lakunya tidak dapat ditentukan/diprediksi sebelumnya. Sistem aplikasi komputer merupakan contoh sistem yang tingkah lakunya dapat ditentukan sebelumnya. Sedangkan sistem perekonomian dalam suatu negara

termasuk klasifikasi sistem tidak tentu, karena tidak diketahui dengan pasti apa yang akan terjadi terhadap kondisi perekonomian tersebut apabila terjadi suatu kejadian tertentu.

4. **Sistem tertutup *(closed systems)* dan sistem terbuka *(open systems)***

   Sistem tertutup merupakan sistem yang tingkah lakunya tidak dipengaruhi oleh lingkungan luarnya. Sebaliknya, **sistem terbuka** mempunyai perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungannya. Dalam kenyataannya hampir tidak ada suatu sistem yang benar-benar tertutup. Yang ada adalah sistem yang relatif tertutup, yaitu sistem yang relatif tidak dipengaruhi oleh lingkungannya. Sistem aplikasi komputer merupakan contoh sistem relatif tertutup, karena tingkah laku sistem aplikasi komputer tidak dipengaruhi oleh kondisi yang terjadi diluar sistem. Sekalipun sistem aplikasi komputer akan terhenti apabila catu daya listrik ke komputer mengalami gangguan/padam.

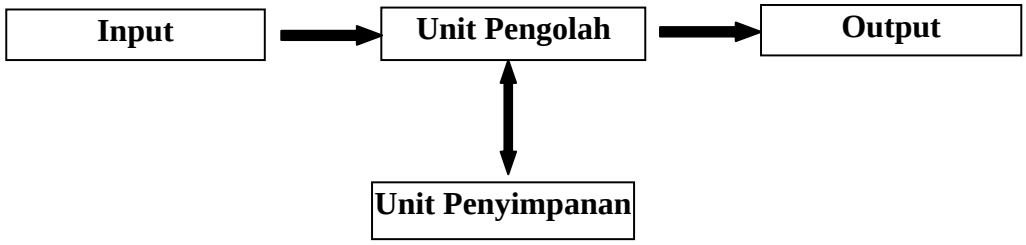
2.2 Pengertian Informasi

Data dapat didefinisikan sebagai bahan keterangan tentang kejadian-kejadian nyata atau fakta-fakta yang dirumuskan dalam sekelompok lambang tertentu yang tidak acak yang menunjukkan jumlah, tindakan atau hal [Edh03]. Data dapat berupa catatan-catatan dalam kertas, buku, atau tersimpan sebagai file dalam basis data.

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimanya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam

pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau secara tidak langsung pada saat mendatang [Edh03]. Untuk memperoleh informasi, diperlukan adanya data yang akan diolah dan unit pengolah.

Transformasi data menjadi informasi dapat digambarkan sebagaimana ditunjukkan oleh gambar di bawah ini. Dalam gambar tersebut, input adalah data yang akan diolah oleh unit pengolah, dan output adalah informasi sebagai hasil pengolahan data yang telah diinputkan tersebut. Suatu unit penyimpan diperlukan sebagai alat simpanan data, pengolah, maupun informasi.



Sumber: [Edh03]

Gambar 1.1 Transformasi Data Menjadi Informasi

Suatu informasi mempunyai beberapa fungsi, antara lain:

1. Menambah pengetahuan

   Adanya informasi akan menambah pengetahuan bagi penerimanya yang dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan yang mendukung proses pengambilan keputusan.

2. Mengurangi ketidakpastian

   Adanya informasi akan mengurangi ketidakpastian karena apa yang akan terjadi dapat diketahui sebelumnya, sehingga menghindari keraguan pada

saat pengambilan keputusan.

3. Mengurangi resiko kegagalan

   Adanya informasi akan resiko kegagalan karena apa yang akan terjadi dapat diantisipasidengan baik, sehingga kemungkinan terjadinya kegagalan akan dapat dikurangi dengan pengambilan keputusan yang tepat.

4. Mengurangi keanekaragaman/variasi yang tidak diperlukan

   Adanya informasi akan mengurangi keanekaragaman yang tidak diperlukan, karena keputusan yang diambil lebih terarah.

5. Memberi standar, aturan-aturan, ukuran-ukuran, dan keputusan-keputusan yang menentukan pencapaian sasaran dan tujuan

   Adanya informasi akan memberikan standar, aturan, ukuran, dan keputusan yang lebih terarah untuk mencapai sasaran dan tujuan yang telah ditetapkan secara lebih baik berdasa informasi yang diperoleh.

2. 3 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai kumpulan sub sistem yang saling berhubungan, berkumpul, bekerja bersama-sama dan membentuk satu kesatuan, saling berinteraksi dan bekerjasama antara bagian satu dengan yang lainnya dengan cara-cara tertentu untuk melakukan fungsi pengolahan data, menerima masukan *(input)* berupa data-data, kemudian mengolahnya *(processing),* dan menghasilkan keluaran *(output)* berupa informasi sebagai dasar bagi pengambilan keputusan yang berguna dan mempunyai nilai nyata yang dapat

dirasakan akibatnya baik pada saat itu juga maupun di masa mendatang, mendukung kegiatan operasional, manajerial, dan strategis organisasi, dengan memanfaatkan sumber daya yang ada dan tersedia bagi fungsi tersebut guna mencapai tujuan [Edh03].

2.3.1 Berdasarkan Komponen Fisiknya

Berdasarkan komponen fisik penyusunannya, Sistem Informasi terdiri atas komponen berikut:

1. Perangkat keras *(hardware)*

   Perangkat keras dalam sistem informasi meliputi piranti-piranti yang digunakan oleh sistem komputer untuk masukan dan keluaran *(input/output device)*, *memory*, *modem*, pengolah *(processor)*, dan peripheral lain.

2. Perangkat Lunak *(software)*

   Perangkat lunak dalam sistem informasi adalah berupa program-program komputer yang meliputi sistem operasi (*Operating System*/OS), bahasa pemrograman *(Programming Language)*, dan program-program aplikasi *(Aplication)*

3. Berkas *(file)*

   Berkas merupakan sekumpulan data yang disimpan dengan cara-cara tertentu sehingga dapat digunakan kembali dengan mudah dan cepat membentuk suatu berkas.

4. Prosedur *(procedur)*

Prosedur meliputi pengoperasian untuk sistem operasi, manual dan dokumen-dokumen yang memuat aturan-aturan yang berhubungan dengan sistem informasi lainnya.

5. Manusia *(Brainware)*

   Manusia yang terlibat dalam suatu sistem informasi meliputi o*perator, programmer, system analyst,* manajer sistem informasi, manajer pada tingkat operasional, manajer pada tingkat manajerial, manajer pada tingkat strategis, teknisi, serta individu lain yang terlibat didalamnya.

2.3.2 Berdasarkan Fungsi Pengolahannya

Sistem informasi mempunyai tugas utama melakukan transformasi data menjadi informasi. Hal ini berarti sistem informasi bertugas menerima data masukan, mengolah data masukan, dan menghasilkan keluaran berupa informasi.

Berdasarkan fungsi pengolahan, sistem informasi dapat terdiri atas fungsi berikut:

1. Mengolah transaksi

   Salah satu fungsi sistem informasi adalah mengolah data yang diperoleh dari catatan-catatan proses transaksi. Hal ini berarti sistem informasi akan mengolah transaksi yang terjadi dalam sistem. Contoh data transaksi yang diolah oleh Sistem Informasi adalah pemesanan, pengiriman barang pesanan, pembayaran, penjualan, pembelian, return barang yang dikirim, dan transaksi lainnya.

2. Memelihara file historis

File historis memuat kumpulan data transaksi yang telah terjadi dalam jangka waktu tertentu pada masa lampau. File historis perlu dipelihara untuk memenuhi kebutuhan informasi di masa mendatang. Umumnya file historis diperlukan untuk proses peramalan *(forecasting)* dan perencanaan *(planning)* berbagai kegiatan yang akan dilakukan. Pemeliharaan file historis memerlukan suatu mekanisme tersistem yang mampu menjaga data yang tersimpan agar dapat diakses dengan mudah dan cepat pada setiap saat diperlukan

3. Menghasilkan keluaran

   Unit pengolah dalam sistem informasi akan menghasilkan informasi-informasi penting yang dibutuhkan para pengguna. Keluaran sistem dapat ditampilkan di layar monitor komputer *(softcopy)* maupun tercetak di atas kertas *(hardcopy)* atau media yang lain. Keluaran tersebut dapat berupa dokumen, laporan, atau jawaban atas pertanyaan yang dihasilkan, baik secara rutin maupun *adhoc.*

4. Interaksi *use*r-pengolah

   Interaksi user-pengolah merupakan salah satu fungsi pengolahan dalam Sitem Informasi yang berupa media yang memungkinkan *user* untuk berinteraksidengan program aplikasi pengolahan data. Interaksi *user*-pengolah umumnya berupa tampilan dialog di monitor komputer. User dapat menjawab pertanyaan, memilih proses, atau aktifitas lainnya untuk mengoperasikan sistem.

2.3.3 Berdasarkan Fungsi Keluaran

Berdasarkan fungsi keluaran, sistem informasi dapat menghasilkan keluaran sebagai berikut:

1. Dokumen transaksi

   Dokumen transaksi merupakan keluaran yang dihasilkan sebagai bukti proses transaksi. Contoh dokumen transaksi adalah faktur pemesanan, nota penjualan, nota pembelian, kuitansi pembayaran, bukti pengiriman barang, dan lainnya.

2. Laporan terjadwal/rutin

   Sistem informasi harus mampu menghasilkan berbagai laporan terjadwal/rutin. Laporan terjadwal/rutin dapat sicetak secara periodik pada setiap akhir hari, minggu, bulan, tahun atau lainnya. Laporan rutin dapat berupa daftar rincian transaksi atau rekapitulasi transaksi yang telah terjadi.

3. Jawaban atas pertanyaan jadwal

   Selain menyajikan informasi berupa laporan, Sistem Informasi juga harus mampu memberikan jawaban atas berbagai pertanyaan terjadwal yang diperlukan oleh para manajer. Jawaban atas pertanyaan terjadwal bisa jadi berupa informasi singkat yang ditampilkan di monitor komputer dan tidak harus dicetak. Contoh informasi yang diperlukan adalah kondisi status barang tertentu di gudang pada setiap akhir hari.

4. Laporan tidak terjadwal *(adhoc)*

   Sebagian informasi berupa laporan, seringkali perlu disajikan pada waktu

yang tidak tertentu. Sewaktu-waktu manajer memerlukan laporan, maka Sistem Informasi harus mampu memenuhinya secara tepat. Sebagai contoh, laporan pembelian barang perlu segera dicetak pada saat ada inspeksi pimpinan.

5. Jawaban atas pertanyaan tidak terjadwal *(adhoc)*

   Para manajer seringkali memerlukan informasi singkat yang harus disajikan sewaktu-waktu. Hal ini merupakan salah satu fungsi Sistem Informasi yang harus mampu memenuhinya secara cepat.

6. Dialog *user-machine*

   Dialog *user-machine* merupakan media yang memungkinkan *user* untuk berinteraksi dengan peralatan yang digunakan dalam sistem. Interaksi user-pengolah umumnya berupa tampilan pesan di monitor komputer yang menunjukkan pesan peringatan atau atau *progress* yang sedang dilaksanakan oleh program aplikasi komputer. Contoh dialog *user-machine* adalah berupa pesan bahwa *printer* belum siap digunakan untuk mencetak, kehabisan kertas, kehabsian tinta, dan pesan peringatan lainnya.

2.4 Pengertian Iklan

Menurut Himpunan Peraturan dan Etika Periklanan Indonesia, iklan adalah segala bentuk pesan tentang suatu produk yang disampaikan melalui suatu media, dibiayai oleh pemrakarsa yang di kenal, serta dittujukan kepada sebagian atau seluruh masyarakat.

Iklan berasal daripada perkataan Arab, *i'lan* yang bermaksud **“**khabar yang

disiarkan". Dalam bahasa inggris, perkataan advertising dipinjam daripada perkataan latin *advetere* yang bermaksud "memalingkan pikiran kepada" sesuatu perkara. Periklanan adalah komunikasi komersil dan bersifat bukan-pribadi tentang sebuah organisasi dan produk-produknya yang disiarkan kepada pasar melalui media massa seperti tv, radio, akhbar, majalah, *direct mail,* reklame luar ruang atau kendaraan awam. Periklanan juga dapat bermaksud salah satu metode untuk memperkenalkan barang, perkhidmatan atau gagasan kepada publik (Schindler, dalam skripsi Tinjauan Visual Pada Iklan Televisi Produk Kecantikan Wanita, 1970)

Periklanan merupakan kegiatan yang memiliki hubungan yang terkait dengan 3 (tiga) bidang kehidupan manusia yaitu komunikasi, ekonomi dan keuangan. Dalam bidang ekonomi dan keuangan, periklanan memiliki peran sebagai salah satu usaha pemasaran yang strategis yaitu dengan cara memperkenalkan produk baru agar dapat meraih keuntungan sebanyak mungkin. Dalam perkara ini, periklanan merupakan suatu kekuatan menarik yang ditujukan kepada sejumlah pembeli tertentu. Jadi, periklanan merupakan salah satu teknik untuk memperluas pemasaran dan meningkatkan penjualan sehingga menguntungkan produsen dan penjual. Sedangkan dalam bidang komunikasi, periklanan merupakan proses atau kegiatan komunikasi yang melibatkan pihak-pihak produsen, media massa dan agen.

2.4.1 Kategori Iklan

Menurut Jefkins Frank dalam bukunya "Periklanan", iklan digolongkan

menjadi 7 kategori pokok, yaitu:

1. Iklan konsumen

   Iklan konsumen adalah iklan yang dibuat untuk menjual barang-barang yang umum dibeli oleh masyarakat melalui suatu media sesuai lapisan sosial yang di bidik.

2. Iklan antarbisnis

   Iklan antarbisnis adalah iklan untuk mempromosikan barang-barang dan jasa non-konsumen. Artinya baik pemasang atau sasaran iklan sama-sama perusahaan. Produk yang diiklankan antara barang yang harus diolah atau menjadi unsur produksi. Termasuk disini adalah pengiklan bahan-bahan mentah, komponene, suku cadang, fasilitas pabrik dan mesin, serta jasa-jasa seperti asuransi, pasokan alat tulis, dan lain-lain.

3. Iklan perdagangan

   Iklan perdagangan secara khusus ditujukan kepada kalangan distributor, pedagang-pedagang besar, para agen, eksportir atau importir. Barang-barang yang diiklankan adalah barang-barang untuk dijual kembali.

4. Iklan eceran

   Iklan eceran dibuat dan disebarluaskan oleh pihak pemasok atau perusahaan pembuat produk dan biasanya iklan tersebut ditempatkan di semua lokasi yang menjual produk tadi kepada para konsumen.

5. Iklan Keuangan

   Iklan keuangan bertujuan untuk menghimpun dana pinjaman atau

menawakan modal, baik dalam bentuk asuransi, penjualan saham, surat obligasi, surat utang atau dana pensiun.

6. Iklan langsung

   Iklan langsung adalah iklan yang secara langsung menawarkan barang/jasa kepada khalayak ramai, tanpa melalui perantara.

7. Iklan lowongan kerja

   Iklan lowongan kerja bertujuan merekrut calon pegawai dan bentuknya antara lain iklan kolom yang menyajikan kerahasiaan pelamar atau iklan selebaran biasa.

2.4.2 Bentuk Iklan

Pemasangan iklan dibagi dalam 3 (tiga) bentuk, dimana masing-masing mempunyai aturan harga-harga tersendiri. Ketiga bentuk iklan tersebut adalah iklan *display*, iklan baris dan iklan advetorial atau lebih dikenal dengan istilah pariwara.

2.4.2.1 Iklan *Display*

Iklan *display* memakai ukuran milimeter/kolom. Ukuran ini pula yang menentukan harganya. Cara menghitungnya, milimeter dihitung dari ujung bagian atas iklan ke bagian bawah. Sedangkan ukuran kolom, diukur dari ujung kiri iklan ke kanan menurut jumlah kolom yang tersedia pada surat kabar atau majalah tersebut. Materi iklan *display* iklannya bisa gabungan antara huruf dan gambar.

2.4.2.2 Iklan Baris

Iklan baris adalah iklan yang hanya terdiri dari baris huruf -huruf. Iklan baris bisa dikemas dalam beberapa bentuk seperti “iklan baris dengan huruf biasa”, “iklan baris dengan huruf lebih besar”, “iklan baris positif”, atau “iklan baris negatif (dasar hitam tulisan putih)”. Pada iklan baris, jumlah kata-kata yang diiklankan minimal 4 baris, maksimal 8 atau 10 baris.

Harga iklan baris ditentukan bukan berdasarkan jumlah “kata” dalam iklannya, akan tetapi menurut jumlah baris dalam kolom surat kabar/majalah. Biasanya dihitung berdasarkan besarnya oplah surat kabar atau majalah yang bersangkutan.

2.4.2.3 Iklan Advetorial (Pariwara)

Pariwara merupakan iklan yang berbentuk berita atau artikel. Istilah advetorial itu sendiri merupakan gabungan dari kaat advertensi dan editorial. Sedangkan untuk bentu iklan advetorial itu sendiri antara satu surat kabar dengan surat kabar lainnya berbeda. Ini ada kaitannya dengan gaya penulisan berita pada masing-masing media cetak.

Iklan advetorial juga memakai ukuran milimeter/kolom. Ukuran ini pula yang menentukan harganya. Bentuknya bisa berupa berita atau artikel. Untuk membedakan mana iklan advetorial atau bukan, redaktur memberi inisial (kode) pada akhir tulisannya berupa tanda bintang/langsung disbut pariwara/advetorial.

2.5 Tujuan Iklan

Menurut M.Suyanto, dalam bukunya Strategi Perancangan Iklan Televisi, tujuan iklan dapat digolongkan menurut sasarannya, yaitu:

1. Iklan Informatif

   Yaitu iklan yang memberikan informasi secara rinci mengenai produk yang ditawarkannya. Biasanya iklan sejenis ini dipakai oleh perusahaan dalam mempromosikan produk baru dimana tujuannya adalah merangsang permintaan awal. Juga dipakai untuk memberikan informasi mengenai pesan dalam iklan.

2. Iklan Persuasif

   Yaitu iklan yang sengaja dibuat untuk membujuk dan meyakinkan penonton untuk membeli produknya. Iklan ini digunakan untuk membentuk pilihan merk (produk), mengalihkan pilihan ke merk tertentu, mengubah persepsi pelanggan dan mendorong pembeli untuk membeli saat itu juga.

3. Iklan Pengingat

   Yaitu iklan yang bertujuan untuk mengingatkan pada pelanggan bahwa produk itu masih berada di pasaran. Iklan ini biasanya digunakan oleh produk yang sudah lama dikenal oleh masyarakat.

4. Iklan Penambah Nilai

   Yaitu iklan yang bertujuan untuk menambaha nilai merk pada persepsi konsumen dengan melakukan inovasi, perbaikan kualitas, dan penguatan persepsi konsumen.

5. Iklan Bantuan Aktivitas Lain

   Yaitu iklan yang bertujuan untuk membantu memfasilitasi aktivitas lain perusahaan dalam proses komunikasi pemasaran. Misalnya dalam membantu pelepasan promosi penjualan (kupon), membantu pengenalan produk, menyempurnakan hasil komunikasi pemasaran yang lain.