

TUGAS AKHIR

**SISTEM PEMASARAN DIGITAL BERBASIS
METODE SOSTAC UNTUK BISNIS MAKANAN
TRADISIONAL**

(STUDI KASUS : TOKO EKASARI)



**KEN HAFIZH IMANI
19103114**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

**SISTEM PEMASARAN DIGITAL BERBASIS
METODE SOSTAC UNTUK BISNIS MAKANAN
TRADISIONAL**

***DIGITAL MARKETING SYSTEM BASED ON THE
SOSTAC METHOD FOR TRADITIONAL FOOD
BUSINESS***

Disusun Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer



**KEN HAFIZH IMANI
19103114**

**PROGRAM STUDI S1 SISTEM INFORMASI
FAKULTAS INFORMATIKA
INSTITUT TEKNOLOGI TELKOM PURWOKERTO
2023**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

**SISTEM PEMASARAN DIGITAL BERBASIS
METODE SOSTAC UNTUK BISNIS MAKANAN
TRADISIONAL**

***DIGITAL MARKETING SYSTEM BASED ON THE
SOSTAC METHOD FOR TRADITIONAL FOOD
BUSINESS***

Dipersiapkan dan Disusun Oleh

KEN HAFIZH IMANI

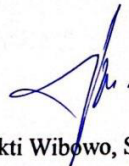
19103114

Fakultas Informatika

Institut Teknologi Telkom Purwokerto

Pada Tanggal : 16 Agustus 2023

Pembimbing I,



(Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng)

NIDN. 0622018403

Pembimbing II,



(RR Hutanti Setyodewi, S.T., S.Si., M.MSI)

NIDN. 0605047902

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

**SISTEM PEMASARAN DIGITAL BERBASIS
METODE SOSTAC UNTUK BISNIS MAKANAN
TRADISIONAL**

***DIGITAL MARKETING SYSTEM BASED ON THE
SOSTAC METHOD FOR TRADITIONAL FOOD
BUSINESS***

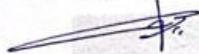
Disusun Oleh

KEN HAFIZH IMANI

19103114

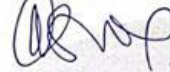
Telah Diujikan dan Dipertahankan dalam Sidang Ujian Tugas Akhir Pada
Rabu, 16 Agustus 2023

Penguji I,



Sandhy Fernandez, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0201099202

Penguji II,



M. Yoka Fathoni, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0601099002

Pembimbing I,



Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng
NIDN. 0622018403

Pembimbing II,



RR Hutanti Setyodewi, S.T., S.Si., M.MSI
NIDN. 0605047902

Dekan FIF



Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom.
NIK. 19820008

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama Mahasiswa : Ken Hafizh Imani

NIM : 19103114

Program Studi : Sistem Informasi

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul berikut :

SISTEM PEMASARAN DIGITAL BERBASIS METODE SOSTAC UNTUK BISNIS MAKANAN TRADISIONAL

Dosen Pembimbing Utama : Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Institut Teknologi Telkom Purwokerto maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan, dan penelitian Saya Sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Tim Dosen Pembimbing.
3. Dalam Karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab Saya, bukan tanggung jawab Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Pernyataan ini Saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran dalam pernyataan ini, maka Saya bersedia menerima Sanksi Akademik dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Purwokerto, 04 Agustus 2023,

Yang Menyatakan



Ken Hafizh Imani

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “**Sistem Pemasaran Digital Berbasis Metode Sostac Untuk Bisnis Penjualan Makanan Tradisional**” sebagai syarat dalam menyelesaikan Program Sarjana (S1) Program Studi Sistem Informasi Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.

Sepanjang penyusunan tugas akhir penulis menyadari bahwa dalam penulisan terdapat berbagai macam hambatan. Penulis menyadari bahwa tugas akhir tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis dengan hormat mengucapkan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan nikmat berupa kekuatan, kesabaran, kesehatan, dan anugerah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
2. Kepada keluargku tersayang, Bapak Amin Sobirin dan Ibu Dian Rosdiana yang telah memberikan dukungan moril dan materil serta doa yang tiada putusnya dipanjatkan kepada Allah SWT untuk penulis.
3. Ibu Dr. Tenia Wahyuningrum, S.Kom., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M.Kom. selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
5. Ibu Dwi Mustika Kusumawardani S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
6. Bapak Fahrudin Mukti Wibowo, S.Kom., M.Eng. selaku Dosen Pembimbing I yang telah berkenan memberi bimbingan, ilmu dan juga solusi untuk setiap permasalahan dan kesulitan dalam penyusunan tugas akhir ini.

7. Ibu RR Hutanti Setyodewi, S.T., S.Si., M.MSI. selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan kepada penulis untuk menyempurnakan tugas akhir ini.
8. Bapak Sumanto selaku pemilik UMKM Eka Sari yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
9. Mas Bagas Aji selaku mentor pemrograman aplikasi kotlin yang telah membantu penulis dalam mengatasi error pada proses pengcodingan aplikasi
10. Teman-teman JUST FOR FUN yang telah memberikan dukungan dan menjadi tempat berdiskusi, berkeluh kesah dan tertawa bersama.
11. Teman-teman FLYNE GAMING yang telah memberikan dukungan berupa semangat dan menjadi tempat untuk bercanda saat penulis mengalami kesedihan.
12. Teman-teman Sistem Informasi Angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan berupa semangat dan menjadi tempat untuk berdiskusi saat penulis mengalami kebingungan.
13. Kepada pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungannya.
14. Terakhir, terima kasih kepada diri sendiri karena telah berusaha keras dan pantang menyerah hingga saat ini. Tidak mudah untuk mencapai titik ini tapi semua bisa terlewati berkat kesabaran dan usaha yang selama ini dilakukan.

Penulis menyadari dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, diperlukan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat., penulis berharap laporan tugas akhir ini bermanfaat bagi pembaca.

Purwokerto, 04 Agustus 2023

Ken Hafizh Imani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR ..Error! Bookmark not defined.	
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Pertanyaan Penelitian	3
1.4 Batasan Masalah / Ruang Lingkup.....	3
1.5 Tujuan Penelitian.....	3
1.6 Manfaat Penelitian	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	4
2.1 Tinjauan Pustaka	4
2.2 Landasan Teori	11
2.2.1 Kuliner.....	11
2.2.2 Pemasaran Digital.....	11
2.2.3 E-Commerce.....	11
2.2.4 Aplikasi mobile	12
2.2.5 Android.....	12
2.2.6 AGILE	12
2.2.7 Extreme Programming	14
2.2.8 Undefiend Model Language (UML)	15
2.2.9 ERD (Entity Relational Diagram)	18
2.2.10 Kotlin.....	19

2.2.11	SOSTAC.....	19
2.2.12	Blackbox Testing.....	20
2.2.13	PESTLE.....	20
2.2.14	7Ps <i>Marketing Mix</i>	21
BAB III METODE PENELITIAN		27
3.1	Objek dan Subjek Penlitian	27
3.2	Alat dan Bahan Penelitian	27
3.2.1	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	27
3.2.2	Perangkat keras (<i>Hardware</i>)	27
3.3	Diagram Alir Penelitian / Proses Penlitian.....	28
3.3.1	Identifikasi Masalah	28
3.3.2	Studi Literatur.....	29
3.3.3	Kuesioner	29
3.3.4	Situation Analysis (<i>Analisa Situasi</i>).....	29
3.3.5	Objectives	29
3.3.6	Strategy.....	29
3.3.7	Tactics	29
3.3.8	Action	30
3.3.9	Control.....	30
3.3.10	Sosial Media & Aplikasi	30
3.3.11	Kesimpulan.....	30
3.4	Hipotesis Penelitian	30
BAB IV HASIL & PEMBAHASAN.....		37
4.1	Situation Analysis.....	37
4.1.1	Situasi Saat Ini.....	37
4.1.2	Memahami kapabilitas organisasi	40
4.2	Objectives	44
4.3	Strategy.....	45
4.4	<i>Tactics</i>	46
4.5	<i>Action</i>	51
4.6	Control.....	54
BAB V KESIMPULAN & SARAN		55

5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Saran.....	55
DAFTAR PUSTAKA	56
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 : Tahapan Agile [18]	13
Gambar 2. 2 : Tahapan Extreme Programming	14
Gambar 4. 1 : Data Pengguna Sosial Media Konsumen Eka Sar	37
Gambar 4. 2 : Workflow Eka Sari.....	41
Gambar 4. 3 : Business Model Canvas Eka Sari.....	44
Gambar 4. 4 : Kemasan Produk Eka Sari.....	46
Gambar 4. 5 : Tampilan Home.....	47
Gambar 4. 6 : Halaman Detail Produk	47
Gambar 4. 7 : Profil Instagram Toko Eka Sari.....	48
Gambar 4. 8 : Contoh postingan pada instagram @oleholeekasari	48
Gambar 4. 9 : Alur Kerja Usulan Toko Ekasari.....	49
Gambar 4. 10 : Bangunan Toko Eka Sari	50
Gambar 4. 11 : Dapur Pembuatan Getuk Eka Sari.....	50
Gambar 4. 12 : Tepung Mendoan Eka Sari.....	50
Gambar 4. 13 : Getuk Goreng Eka Sari	51
Gambar 4. 14 : Tampilan Halaman Login	51
Gambar 4. 15 : Tampilan Halaman Awal	52
Gambar 4. 16 : Detail Produk	52
Gambar 4. 17 : Halaman Payment	53
Gambar 4. 18 : Halaman Midtrans.....	53
Gambar 4. 19 : Akun Instagram @oleholehekasari	54
Gambar 4. 20 : Engagement akun instagram @oleholehekasari	55

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 : <i>Simbol Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2. 2 : Simbol pada Class Diagram.....	16
Tabel 2. 3 : Simbol Activity Diagram.....	17
Tabel 2. 4 : Simbol Sequence Diagram.....	17
Tabel 2. 5 : Simbol ERD.....	18
Tabel 3. 1 : Tabel Perangkat Lunak	27
Tabel 3. 2 : Diagram Alir Penelitian	28
Tabel 4. 1 : Target Audiens.....	38
Tabel 4. 2 : Analisa SWOT.....	39
Tabel 4. 3 : Media Digital	39
Tabel 4. 4 : PESTLE Model.....	42
Tabel 4. 5 : Tabel Business Model Canvas	43
Tabel 4. 6 : Tabel Strategi.....	45
Tabel 4. 7 : Tabel Tactics.....	46
Tabel 4. 8 : Hasil Uji dengan Blackbox Testing	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Wawancara bersama Pak Manto (pemilik Toko Eka Sari)	60
Lampiran 2 : Website Backend MyEkasari	60
Lampiran 3 : Halaman Data Transaksi.....	61
Lampiran 4 : Data Makanan.....	61