

## Pengembangan Aplikasi Internet Marketing Sebagai Media Pemasaran Produk Inovatif Mahasiswa

### *Development Internet Marketing Applications as Marketing Media for Innovative Student Products*

Dwi Tiara Puspa<sup>1\*</sup>, Indah Purnama Sari<sup>2</sup>, Putri Amelia Sari<sup>3</sup>, Husnatul Fatimah<sup>1</sup> Indra Laksmiana<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknologi Rekayasa Komputer, Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh

<sup>2</sup>Program Studi Teknologi Pangan, Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh

<sup>3</sup>Program Studi Agribisnis, Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh

\*Penulis Korespondensi

Email: [dwitiarapuspa@gmail.com](mailto:dwitiarapuspa@gmail.com)

**Abstrak.** Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh menghasilkan produk kreatif dan inovatif. Namun demikian hasil produk ini hanya terbatas di lingkungan kampus. Penelitian ini fokus pada pemasaran dan penjualan produk yang dihasilkan dengan memanfaatkan internet marketing dengan nama Polimart. Penggunaan aplikasi ini berbasis platform Opencart. Polimart sebagai media pemasaran dapat meningkatkan motivasi, daya saing mahasiswa dalam membuat produk yang lebih kreatif lagi, karena produk yang dihasilkan dapat dikenal pada masyarakat luas sehingga memberikan kontribusi secara langsung dalam perkembangan usaha.

**Kata Kunci:** *e-commerce*, produk kreatif, inovatif, opencart, Polimart.

**Abstract.** *Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh creative and innovative products. However, the results of this product are only limited to the campus environment. This research focuses on marketing and selling products produced by utilizing internet marketing under the name Polimart. The use of this application is based on the Opencart platform. Polimart as a marketing medium can increase motivation and competitiveness of students in making more creative products, because the products produced can be known to the wider community so that they contribute directly to business development.*  
**Keyword:** *e-commerce, creative product, innovative, opencart, Polimart.*

### 1. Pendahuluan

Istilah *Information and Communication Technology* (ICT) atau dikenal dengan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah menjadi kebutuhan dalam kegiatan bisnis (Fansel, 2001). Dengan teknologi informasi bisnis dapat meningkat, oleh karena itu proses pengembangan bisnis mesti mengarah ke teknologi informasi. Banyaknya keuntungan dan kelebihan dalam pemanfaatan teknologi informasi atau sering dikenal dengan istilah *e-commerce* untuk menjalankan bisnis dibandingkan bisnis yang dijalankan dengan cara konvensional.

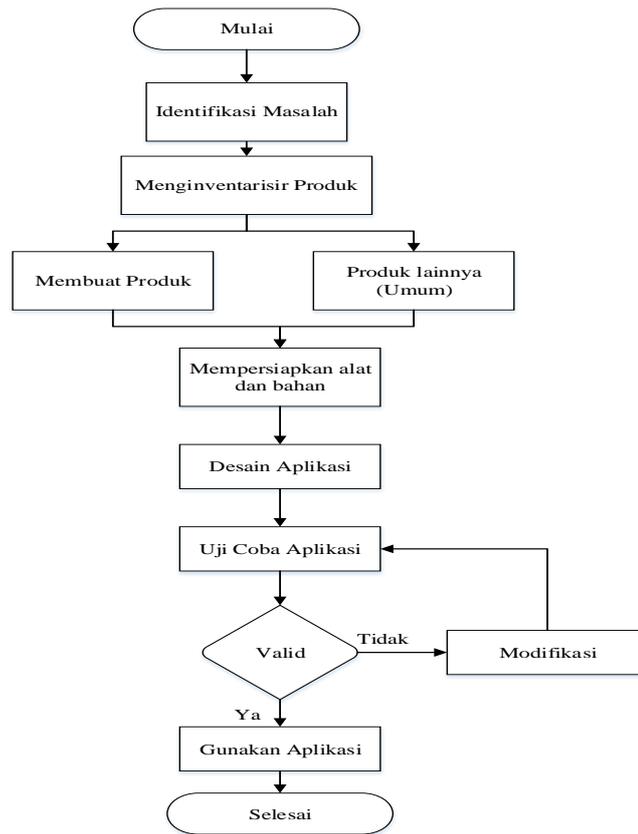
Dua Cara untuk melakukan pemasaran bisnis *online* yaitu pasif dan aktif (Schradi 2009). Pemasaran *online* pasif berarti *website* yang dibangun hanya sebagai penyedia informasi kepada pelanggan, tanpa melakukan usaha untuk menjangkau pelanggan. Sedangkan pemasaran *online* aktif melakukan sebaliknya, dimana penjual berusaha mencari pembeli yang potensial. Jadi teknologi internet telah banyak memberikan kemudahan dalam mempromosikan merek dan produk yang dimiliki (Kaplan dan Haenlein, 2012).

Hal ini yang mendasari penulis untuk menerapkan pemasaran yang dilakukan secara online untuk produk-produk inovatif yang dihasilkan oleh mahasiswa kreatif Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh melalui PoliMart. Melalui Lomba Teknik Terapan bidang Penerapan Iptek (LTT-PI) ini penulis mencoba membangun aplikasi *e-commerce* sehingga produk-produk yang dihasilkan dapat di kenal dan dipasarkan ke tingkat nasional. Hal ini juga dapat memicu mahasiswa untuk terus meningkatkan produktifitas dan inovasinya.

Produk-produk yang dihasilkan mahasiswa masih dipasarkan di pasar lokal bahkan hanya dipasarkan di internal kampus. Produk yang dihasilkan ini sangat beragam seperti pakan ternak, pupuk, hasil pertanian, makanan dan minuman sehat dan mesin alsintan. Jika dipasarkan secara online aktif menggunakan aplikasi *e-commerce* tentu sangat berdampak positif bagi mahasiswa.

## 2. Metode

Tahapan atau proses membangun internet marketing ini di mulai dari membuat produk dan mengumpulkan data produk yang telah dibuat mahasiswa melalui hasil matakuliah PUM (Proyek Usaha Mandiri) di setiap program studi. Selanjutnya membangun aplikasi *e-Commerce* dan mendesain aplikasi serta produk-produk yang akan diinputkan dalam system. Tahapan lengkap dapat dilihat pada Gambar 1 berikut



Gambar 1. Tahap Pengembangan aplikasi

### ***E-Commerce***

*E-commerce* merupakan kegiatan penjualan melalui internet (yuliana.O, 2000). Komponen-komponen yang terlibat dalam system penjualan diaplikasikan pada *e-commerce* ini, *customer service*, produk, pembayaran, jaminan, promosi dan lainnya (Fensel, D *et al* 2001). Produk yang dipromosikan melalui *e-commerce* adalah produk yang bernilai jual tinggi hasil karya kreatif mahasiswa Politeknik Pertanian Negeri Payakumbuh yang diwadahi oleh mitra polimart. *e-commerce* ini digunakan untuk meningkatkan produktifitas mahasiswa dan efisiensi biaya, sehingga dapat memicu mahasiswa untuk bersaing (Sarwono, 2008).

Tujuan mitra menggunakan aplikasi *e-commerce* agar lebih efisien dan efektif dalam upaya meningkatkan keuntungannya. Tujuan dari *e-commerce* ini adalah transaksi jual beli dilakukan dengan nyaman karena hanya menggunakan internet (Salehi. F *et al* 2012). kenyamanan, responsive dinamis, komunikatif, inovatif dan informasi yang selalu *up to date* merupakan tujuan dari pengelolaan penjualan. Sehingga, produk inovatif yang dihasilkan mahasiswa dapat dipublikasikan secara nasional.

## **Bahasa Pemograman yang digunakan**

Pembuatan aplikasi Internet marketing ini menggunakan beberapa *Software* dan bahasa pemograman seperti *Hypertext Markup Language* HTML atau yang dikenal dengan singkatan HTML (Sidik 2002). Apache pendistribusian dan menyimpan data (Prasetyo, 2003). *Structured Query Language* atau sering disebut MySQL sebagai pengatur database (Nugroho. 2004), Hypertext Preprocessor atau singkatan dari PHP Sistem kerjanya interpreter bukan sebagai compiler (Solichin.A 2016). *Javascript* (Da Costa. L.F. 2021)

## **Produk**

Menginventarisir produk inovatif mahasiswa yang ada untuk di masukkan ke dalam aplikasi *e-commerce* atau mahasiswa membuat produk kembali untuk dipasarkan. Karena beberapa mahasiswa hanya melakukan produksi satu kali sebagai, sehingga perlu adanya proses menginventarisir produk-produk yang akan di pasarkan. Selain itu menginventarisir produk lainnya yang umum lainnya yang dijual di PoliMatr.

### a. Produk Kreatif.

Beberapa produk mahasiswa yang telah penulis inventarisir untuk di pasarkan dibagi menjadi empat kategori (Produk makanan, bibit unggul persilangan, hasil pertanian, Pupuk dan Alat dan Mesin Pertanian)

### b. Produk lainnya

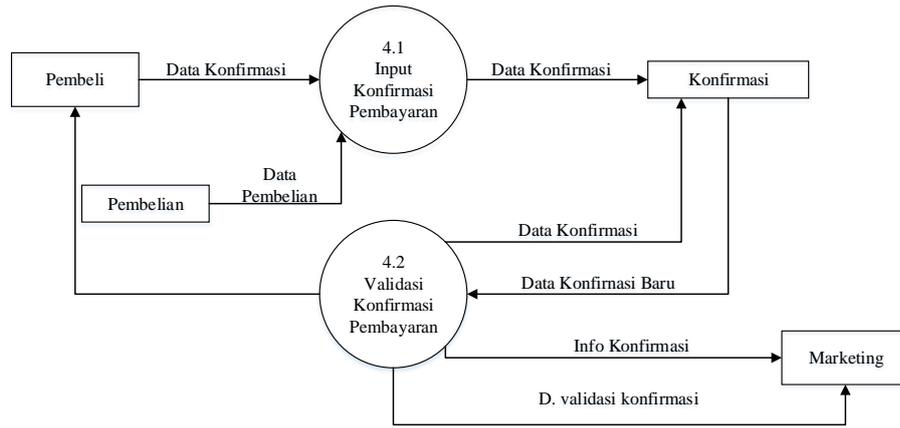
Produk lainnya merupakan produk yang bersifat umum dan banyak di perlukan oleh mahasiswa. Seperti buku tulis, pena, Flesdisk dan lain-lain

## **Desain Aplikasi**

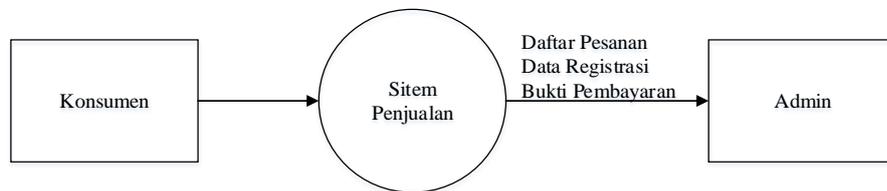
Disain aplikasi merupakan tahap awal dalam penulisan program. Proses ini bertujuan untuk umengubah segala kebutuhan menjadi karakter yang dapat dimengerti program. Proses ini dimulai pada pembuatan flowchart dan *Data Flow Diagram* (DFD).

### 1. DFD

DFD di fungsikan sebagai bentuk atau gambaran komponen dan aliran data dari sebuah sistem pada aplikasi, seperti Gambar 2 dan 3.



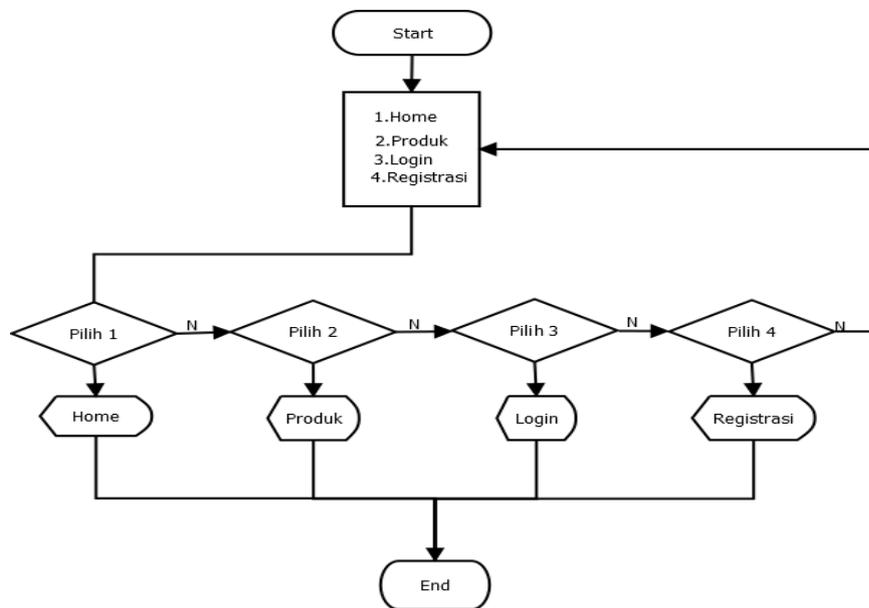
Gambar 2 Sistim DFD



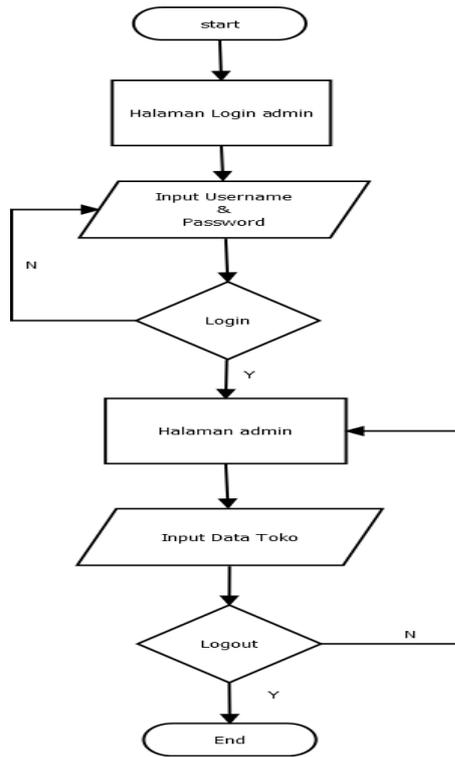
Gambar 3 Konteks Diagram

2. Diagram alir program

Diagram alir program atau *flowchart system* dari aplikasi penjualan dapat dilihat pada Gambar 4 dan 5



Gambar 4 *Flowchart System*



Gambar 5 *Flowchart* Admin

### 3. Hasil

#### Halaman Utama

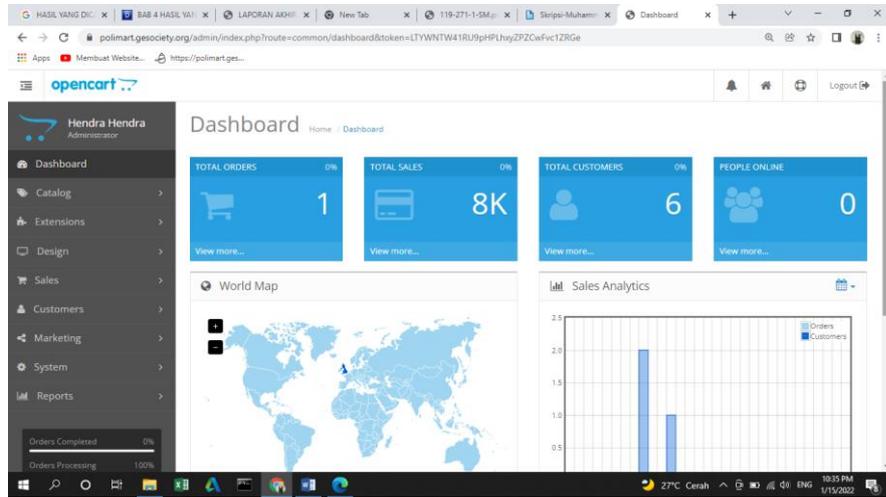
Halaman utama atau halaman depan merupakan halaman untuk memulai akses program. Pada halaman tersebut terdapat halaman login untuk admin menginputkan Username dan Password sehingga admin dapat mengakses *dashboard* nya. Tampilan menu halaman login admin dapat dilihat pada Gambar 5

The screenshot shows a web-based login form. At the top, there is a message: "Please enter your login details." Below this, there are two input fields: "Username" and "Password". The "Username" field has a user icon on the left, and the "Password" field has a lock icon on the left. Below the password field, there is a link that says "Forgotten Password". At the bottom right of the form, there is a blue button with a magnifying glass icon and the text "Login".

Gambar 5. Halaman Login Admin

## Halaman Dashboard Admin

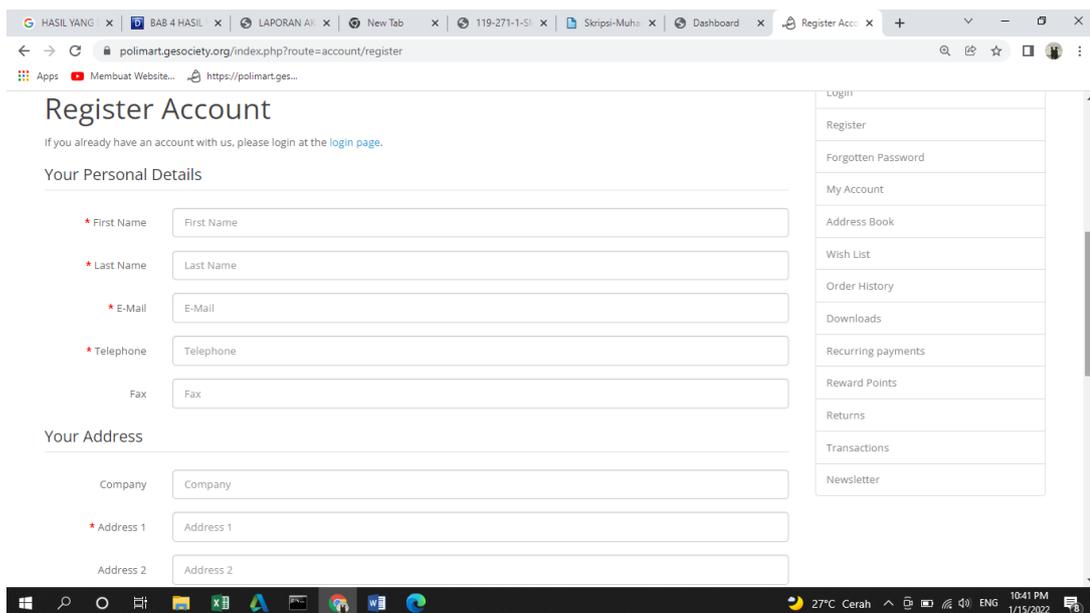
Pada halaman ini, admin dapat meng *edit*, input, hapus dan update produk, untuk ditampilkan ke aplikasi. Bentuk halaman dashboard admin dapat dilihat pada Gambar 6



Gambar 6. Dashboard Admin

## Halaman Registrasi

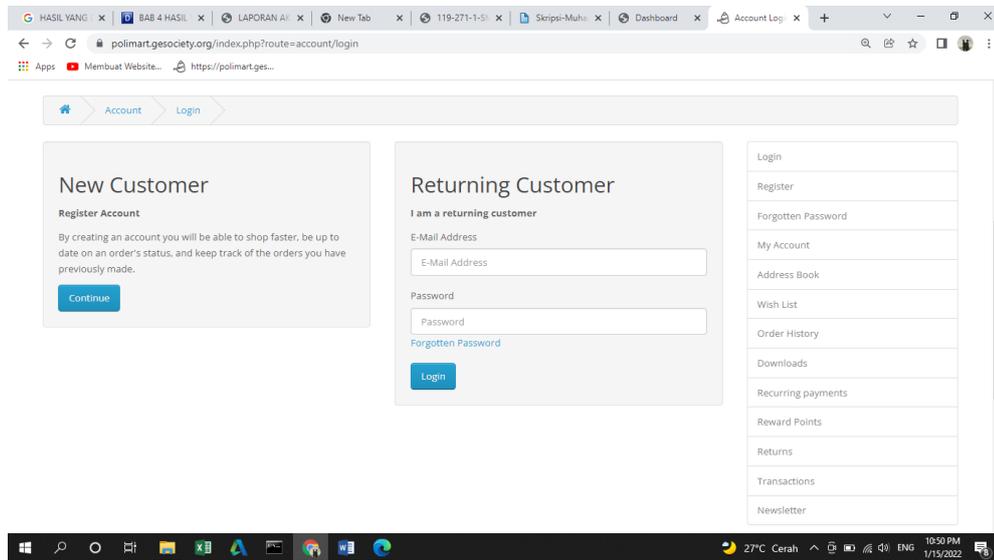
Semua pengunjung yang ingin berbelanja di Polimart harus terdaftar sebagai member, untuk mendaftar sebagai member mesti melakukan registrasi terlebih dahulu sehingga semua pengunjung yang membeli barang telah memiliki data identitas yang benar. Halaman registrasi member dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Registrasi Member

## Halaman Login Member

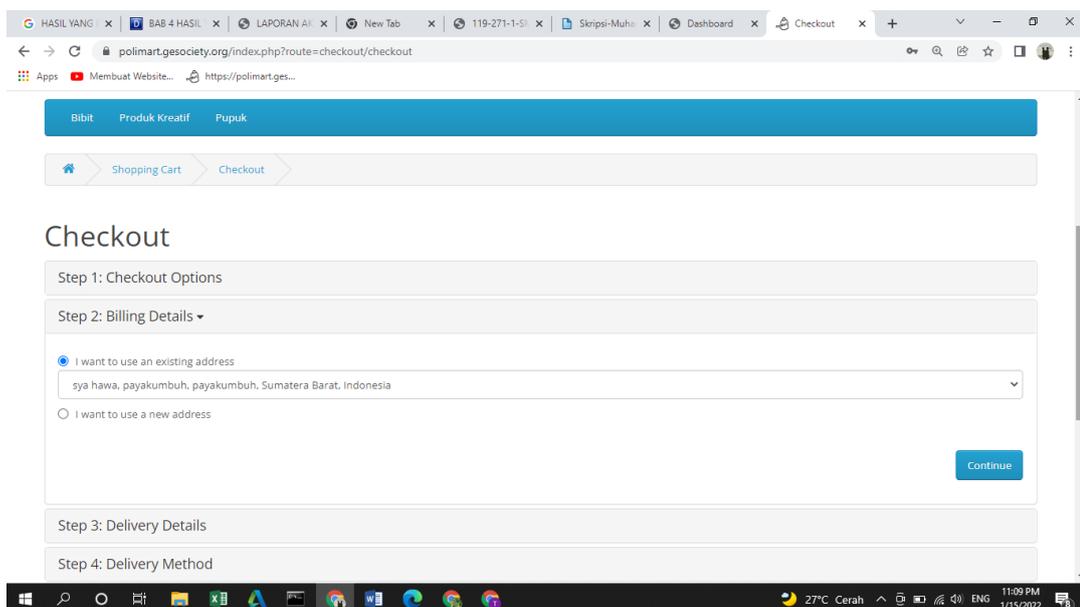
Semua pengunjung yang telah melakukan registrasi member akan diminta untuk login, agar member yang dapat masuk adalah member yang sama, sehingga keamanan dan kenyamanan member tetap terjaga. Tampilan halaman login member dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Halaman Login Member

## Halaman Checkout

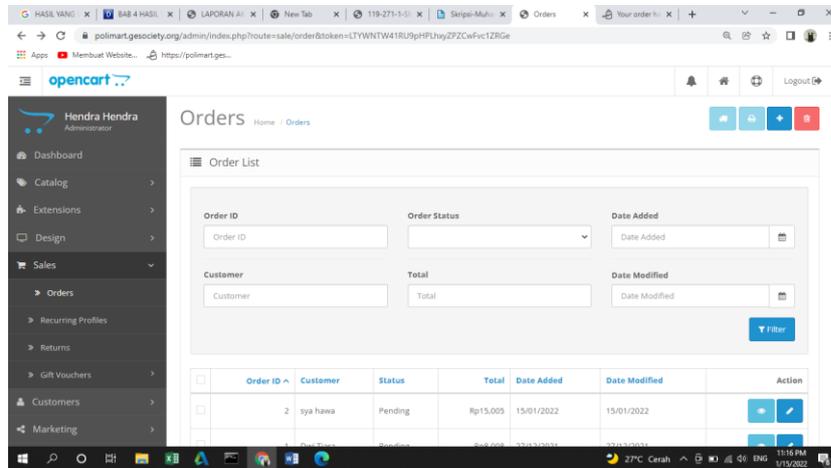
Member yang telah selesai berbelanja di aplikasi polimart ini yang selanjutnya akan menghitung total barang yang dibeli pada menu *checkout*. Tampilan menu *checkout* dapat dilihat pada Gambar 9.



Gambar 9. Menu Checkout

### Halaman Menu *Form Invoice*

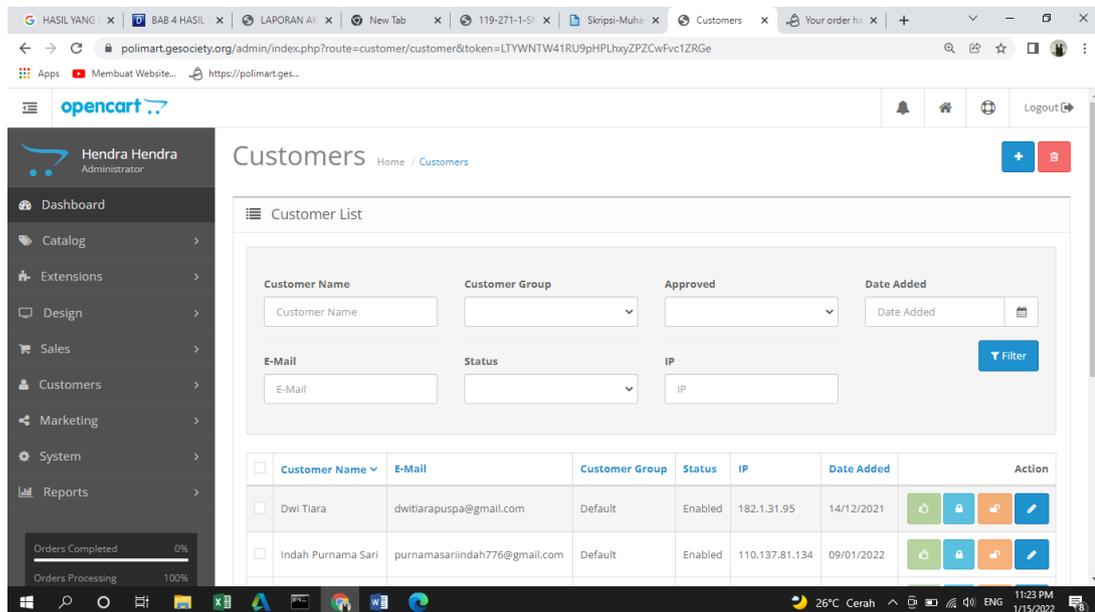
*form invoice* difungsikan sebagai bukti pembayaran member yang dibeli. *Form invoice* dapat ditunjukkan pada Gambar 10.



Gambar 10. *Form Invoice*

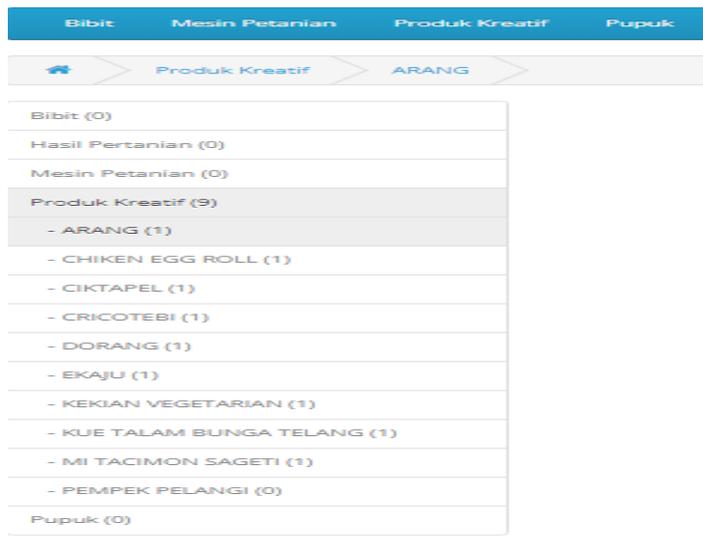
### Halaman *Dashboard*

*History* belanja member dapat dilihat pada halaman *dashbord*. Hanya member yang telah melakukan login dapat masuk ke dalam halaman *dashboard*. Bentuk tampilan halaman *dashboard* member dapat dilihat pada Gambar 11.



Gambar 11. *Dashboard* Member

## Tampilan Menu dan kategori



Gambar 12. Tampilan Menu dan Katogori

## 4. Kesimpulan

Memanfaatkan *Information and Communication Technology* (ICT) sebagai internet marketing melalui aplikasi *e-commerce* berbasis platform Opencart untuk mempromosikan dan memasarkan produk-produk keratif mahasiswa dengan nama Polimart. Polimart ini dapat memberikan motivasi kepada mahasiswa untuk meningkatkan kreatifitasnya. Selain popularitas produk yang dihasilkan mahasiswa, mahasiswa juga dapat menambah pendapatan. Produk yang dihasilkan oleh mahasiswa ini dapat di pasarkan kemasyarakat luas, dengan hal ini memberikan kontribusi secara langsung dalam perkembangan usaha.

## Daftar Pustaka

- da Costa, L. F. (2021). *Testing JavaScript Applications*. Simon and Schuster.
- Fensel, D., Ding, Y., Omelayenko, B., Schulten, E., Botquin, G., Brown, M., & Flett, A. (2001). Product data integration in B2B e-commerce. *IEEE Intelligent Systems*, 16(4), 54-59.
- Schradi, B. (2009): *Online Marketing Internet Lexikon*, [http://www.symweb.de/glossar/onlinemarketing\\_\\_169.htm](http://www.symweb.de/glossar/onlinemarketing__169.htm) [Diakses pada 10 Agustus 2014].
- Kaplan, A.M dan Haenlein, M. (2012). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of Social Media. *Business Horizons*, 53, 59—68
- Nugroho, B. 2004. *Aplikasi Pemograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Gava Media.

- Salehi, F., Abdollahbeigi, B., Langroudi, A. C., & Salehi, F. (2012). The impact of website information convenience on e-commerce success of companies. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 57, 381-387.
- Sidik, B. 2002. *HTML dan XML*. Bandung : Informatika.
- Solichin, A. (2016). *Pemrograman web dengan PHP dan MySQL*. Penerbit Budi Luhur.
- Prasetyo, DD. 2003. *Tip dan trik Kolaborasi PHP dan MySQL untuk membuat Web Database yang Interaktif*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- Sarwono, J. 2008. *Teori E-commerce*. Yogyakarta : Gava Media.
- Yuliana, O. (2000). Penggunaan teknologi internet dalam bisnis. *Jurnal Akuntansi dan Keuangan*, 2(1), 36-52.