

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK
PENGEMBANGAN INOVASI PEMASARAN UMKM KEDAI
LIDAH MERTUA MENGGUNAKAN *E-COMMERCE*



Disusun Oleh :

ENDANG PUSPITA SARI

1711010166

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG

2020

HALAMAN PENGESAHAN
LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK (KP)
PENGEMBANGAN INOVASI PEMASARAN UMKM KEDAI
LIDAH MERTUA MENGGUNAKAN *E-COMMERCE*

Oleh :

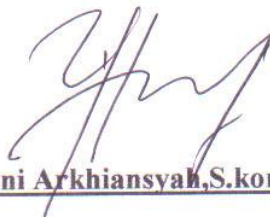
Endang Puspita Sari

1711010166

Telah memenuhi syarat untuk diterima

Mengetahui,

Dosen Pembimbing



Yuni Arkhiansyah, S.kom., M.Kom

NIK. 00480802

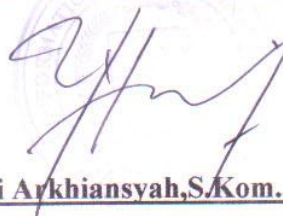
Pembimbing Lapangan



Arti Efa Marifah

Menyetujui,

Ketua Jurusan Teknik Informatika



Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom

NIK. 00480802

RIWAYAT HIDUP

1. Identitas

- a. Nama : Endang Puspita Sari
- b. NPM : 1711010166
- c. Tempat / Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 04 Januari 2000
- d. Agama : Islam
- e. Alamat : Gang Damai Jaya, Tanjung Senang
- f. Suku : Jawa
- g. Kewarganegaraan : Indonesia
- h. E-mail : endangpuspitas41@gmail.com
- i. Hp : 082182839734

2. Riwayat Pendidikan

- a. Sekolah Dasar : SDN 3 Perumnas Way Halim
- b. Sekolah Menengah Pertama : SMPN 19 Bandar Lampung
- c. Sekolah Menengah Kejuruan : SMAN 15 Bandar Lampung

Dengan ini saya menyatakan bahwa semua keterangan yang saya sampaikan di atas adalah benar.

Yang menyatakan,

Bandar Lampung, 31 Agustus 2020

ENDANG PUSPITA SARI

NPM. 1711010166

RINGKASAN

Selama kurang lebih satu bulan penulis melakukan kegiatan Kerja Praktek di Kedai Lidah Mertua yaitu sebuah Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) yang difokuskan untuk menjual produk makanan dan cemilan. Dari beberapa produk yang diproduksi di Kedai Lidah Mertua yang menjadi ciri khas adalah makanan khas Palembang yaitu Pempek dan Tekwan. Kedai Lidah Mertua berlokasi di daerah terpencil yang selama ini belum terjangkau secara maksimal oleh masyarakat pada umumnya yang beralamat di Perumahan Tanjung Asri Blok D3, Tanjung Senang, Bandar Lampung.

Penulis melakukan kegiatan analisa, dan pembuatan *e-commerce* untuk memudahkan pemasaran produk menggunakan teknologi informasi dan internet. Permasalahan yang diamati selama pelaksanaan Kerja Praktek meliputi pemasaran dan promosi yang belum optimal pada usaha di era modern ini. Ditambah lagi dengan keadaan di Negara Indonesia yang saat ini tercemar oleh virus Covid-19 sehingga penjualan produk mengalami penghambatan. Metode pelaksanaan Kerja Praktek yang digunakan dengan melakukan partisipasi aktif dan pengamatan secara langsung yang bertujuan untuk memperoleh data dengan melakukan pengamatan, analisis, observasi, wawancara dan didukung dengan studi pustaka. Berdasarkan hasil pengamatan selama pelaksanaan Kerja Praktek dapat disimpulkan bahwa pemasaran di UMKM Kedai Lidah Mertua belum berjalan dengan baik, pemasaran harus di tingkatkan dengan memanfaatkan teknologi informasi agar tersebar luas dan mudah dijangkau oleh masyarakat.

PRAKATA

Segala puji syukur penyusun panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan anugerah yang telah diberikan sehingga penyusun dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek (KP) ini tepat pada waktunya tanpa halangan suatu apapun. Kegiatan Kerja Praktek (KP) merupakan kegiatan wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa/i Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya sebagai salah satu syarat kelulusan menempuh program studi S1. Kegiatan ini diselenggarakan secara rutin dan berkala setiap semester dan berlangsung selama satu bulan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengembangkan konsep *link and match*, dengan memadukan antara teori dalam lingkup pendidikan dengan lingkungan organisasi yang sebenarnya sesuai dengan visi dan misi Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

Proses penyusunan laporan ini dapat diselesaikan dengan baik oleh penyusun berkat bantuan serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penyusun menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Tuhan Yang Maha Esa atas segala anugerah dan rahmat-Nya yang senantiasa diberikan kepada penyusun yang telah memberi kelancaran dan kemudahan kepada kami dari awal pembuatan sampai selesai.
2. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk material dan non-material.
3. Bapak Ir. Firmansyah YA, MBA., M.Sc., selaku Rektor IIB Darmajaya.
4. Bapak Dr. RZ. Abdul Aziz, ST., M.T. selaku Wakil Rektor I IIB Darmajaya
5. Bapak Ronny Nazar, S.E., M.M selaku Wakil Rektor II IIB Darmajaya
6. Bapak Muprihan Thaib, S.Sos., M.M selaku Wakil Rektor III IIB Darmajaya
7. Bapak Prof. Zulkarnain Lubis, MS., PhD selaku Wakil Rektor IV IIB Darmajaya

8. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya
9. Bapak Rio Kurniawan, S.MB., M.Cs selaku Sekretaris Jurusan Teknik Informatika IIB Darmajaya
10. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
11. Ibu Arti Efa Marifah selaku Pemilik UMKM Kedai Lidah Mertua yang telah memberikan ijin kepada penyusun untuk melaksanakan Kerja Praktek (KP) di Kedai Lidah Mertua, Bandar Lampung.
12. Keluarga tercinta yang telah mendoakan dan memberi dukungan baik material maupun spiritual.
13. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Semoga amal dan perbuatan baik mereka dalam memberikan dukungan bagi kami mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa. Penyusun berharap Laporan ini dapat berguna bagi Mahasiswa yang akan menyusun Laporan Kerja Praktek di Periode Selanjutnya. Penyusun menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan Kerja Praktek ini. Oleh karena itu, penyusun mengharapkan masukan, kritik, dan saran yang membangun dari para pembaca.

Bandar Lampung, 31 Agustus 2020
Penyusun

ENDANG PUSPITA SARI

NPM. 1711010166

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
RINGKASAN	iv
PRAKATA	v
DAFTAR ISI.....	vii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP	3
1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Manfaat Penelitian.....	3
1.3.2 Tujuan Penelitian	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan	4
1.5 Sistematika Penulisan	5

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan	7
2.2 Visi dan Misi.....	8
2.2.1 Visi	8
2.2.2 Misi.....	8
2.3 Bidang Usaha/Kegiatan Utama Perusahaan.....	8
2.4 Lokasi Perusahaan	9
2.5 Struktur Organisasi	9

BAB III

3.1 Analisa Permasalahan yang dihadapi Perusahaan	10
3.1.1 Temuan Masalah	10

3.1.2 Perumusan Masalah.....	10
3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah.....	10
3.2 Landasan Teori.....	11
3.2.1 Pengertian <i>E-Commerce</i>	11
3.2.2 Pengertian Media Sosial	12
3.2.3 Pengertian Instagram	14
3.2.4 Pengertian WhatsApp Business.....	15
3.2.3 Pengertian GoFood.....	16
3.3 Metode yang digunakan	17
3.4 Rancangan Program yang akan dibuat.....	18

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pembuatan Instagram	19
4.1.1 Pendaftaran Akun	19
4.1.2 Tampilan Instagram	22
4.2 Pembuatan WhatsApp Business.....	24
4.2.2 Pendaftaran Akun	24
4.2.3 Tampilan WhatsApp Business.....	30
4.2 Pendaftaran Mitra GoFood.....	32
4.2.2 Pendaftaran Akun	32
4.2.3 Tampilan GoFood.....	47

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	57
5.2 Saran.....	57

DAFTAR PUSTAKA	58
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	59
----------------------	-----------

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini, perkembangan teknologi telah memunculkan berbagai peluang baru dalam bisnis. Perkembangan teknologi menyebabkan terbentuknya dunia baru yang disebut dunia maya. Di dunia maya, setiap individu memiliki hak dan kemampuan untuk berinteraksi dengan individu lain tanpa batasan apapun yang dapat menghalanginya. Globalisasi yang sempurna sebenarnya telah berjalan di dunia maya yang menghubungkan seluruh komunitas digital. Dari seluruh aspek kehidupan manusia yang terkena dampak kehadiran internet, sektor bisnis merupakan sektor yang paling terkena dampak dari perkembangan teknologi informasi.

Mobilitas manusia yang tinggi menuntut dunia perdagangan mampu menyediakan layanan jasa dan barang dengan cepat sesuai permintaan konsumen. Untuk mengatasi masalah tersebut, kini muncul transaksi yang menggunakan media internet untuk menghubungkan produsen dan konsumen. Transaksi bisnis melalui internet lebih dikenal dengan nama *e-business* dan *e-commerce*. Melalui *e-commerce*, seluruh manusia di muka bumi memiliki kesempatan dan peluang yang sama untuk bersaing dan berhasil berbisnis di dunia maya. *E-commerce* (*elektronik commerce*) atau dalam bahasa Indonesia Perdagangan secara elektronik adalah aktivitas penyebaran, penjualan, pembelian, pemasaran produk (barang dan jasa), dengan memanfaatkan jaringan telekomunikasi seperti internet, televisi, atau jaringan komputer lainnya.

Saat ini, *e-commerce* memang menjadi salah satu bisnis yang menjanjikan dan kerap digeluti oleh masyarakat di Indonesia. Peminatnya yang banyak membuat bisnis ini sebagai salah satu ladang untuk mendapatkan keuntungan yang menjanjikan. Sarana yang bisa digunakan untuk berjualan secara daring, yaitu marketplace online seperti media sosial salah satunya. *Marketplace* dan media sosial tentunya adalah cara yang lebih gampang. Untuk memulainya hanya perlu membuat akun dan mengatur lapak. Bahkan tidak ada biaya operasional yang perlu dikeluarkan di awal. Pemasaran produk melalui *e-commerce* dapat dikatakan sangat menjanjikan karena jangkauannya yang sangat luas dan mudah diakses oleh siapapun.

Pelaksanaan kegiatan KP merupakan realisasi visi dan misi dari lembaga Perguruan Tinggi dalam hal ini Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya untuk mengembangkan konsep link and match. Dengan kurun waktu kurang lebih 1 bulan, peserta KP diharapkan mampu beradaptasi dengan lingkungannya dan mampu menganalisa antara ilmu pengetahuan yang didapat selama perkuliahan dengan praktek di lapangan sehingga program KP diharapkan dapat berguna bagi mahasiswa. Maka dari itu, saya berinovasi untuk membantu proses pemasaran produk di UMKM Kedai Lidah Mertua menggunakan *e-commerce*. Diharapkan dengan adanya *e-commerce* ini dapat membantu pemasaran serta penjualan produk dengan lebih mudah dan lebih efisien.

1.2 Ruang Lingkup Kerja Program KP

Praktek kerja ini dilaksanakan di salah satu UMKM di Bandar Lampung yaitu di Kedai Lidah Mertua yang dimulai dari tanggal 20 Juli 2020 – 15 Agustus 2020.

1.3 Manfaat dan Tujuan Penelitian

Berikut ini adalah tujuan dan manfaat dari penelitian yang telah dilakukan oleh penulis :

1.3.1 Manfaat penelitian

1. Bagi Peneliti :

Sebagai penerapan ilmu yang telah didapatkan selama berkuliah di Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya.

2. Bagi UMKM Kedai Lidah Mertua :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mempermudah proses pemasaran dan penjualan produk di Kedai Lidah Mertua, serta sebagai salah satu bentuk untuk mengikuti perkembangan teknologi.

3. Bagi Nasabah :

Dengan adanya media pemasaran serta promosi ini dapat memudahkan pelanggan untuk melakukan proses pembelian produk dan agar lebih mengefisiensi waktu.

4. Bagi Kampus Institut Informatika Bisnis Darmajaya :

Dengan adanya proses pelaksanaan praktek kerja bagi para mahasiswa, pihak kampus juga dapat mengambil beberapa manfaat sebagai berikut :

1. Meningkatkan proses mutu pendidikan dan pelatihan tenaga kerja yang berkualitas.
2. Menyiapkan keterampilan dan pengalaman dunia kerja bagi mahasiswa sebagai bagian dari proses kerja.
3. Membentuk mahasiswa yang berkompeten sesuai dengan bidang serta kemampuannya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk memenuhi tugas dalam pelaksanaan program Kerja Praktek.
2. Dengan adanya *e-commerce* ini diharapkan dapat membantu proses pemasaran serta penjualan produk dengan lebih mudah dan lebih efisien.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan

1.4.1 Waktu Pelaksanaan

Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan selama kurang lebih satu bulan dimulai dari tanggal 20 Juli 2020 sampai dengan tanggal 15 Agustus 2020.

1.4.2 Tempat Pelaksanaan

Tempat pelaksanaan program Kerja Praktek (KP) dilakukan di Kedai Lidah Mertua yang beralamat di Jalan Ratu Dibalau, Perumahan Tanjung Asri, Blok D3, Tanjung Senang, Bandar Lampung.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan laporan kerja praktek ini dibagi menjadi 5 bagian, dimana masing-masing memiliki sub bagian seperti berikut :

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, ruang lingkup kerja program kerja praktek, manfaat dan tujuan program kerja praktek, waktu dan tempat pelaksanaan program kerja praktek dan sistematika penulisan.

BAB II. GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi tentang sejarah perusahaan, visi dan misi perusahaan, bidang usaha / kegiatan utama perusahaan, lokasi perusahaan dan struktur organisasi.

BAB III. PERMASALAHAN PERUSAHAAN

1. Analisa Permasalahan Perusahaan

Bagian ini memuat uraian tentang temuan masalah, perumusan masalah dan kerangka pemecahan masalah yang terdapat di perusahaan.

2. Landasan Teori

Bagian ini memuat uraian tentang teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Memuat uraian hasil analisis yang diperoleh berkaitan dengan landasan teori yang relevan.

2. Pembahasan

Menguraikan tentang ketercapaian program sesuai dengan cara yang sudah direncanakan dan dibuat.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Bagian ini memuat kesimpulan-kesimpulan yang menjelaskan tentang temuan masalah dan solusi pemecahan masalah.

2. Saran

Bagian ini berisikan rekomendasi yang berdasarkan pada kesimpulan yang telah dibuat dan harapan bagi masa yang akan datang.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Kedai Lidah Mertua merupakan usaha yang di dirikan oleh 2 orang bersaudara yang di dirikan pada tahun 2017. Usaha ini merupakan usaha rumahan yang berlokasi di Jalan Ratu Dibalau, Perumahan Tanjung Asri Blok D3, Tanjung Senang, Bandar Lampung. Mereka mendirikan usaha ini pada saat mereka lulus sekolah (SMA) karena tidak langsung melanjutkan pendidikan ke jenjang selanjutnya, maka di dirikanlah usaha “Kedai Lidah Mertua” ini sebagai pengisi waktu luangnya agar lebih produktif serta untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Asal mula diciptakannya nama “Kedai Lidah Mertua” menurut pemilik usaha ialah sebagai ciri khas tersendiri yang memiliki keunikan serta agar mudah diingat bagi pelanggan/konsumen. Pada awal di dirikannya usaha ini, mereka memulai dengan membuat produk spaghetti yang bernama “Spaghetti Barokah” dengan metode penjualan yang belum begitu luas ruang lingkupnya masih di sekitaran wilayah kedai yaitu orang-orang terdekat seperti keluarga, sanak saudara, teman dan tetangga. Pemasaran yang dilakukan pun hanya dengan pemasaran dari mulut ke mulut.

Seiring berjalannya waktu, usaha semakin berkembang dan produk-produk yang dijual di Kedai Lidah Mertua pun lebih beraneka ragam. Mereka menjual makanan ringan, hingga makanan berat bagi konsumen. Dari beberapa produk yang diproduksi terdapat ciri khas dari Kedai Lidah Mertua itupun sendiri yaitu makanan khas Palembang (Tekwan dan Pempek). Tekwan dan Pempek di Kedai Lidah Mertua merupakan produk yang paling

dominan diminati oleh pelanggan/konsumen hingga saat ini. Pemilik usaha selalu berinovasi untuk menciptakan produk-produk yang sesuai dengan selera pelanggan/konsumen. Semua produk yang dipasarkan di Kedai Lidah Mertua dapat dinikmati oleh pelanggan/konsumen dari berbagai jenis kalangan karena harga yang ditawarkan pun cukup terjangkau.

2.2 Visi dan Misi

Visi : “ Menjadi usaha yang dikenal masyarakat dengan ciri khas tersendiri pada kualitas produk dan pelayanan.”

Misi : “Mengutamakan kualitas dalam hal apapun yang dilakukan (pelayanan) dan penyajian (makanan) serta mengembangkan inovasi-inovasi baik dalam produk maupun pelayanan.

2.3 Bidang Usaha/ Kegiatan Utama Perusahaan

Kedai Lidah Mertua memproduksi berbagai macam jenis makanan, salah satunya yang menjadi produk utamanya adalah pempek. Pempek merupakan salah satu jenis makanan tradisional dari daerah Palembang. Proses pembuatan makanan di Kedai Lidah mertua ini menggunakan sumber daya manusia. Usaha ini pun merupakan usaha rumahan yang dimana segala proses pembuatan hingga pengemasan dilakukan di rumah tempat di dirikannya usaha ini. Pemasaran dan penjualan yang dilakukan masih dalam ruang lingkup yang kecil yaitu di daerah sekitar saja. Promosi dilakukan dengan cara penyebaran informasi dari mulut-kemulut.

Berikut adalah beberapa menu dari Kedai Lidah Mertua :

1. Pempek Biasa
2. Pempek Lenggang
3. Pempek Kapal Selam
4. Tekwan
5. Seblak Biasa
6. Seblak Seafood Frozen
7. Pentol Mercon

2.4 Lokasi Perusahaan

Kedai Lidah Mertua berlokasi di Jalan Ratu Dibalau, Perumahan Tanjung Asri Blok D3, Tanjung Senang, Bandar Lampung.



2.5 Struktur Organisasi

Pemilik Usaha : Arti Efa Marifah dan Sarah Cut Aurel.

BAB III

PERMASALAHAN PERUSAHAAN

3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Perusahaan

Berikut adalah analisa permasalahan yang dihadapi oleh perusahaan :

3.1.1 Temuan Masalah

Metode pemasaran dan penjualan yang dilakukan di Kedai Lidah Mertua masih dalam ruang lingkup yang kecil dan belum mengikuti perkembangan teknologi. Media promosi yang digunakan pun masih terbatas, hanya dengan berinteraksi dari mulut kemulut para tetangga dan orang terdekat saja. Pemanfaatan teknologi seperti *e-commerce* sangat diperlukan untuk menunjang kemajuan usaha. Dengan adanya *e-commerce* ini, diharapkan data memudahkan segala proses pemasaran dan penjualan produk di Kedai Lidah Mertua. Media promosi dari *e-commerce* yang digunakan ialah Instagram, WhatsApp, Facebook, serta GoFood *powered* by Gojek.

3.1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di Kedai Lidah Mertua, maka didapatkan perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pemasaran dan penjualan produk di Kedai Lidah Mertua dengan menggunakan *e-commerce*?

3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah

Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam penulisan laporan ini, dilakukan beberapa tahapan yaitu :

1. Menganalisa permasalahan yang ada di Kedai Lidah Mertua.
2. Mencari data-data produk yang dipasarkan.

3. Menggambarkan cara kerja dari *e-commerce*.
4. Membuat media sosial dan pendaftaran mitra sebagai media promosi serta pemasaran produk.

3.2 Landasan Teori

1. Pengertian *E-Commerce*

Perdagangan elektronik (bahasa Inggris: *electronic commerce* atau *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *E-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis. Industri teknologi informasi melihat kegiatan *e-commerce* ini sebagai aplikasi dan penerapan dari e-bisnis (*e-business*) yang berkaitan dengan transaksi komersial, seperti: transfer dana secara elektronik, SCM (*supply chain management*), pemasaran elektronik (*e-marketing*), atau pemasaran *online* (*online marketing*), pemrosesan transaksi *online* (*online transaction processing*), pertukaran data elektronik (*electronic data interchange* /EDI), dll.

E-commerce merupakan bagian dari *e-business*, di mana cakupan *e-business* lebih luas, tidak hanya sekadar perniagaan tetapi mencakup juga pengkolaborasi mitra bisnis, pelayanan nasabah, lowongan pekerjaan dll. Selain teknologi jaringan www, *e-commerce* juga memerlukan teknologi basisdata atau pangkalan data (*database*), surat elektronik (*e-mail*), dan bentuk teknologi non komputer yang lain seperti halnya sistem pengiriman barang, dan alat pembayaran untuk e-dagang ini. Saat ini, *e-commerce*

memang menjadi salah satu bisnis yang menjanjikan dan kerap digeluti oleh masyarakat di Indonesia. Peminatnya yang banyak membuat bisnis ini sebagai salah satu ladang untuk mendapatkan keuntungan yang menjanjikan. Banyak sekali manfaat-manfaat yang didapatkan dalam menggunakan *e-commerce* sebagai penunjang pemasaran dan penjualan produk bagi para pebisnis / pengusaha.

2. Pengertian Media Sosial

Media sosial (sering disalahtuliskan sebagai sosial media) adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial, dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Media sosial merupakan sebuah media berbasis kecanggihan teknologi yang diklasifikasikan dari berbagai bentuk, seperti majalah, forum internet, weblog, blog sosial, microblogging, wiki, siniar, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentasi, self-disclosure*), Kaplan dan Haenlein menciptakan skema atau klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial (disampaikan dalam artikel Horizons Bisnis yang diterbitkan sepanjang tahun 2010).

Menurut Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang dibangun diatas dasar ideologi dan teknologi Web 2.0, dan memungkinkan penciptaan

dan pertukaran *user-generated content*. Web 2.0 menjadi platform dasar media sosial. Media sosial ada dalam berbagai bentuk yang berbeda, termasuk *social network*, forum internet, weblogs, *social blogs*, *micro blogging*, wikis, *podcasts*, gambar, video, rating, dan bookmark sosial. Menurut Kaplan dan Haenlein ada enam jenis media sosial: proyek kolaborasi (misalnya, wikipedia), blog dan microblogs (misalnya, twitter), komunitas konten (misalnya, youtube), situs jaringan sosial (misalnya facebook, instagram), virtual game (misalnya world of warcraft), dan virtual social (misalnya, *second life*). Jejaring sosial merupakan situs dimana setiap orang bisa membuat web page pribadi, kemudian terhubung dengan teman-teman untuk berbagi informasi dan berkomunikasi. Jejaring sosial terbesar antara lain facebook,myspace, plurk, twitter, dan instagram.

Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpartisipasi dengan memberi kontribusi dan feedback secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas. Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan Wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Saat teknologi internet dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses instagram misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah *mobile phone*. Demikian

cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus informasi tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa konvensional dalam menyebarkan berita-berita.

3. Pengertian Instagram

Instagram adalah sosial media berbasis gambar yang memberikan layanan berbagi foto atau video secara online. Instagram berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "insta" berasal dari kata "instan", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". Instagram juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid didalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "telegram" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan Instagram yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan jaringan Internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat. Oleh karena itulah Instagram merupakan lakuran dari kata instan dan telegram.

Pada aplikasi Instagram, memungkinkan pengguna untuk mengunggah foto dan video ke dalam feed yang dapat diedit dengan berbagai filter dan diatur dengan tag dan informasi lokasi. Unggahan dapat dibagikan secara publik atau dengan pengikut yang disetujui sebelumnya. Pengguna dapat menjelajahi konten pengguna lain berdasarkan tag dan lokasi dan melihat konten yang sedang tren. Pengguna dapat menyukai foto serta mengikuti

pengguna lain untuk menambahkan konten mereka masuk kepada beranda. Melalui Instagram pengguna dapat mengunggah foto dan video pendek kemudian membagikannya kepada pengguna lain.

Pada gambar yang diunggah, pengguna dapat menambahkan tag kepada orang tertentu dan penentuan lokasi. Pengguna juga dapat mengatur akun mereka sebagai "pribadi", sehingga mengharuskan mereka menyetujui setiap permintaan pengikut baru. Pengguna dapat menghubungkan akun Instagram mereka ke situs jejaring sosial lain, memungkinkan mereka untuk berbagi foto yang diunggah ke situs-situs tersebut. Setelah diluncurkan pada tahun 2010, Instagram dengan cepat mendapatkan popularitas, dengan satu juta pengguna terdaftar dalam dua bulan, 10 juta dalam setahun dan akhirnya 800 juta pada September 2017. Instagram dapat digunakan pada smartphone, iPhone, iPad atau iPod Touch versi apapun dengan sistem operasi iOS 3.1.2 atau yang terbaru dan telepon kamera Android apapun dengan sistem operasi 2.2 (Froyo) atau yang terbaru. Aplikasi ini tersebar melalui Apple App Store dan Google Play.

4. Pengertian *WhatsApp Business*

WhatsApp Business adalah aplikasi yang dapat diunduh secara gratis dan didesain khusus untuk pemilik bisnis kecil. Anda dapat membuat katalog untuk menampilkan produk dan layanan Anda. Terhubung dengan pelanggan Anda menjadi mudah dengan menggunakan fitur-fitur untuk mengotomasi, menyortir, dan menjawab pesan secara cepat. WhatsApp juga dapat

membantu bisnis menengah dan besar menyediakan dukungan pelanggan dan mengirim notifikasi penting ke pelanggan Anda.

5. Pengertian GoFood

GoFood merupakan aplikasi yang terdapat di dalam aplikasi Gojek, yang digunakan oleh pelanggan untuk mencari dan memesan makanan. Sementara itu, GoBiz merupakan aplikasi yang digunakan oleh Partner GoFood untuk mengatur operasional restorannya di GoFood. Dengan berbagai macam fitur GoBiz, mulai dari fitur pengaturan Status Buka-Tutup restoran, Ketersediaan Menu, Pengaturan Menu, hingga Promo, mengelola dan mengembangkan restoran di GoFood jadi jauh lebih mudah. GoFood adalah layanan pesan antar makanan terbesar di dunia di luar Cina dan bekerja sama dengan 400,000 merchant di berbagai kota di Indonesia. Terdapat lebih dari 400,000 restoran telah menjadi GoFood Partner dan resmi bekerja sama dengan GoFood.

Keunggulan menjadi partner GoFood antara lain :

1. Promo biaya antar menggunakan GoPay

Jutaan pengguna GoFood dapat menikmati promo biaya antar menggunakan GoPay.

2. Memaksimalkan potensi bisnis Anda

Perluas potensi produk Anda ke jutaan pengguna Gojek yang siap dilayani oleh ratusan ribu driver Gojek.

3. Posisi strategi pada aplikasi

Berbagai fitur dan kategori dalam aplikasi GoFood akan memudahkan restoran Anda diakses oleh jutaan pengguna Gojek.

4. Akses ke pelanggan

Melalui marketing channel GoFood, Anda dapat menginformasikan berbagai produk unggulan langsung ke jutaan pengguna Gojek.

5. Promosi melalui aplikasi

Tampilkan menu-menu terbaik restoran Anda melalui promosi pada layanan GoFood.

3.3 Metode yang digunakan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kerja praktek ini menggunakan metode kualitatif, dimana metode ini memiliki beberapa tahapan yaitu :

1. Wawancara

Melakukan sesi tanya jawab langsung dengan pihak-pihak terkait yang memiliki wewenang atas data yang berhubungan dengan objek penelitian yang akan dilampirkan sebagai bukti pelaksanaan kerja praktek. Dalam penulisan laporan ini penulis melakukan wawancara kepada pemilik usaha agar mengetahui keinginan dari pemilik usaha dalam membuat media promosi melalui media sosial.

2. Observasi

Dalam penulisan laporan ini, penulis melakukan pengamatan terhadap 2 (dua) hal yaitu :

1. Pengamatan pada usaha

Usaha ini bergerak di bidang kuliner yang menjual berbagai jenis makanan baik itu makanan ringan maupun makanan berat. Usaha ini merupakan usaha rumahan yang dibangun oleh 2 (dua) orang bersaudara. Proses produksi yang dilakukan pun di rumah tempat mereka tinggal yang dijadikan tempat usaha tersebut. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, usaha ini memerlukan media promosi yang lebih efisien dikarenakan media promosi yang dilakukan masih terbatas. Proses pemasaran dan penjualan pun masih belum mengikuti perkembangan teknologi, sehingga diperlukan *e-commerce* untuk mempermudah proses penjualan dan pemasarannya.

2. Produk

Ada beberapa produk yang dipasarkan di Kedai Lidah Mertua ini seperti : pempek biasa, pempek lenggang, pempek kapal selam, tekwan, seblak biasa, seblak *seafood frozen* dan pentol mercon.

3.4 Rancangan Program yang akan dibuat

Pada tahap rancangan program yang akan dibuat ini merupakan tahapan pengembangan proses pemasaran produk yang telah dilakukan menjadi lebih mudah dan efisien dengan proses pemasaran dengan menggunakan *e-commerce*. Tujuan dari perancangan ini adalah memberikan gambaran secara umum kepada pemilik usaha tentang proses pemasaran yang lebih mengikuti perkembangan teknologi serta memudahkan proses penjualan produk.

BAB IV

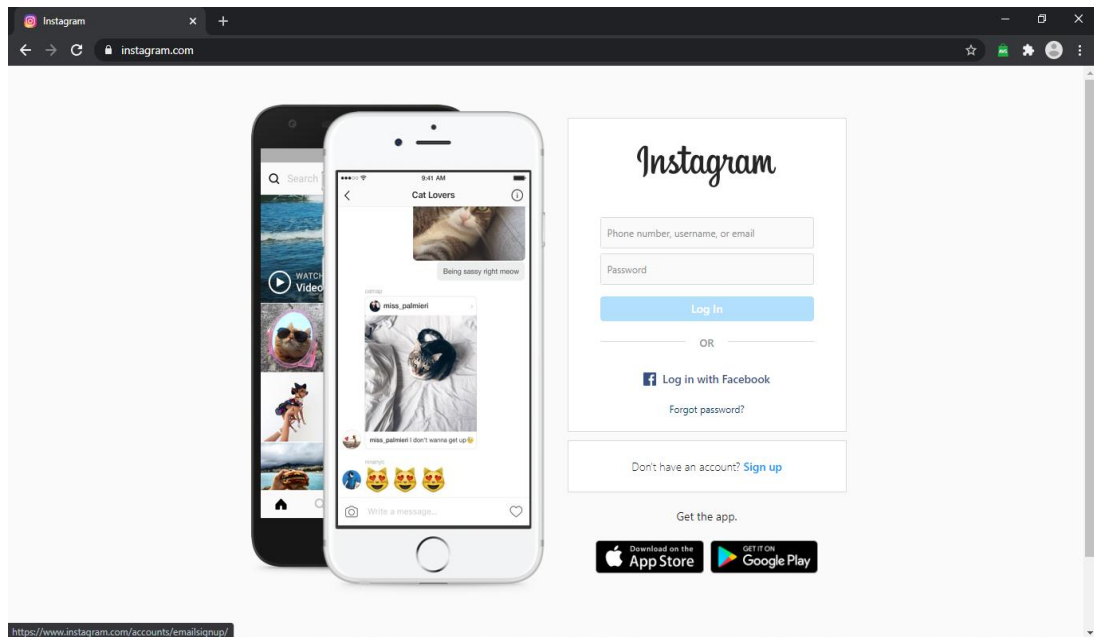
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari penelitian yang telah dilakukan dalam kerja praktek di Kedai Lidah Mertua ini adalah dibuatnya media pemasaran dan penjualan dengan menggunakan *e-commerce* seperti Instagram, WhatsApp Business dan bergabung dengan mitra GoFood dari Gojek agar promosi yang dilakukan dapat lebih tersebar luas, terjangkau oleh siapapun, mempermudah proses transaksi antara penjual dan pembelinya serta waktu yang digunakan lebih efisien.

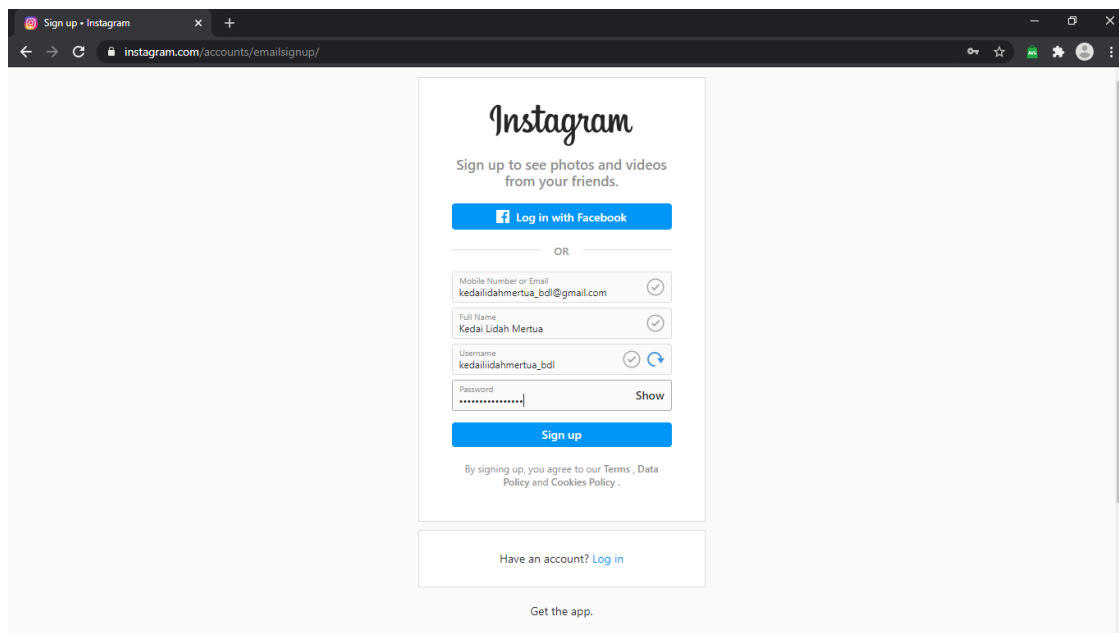
4.1 Pembuatan Instagram

4.1.1 Pendaftaran Akun

Pertama buka laman <https://www.instagram.com/> lalu akan muncul tampilan seperti berikut.

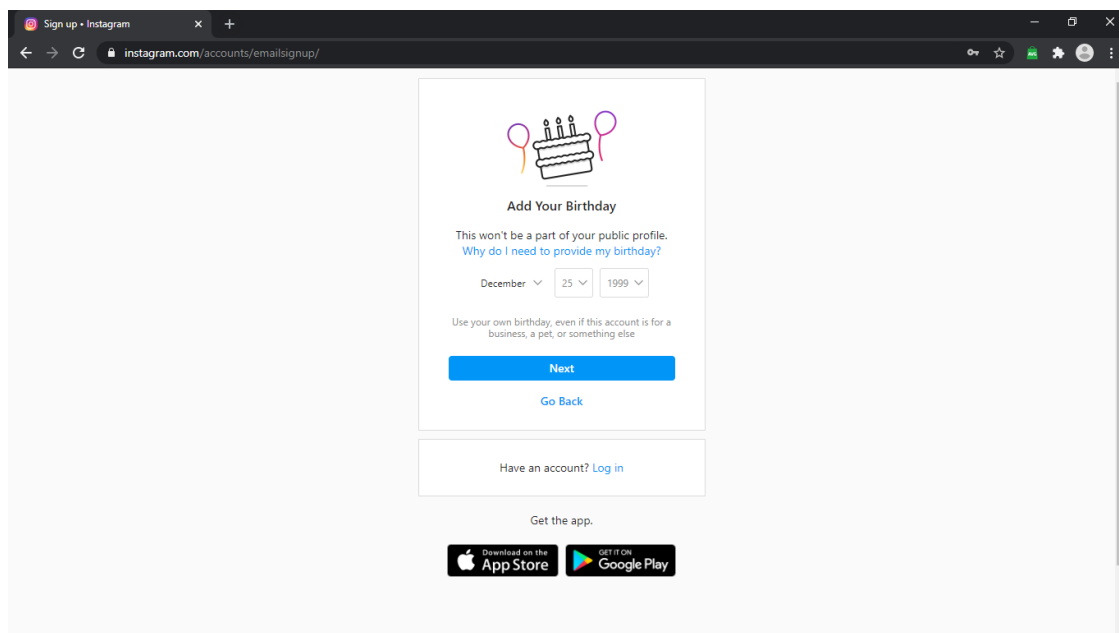


Lalu pilih “*Sign up*” untuk membuat akun baru, maka akan muncul tampilan yang harus dilengkapi dengan mengisi data seperti berikut.



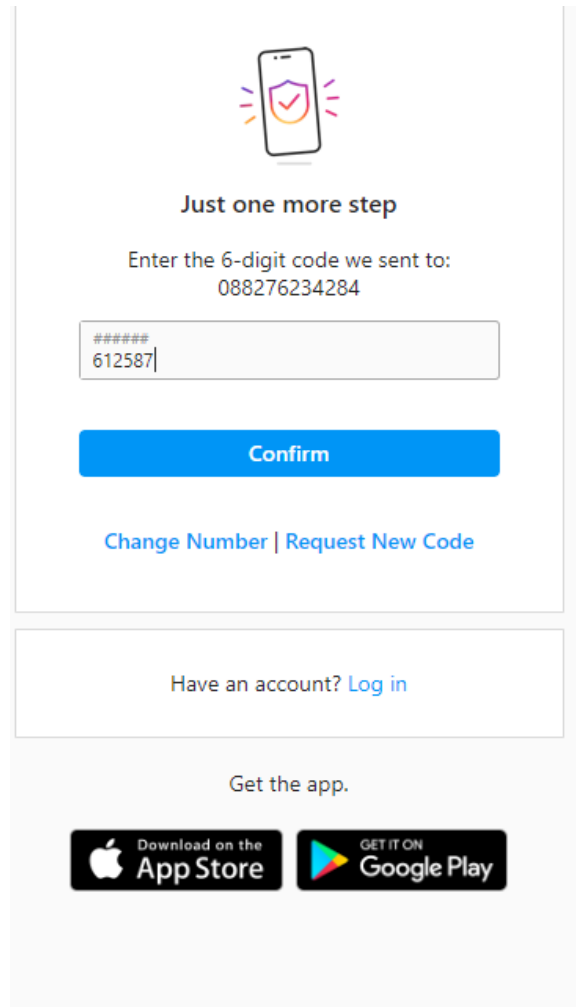
The screenshot shows the Instagram sign-up page in a browser. The page title is "Sign up • Instagram" and the URL is "instagram.com/accounts/emailsignup/". The main content area features the Instagram logo at the top, followed by the text "Sign up to see photos and videos from your friends." Below this is a blue button labeled "Log in with Facebook". Underneath is an "OR" separator. The registration form includes fields for "Mobile Number or Email" (with the value "kedalidahmertua_bdl@gmail.com"), "Full Name" (with the value "Kedai Lidah Mertua"), "Username" (with the value "kedalidahmertua_bdl"), and "Password" (with a "Show" toggle). A blue "Sign up" button is positioned below the form. At the bottom of the form, there is a link for "Have an account? Log in" and a "Get the app." link.

Kemudian lengkapi data tanggal lahir dengan memasukkan tanggal, bulan, dan tahun lahir dan klik “*Next*”.



The screenshot shows the "Add Your Birthday" page in a browser. The page title is "Sign up • Instagram" and the URL is "instagram.com/accounts/emailsignup/". The main content area features a birthday cake icon at the top, followed by the text "Add Your Birthday". Below this is the text "This won't be a part of your public profile. Why do I need to provide my birthday?". The form includes a dropdown menu for the month (set to "December"), a dropdown menu for the day (set to "25"), and a dropdown menu for the year (set to "1999"). Below the form is a blue "Next" button and a "Go Back" link. At the bottom of the form, there is a link for "Have an account? Log in" and a "Get the app." link. At the very bottom of the page, there are two buttons: "Download on the App Store" and "GET IT ON Google Play".

Instagram akan mengirimkan kode verifikasi untuk mengaktifkan akun yang telah dibuat, masukkan kode tersebut lalu klik “*Confirm*”.



The image shows a screenshot of the Instagram verification screen. At the top, there is an icon of a smartphone with a checkmark and radiating lines. Below the icon, the text reads "Just one more step". Underneath, it says "Enter the 6-digit code we sent to: 088276234284". A text input field contains "#####" above "612587". A blue button labeled "Confirm" is positioned below the input field. Below the button, there are two links: "Change Number" and "Request New Code". At the bottom of the screen, there is a section titled "Get the app." with two buttons: "Download on the App Store" and "GET IT ON Google Play".

Akun Instagram telah berhasil dibuat.

4.1.2 Tampilan Instagram

Berikut adalah tampilan akun instagram bagi pemilik usaha.



Berikut adalah tampilan akun instagram bagi pelanggan/customer.



Pelanggan/customer dapat melihat berbagai jenis menu makanan yang tersedia di Kedai Lidah Mertua melalui akun Instagram @kedailidahmertua_bdl. Melalui Instagram, promosi yang dilakukan dapat lebih efektif dan efisien karena jangkauannya yang sangat luas.

4.2 Pembuatan *WhatsApp Business*

4.2.1 Pendaftaran Akun

Pertama unduh aplikasi *WhatsApp Business* melalui Google Play Store (Android) atau App Store (iOS). Lalu buka aplikasi yang telah diunduh tersebut maka akan tampil halaman seperti berikut dan klik “Setuju dan lanjutkan”.



Selanjutnya, masukkan nomor telepon yang aktif sebagai nomor *WhatsApp Business* lalu klik “Lanjut”.



11:53 ... 0,00K/d TSEL-PAKAIMASKER.. 4 56%

Verifikasi nomor Anda

WhatsApp akan mengirim pesan SMS (biaya operator mungkin berlaku) untuk memverifikasi nomor telepon Anda. Masukkan kode negara dan nomor telepon Anda:

Indonesia ▼

+ 62 nomor telepon

LANJUT

1	2	3	()	,
4	5	6	+	-	;
7	8	9	/	N	✕
*	0	#	.		↩

Lengkapi profil bisnis Anda dengan mengisi data-data seperti berikut.

Pastikan informasi yang dicantumkan akurat dan sesuai dengan detail informasi bisnis Anda.

11:55 ... 0,00K/d TSEL-PAKAIMASKER.. 4 56%

Buat profil bisnis Anda



Bantu pelanggan untuk mempelajari bisnis Anda



 Kedai Lidah Mertua

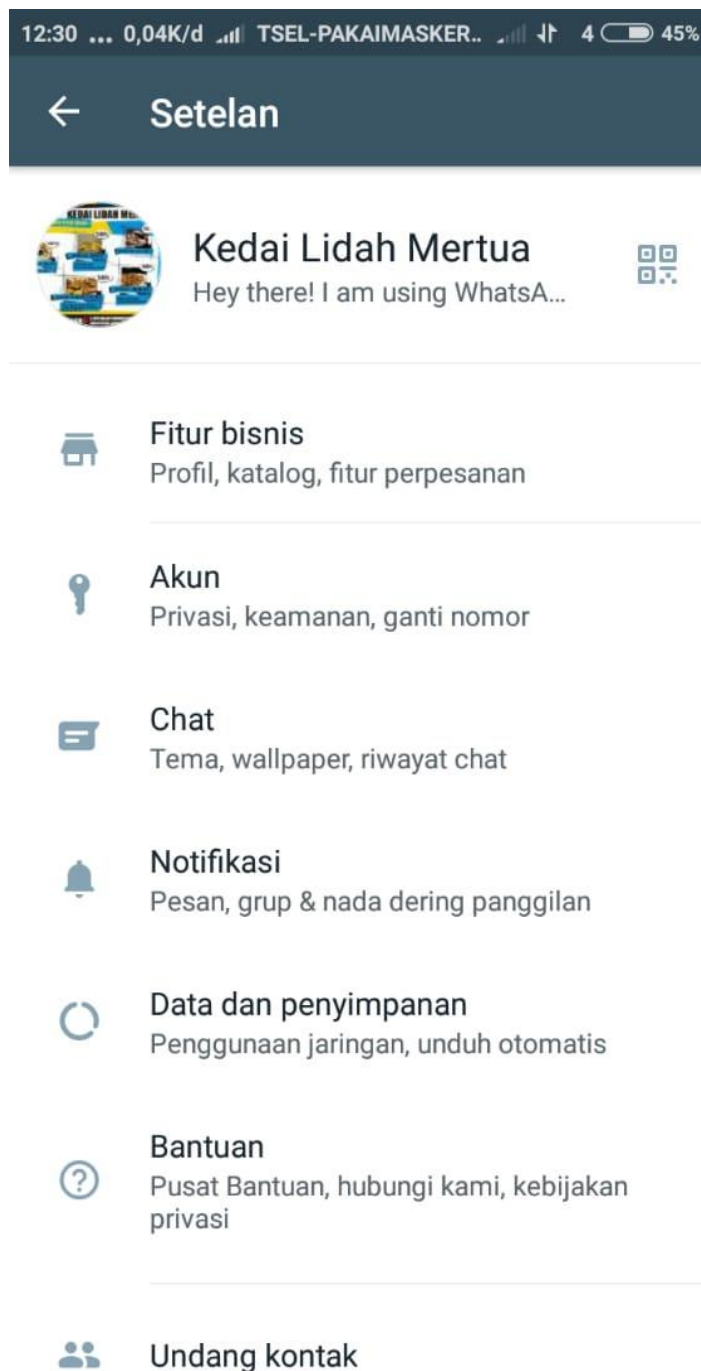
 Restoran 

 Menjual berbagai jenis makanan 

 Jl. Ratu Dibalau Perumahan Griya
Tanjung Asri blok D3 tanjung
Senang Bandar Lampung 

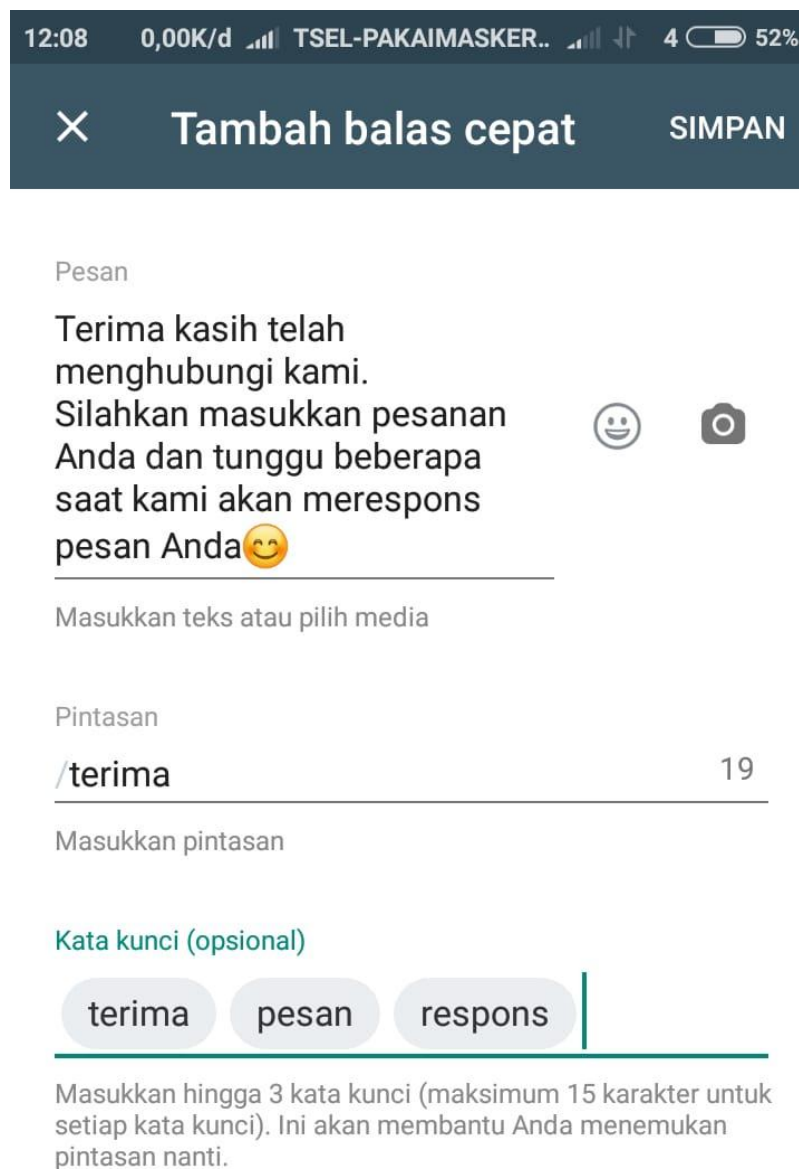
LANJUT

Akun *WhatsApp Business* telah berhasil dibuat.



from
FACEBOOK

Selanjutnya, Anda perlu mengatur fitur pesan balasan untuk fitur balas otomatis. Fitur ini akan memudahkan Anda dalam membalas pesan dari pelanggan/customer secara otomatis.



12:08 0,00K/d TSEL-PAKAIMASKER.. 4 52%

× **Tambah balas cepat** **SIMPAN**

Pesan

Terima kasih telah menghubungi kami.
Silahkan masukkan pesan
Anda dan tunggu beberapa
saat kami akan merespons
pesan Anda 😊

Masukkan teks atau pilih media

Pintasan

/terima 19

Masukkan pintasan

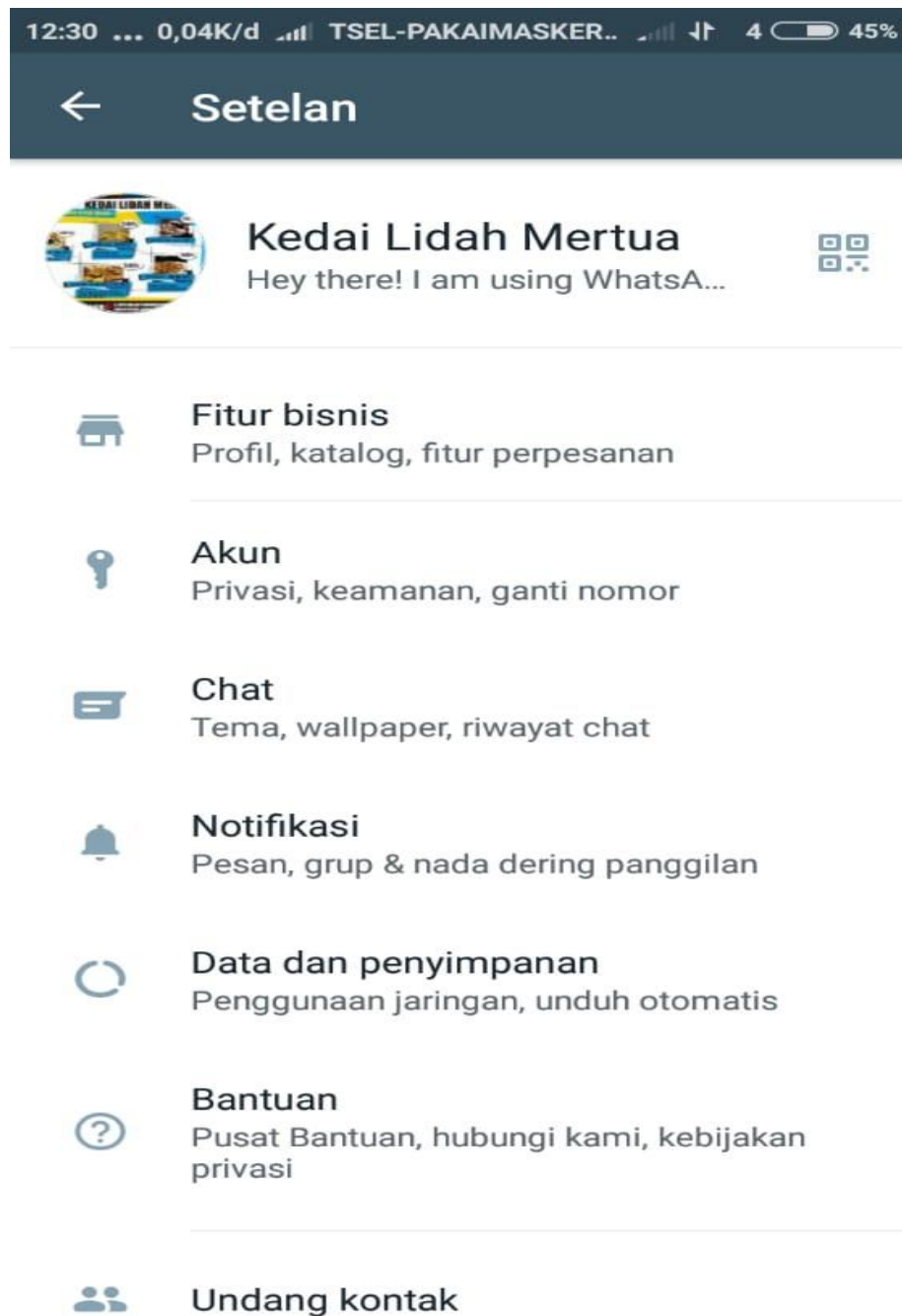
Kata kunci (opsional)

terima pesan respons

Masukkan hingga 3 kata kunci (maksimum 15 karakter untuk setiap kata kunci). Ini akan membantu Anda menemukan pintasan nanti.

4.2.2 Tampilan *WhatsApp Business*

Berikut adalah tampilan *WhatsApp Business* bagi pemilik usaha.



from
FACEBOOK

Berikut adalah tampilan *WhatsApp Bussines* bagi pelanggan/customer.



Akun bisnis

 Menjual berbagai jenis makanan

 Jl. Ratu Dibalau Perumahan Griya Tanjung Asri blok D3 tanjung Senang Bandar Lampung

 Restoran

WhatsApp Business sangat bermanfaat sekali dalam proses mempromosikan produk, dengan adanya *WhatsApp Business* pemilik usaha dapat dengan mudah menjalin komunikasi kepada para pelanggan/customernya. Apalagi dengan adanya fitur perpesanan seperti pesan otomatis, statistik pesan dan pengelompokkan pesan, maka pemilik usaha akan lebih mudah mengontrol para pelanggan/customernya.

4.3 Pendaftaran Mitra GoFood

4.3.1 Pendaftaran Akun

Pertama masuk ke halaman gobiz lalu pilih “Daftar GoBiz”.



1:51 61,5K/d 61,5K/d XL H+ 12%

gobiz

Selamat datang di GoBiz!

Kelola dan pantau usahamu dengan mudah dari satu aplikasi.

+62 812xxxxxxxx

Masuk

atau

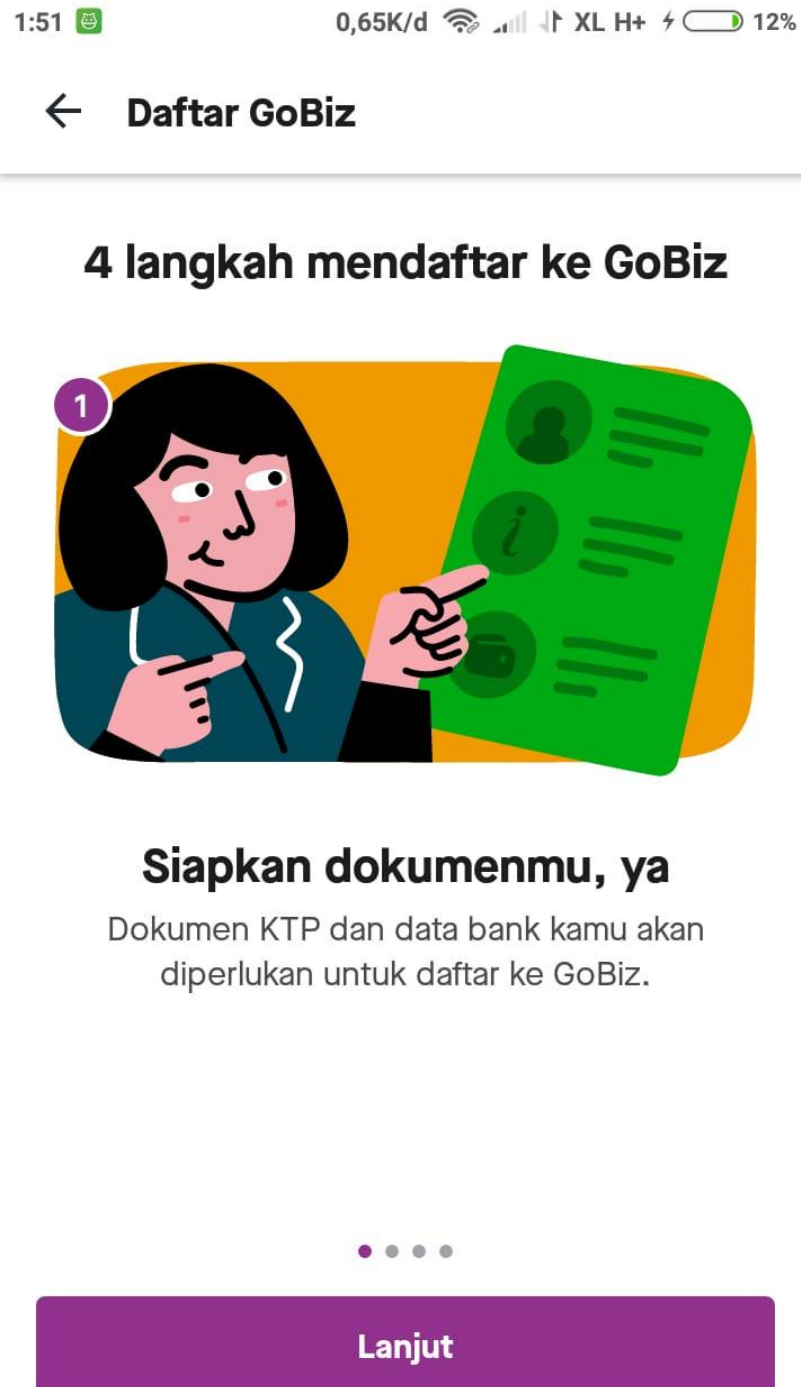
Daftar GoBiz

PT Aplikasi Karya Anak Bangsa.

Lalu pilih jenis pendaftaran usaha.



Lalu akan tampil halaman untuk melanjutkan pendaftaran akun seperti berikut, klik “Lanjut” hingga muncul “Mulai Pendaftaran”.



1:51 🐱

1,66K/d 📶 📶 📶 📶 XL H+ 🔋 12%

[←](#) **Daftar GoBiz**

4 langkah mendaftar ke GoBiz

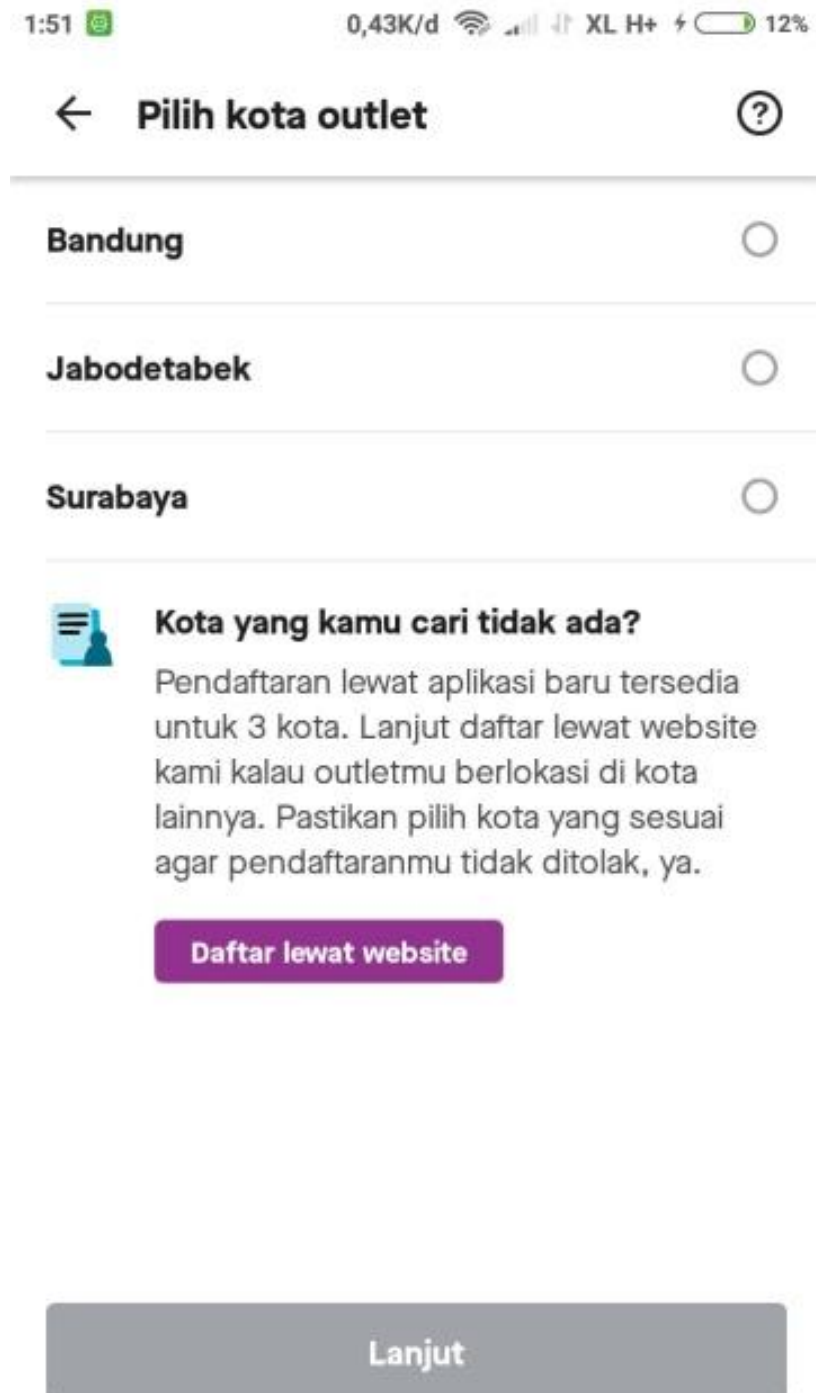


Aktivasi fitur GoBiz

Kalau data usahamu sukses diverifikasi, aktivasi fitur GoBiz kamu akan langsung diproses.

[Sebelumnya](#)[Mulai pendaftaran](#)

Selanjutnya akan muncul tampilan sebagai berikut, dikarenakan kota yang dicari tidak ditemukan maka harus melakukan pendaftaran melalui website. Klik “Daftar lewat website”.



Ini adalah formulir pendaftaran gofood yang harus dilengkapi berdasarkan informasi data usaha.

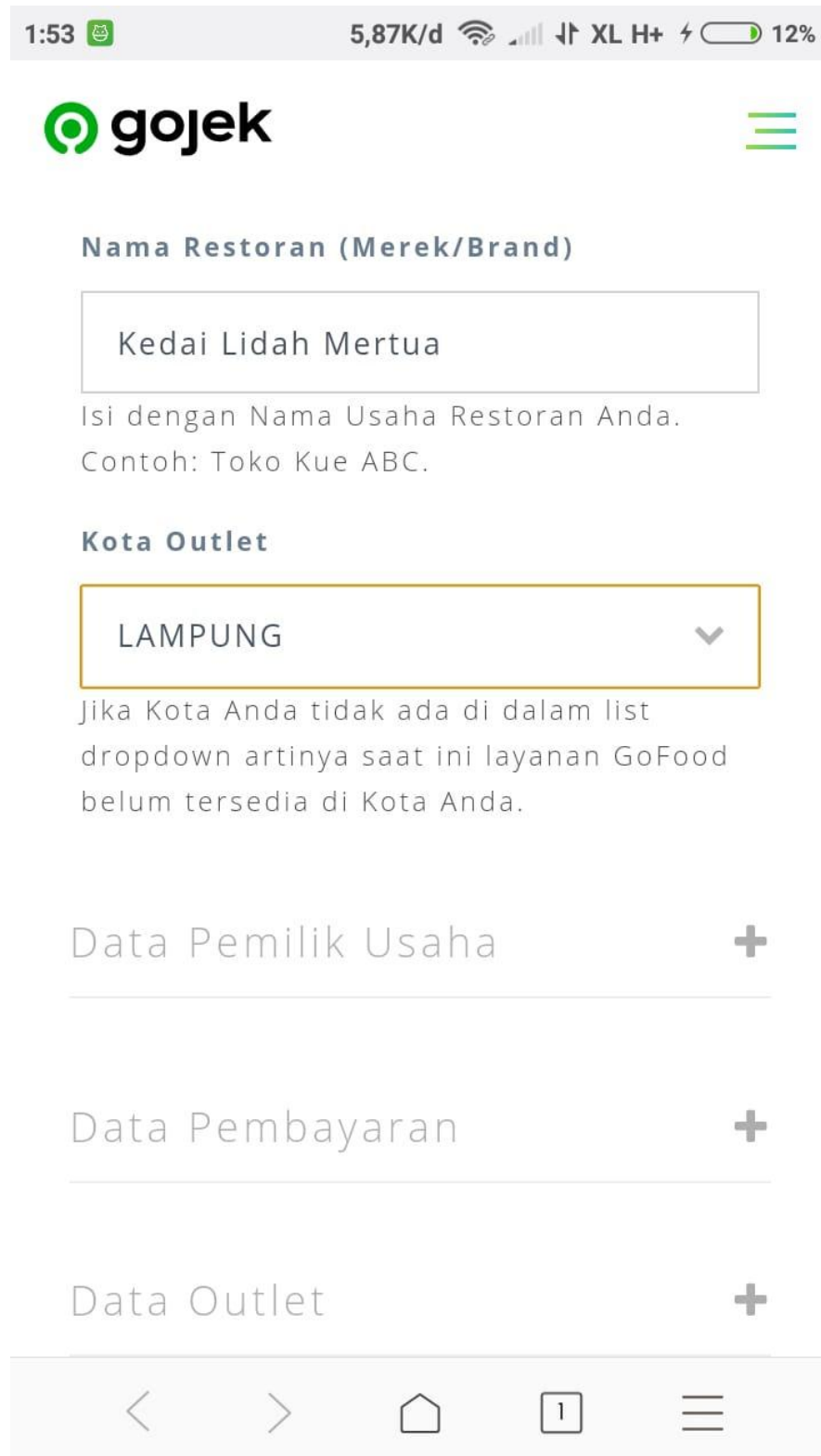


The screenshot shows a mobile browser interface for the Gojek registration page. At the top, the status bar displays the time 1:53, data usage 0,02K/d, and a 12% battery level. The address bar shows the URL www.gojek.com/go-food/bisnis#!/reg. Below the address bar is the Gojek logo and a hamburger menu icon. The main heading is "FORMULIR PENDAFTARAN GO-FOOD & GO-BIZ" with a document icon. The form consists of five sections, each with a text input field and a plus sign (+) to the right:

- Nama Usaha
- Data Pemilik Usaha
- Data Pembayaran
- Data Outlet
- Syarat & Ketentuan

At the bottom of the screen is a navigation bar with icons for back, forward, home, a tab labeled '1', and a hamburger menu.

Pertama yang harus diisi adalah data nama usaha, isilah sesuai dengan data yang ada.



The screenshot shows the Gojek app interface for entering restaurant information. At the top, the status bar displays the time 1:53, data usage 5,87K/d, and a 12% battery level. The Gojek logo is on the left, and a menu icon is on the right. The main section is titled "Nama Restoran (Merek/Brand)" and contains a text input field with "Kedai Lidah Mertua". Below the field is a note: "Isi dengan Nama Usaha Restoran Anda. Contoh: Toko Kue ABC." The next section is "Kota Outlet" with a dropdown menu showing "LAMPUNG". A note below the dropdown states: "Jika Kota Anda tidak ada di dalam list dropdown artinya saat ini layanan GoFood belum tersedia di Kota Anda." At the bottom, there are three expandable sections: "Data Pemilik Usaha", "Data Pembayaran", and "Data Outlet", each with a plus sign icon. The bottom navigation bar includes back, forward, home, a tab with the number 1, and a menu icon.

1:53 5,87K/d XL H+ 12%

gojek

Nama Restoran (Merek/Brand)

Kedai Lidah Mertua

Isi dengan Nama Usaha Restoran Anda.
Contoh: Toko Kue ABC.

Kota Outlet

LAMPUNG

Jika Kota Anda tidak ada di dalam list dropdown artinya saat ini layanan GoFood belum tersedia di Kota Anda.



Data Pemilik Usaha +

Data Pembayaran +

Data Outlet +

Kedua, lengkapi data pemilik usaha seperti berikut.

1:56 0,04K/d XL 4G 13%

Nama Pemilik Usaha

Arti Efa Marifah

Isi nama Anda sesuai dengan nama Anda pada kartu identitas.

Nomor HP Pemilik Usaha

+62


89504529478

Mohon pastikan nomor yang tertera adalah nomor telepon aktif. Contoh:
+628123456789 (angka 0 di depan tidak perlu dimasukkan).

Email Pemilik Usaha

kedailidahmertua_bdl@gmail.com

Harap isi dengan alamat email Anda yang aktif dan benar karena akan digunakan sebagai alat komunikasi utama Anda.



1:57  0,04K/d    XL 4G  13%



Nomor Identitas Pemilik Usaha

1871014201000002

Pastikan tidak ada kesalahan dalam penulisan nomor identitas.

Upload Identitas Pemilik Usaha (KTP/EKTP/Passport)



- Pastikan dokumen masih berlaku saat ini, dapat dibaca dengan jelas, tidak blur, rusak, tertutup jari, atau terdapat pantulan cahaya.



1:58



0,65K/d



XL H+



13%



Alamat Surat Menyurat Pemilik Usaha

Jl. Ratu Dibalau Perumahan Griya
Tanjung Asri Blok D3, Tanjung
Senang, Bandar Lampung

Alamat harap diisi lengkap dengan mencantumkan nama Jalan, Kelurahan, Kecamatan, Kabupaten/Kota, Kode Pos (Contoh: *Jl. Gatot Subroto No. 937, Kelurahan Karet Semanggi, Kecamatan Setia Budi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12xxx*)

Nomor NPWP Pemilik Usaha (Jika Ada)

Harap masukkan angka (tanpa simbol)



Ketiga, lengkapilah data pembayaran seperti berikut.

2:02 1,04K/d XL H+ 14%

Nama Bank

PT. BANK RAKYAT INDONESIA (PERSE

Nomor Rekening

580201024376539

Isi dengan nomor rekening lengkap sesuai dengan Buku Tabungan, Rekening Koran, halaman eBanking atau sumber lainnya.

Nama Pemilik Rekening

- Harap upload Surat Pernyataan Penggunaan Rekening jika Nama Pemilik Rekening berbeda dengan Nama Pemilik Usaha.

Verifikasi Rekening Bank

< > Home 1 ≡

Kemudian isilah data outlet sesuai dengan detail informasi bisnis yang ada.

2:09 0,09K/d XL H+ 14%

gojek

Data Outlet

Nama Outlet

Kedai Lidah Mertua

Isi dengan [Nama Restoran/Merek], [Nama Zona/Jalan] contoh: Toko Kue ABC, Pasaraya Blok M.

Kategori Outlet

Restaurant

Kedailidahmertua_bdl, Tanjun...

Kedailidahmertua_bdl
(-5.3623139,
105.2769831)



Gunakan dua jari untuk
menggerakkan peta

Google Data peta ©2020 Syarat Penggunaan

Cara mencari lokasi di peta:

1. Jika outlet Anda sudah terdaftar di

2:10 0,30K/d XL H+ 14%

Alamat Outlet

Jalan Ratu Dibalau perumahan Griya

Alamat harap diisi lengkap dengan mencantumkan nama Jalan, Kelurahan, Kecamatan, Kabupaten/Kota, Kode Pos (Contoh: Jl. Gatot Subroto No. 937, Kelurahan Karet Semanggi, Kecamatan Setia Budi, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 12xxx)

Titik Koordinat (Di Google Maps)

-5.3623139,105.2769831

Nomor HP Outlet

+62


89504529478





Mohon pastikan nomor yang tertera adalah nomor telepon aktif. Contoh: +628123456789 (angka 0 di depan tidak perlu dimasukkan)

Email Outlet

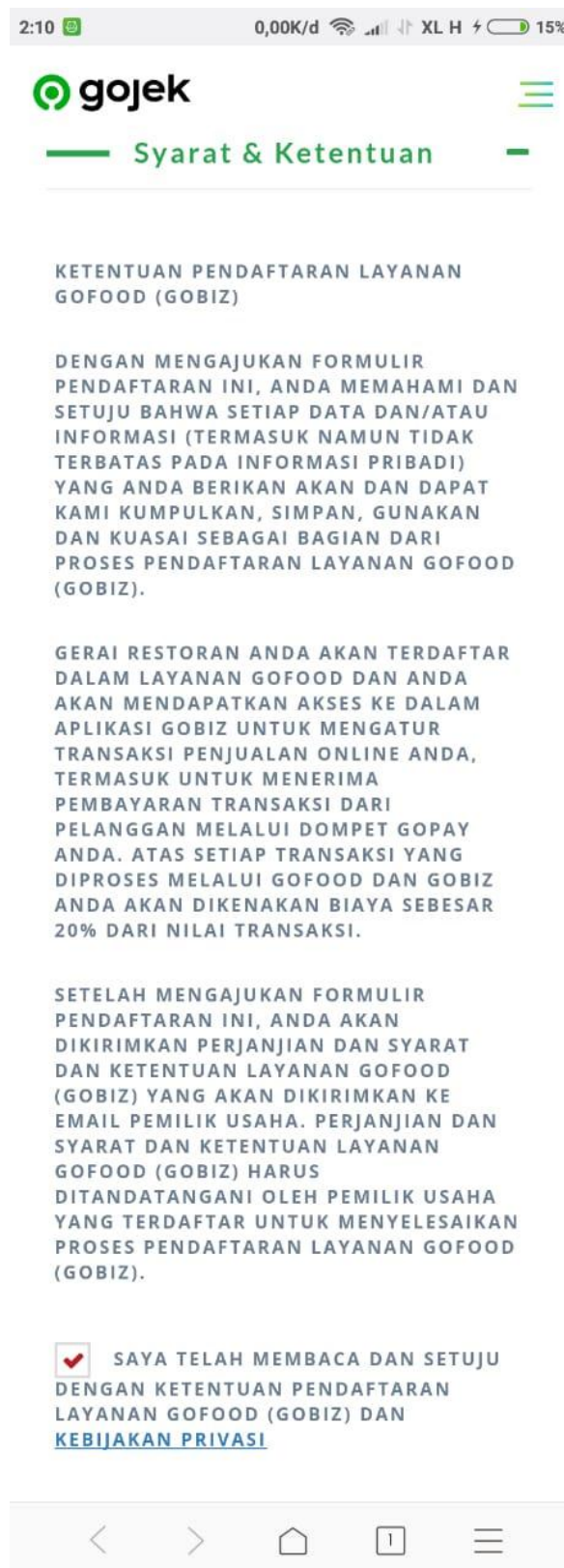
kedailidahmertua_bdl@gmail.com

Harap isi dengan alamat email yang aktif dan benar karena alamat email ini merupakan alat komunikasi utama Anda dengan Gojek.

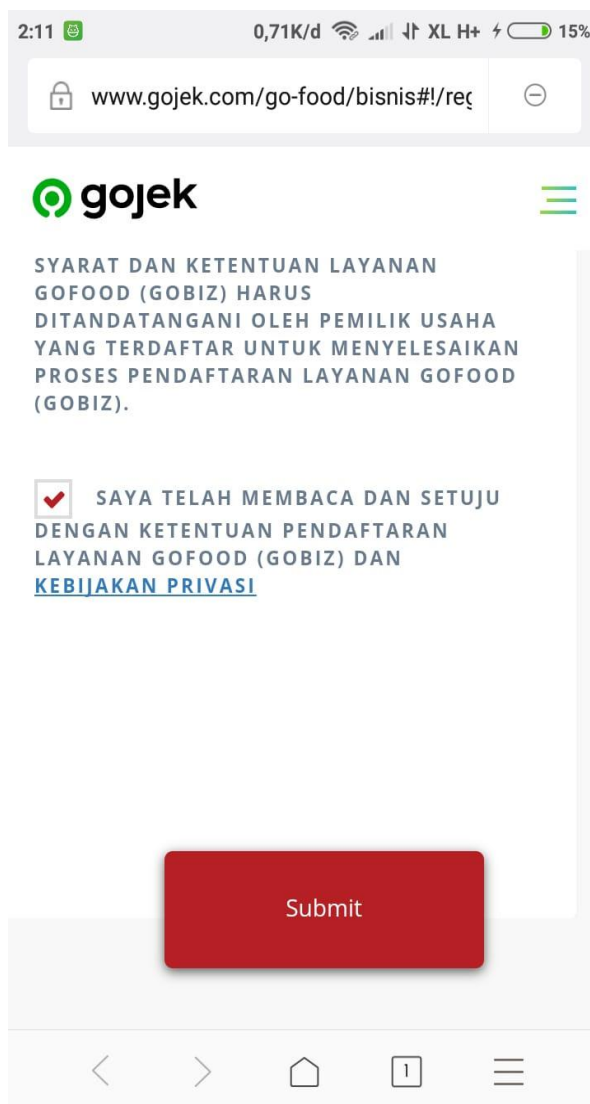
Syarat & Ketentuan 

Lalu akan muncul syarat & ketentuan pendaftaran layanan GoFood (GoBiz) sebagai berikut dan setuju.



Langkah terakhir setelah menyetujui syarat & ketentuan pendaftaran layanan GoFood adalah mengklik “Submit” maka seluruh data akan diproses oleh pihak Gojek.



Pihak Gojek akan melakukan proses verifikasi serta mengirimkan Perjanjian Kerja Sama secara online. Perjanjian Kerja Sama tersebut harus ditandatangani dan dikirimkan kembali melalui email. Sedangkan untuk proses verifikasi dan pembuatan outlet restoran Anda di aplikasi akan membutuhkan waktu maksimal 7-14 hari kerja.

4.3.2 Tampilan GoFood

Berikut adalah tampilan gofood bagi pemilik usaha jika ada orderan yang masuk dari pelanggan.



Kemudian pesanan tersebut diproses oleh pemilik usaha dan driver menunggu hingga pesanan dari pelanggan/customer siap untuk diantar.

4G 0.9K/s ... 16:45 33%

Detail pesanan

reni
F-919991370 | 14:39

1 x Tekwan Ikan	15.000
1 x Pentol Mercon	8.500
Total harga	Rp23.500

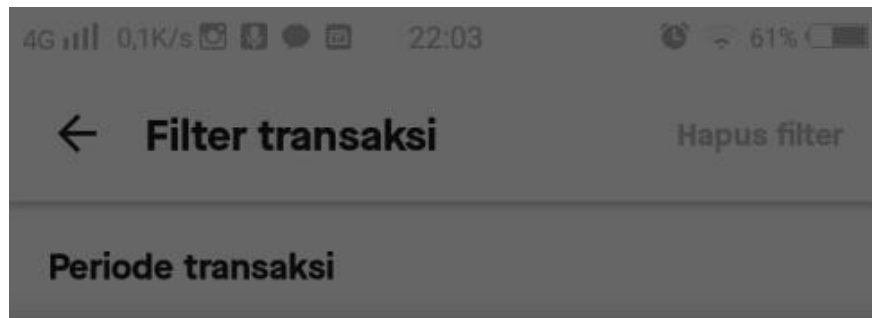
Ruddy Dianto

Makanan udah diantar

Driver mengantarkan pesanan ke customer sesuai dengan pesanan di aplikasi GoFood dan transaksi pun selesai.



Tampilan hasil pendapatan yang diperoleh berdasarkan orderan yang masuk.



×

Kapan periode transaksinya?

Hari ini

Kemarin

Minggu ini

Minggu lalu

Bulan ini

Bulan lalu

Pilih periode lain

4G  4,7K/s    

22:04

  61% 

Transaksi

Periode transaksi: Bulan lalu



Harga	Komisi	Pendapatan
Rp45.000	Rp9.000	Rp36.000

**F-914054739**

16:40, 17 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp14.000	Rp2.800	Rp11.200

**F-913843998**

12:58, 17 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp37.000	Rp7.400	Rp29.600

**F-910026342**

20:32, 12 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp16.000	Rp3.200	Rp12.800

**F-905164853**

18:57, 07 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp79.000	Rp13.800	Rp55.200

 Promo yang dibiayai mitra usaha -Rp10.000

GoFood



Transaksi



Bayar



Promo



Lainnya

4G  0,3K/s  22:03  61% 

Transaksi

Periode transaksi: Bulan lalu

**F-923487878**

13:31, 28 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp39.500	Rp7.900	Rp31.600

**F-919991370**

14:43, 24 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp23.500	Rp4.700	Rp18.800

**F-919499254**

20:38, 23 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp15.000	Rp3.000	Rp12.000

**F-915481596**

10:58, 19 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp22.000	Rp4.400	Rp17.600

**F-914805281**

14:19, 18 Jul

Harga	Komisi	Pendapatan
Rp30.000	Rp6.000	Rp24.000



GoFood



Transaksi



Bayar

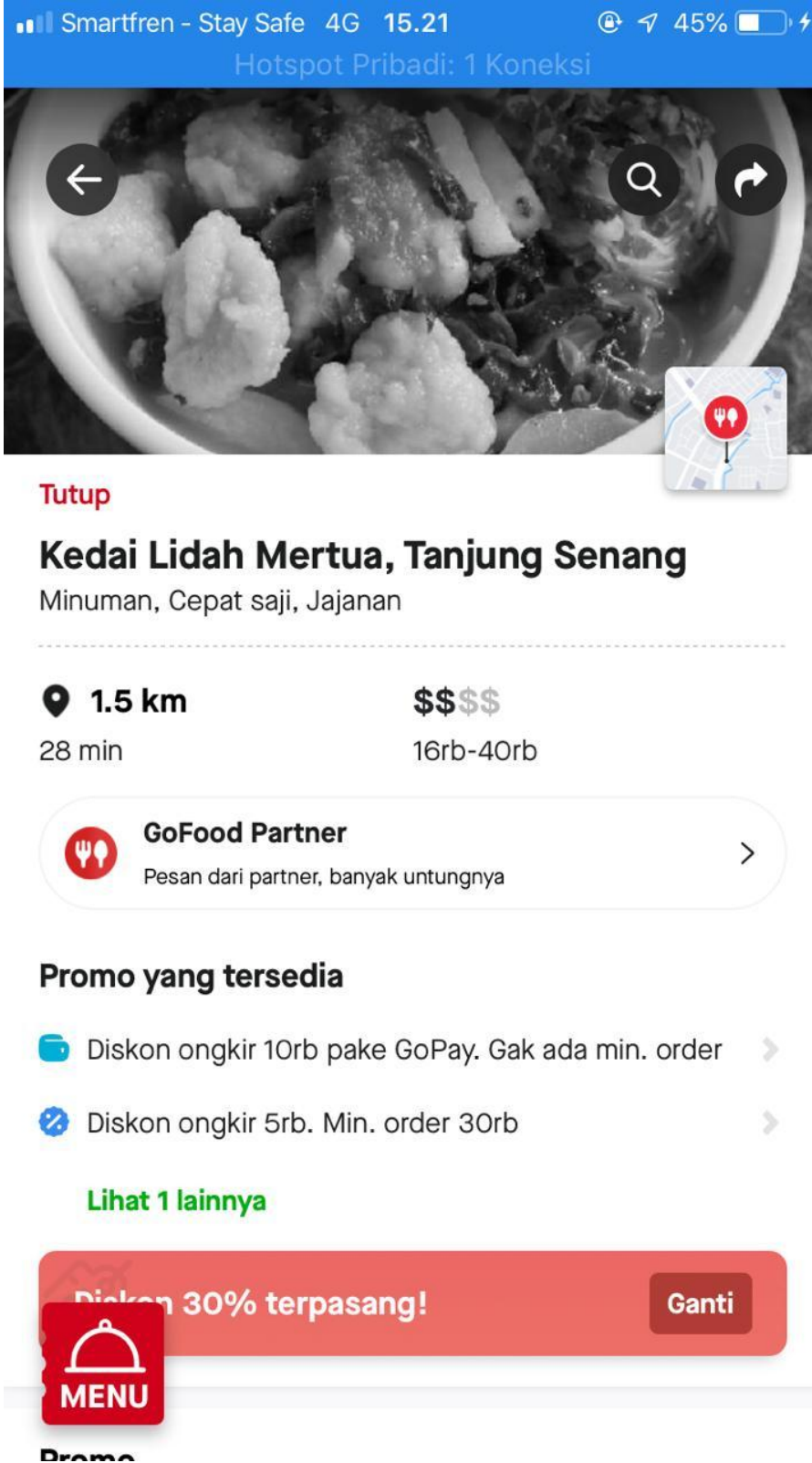


Promo



Lainnya

Berikut adalah tampilan GoFood bagi pelanggan/customer.



Smartfren - Stay Safe 4G 15.21 45% Hotspot Pribadi: 1 Koneksi

Tutup

Kedai Lidah Mertua, Tanjung Senang
Minuman, Cepat saji, Jajanan

📍 **1.5 km** 28 min **\$\$\$** 16rb-40rb

GoFood Partner
Pesan dari partner, banyak untungnya

Promo yang tersedia

- 📦 Diskon ongkir 10rb pake GoPay. Gak ada min. order
- 📦 Diskon ongkir 5rb. Min. order 30rb

[Lihat 1 lainnya](#)

Diskon 30% terpasang! **Ganti**


MENU


Promo



Promo

- PROMO**





Pentol Mercon 

Isi 10 Pentol Bakso Sapi Dengan Cabai Pedas Asli Bikin Nagih Dengan Daun Jeruk Yang Segar

8.500 ~~10.000~~

[Tambah](#)
- PROMO**





Seblak Seafood 

Isi Frozen Food (Cikwa, Sosis,mie ,Kerupuk, Crab, dumpling, Batagor Kering, Bakso) Pilihan Level 1-5

18.000 ~~20.000~~


[Tambah](#)
- PROMO**




Seblak Pakai Telur Lv 1-5 

Isi BerKuah(Telur Acak- Acak Cikwa, Sosis,mie ,Kerupuk, Crab, dumpling, Batagor Kering, Bakso) Pilihan Level 1-5

28.000 ~~35.000~~

[Tambah](#)
- 

Seblak Nyemek Lvl 1- 5 

Isi Tidak Berkuah (Telur Acak- Acak Cikwa, Sosis,mie ,Kerupuk, Crab, dumpling, Batagor Kering, Bakso) Pilihan Level 1-5

Smartfren - Stay Safe 4G 15.22 45%

Hotspot Pribadi: 1 Koneksi

← Kedai Lidah Mertua, Ta... 🔍 ↻

Pempek Ikan Pak ali

PROMO



Pempek Kapal Selam 

Selam Dengan Mie Kuning Timun Dan Taburan Bawang Goreng

Persediaan habis 



Paket Pempek Isi 4 

Pempek Dengan Isian Adaan 2 Lenjer 1 Dan Telur 1

Persediaan habis 



Paket Pempek Isi 10 

Isian Paket 3 Adaan, 3 Telur, Dan 4 Lenjer

Persediaan habis 



Paket Tekwan Dan Lenggang 

Paket 1 Porsi Lenggang Dan Satu Porsi Tekwan


Persediaan habis 




Smartfren - Stay Safe 4G 15.22 45%

← Kedai Lidah Mertua, Ta... 🔍 ↻

Pempek Ikan Pak ali



Tekwan Ikan 

Tekwan Dengan Isian Lengkap, Ada Bengkoang, Jamur Kuping, Mie Dli

15.000 [Tambah](#)




Rebus Pempek Isi 6 

Isian 2 Adaan, 2 Lenjer Dan 2 Telur Tanpa Di Goreng


Persediaan habis [Tambah](#)



Paket Hemat 1 

Isian Paket, Lenggang 1 Porsi, Tekwan 1 Porsi Dan pempek Ikan 8 Pcs

Persediaan habis [Tambah](#)



Paket Hemat 2 

Isian Paket, Lenggang 1 Porsi, Tekwan 1 Porsi Dan pempek Ikan 4 Pcs

Persediaan habis [Tambah](#)

PROMO



BAB 5

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di Kedai Lidah Mertua ini, maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya media promosi menggunakan e-commerce ini proses promosi dapat dilakukan dengan lebih efektif karena jangkauannya yang sangat luas dan dapat diakses oleh siapapun.
2. Dengan adanya e-commerce ini proses pemasaran dan penjualan menjadi lebih mudah serta proses transaksi pun lebih mengefisiensi waktu.

5.2 Saran

Bersarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan dalam pembuatan laporan ini, agar lebih memaksimalkan penggunaan e-commerce di Kedai Lidah Mertua, ada beberapa saran untuk pengembangan selanjutnya yaitu :

1. Fasilitas yang ada harus lebih ditingkatkan mengingat saat ini fasilitas yang dimiliki masih terbatas.
2. Diperlukan pembaruan informasi tentang produk secara berkala agar pelanggan/customer dapat mengetahui perubahan baik dari segi produk maupun harga.
3. Diperlukannya sistem yang lebih sempurna untuk pemasaran dan penjualan produk dapat lebih terpantau jelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Lukito. *PERANCANGAN MEDIA PROMOSI KAMPUNG MAIN CIPULIR*. Diss. Universitas Mercu Buana Jakarta, 2020.
- Manaf, Syahrial, et al. "Pengaruh Kegiatan Pemasaran Online (E-Commerce) terhadap Keunggulan Bersaing Produk Kuliner Tradisional Di Sulawesi Selatan." *Pusaka: Journal of Tourism, Hospitality, Travel and Business Event* 2.1 (2020): 66-72.
- Purbo. Onno W. 2000. *Mengenal E-Commerce*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Samsiana, Seta, et al. "Pemanfaatan Media Sosial dan Ecommerce Sebagai Media Pemasaran Dalam Mendukung Peluang Usaha Mandiri Pada Masa Pandemi Covid 19." *Jurnal Sains Teknologi dalam Pemberdayaan Masyarakat* 1.1 (2020): 51-62.
- Sihombing, Danton. *Tipografi dalam desain grafis*. Gramedia Pustaka Utama, 2001.
- Suryani, Ita. "PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL SEBAGAI MEDIA PROMOSI BAGI RADIO MERSI 93.9 FM." *Jurnal Komunikasi* 11.1 (2020): 67-76.
- Wahyuningsih, Delpiah, Parlia Romadiana, and Chandra Kirana. "PELATIHAN DESAIN GRAFIS BAGI SISWA SEBAGAI PENGEMBANGAN PENGETAHUAN DI BIDANG MULTIMEDIA." *Jurnal Abdimastek (Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi)* 1.1 (2020): 33-36.
- Yuliantanti, Ana. *Bekerja sebagai desainer grafis*. ESENSI, 2008.

LAMPIRAN



Gambar 1. Desain Banner PKPM



Gambar 2. Desain Banner Kedai Lidah Mertua



Gambar 3. Penyerahan surat izin pelaksanaan Kerja Praktek (KP)



Gambar 4. Penyerahan surat izin pelaksanaan Kerja Praktek (KP)



Gambar 5. Mendiskusikan program yang akan dijalankan selama kegiatan KP.



Gambar 6. Proses pembuatan produk



Gambar 7. Proses pembuatan produk.



Gambar 8. Proses pembuatan produk.



Gambar 9. Penyerahan banner kepada pemilik usaha.



Gambar 10. Pemasangan banner PKPM.



Gambar 11. Pemasangan banner Kedai Lidah Mertua.



Gambar 12. Pemasangan banner Kedai Lidah Mertua



Gambar 13. Penyerahan akun GoFood kepada pemilik usaha.



Gambar 14. Sosialisasi cara menggunakan akun GoFood.



Gambar 15. Foto bersama *driver* yang telah bertransaksi menggunakan GoFood.