

# BAB I PENDAHULUAN

## I.1 Latar Belakang

Instagram adalah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna untuk menerapkan filter digital dan membagikan hasilnya ke berbagai platform media sosial. Sejak peluncurannya, Instagram telah berkembang pesat menjadi alat pemasaran yang sangat efektif. Aplikasi ini kini digunakan oleh berbagai jenis akun untuk tujuan informasi, berita, hiburan, kesehatan, toko online, dan promosi. Dalam era digital saat ini, Instagram telah menjadi platform utama dalam strategi pemasaran online. (Feroza & Misnawati, 2020)

Salah satu strategi promosi yang semakin populer di Instagram adalah *giveaway*, yaitu pemberian hadiah kepada peserta yang memenuhi syarat tertentu. *Giveaway* dengan syarat khusus telah menjadi trend utama dalam promosi digital. Banyak merek dan pengiklan memanfaatkan *giveaway* untuk menarik perhatian konsumen dengan cara yang inovatif dan interaktif (Istikamah, 2024). Peserta *giveaway* biasanya diharuskan untuk memenuhi berbagai persyaratan, seperti berpartisipasi dalam postingan media sosial, mengikuti kuis, atau menciptakan konten kreatif.

Kuis dalam *giveaway* menawarkan keunggulan dibandingkan metode *giveaway* lainnya. Penelitian menunjukkan bahwa kuis dapat secara signifikan meningkatkan keterlibatan peserta. (Hadi, 2021) Menemukan bahwa elemen interaktif dalam kuis mendorong peserta untuk lebih aktif terlibat dan berpartisipasi. Kuis memberikan pengalaman yang lebih dinamis dan memotivasi peserta untuk terlibat dalam aktivitas yang lebih menantang, yang pada gilirannya meningkatkan interaksi dan keterlibatan dengan akun penyelenggara.

Selain itu, kuis memungkinkan pengumpulan data yang lebih mendalam tentang peserta. (S & Pramudito, 2020) Mengungkapkan bahwa kuis memberikan informasi lebih rinci mengenai minat dan preferensi peserta, yang mempermudah penyelenggara dalam menargetkan *audiens* secara lebih efektif dan mengevaluasi dampak promosi. Dengan menggunakan kuis, penyelenggara dapat mengumpulkan data yang lebih relevan dan mengukur hasil promosi dengan lebih akurat dibandingkan dengan metode undian acak.

Kuis juga berpotensi untuk memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan visibilitas merek. (Wijaya & N, 2022) Menunjukkan bahwa kuis sering melibatkan peserta dalam aktivitas seperti berbagi konten atau mengundang teman, yang memperluas jangkauan promosi secara organik. Ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan tetapi juga memperbesar visibilitas merek di platform media sosial.

*Giveaway* yang dirancang dengan baik dapat secara signifikan meningkatkan jumlah pengikut dan tingkat interaksi akun Instagram (Ramadanti, Prasetyo, & Hanafih, 2023). Penelitian lain (Baird & Parasnis, 2013) menemukan bahwa aktivitas seperti *giveaway* dapat meningkatkan loyalitas dan *engagement* pelanggan melalui promosi yang menarik dan partisipasi interaktif. Selain itu, riset oleh (H, S, & Kim, 2017) menyoroti bahwa elemen kompetitif dalam *giveaway*, seperti kuis, dapat lebih memotivasi partisipasi dibandingkan dengan metode promosi lainnya.

Dalam konteks pengembangan aplikasi untuk mendukung kegiatan *giveaway*, pendekatan *shared service* sangat relevan. *Shared service* adalah model yang memungkinkan berbagai unit atau organisasi untuk berbagi sumber daya, seperti teknologi dan infrastruktur, guna meningkatkan efisiensi operasional (Purnama, 2020). Dalam kasus *giveaway* di Instagram, *shared service* dapat menyederhanakan pengelolaan data peserta, seleksi pemenang, dan interaksi pengguna secara lebih terpusat, memanfaatkan infrastruktur yang sama untuk berbagai penyelenggara.

Pengembangan aplikasi ini akan menggunakan metode *waterfall*, yaitu metode pengembangan yang melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Wahid, 2020). Metode *waterfall* dipilih karena strukturnya yang jelas dan memungkinkan pengendalian proyek secara lebih baik, khususnya dalam proyek pengembangan aplikasi yang memiliki spesifikasi teknis yang terdefinisi dengan baik. *Waterfall* juga memastikan bahwa setiap tahap pengembangan aplikasi untuk mekanisme kuis dalam *giveaway* dapat diimplementasikan dengan rapi dan terukur sesuai kebutuhan proyek.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi yang akan memfasilitasi penyelenggara *giveaway* dalam memilih pemenang melalui mekanisme kuis. Aplikasi ini akan berbasis web dan terintegrasi dengan API Instagram. Dengan pendekatan ini, diharapkan aplikasi dapat meningkatkan kualitas pelaksanaan *giveaway* di Instagram, didukung oleh

konsep *shared service* dan metode pengembangan *waterfall* untuk memastikan pengelolaan yang efektif dan terstruktur.

## **I.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan permasalahan untuk tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun aplikasi kuis untuk kegiatan *giveaway* berkonsep *shared service* dengan metodologi *waterfall* ?
2. Bagaimana hasil uji fungsionalitas fitur aplikasi untuk kegiatan *giveaway* melalui metode *Black Box Testing* ?

## **I.3 Tujuan Penelitian**

Tugas dari penelitian ini terdiri dari 3 bagian, yaitu :

1. Membangun aplikasi kuis kepada pengguna instagram yang ingin melakukan *Giveaway* dengan sistem yang mudah untuk digunakan.
2. Menentukan mekanisme penyeleksian terhadap peserta yang sudah memenuhi syarat menjadi peserta kuis.

## **I.4 Batasan Penelitian**

Batasan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya mencakup pembangunan aplikasi, tidak mencakup pemeliharaan dan pengembangan.
2. Aplikasi yang dibangun berbasis web.
3. Implementasi sistem *giveaway* ini hanya untuk membantu penyelenggara melakukan *giveaway* dengan cara mengikuti kuis.

## **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru tentang hal-hal yang berhubungan dengan studi kasus yang diambil, terutama dalam pembuatan sebuah aplikasi berbasis web.
2. Bagi penyelenggara yaitu, memudahkan dan membantu untuk melakukan promosi produk dengan cara *giveaway* untuk pengguna Instagram.
3. Untuk peserta, sistem ini membuat pengadaan *giveaway* dengan sistem yang mudah digunakan.

## **I.6 Sistematika Penulisan**

Tugas akhir ini diuraikan dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **Bab I           Pendahuluan**

Pada bab ini berisi uraian mengenai konteks permasalahan, latar belakang permasalahan, perumusan masalah yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah dengan menciptakan sistem terintegrasi yang terdiri dari manusia dengan material dan/atau peralatan/mesin dan/atau informasi dan/atau energy, batasan tugas akhir, manfaat tugas akhir, dan sistematika penulisan.

### **Bab II           Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi literatur yang relevan dengan permasalahan yang diambil dan dibahas pula hasil-hasil referensi buku/ penelitian/ referensi lainnya yang dapat digunakan untuk merancang dan 3 menyelesaikan masalah. Minimal terdapat lebih dari satu metodologi/metode/kerangka kerja yang disertakan pada bab ini untuk menyelesaikan permasalahan atau meminimalisir gap antara kondisi eksisting dengan target. Pada akhir bab ini, analisis pemilihan metodologi/metode/kerangka kerja harus dijelaskan untuk menentukan metodologi/metode/kerangka kerja yang akan digunakan di tugas akhir ini.

### **Bab III          Metodologi Penyelesaian Masalah**

Metodologi penyelesaian merupakan penjelasan metode / konsep / kerangka kerja yang telah dipilih pada bab Tinjauan Pustaka. Pada tugas akhir Pada bab ini dijelaskan langkah-langkah tugas akhir secara rinci meliputi: tahap merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, mengembangkan model, mengidentifikasi dan melakukan operasionalisasi variabel, menyusun kuesioner, merancang pengumpulan dan pengolahan data, melakukan uji instrumen, merancang analisis pengolahan data dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian permasalahan.

### **Bab IV          Perancangan Sistem Terintegrasi**

Seluruh kegiatan dalam rangka perancangan sistem terintegrasi untuk penyelesaian masalah dapat ditulis di bab ini. Kegiatan yang dilakukan dapat berupa pengumpulan dan pengolahan data, pengujian data, dan perancangan solusi.

## **Bab V            Analisa Hasil dan Evaluasi**

Pada bab ini, disajikan hasil rancangan, temuan, analisis dan pengolahan data. Selain itu bab ini juga berisi tentang validasi atau verifikasi hasil dari solusi, sehingga hasil tersebut apakah telah benar-benar menyelesaikan masalah atau menurunkan gap antara kondisi eksisting dan target yang akan dicapai. Analisis sensitivitas juga dapat digunakan di bab ini untuk lebih mengetahui hasil tugas akhir dapat diterapkan baik secara khusus di konteks tugas akhir maupun secara umum di konteks serupa (misal perusahaan di sektor serupa). Selain itu metode-metode evaluasi yang lain dapat di terapkan untuk memvalidasi hasil sesuai dengan kebutuhan. Secara keseluruhan bab ini membahas secara mendetail mengenai hasil dari pengerjaan solusi dan refleksinya terhadap tujuan tugas akhir. Untuk tugas akhir yang berfokus pada merancang sistem informasi/ aplikasi maka penamaan bab ini mengikuti tahapan penerapan SDLC yang digunakan dalam tugas akhir.

## **Bab VI            Kesimpulan dan Saran**

Pada bab ini dijelaskan kesimpulan dari penyelesaian masalah yang dilakukan serta jawaban dari rumusan permasalahan yang ada pada bagian pendahuluan. Saran dari solusi dikemukakan pada bab ini untuk tugas akhir selanjutnya. Pendefinisian Bab dapat fleksibel sesuai dengan kebutuhan permasalahan. Struktur penulisan, termasuk penambahan atau pengurangan bab, harus didiskusikan dengan pembimbing yang disesuaikan dengan metodologi/metode/kerangka kerja yang digunakan.