

**PENGEMBANGAN SISTEM *MARKETING PARTNERSHIP* UNTUK
MENINGKATKAN STRATEGI PEMASARAN GUTSMUTHS**

Tugas Akhir

Diajukan untuk memenuhi persyaratan mencapai derajat
Sarjana Sistem Informasi



Alberitus Pareto

NPM: 201710708

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA
2024**

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Berjudul

PENGEMBANGAN SISTEM MARKETING PARTNERSHIP UNTUK MENINGKATKAN STRATEGI PEMASARAN
GUTSMUTHS

yang disusun oleh

Alberitus Pareto

201710708

dinyatakan telah memenuhi syarat pada tanggal 19 Juli 2024

		Keterangan
Dosen Pembimbing 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Dosen Pembimbing 2	: Generosa Lukhayu Pritalia, S.T., M.Eng.	Telah Menyetujui
Tim Penguji		
Penguji 1	: Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M.	Telah Menyetujui
Penguji 2	: Elisabeth Marsella, S.S., M.Li.	Telah Menyetujui
Penguji 3	: Putri Nastiti, S.Kom., M.Eng.	Telah Menyetujui

Yogyakarta, 19 Juli 2024

Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Teknologi Industri

Dekan

ttd.

Dr. Ir. Parama Kartika Dewa SP., S.T., M.T.

Dokumen ini merupakan dokumen resmi UAJY yang tidak memerlukan tanda tangan karena dihasilkan secara elektronik oleh Sistem Bimbingan UAJY. UAJY bertanggung jawab penuh atas informasi yang tertera di dalam dokumen ini

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : Alberitus Pareto
NPM : 201710708
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pengembangan Sistem *Marketing Partnership* Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran Gutsmuhs

Menyatakan dengan ini:

1. Skripsi ini adalah benar merupakan hasil karya sendiri dan tidak merupakan salinan sebagian atau keseluruhan dari karya orang lain.
2. Memberikan kepada Universitas Atma Jaya Yogyakarta, berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, mendistribusikan, serta menampilkan untuk kepentingan akademis, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.
3. Bersedia menanggung secara pribadi segala bentuk tuntutan hukum yang mengikuti atas pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan skripsi ini.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,

Alberitus Pareto

201710708

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap Pembimbing : Bramantyo Cipta Adi
Jabatan : Direktur Utama
Departemen : Gutsmuths Energy (PT. Kraken Ventura Indonesia)

Menyatakan dengan ini:

Nama Lengkap : Alberitus Pareto
NPM : 201710708
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknologi Industri
Judul Penelitian : Pengembangan Sistem *Marketing Partnership* Untuk Meningkatkan Strategi Pemasaran Gutsmuths

1. Penelitian telah selesai dilaksanakan pada perusahaan, dan telah diaplikasikan pada sistem terkait.
2. Perusahaan telah melakukan sidang internal berupa kelayakan penelitian ini dan akan mencantumkan lembar penilaian secara tertutup kepada pihak universitas sebagai bagian dari nilai akhir mahasiswa.
3. Memberikan kepada perusahaan berupa Hak Bebas Royalti non eksklusif (*Non-Exclusive-Royalty-Free Right*) atas Penelitian ini, dan berhak menyimpan, mengelola dalam pangkalan data, tanpa perlu meminta izin selama tetap mencantumkan nama penulis.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Yang menyatakan,



Bramantyo Cipta Adi

Direktur Utama

PRAKATA

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat, rahmat, dan karunia-Nya dalam penyusunan Tugas Akhir. Penyusunan Tugas Akhir ini merupakan salah satu persyaratan untuk mencapai gelar sarjana komputer pada Program Studi Informasi Fakultas Teknologi Industri.

Penulis sadar selama proses penyusunan Tugas Akhir, penulis mendapatkan banyak dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Orang tua serta keluarga saya, yang tidak pernah berhenti memberi dukungan dan doa selama proses perkuliahan hingga penulis melaksanakan penyusunan Tugas Akhir.
2. Bapak Yohanes Priadi Wibisono, S.T., M.M. sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir pertama, dan Generosa Lukhayu Pritalia S.T. M.Eng sebagai dosen pembimbing Tugas Akhir kedua yang telah membimbing penulis dengan memberikan bimbingan, masukan dan dukungan kepada penulis selama menyelesaikan Tugas Akhir.
3. Kepada Dede Febri Dosma Riani Purba sebagai *support system* penulis dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Kepada teman yang selalu menemani penulis dalam melaksanakan penyusunan Tugas Akhir, Juang, Richard, Sojo, Krisna, Tika, Vale, dan Grace semoga selalu sukses baik dimasa sekarang maupun dimasa depan.
5. Bapak Bramantyo Cipta Adi selaku CEO dari Gutsmuths yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian Tugas Akhir ini.
6. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis cantumkan secara satu persatu yang telah mendukung penulis selama melaksanakan penyusunan Tugas Akhir.

Penulis menyadari selama melaksanakan penyusunan Tugas Akhir masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis meminta maaf apabila terdapat kesalahan dalam penyusunan Tugas Akhir. Semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi para pembaca.

Yogyakarta, 25 Juni 2024

Penulis,

Alberitus Pareto

201710708

INTISARI

Penelitian ini bertujuan mengembangkan sistem *marketing partnership* berbasis *website* untuk meningkatkan strategi pemasaran Gutsmuths. Gutsmuths merupakan *startup* baru yang menghadapi tantangan dalam memperkenalkan produk, sehingga mendorong perusahaan untuk melakukan kerja sama dengan *influencer* dalam model *Key Opinion Leader (KOL)*. Pengembangan sistem aplikasi dilakukan menggunakan metode *Extreme Programming (XP)* yang terdiri dari empat tahap: *planning, design, coding, dan testing*. Pada tahap *planning*, dilakukan wawancara dan studi literatur untuk mengumpulkan kebutuhan sistem aplikasi. Selanjutnya, kebutuhan sistem dituangkan ke dalam *use case diagram, activity diagram, dan class diagram*. Setelah perancangan selesai, *coding* dilakukan berdasarkan kebutuhan dari perancangan tersebut. Sistem kemudian diuji dengan metode *black box*, dan hasilnya menunjukkan bahwa sistem dapat berjalan dengan optimal. Hasil penelitian ini adalah sistem berbasis *website* yang dapat membantu proses bisnis Gutsmuths.

Kata Kunci: *Extreme Programming*; sistem berbasis *website*; pengembangan sistem; kebutuhan sistem; *influencer*

ABSTRACT

This study aims to develop a web-based marketing partnership system to enhance GutsMuths' marketing strategy. GutsMuths, a new startup, faces challenges in product promotion, prompting the company to collaborate with influencers through the Key Opinion Leader (KOL) model. The system application was developed using the Extreme Programming (XP) method, which consists of four stages: planning, design, coding, and testing. During the planning stage, interviews and literature studies were conducted to gather system requirements. These requirements were then translated into use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams. After the design phase, coding was carried out based on the design specifications. The system was subsequently tested using the black box method, and the results indicated that the system functions optimally. The outcome of this research is a web-based system that can facilitate GutsMuths' business processes.

Keywords: *Extreme Programming; web-based system; system development; system requirement; influencer*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	KESALAHAN! BOOKMARK TIDAK DITENTUKAN.
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN PENELITIAN	II
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN DARI INSTANSI ASAL PENELITIAN.....	III
PRAKATA	IV
INTISARI.....	V
ABSTRACT	VI
DAFTAR GAMBAR	X
DAFTAR TABEL	XII
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	3
1.3 PERTANYAAN PENELITIAN	4
1.4 BATASAN MASALAH.....	4
1.5 TUJUAN PENELITIAN.....	4
1.6 MANFAAT PENELITIAN.....	4
1.7 BAGAN KETERKAITAN	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	5
2.1 STUDI SEBELUMNYA.....	5
2.2 DASAR TEORI.....	9
2.2.1 <i>Konsep Dasar Sistem Informasi</i>	9
2.2.2 <i>SiteMap</i>	9
2.2.3 <i>Website</i>	9
2.2.4 <i>Digital Marketing</i>	9
2.2.5 <i>Metode Extreme Programming (XP)</i>	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	12
3.1 TAHAPAN PENELITIAN	12
3.1.1 <i>Pengembangan Sistem Marketing Partnership dengan Metode Extreme Programming</i>	13
3.1.1.1 <i>Planning</i>	14
3.1.1.1.1 Wawancara	14
3.1.1.1.2 Studi Literatur	14
3.1.1.2 <i>Design</i>	14
3.1.1.3 <i>Coding</i>	15
3.1.1.4 <i>Testing</i>	15
3.1.1.5 Penyerahan Produk.....	15
3.2 ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	17
4.1 <i>PLANNING</i>	17
4.1.1 <i>Wawancara</i>	17

4.2	<i>DESIGN</i>	24
4.2.1	<i>Kebutuhan Fungsionalitas (Diagram Use Case)</i>	24
4.2.2	<i>Use Case Specification</i>	25
4.2.2.1	<i>Use Case Specification : Login</i>	25
4.2.2.2	<i>Use Case Specification : Influencer</i>	26
4.2.2.3	<i>Use Case Specification : Profile</i>	26
4.2.2.4	<i>Use Case Specification : Voucher</i>	27
4.2.2.5	<i>Use case Specification : Wallet</i>	28
4.2.2.6	<i>Use case Spesification : Form Pendaftaran</i>	28
4.2.3	<i>Diagram Aktivitas</i>	29
4.2.4	<i>Diagram Kelas</i>	30
4.2.5	<i>Wireframe</i>	32
4.2.5.1	<i>Halaman utama</i>	32
4.2.5.2	<i>Applicant</i>	33
4.2.5.3	<i>Login</i>	33
4.2.5.4	<i>Forgot Password</i>	34
4.2.5.5	<i>Profile</i>	34
4.2.5.6	<i>Data Influencer</i>	35
4.2.5.7	<i>Voucher</i>	35
4.2.5.8	<i>Create Voucher</i>	36
4.2.5.9	<i>Wallet</i>	37
4.3	<i>CODING</i>	38
4.3.1	<i>Pengembangan Backend</i>	38
4.3.1.1	<i>Model</i>	38
4.3.1.1.1	<i>UserModel</i>	38
4.3.1.1.2	<i>InfluencerModel</i>	39
4.3.1.1.3	<i>VoucherModel</i>	40
4.3.1.1.4	<i>WalletModel</i>	41
4.3.1.2	<i>Controller</i>	42
4.3.1.2.1	<i>Auth Controller</i>	42
4.3.1.2.2	<i>Home Controller</i>	43
4.3.1.2.3	<i>Profile Controller</i>	43
4.3.1.2.4	<i>Influencer Controller</i>	44
4.3.1.2.5	<i>Applicant Controller</i>	45
4.3.1.2.6	<i>Voucher Controller</i>	46
4.3.1.2.7	<i>Wallet Controller</i>	47
4.3.2	<i>Pengembangan Frontend</i>	48
4.3.2.1	<i>Auth view</i>	48
4.3.2.2	<i>HomePage view</i>	49
4.3.2.3	<i>Profile view</i>	50
4.3.2.4	<i>Influencer view</i>	51
4.3.2.5	<i>Applicant view</i>	51
4.3.2.6	<i>Voucher view</i>	52
4.3.2.7	<i>Wallet view</i>	54
4.3.3	<i>Hasil Tampilan</i>	55
4.3.3.1	<i>Halaman Utama</i>	55
4.3.3.2	<i>Auth</i>	56

4.3.3.3	<i>Profile</i>	58
4.3.3.4	<i>Influencer</i>	59
4.3.3.5	<i>Applicant</i>	60
4.3.3.6	<i>Voucher</i>	61
4.3.3.7	<i>Wallet</i>	62
4.4	TESTING	63
4.4.1	<i>Pengujian Role Admin</i>	63
4.4.2	<i>Pengujian Role User</i>	65
4.5	PENYERAHAN PRODUK	67
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	68
5.1	KESIMPULAN	68
5.2	SARAN	68
	DAFTAR PUSTAKA	69
	LAMPIRAN	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Bagan Keterkaitan	4
Gambar 2.1 Tahapan Metode <i>Extreme Programming</i>	10
Gambar 3.1 Tahapan Metode Penelitian	13
Gambar 4.1 <i>Site Map Diagram</i> Aplikasi Keseluruhan.....	20
Gambar 4.2 <i>SiteMap Diagram</i> Aplikasi	21
Gambar 4.3 Proses Bisnis Produksi.....	22
Gambar 4.4 Proses Bisnis Sistem Pembuatan <i>Voucher</i>	23
Gambar 4.5 Proses Bisnis Sistem Pendaftaran Partner	24
Gambar 4.6 Diagram <i>Use Case</i>	25
Gambar 4.7 Diagram Aktivitas	30
Gambar 4.8 Diagram Kelas	31
Gambar 4.9 WireframeHalaman Utama.....	32
Gambar 4.10 Wireframe Halaman Utama 2.....	32
Gambar 4.11 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Applicant</i>	33
Gambar 4.12 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Login</i>	33
Gambar 4.13 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Forgot Password</i>	34
Gambar 4.14 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Profile</i>	34
Gambar 4.15 <i>Wireframe</i> Halaman Data <i>Influencer</i>	35
Gambar 4.16 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Voucher</i>	35
Gambar 4.17 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Create Voucher</i>	36
Gambar 4.18 <i>Wireframe</i> Halaman <i>Wallet</i>	37
Gambar 4.19 <i>UserModel</i>	38
Gambar 4.20 <i>InfluencerModel</i>	39
Gambar 4.21 <i>VoucherModel</i>	40
Gambar 4.22 <i>WalletModel</i>	41
Gambar 4.23 <i>Auth Controller</i>	42
Gambar 4.24 <i>Home Controller</i>	43
Gambar 4.25 <i>Profile Controller</i>	43
Gambar 4.26 <i>Influencer Controller</i>	44
Gambar 4.27 <i>Applicant Controller</i>	45
Gambar 4.28 <i>Voucher Controller</i>	46
Gambar 4.29 <i>Wallet Controller</i>	47
Gambar 4.30 <i>View Auth Login</i>	48
Gambar 4.31 <i>View Auth Forgot Password</i>	49
Gambar 4.32 <i>View</i> Halaman Utama	49
Gambar 4.33 <i>View Profile</i>	50
Gambar 4.34 <i>View Data Influencer</i>	51
Gambar 4.35 <i>View Applicant</i>	52
Gambar 4.36 <i>View Voucher</i>	53
Gambar 4.37 <i>View Voucher Modal</i>	53
Gambar 4.38 <i>View Wallet</i>	54
Gambar 4.39 Tampilan Halaman Utama	55
Gambar 4.40 Tampilan Halaman Utama 2	55
Gambar 4.41 Tampilan Halaman <i>Login</i>	56

Gambar 4.42 Tampilan Halaman <i>Forgot Password</i>	57
Gambar 4.43 Tampilan Halaman <i>Profile</i>	58
Gambar 4.44 Tampilan Halaman <i>Influencer</i>	59
Gambar 4.45 Tampilan <i>Pop Up</i> Pesan <i>Reject</i>	59
Gambar 4.46 Tampilan Pesan <i>Accept</i>	60
Gambar 4.47 Tampilan Halaman <i>Applicant</i>	60
Gambar 4.48 Tampilan Halaman <i>Voucher</i>	61
Gambar 4.49 Tampilan Halaman <i>Voucher Modal</i>	62
Gambar 4.50 Tampilan Halaman <i>Wallet</i>	62
Gambar 4.51 Bukti Penyerahan Produk	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Sebelumnya	7
Tabel 4.1 Transkrip Wawancara	17
Tabel 4.2 Konsep Perancangan	20
Tabel 4.3 <i>Use Case Specification Login</i>	25
Tabel 4.4 <i>Use Case Specification</i>	26
Tabel 4.5 Use Case Specification Profile	26
Tabel 4.6 Use Case Specification Voucher	27
Tabel 4.7 <i>Use Case Specification Wallet</i>	28
Tabel 4.8 <i>Use Case Spesification Form Pendaftaran</i>	28
Tabel 4.9 Pengujian Role Admin	63
Tabel 4.10 Pengujian Role <i>User</i>	65