BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Media sosial tidak hanya dijadikan sebagai sarana pergaulan dan berbagi informasi saja saat ini. Twitter adalah salah satu media sosial yang paling banyak digunakan. Indonesia menepati peringkat 3 pengguna Twitter terbesar di dunia setelah USA dan Jepang, berdasarkan data PT. Bakrie Telecom Indonesia memiliki 19,5 juta pengguna dari total 500 juta pengguna aktif secara global [1]. Dengan begitu besarnya pengguna Twitter, hal ini dimanfaatkan oleh beberapa pelaku usaha untuk menggunakan jejaring sosial ini sebagai media promosi. Berdasarkan data Social Media Marketing Industry hampir 67% pengguna Twitter melakukan kegiatan promosi di jejaring sosial ini [2].

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan 55.81% responden sering melakukan promosi produk mereka dengan menggunakan Twitter. Melakukan kegiatan promosi dengan menggunakan Twitter tidak lepas dari beberapa masalah, berdasarkan survey yang telah dilakukan responden setuju melakukan kegiatan promosi dengan menggunakan Twitter tidaklah mudah, sebab dalam hal ini bukan hanya sekedar kita membuat tweet tentang produk yang akan kita promosikan tetapi waktu juga menjadi salah satu parameter yang dapat mempengaruhi ketertarikan pengguna lain terhadap tweet promosi yang akan dilakukan [3].

Dengan berkembangnya *trend* melakukan promosi di Twitter menimbulkan suatu fenomena baru yaitu "*Buzz Marketing*" yang merupakan teknik pemasaran suatu produk atau jasa untuk menghasilkan bisnis melalui informasi dari *account* ke *account* [4]. Kesesuaian antara produk atau jasa yang dipromosikan dengan *account* yang menjadi target promosi menjadi salah satu faktor yang sangat berpengaruh dalam kesuksesan promosi. Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan 47% responden mengatakan mengalami kesulitan dalam hal menentukan *account* yang menjadi target promosi.

Berdasarkan pemaparan masalah yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan perlunya membangun perangkat lunak twitter promotion solution.

Environment yang dipilih untuk pembangunan perangkat lunak ini adalah berbasis website dengan pertimbangan hasil survey yang menyatakan bahwa responden sangat setuju jika dibangun sebuah web aplikasi yang dapat membantu kegiatan mereka dalam melakukan promosi di Twitter. Dengan pembangunan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat untuk mendukung kegiatan promosi pada twitter.

I.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan, dirumuskan sebuah masalah yaitu bagaimana membangun perangkat lunak twitter promotion solution berbasis website.

I.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun perangkat lunak *twitter promotion solution* berbasis website dengan tujuan sebagai berikut:

1. Membantu *advertiser* dalam menentukan waktu yang tepat untuk membuat tweet promosi.
2. Membantu *advertiser* dalam menentukan target promosi yang tepat untuk produk atau jasa yang dipromosikan.
3. Membantu *advertiser* dalam melakukan dan mengelola tweet promosi di twitter.

I.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Perangkat lunak yang dibangun berbasis website.
2. Jenis produk yang menjadi sampel pengujian pada pembangunan perangkat lunak ini berupa kuliner dan *fashion,* karena kedua jenis produk tersebut yang paling banyak dipromosikan menggunakan media sosial twitter.
3. Perangkat lunak ini memiliki 2 kategori pengguna yaitu :
    a) Admin
    b) Advertiser

4. Perangkat lunak ini menggunakan API Klout dalam melakukan pengukuran pengaruh *account* twitter.
5. Perangkat lunak ini menggunakan API Twitter, API Bitly dan API Klout
6. Model analisis yang digunakan pada pembangunan perangkat lunak ini menggunakan pemodelan perancangan terstruktur.
7. Pembangunan perangkat lunak ini menggunakan bahasa pemograman HTML, PHP, Javascript dan Mysql sebagai DBMS (*Database Management System*).

I.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan, metode ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang timbul dari masyarakat berdasarkan fenomena yang ada. Adapun metodologi yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua metode, yaitu metode pengumpulan data dan metode pembangunan perangkat lunak.

I.5.1 Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode pengumpulan data dalam penelitian ini:

1. Studi Literatur

   Pengumpulan data dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur yang bersumber dari buku, jurnal ilmiah, situs internet dan bacaan lain yang dapat menunjang dan berkaitan dengan penelitian ini. Seperti *Your Guide To Social Media Marketing*, *Social Advertising*, API Twitter, API Klout, Mysql, PHP. Serta didukung oleh beberapa jurnal informatika lainnya.
2. Kuesioner

   Kuesioner dilakukan dengan memberikan beberapa pertanyaan kepada calon responden dari beberapa pelaku usaha, sosial media dan beberapa komunitas terkait.
3. Wawancara

   Wawancara dilakukan terhadap beberapa pelaku usaha yang bertujuan untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana mereka melakukan kegiatan promosi

produk melalui media sosial khususnya twitter serta menggali informasi tentang masalah yang muncul dalam kegiatan promosi yang mereka lakukan.

I.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan *waterfall model* sebagai tahapan pengembangan perangkat lunaknya. Proses-proses yang terjadi didalamnya adalah [5]:

1. *Requirement analysis and definition*

   Tahap *requirement analysis and definition* yang dilakukan dalam pembangun perangkat lunak ini adalah dengan melakukan penggumpulan data dengan cara studi literatur dan melalui kuesioner yang diberikan kepada beberapa pelaku usaha serta komunitas terkait. Dari hasil tersebut didapatkan masalah yang kemudian dicarikan solusinya dengan melakukan pendekatan secara terstruktur.

2. *System and software design*

   Tahap *system and software design* yang dilakukan pada pembangunan perangkat lunak ini adalah dengan membuat perancangan data, perancangan antarmuka, perancangan arsitektural menu, perancangan pesan dan perancangan jaringan semantik.

3. *Implementation and unit testing*

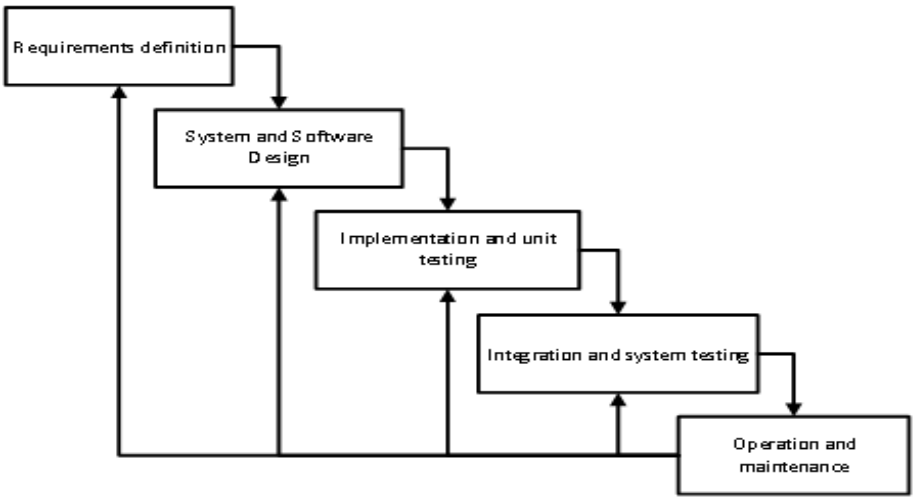
   Tahap *implementation and unit testing* yang dilakukan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah mengimplentasikan tahap hasil desain program yang diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman php, html, css dan javascript. Program yang dibangun langsung diuji berdasarkan unit-unitnya.

4. *Integration and system testing*

   Tahap *integration and system testing* yang dilakukan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah mengintegrasikan data yang ada dalam database untuk dapat dikelola oleh masing pengguna yaitu admin dan *advertiser,* kemudian dihosting agar dapat diakses secara fleksibel.

5. *Operation and maintenance*

Tahap *operation and maintenance* yang dilakukan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah dengan melakukan pemantauan secara berkala mengenai penggunaan perangkat lunak sehingga kedepannya jika ada perubahan dapat dilakukan *update* untuk optimalisasi pengoperasian. Dari berbagai tahapan-tahapan tersebut, untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada Gambar I.1 Gambar Waterfall Model



Gambar I.1 Gambar Waterfall Model [5]

I.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini disusun untuk memberikan gambaran umum mengenai penelitian yang dikerjakan. Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan secara umum latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menguraikan bahan-bahan kajian, konsep dasar dan teori dari para ahli yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Meninjau permasalahan dan hal-hal yang berguna dari penelitian-penelitian serupa yang pernah dilakukan sebelumnya dan menggunakannya sebagai acuan pemecahan masalah pada penelitian ini.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis sistem yang terdiri dari analisis masalah, analisis prosedur sistem yang berjalan, analisis arsitektur sistem, spesifikasi kebutuhan nonfungsional, analisis kebutuhan non fungsional, analisis data, dan analisis kebutuhan fungsional. Perancangan sistem terdiri dari perancangan basis data dan perancangan antarmuka.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem, perancangan sistem ke dalam bentuk bahasa pemrograman, kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam membangun sistem serta pengujiannya. Pengujian yang dilakukan yaitu dengan melakukan pengujian *black box* dan pengujian *acceptance*.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dan terdapat pula saran yang diberikan agar dapat digunakan dimasa mendatang sebagai bahan acuan untuk perbaikan ataupun pengembangan perangkat lunak agar menjadi lebih baik.