**JUDUL KEGIATAN**

PEMANFAATAN TEKNOLOGI SOSIAL MEDIA SEBAGAI SARANA PENGEMBANGAN BISNIS.

**LATAR BELAKANG MASALAH**

Teknologi informasi telah membuka mata dunia akan sebuah dunia baru, interaksi baru, market place baru, dan sebuah jaringan bisnis dunia yang tanpa batas. Disadari betul bahwa perkembangan teknologi yang disebut internet, telah mengubah pola interaksi masyarakat, yaitu interaksi bisnis, ekonomi, sosial, dan budaya. Internet telah memberikan kontribusi yang demikian besar bagi masyarakat, perusahaan / industri maupun pemerintah. Hadirnya Internet telah menunjang efektifitas dan efisiensi operasional perusahaan, terutama peranannya sebagai sarana komunikasi, publikasi, serta sarana untuk mendapatkan berbagai informasi yang dibutuhkan oleh sebuah badan usaha dan bentuk badan usaha atau lembaga lainya.

Peran media sosial semakin diakui dalam mendongkrak kinerja bisnis ataupun merek. Efektivitas pemanfaatan tergantung pada bagaimana pemilik merek menggunakannya.

Starbucks, Dell, Levi's adalah sederet merek global yang sukses didorong oleh dahsyatnya media sosial.

Di Indonesia, Pocari Sweat, Nutrisari, Acer, XL, serta bisnis camilan keripik pedas Maicih juga berhasil mendongkrak bisnisnya lewat media sosial. Bahkan tak hanya merek, apa pun bisa sangat terkenal berkat media social.

**PERUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan yang diatas dalam melakukan program ini adalah :

1. Bagaimana memangfaatkan teknolgi internet lebih efektif dan efesien ?
2. Bagaimana mekanisme kerja alat media social / media chips ?
3. Bagaimana kelebihan dan keuntungan pengguna sebagai alat aplikasi media yang dapat meningkatkan publikasi serta produknya ?

**TUJUAN**

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memangfaat teknolgi informasi sebagai alat media promosi dan publikasi
2. Mempermudah publikasi informasi
3. Memaksimalkan penggunaan media social untuk mendongkrak publikasi

**LUARAN YANG DI HARAPKAN**

Luaran yang diharapkan dalam program ini adalah :

1. Meningkatkan karya kreatifitas inovatif mahasiswa dalam rangka bereksperimen dan menemukan hasil karya yang bermanfaat dan tepat guna.
2. Masyarakat dapat memaksimalkan kegunaan *social media networks* yang sebelumnya masih sangat minim dimanfaatkan.
3. Terciptanya hubungan dua arah dalam penyampaian informasi.

**KEGUNAAN**

Adapun kegunaan program yang dimaksud adalah :

1. Meningkatkan inovatif mahasiswa dalam menemukan hasil karya yang dapat dimanfaatkan dalam bidang teknologi.
2. Untuk meningkatkan kreatifitas dan penalaran pada pengembangan ilmuteknologi tepat guna.
3. Memperkenalkan kepada masyarakat agar memaksimalkan kegunaan *social media networks*.

**TINJAUAN PUSTAKA**

Perkembangan dari Media Sosial itu sendiri sebagai berikut :

1. [1978](http://id.wikipedia.org/wiki/1978) Awal dari penemuan [Sistem papan buletin](http://id.wikipedia.org/wiki/Sistem_papan_buletin) yang memungkinkan untuk dapat berhubungan dengan orang lain menggunakan [surat elektronik](http://id.wikipedia.org/wiki/Surat_elektronik) , ataupun mengunggah dan mengunduh[Perangkat lunak](http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak) , semua ini dilakukan masih dengan menggunakan saluran [telepon](http://id.wikipedia.org/wiki/Telepon) yang terhubung dengaan [modem](http://id.wikipedia.org/wiki/Modem)
2. [1995](http://id.wikipedia.org/wiki/1995) Kelahiran dari situs [GeoCities](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=GeoCities&action=edit&redlink=1), situs ini melayani [Web Hosting](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Web_Hosting&action=edit&redlink=1) yaitu layanan penyewaan penyimpanan data - data website agar halaman website tersebut bisa di akses dari mana saja, dan kemunculan GeoCities ini menjadi tonggak dari berdirinya website - website lain.
3. [1997](http://id.wikipedia.org/wiki/1997) Muncul [situs jejaring sosial](http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_jejaring_sosial) pertama yaitu [Sixdegree.com](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sixdegree.com&action=edit&redlink=1) walaupun sebenarnya pada tahun [1995](http://id.wikipedia.org/wiki/1995) terdapat situs [Classmates.com](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Classmates.com&action=edit&redlink=1) yang juga merupakan situs jejaring sosial namun,[Sixdegree.com](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Sixdegree.com&action=edit&redlink=1) di anggap lebih menawarkan sebuah situs jejaring sosial di banding [Classmates.com](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Classmates.com&action=edit&redlink=1)
4. [1999](http://id.wikipedia.org/wiki/1999) Muncul situs untuk membuat [blog](http://id.wikipedia.org/wiki/Blog) pribadi, yaitu [Blogger](http://id.wikipedia.org/wiki/Blogger). situs ini menawarkan penggunanya untuk bisa membuat halaman situsnya sendiri. sehingga pengguna dari [Blogger](http://id.wikipedia.org/wiki/Blogger) ini bisa memuat hal tentang apapun. termasuk hal pribadi ataupun untuk mengkritisi pemerintah. sehingga bisa di katakan blogger ini menjadi tonggak berkembangnya sebuah Media sosial.
5. [2002](http://id.wikipedia.org/wiki/2002) Berdirinya [Friendster](http://id.wikipedia.org/wiki/Friendster), situs jejaring sosial yang pada saat itu menjadi booming, dan keberadaan sebuah **media sosial** menjadi fenomenal.
6. [2003](http://id.wikipedia.org/wiki/2003) Berdirinya [LinkedIn](http://id.wikipedia.org/wiki/LinkedIn), tak hanya berguna untuk bersosial, LinkedIn juga berguna untuk mencari pekerjaan, sehingga fungsi dari sebuah Media Sosial makin berkembang.
7. [2003](http://id.wikipedia.org/wiki/2003) Berdirinya [MySpace](http://id.wikipedia.org/wiki/MySpace), MySpace menawarkan kemudahan dalam menggunakannya,sehingga myspace di katakan situs jejaring sosial yang user friendly.
8. [2004](http://id.wikipedia.org/wiki/2004) Lahirnya [Facebook](http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook), situs jejaring sosial yang terkenal hingga sampai saat ini, merupakan salah satu situs jejaring sosial yang memiliki anggota terbanyak.
9. [2006](http://id.wikipedia.org/wiki/2006) Lahirnya [Twitter](http://id.wikipedia.org/wiki/Twitter), situs jejaring sosial yang berbeda dengan yang lainnya, karena pengguna dari Twitter hanya bisa mengupdate status atau yang bernama [Tweet](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Tweet&action=edit&redlink=1) ini yang hanya di batasi 140 karakter.
10. [2011](http://id.wikipedia.org/wiki/2011) Lahirnya [Google+](http://id.wikipedia.org/wiki/Google%2B), [google](http://id.wikipedia.org/wiki/Google) meluncurkan situs jejaring sosialnya yang bernama google+, namun pada awal peluncuran. google+ hanya sebatas pada orang yang telah di invite oleh google. Setelah itu google+ di luncurkan secara umum.

**G.1 Pertumbuhan Media Sosial**

* Pesatnya perkembangan media sosial kini dikarenakan semua orang seperti bisa memiliki media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti [televisi](http://id.wikipedia.org/wiki/Televisi), [radio](http://id.wikipedia.org/wiki/Radio), atau [koran](http://id.wikipedia.org/wiki/Koran) dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan [media](http://id.wikipedia.org/wiki/Media). Seorang pengguna media sosial bisa mengakses menggunakan media sosial dengan jaringan internet bahkan yang aksesnya lambat sekalipun, tanpa biaya besar, tanpa alat mahal dan dilakukan sendiri tanpa karyawan. Pengguna media sosial dengan bebas bisa mengedit, menambahkan, memodifikasi baik tulisan, gambar, video, grafis, dan berbagai model *content* lainnya.
* Menurut [Antony Mayfield](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Antony_Mayfield&action=edit&redlink=1) dari [iCrossing](http://www.icrossing.co.uk/fileadmin/uploads/eBooks/What_is_Social_Media_iCrossing_ebook.pdf), media sosial adalah mengenai menjadi manusia biasa. [Manusia](http://id.wikipedia.org/wiki/Manusia) biasa yang saling membagi [ide](http://id.wikipedia.org/wiki/Ide), bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berfikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah [komunitas](http://id.wikipedia.org/wiki/Komunitas). Intinya, menggunakan media sosial menjadikan kita sebagai diri sendiri. Selain kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik, menjadi diri sendiri dalam media sosial adalah alasan mengapa media sosial berkembang pesat. Tak terkecuali, keinginan untuk [aktualisasi diri](http://id.wikipedia.org/wiki/Aktualisasi_diri) dan kebutuhan menciptakan [*personal branding*](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Personal_branding&action=edit&redlink=1).
* Perkembangan dari media sosial ini sungguh pesat, ini bisa di lihat dari banyaknya jumlah anggota yang di miliki masing - masing [situs jejaring sosial](http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_jejaring_sosial) ini, berikut tabel jumlah anggota dari masing - masing situs yang di kutip dari (August E. Grant:297) pada 1 mei 2010 :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| NO | NAMA SITUS | JUMLAH MEMBER |
| 1 | FACEBOOK | 250.000.000 |
| 2 | MYSPACE | 122.000.000 |
| 3 | TWITTER | 80.500.000 |
| 4 | LINKEDIN | 50.000.000 |
| 5 | NING | 42.000.000 |

**G.2 Media Sosial dan Swasta**

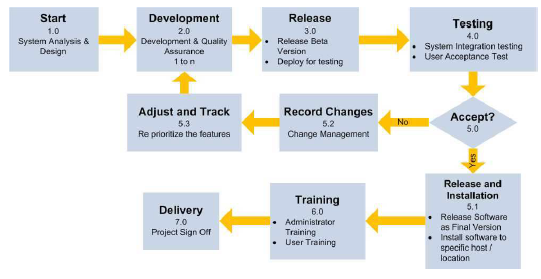
Kerangka sarang lebah mendefinisikan bagaimana media sosial layanan fokus pada beberapa atau semua tujuh blok bangunan fungsional (identitas, percakapan, berbagi, kehadiran, hubungan, reputasi, dan kelompok). Bangunan blok tersebut membantu memahami kebutuhan pertunangan dari audiens media sosial. Sebagai contoh, pengguna LinkedIn peduli kebanyakan tentang identitas, reputasi dan hubungan, sedangkan blok utama YouTube bangunan berbagi, percakapan, kelompok dan reputasi [[6]](http://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial#cite_note-Kietzmann_2011_241.E2.80.93251-5)

Banyak perusahaan membangun wadah sosial sendiri yang mencoba untuk menghubungkan blok bangunan tujuh fungsional sekitar merek mereka. . Ini adalah komunitas swasta yang melibatkan orang-orang di sekitar tema yang lebih sempit, seperti di sekitar panggilan tertentu, merek atau hobi, dari wadah media sosial seperti [Facebook](http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook) atau [Google+](http://id.wikipedia.org/wiki/Google%2B)

Sementara 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](http://id.wikipedia.org/wiki/Facebook), [Myspace](http://id.wikipedia.org/wiki/Myspace), [Plurk](http://id.wikipedia.org/wiki/Plurk), dan [Twitter](http://id.wikipedia.org/wiki/Twitter). Jika media tradisional menggunakan media cetak dan media broadcast, maka media sosial menggunakan internet. Media sosial mengajak siapa saja yang tertarik untuk berpertisipasi dengan memberi kontribusi dan *feedback* secara terbuka, memberi komentar, serta membagi informasi dalam waktu yang cepat dan tak terbatas.

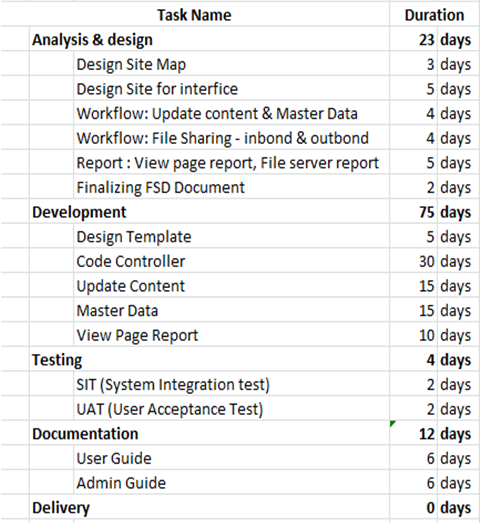
Saat [teknologi](http://id.wikipedia.org/wiki/Teknologi) [internet](http://id.wikipedia.org/wiki/Internet) dan *mobile phone* makin maju maka media sosial pun ikut tumbuh dengan pesat. Kini untuk mengakses facebook atau twitter misalnya, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja hanya dengan menggunakan sebuah mobile phone. Demikian cepatnya orang bisa mengakses media sosial mengakibatkan terjadinya fenomena besar terhadap arus [informasi](http://id.wikipedia.org/wiki/Informasi) tidak hanya di negara-negara maju, tetapi juga di Indonesia. Karena kecepatannya media sosial juga mulai tampak menggantikan peranan media massa [konvensional](http://id.wikipedia.org/w/index.php?title=Konvensional&action=edit&redlink=1) dalam menyebarkan berita-berita.

**METODE PELAKSANAAN**



Berikut adalah penjelasan mengenai Entity diatas:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Phase | Action | Description | Deliverables |
| **Starting** | Analysis &Design | Sistem analis (SA) akan  Analis persyaratan menjadi teknis desain.  SA akan berkolaborasi dengan tim pemilik proyek yang bertanggung jawab untuk bisnis analisis sektor.  Semua dokumen desain akhir harus akan sign off oleh pihak kedua. | fungsional  spesifikasi  dokumen  desain Dokumen |
| **Development** | Software  Development | Pengembangan aplikasi  dasar pada dokumen desain yang  sudah selesai oleh kedua  pihak.  Sementara pembangunan  sedang berlangsung, kualitas  assurance (QA) adalah memeriksa  Hasil paket, sampai  merakit menjadi sebuah modul atau  melengkapi aplikasi.  Aplikasi akan diidentifikasi sebagai Versi Beta setiap kali  lulus uji QA dan akan segera rilis. | Beta Version Software |
| **Release** | Deployment | Aplikasi versi beta diinstal pada server pengujian diuji oleh pemilik proyek. Tim pengembang akan menghasilkan skema pengujian dokumen untuk menguji aplikasi sementara PM (Project manager) akan menentukan jadwal pengujian dan akan melibatkan pemilik proyek | Beta Version ready to  be tested  Testing scheme  Testing schedule |
| **Testing** | System  Integration  Testing | Pengujian ini tampil di  aspek teknis. Tim sebagian besar dari latar belakang teknis.  Semua kesalahan hasilnya akan didokumentasikan dan  ditandatangani oleh pihak kedua.  Pengujian harus mengikuti prosedure yang dibuat sebelumnya. | Formal testing result document |
|  | User AcceptanceTest | Pengujian ini tampil di  pengguna dan aspek proses. Itu Tim sebagian besar dari pengguna dan latar belakang bisnis proses. Semua kesalahan hasilnya akan didokumentasikan dan  ditandatangani oleh pihak kedua.  Pengujian harus mengikuti  prosedure yang buat sebelumnya.  Sebagian dari fase ini, semua  Kegiatan akan berlanjut dari tahap pengembangan sampai  pemilik proyek menerima hasilnya. | Formal testing result document |
| **Release &**  **Installation** | Install Software | Setelah menyelesaikan perbaikan, Integrasi harus merilis versi final  software.Ini software versi final akan diinstal pada server sebenarnya.  Integrasi akan mengadakan pelatihan  administrator tentang cara  menggunakan sistem | Final version Software  Installation final Version Software |
| **Training** | Administrator  Training | Integrasi akan mengadakan pelatihan  administrator tentang cara  menggunakan sistem | Administrator is ready to  operate software |
|  | User Training | Integrasi akan mengadakan pelatihan  untuk pengguna sistem tentang bagaimana  menggunakan sistem. | Users are ready to operate  software |
| **Delivery** | Project Sign Off | Ini adalah tahap akhir dari  proyek. PM akan menandatangani  dokumen proyek pengiriman.  Semua dokumen terkait dalam hal  fase ini akan diberikan juga. | Project is  accomplished. Deliver  result to project  owner. Delivery  document must be  signed off  Guidance Document  for User and  Administrator  Troubleshooting  Document  Other document  related to project |
| **Record Changes** | Change Management | Semua perubahan harus terekam dalam log.  Pilih perubahan yang dapat  menyesuaikan. Jika perubahan tidak dapat  menyesuaikan maka PM akan memutuskan  tindakan apa yang harus diambil. | Unacceptable result  list  Changes list |
| **Adjust & Track** | Mapping testing  result to existing  condition | Setelah semua perubahan telah tercatat,  maka tim Pengembang akan memilih perubahan dan memutuskan  solusi untuk memenuhi  harapan. | Changing and adjustment map |

**JADWAL KEGIATAN**

**RENCANA BIAYA**



**DAFTAR PUSTAKA**

Dan Zarrella (2009). The Social Media Marketing Book, O'Reilly Media

Dan Gillmor (2006). We the Media, O'Reilly Media

Matthew A. Russell (2011). Mining the Social Web, O'Reilly Media

Michael Kuhlmann (2012). Social Media for Wordpress, Packt Publishing

**LAMPIRAN**

**NAMA DAN BIODATA TIM**

1. Ketua Pelaksana Program

Nama Lengkap : Heri Setiyawan

Tempat dan Tanggal Lahir : Magetan, 17 Agustus 1985

NIM/ Tahun Angkatan : 11121001 / 2012

Program Studi : Sistem imformasi

Pergurun Tinggi : STMIK Nusa Mandiri

Waktu untuk kegiatan PKMT : 6 jam/hari

Jakarta, 11 Juni 2013

Heri Setiyawan

1. Anggota Pelaksana Program 1

Nama Lengkap : Dede Hendrik Mulyana

Tempat dan Tanggal Lahir : Bandung, 25 Februari 1989

NIM/ Tahun Angkatan : 11120670

Program Studi : Sistem imformasi

Pergurun Tinggi : STIMIK Nusa Mandiri

Waktu untuk kegiatan PKMT : 6 jam/hari

Jakarta, 11 Juni 2013

Dede Hendrik Mulyana

1. Anggota Pelaksana Program 2

Nama Lengkap : Agus Wibowo

Tempat dan Tanggal Lahir : ---

NIM/ Tahun Angkatan : 11121005

Program Studi : ---

Pergurun Tinggi : ---

Waktu untuk kegiatan PKMT : ---

Jakarta, 11 Juni 2013

Agus Wibowo

1. Anggota Pelaksana Program 3

Nama Lengkap : Yuyun Wahyudi

Tempat dan Tanggal Lahir : ---

NIM/ Tahun Angkatan : 11120728

Program Studi : ---

Pergurun Tinggi : ---

Waktu untuk kegiatan PKMT : ---

Jakarta, 11 Juni 2013

Yuyun Wahyudi

**II. NAMA DAN BIODATA DOSEN PENDAMPING**

1. Dosen Pendamping
   1. Nama Lengkap dan Gelar : Antonius Vito
   2. NIP : -
   3. Alamat Rumah dan No Telp./ HP : -