

**PENGUNAAN FACEBOOK DAN INSTAGRAM UNTUK
MARKETING VOUCHER GAME ONLINE DAN PRODUK DIGITAL**

E-BISNIS / Kelas R

Dosen Pengampu : Supangat, M.Kom., ITIL., COBIT.



Oleh :

NAMA : DWI ARI RISKI ILFAT

NBI : 1211900254

PROGRAM STUDI MANAJEMEN

FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS

UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA

2021

LATAR BELAKANG

Saat ini kemajuan teknologi digital dan industri yang sangat pesat menimbulkan banyak perusahaan berlomba-lomba dalam menciptakan sebuah inovasi untuk menghasilkan produk digital. Setiap perusahaan di bidang gaming secara online dapat menggunakan teknologi informasi untuk mengelola dan mengembangkan usahanya. Dalam kegiatannya pengguna internet dapat leluasa menggunakan fitur dari platform yang telah ada. Teknologi pada saat ini memiliki berbagai macam platform yaitu instagram, youtube, snapchat, wa, telegram dan lain-lainnya.

Era globalisasi di bidang IT terkhusus gaming dan perdagangan sudah tidak terelakkan lagi. Internet sebagai infrastruktur utama dalam penyebaran informasi secara global, mekanisme penyebaran informasi serta berinteraksi antar individu dengan menggunakan komputer atau smartphone tanpa terhalang batas geografi maupun batas wilayah. Penggunaan internet dalam bisnis berfungsi sebagai alat untuk aplikasi strategi bisnis, seperti pemasaran, penjualan dan pelayanan pelanggan. Dengan berkembangnya teknologi informasi di era globalisasi ini mempengaruhi budaya masyarakat, salah satunya budaya memenuhi kebutuhan. Budaya memenuhi kebutuhan saat ini yaitu dengan belanja online baik kebutuhan pokok maupun kebutuhan primer lainnya.

Facebook dan Instagram adalah media sosial yang memiliki paling banyak pengguna, bahkan setiap individu dapat memiliki lebih dari satu akun. Mulai dari anak sekolah, remaja, dewasa hingga pemerintah diperbolehkan menggunakan platform ini. Dengan platform ini, perusahaan dapat memasarkan berbagai macam produk untuk meningkatkan kegiatan operasional kerja perusahaan di bidang game.

Maraknya game baru yang beredar dapat membuka lapangan pekerjaan bagi mereka yang dapat memanfaatkan situasi ini. Contoh game yang terus mendapatkan update dari developernya adalah Mobile Legends Bang Bang, PUBG Mobile, Free Fire, Valorant, Gensin Impact, Fortnite, Dota 2, Counter-Strike dan sebagainya. Memang hampir semua game offline atau online hampir selalu mendapatkan update, namun hanya beberapa game yang selalu memberikan update secara signifikan atau update besar-besaran sehingga menarik kembali buat player-player lama yang telah lama pensi (berhenti bermain sebab bosan).

Dengan adanya pembaruan-pembaruan yang ada dapat membuat pedagang atau perusahaan kecil pendukung suatu game memperoleh penghasilan dari penjualan item-item game tersebut. Setiap kali ada pembaruan maka akan menjadi ladang uang bagi mereka yang memiliki lapak dalam arti reseller dari developer game tersebut, terlebih lagi terdapat event-event tertentu yang membuat para pengguna game melakukan pembelian suatu produk dikarenakan event yang diselenggarakan dapat di bilang limited. Dengan begitu event dan pembaruan adalah pasar malam bagi pebisnis di bidang penyedia produk digital.

Para pelaku bisnis ini memanfaatkan media sosial terutama Facebook dan Instagram sebagai media marketing mereka untuk meraup penghasilan yang lebih banyak. Banyak juga pelaku bisnis menggunakan situs website untuk memudahkan para buyers melakukan transaksi. Setiap pelaku bisnis berbeda-beda dalam strategi marketing mereka masing-masing.

TINJAUAN PUSTAKA

Teknologi digital berperan dalam membentuk perubahan besar di dunia, lahirnya segala macam produk teknologi baru khususnya internet. Internet adalah alat komunikasi yang sangat diminati publik. Ini juga melatarbelakangi pergeseran komunikasi tradisional menjadi online dan sepenuhnya digital. Digital konten adalah Konten dalam beragam format baik teks atau tulisan, gambar, video, audio atau kombinasinya yang diubah dalam bentuk digital, sehingga konten yang diciptakan tersebut dapat dibaca dan mudah dibagi melalui platform media digital seperti laptop, tablet bahkan smartphone (Hashfi, 2021).

Marketing merupakan fungsi bisnis yang menentukan kebutuhan konsumen yang harus dipenuhi oleh aktivitas manusia lainnya, sehingga mengarah pada pemenuhan kebutuhan berupa barang atau jasa. Pemasaran merupakan salah satu kegiatan utama yang dilakukan oleh pengusaha untuk menjaga kelangsungan ekonomi, perkembangan dan keuntungan (Hashfi, 2021).

Strategi marketing ialah keseluruhan rencana bisnis untuk menjangkau orang dan mengubah menjadi pelanggan untuk produk atau layanan yang disediakan. Strategi ini dalam perusahaan berisi nilai-nilai perusahaan, cara memasarkan yang terbaik, informasi tentang sasaran dan hal lain yang berhubungan dengan rencana pemasaran

Strategi marketing berisi rencana yang merupakan rencana untuk menjelaskan jenis dan waktu kegiatan pemasaran. Strategi ini, perusahaan memiliki durasi jangka panjang daripada pemasaran individu, karena strategi ini mempertaruhkan nilai-nilai dan elemen-elemen penting dari produk dalam sebuah perusahaan. Hal ini tidak banyak berubah seiring waktu (Prawinda, 1945).

Dengan adanya digital marketing melalui media sosial, para pelaku bisnis memperdagangkan apa yang sedang ramai di dunia maya, contohnya game online. Dengan mengakui secara resmi Esport sebagai cabang olahraga prestasi di Indonesia, banyak sekali para pemuda yang mulai belajar dan beralih keahlian menjadi pemain esports atau gamer.

PEMBAHASAN

Dalam perkembangannya teknologi, sosial media sangat dibutuhkan pada saat ini, penggunaan sosial media tak lepas dari kehidupan sehari-hari. Mulai dari bekerja, sekolah, berjualan produk atau jasa, intensitas perguruan tinggi dan lain-lainnya. Penggunaan media sosial meliputi banyak sekali platform yang telah disediakan, tak heran masyarakat pada saat ini lebih suka berkerja melalui secara online. Dalam media sosial siapapun dapat mengaksesnya. Pada intinya media sosial sangatlah dekat dengan masyarakat sehingga aktivitas yang dilakukan hampir seluruhnya melalui media sosial.

Marketing melalui Facebook dan Instagram diminati karena memiliki beberapa manfaat bagi konsumennya. Pembelian secara online ini nyaman, pelanggan tidak perlu bergelut dengan lalu lintas, mencari tempat parkir, dan berjalan dari toko ke toko dan konsumen dapat memesan barang selama 24 jam tidak peduli kapan dan di mana, pembelian online bersifat interaktif dan instan, artinya, pembeli dapat berinteraksi dengan situs web penjual untuk menemukan informasi dan kemudian melakukan pemesanan di tempat. Hal ini menunjukkan bahwa saat ini beberapa masyarakat lebih nyaman untuk berbelanja secara online dikarenakan dapat diakses dengan mudah dan tidak merepotkan.

Dampak dari desain dan struktur atau content dapat berpengaruh untuk menjaring strategi marketing di fecebook dan instagram. Instagram dan facebook dapat mengambil foto, mengambil video, filter digital dan dapat di akses melalui apapun, seperti android, ios, windows. Di dalamnya memiliki feed yang terpampang dan feed tersebut dapat di liat oleh followers yang dimiliki. Sistem pertemanan dalam instagram dinamakan following dan follower, setiap pengguna dapat berinteraksi dengan cara menukar foto, video dan komentar di halaman instagram pribadi.

Fitur dari facebook dan instagram mulai dari kamera, editor, integrasi jejaring sosial, tag dan hastag, caption (Nbi, 2021). Yang pertama adalah kamera, pada fitur ini pengguna tidak hanya dapat mengakses foto yang telah di galeri melainkan juga bisa membidik atau merekam suatu moment dari fitur ini, yang lebih menariknya lagi, di dalam fitur ini terdapat efek dari berbagai macam, yang pada saat ini di gandrungi oleh pengguna. Yang kedua adalah editor, sebelum mengupload sebuah foto atau video, facebook dan instagram menyediakan fitur edit, di fitur tersebut pengguna dapat mengedit pencahayaan, kontras dan satruasi pada foto maupun video. Yang ketiga adalah hastag dan tag, fitur ini fungsinya untuk menandai teman atau label atau istitusi

yang berkaitan di dalam foto maupun video tersebut, untuk hastag di fitur ini supaya dengan mudah pengguna lain melihat video atau foto tersebut tanpa scrolling. Yang keempat adalah caption, caption adalah sebuah diskripsi untuk sebuah posting tersebut dan terkadang memiliki hastag di sebelahnya. Yang kelima adalah integrasi ke jejaring sosial, facebook dan instagram dapat mudah berbagai foto atau video ke jejaring sosial lainnya seperti, twitter, tumblr dan flicrk, jika salah satu jejaring sosial di aktifkan maka akan dengan otomatis membagikan foto atau video unggahan dari fecebook dan instagram yang terpost.

Salah satu pelaku bisnis yang menggunakan media Facebook dan Instagram ialah Codashop dan Papibosshop. Codashop menggunakan media facebook dan youtube untuk digital marketingnya sementara Papibosshop menggunakan instagram untuk maketingnya. Diantara beberapa elemen pemasaran, promosi adalah elemen yang berkaitan dengan rencana komunikasi. Karena produk yang ingin dijual membutuhkan promosi. Sedangkan promosi memerlukan strategi dalam perencanaan komunikasi. Untuk itulah tim marketing mengeksekusi strategi tersebut pada akun fanpage, personal, dan grup melalui konten-konten yang ada serta mempertimbangkan biaya iklan yang dioptimalkan. Jika strategi pemasaran dijelaskan dalam rumusan bauran komunikasi pemasaran, maka akan dilakukan pembahasan sebagai berikut:

1) Periklanan (Advertising)

Admin membuat postingan visual yang disertai harga dan diunggah melalui instagram. Hasil penelitian dari penulis menemukan bahwa Codashop melakukan endrose dengan mengiklankan produknya melalui akun konten kreator gamers dan video visual di facebook (sedikit di youtube). Sementara Papibosshop menggunakan akun Instagram pro player yang sedang naik daun untuk membuat instastory dan memposting produknya dengan tujuan bahwa Papibosshop adalah toko penjual voucher maupun item-item game online yang terpercaya.

2) Promosi Penjualan (Sales Promotion)

Untuk mendorong keinginan konsumen produk digital. Koordinasi antara pemilik bisnis, manajer pemasaran, administrator dan pembuat konten dalam merumuskan kegiatan promosi. Seperti yang dicontohkan oleh admin dalam membuat promosi produk seperti pemberian diskon, visual yang bagus (bocoran event) serta mengadakan giveaway.

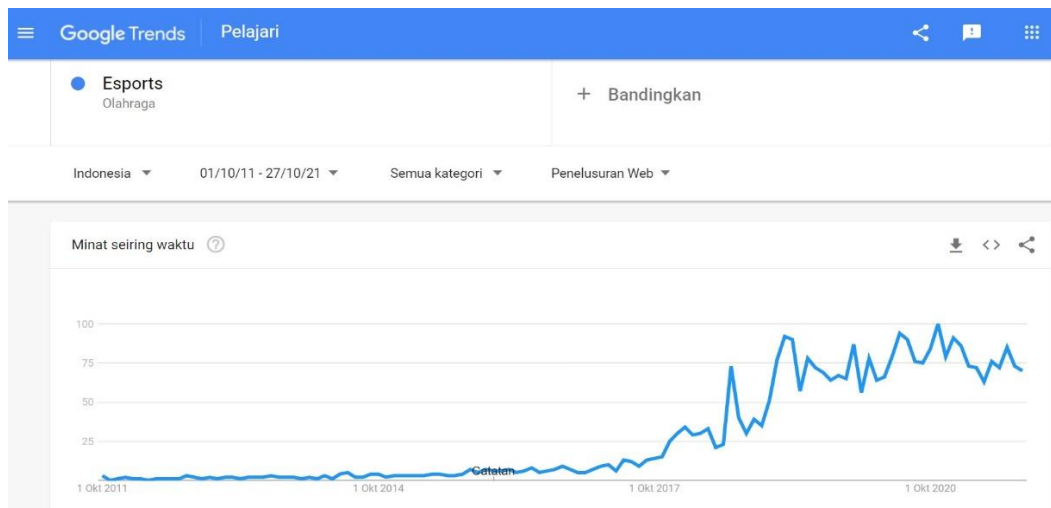
3) Hubungan masyarakat dan Publisitas

Codashop dan Papibosshop memfokuskan akun personal sebagai akun yang bertindak dalam menjaga relasi baik dengan konsumen atau membangun loyalitas. Selain itu, ada istilah soft selling dimana admin tidak secara gamblang beriklan, tapi lebih kepada membagikan cerita atau pesan dengan kemasan interaktif namun tetap dengan tujuan utama berjualan secara tidak langsung.

4) Penjualan secara pribadi (Personal Selling)

Admin biasa melakukan Personal selling seperti dalam kegiatan membalas pertanyaan konsumen pada kolom komentar atau melalui pesan pribadi yang masuk. Selain itu bertindak sebagai pemilik berinteraksi langsung dengan cara mengunggah kiriman layaknya status pribadi.

Berikut trend perkembangan E-sports atau pertumbuhan para gamers di Indonesia :



Trend E-sport di Indonesia kurun waktu 10 tahun

Dengan trend yang begitu pesat, pelaku bisnis akan menjalankan usahanya dengan semaksimal mungkin untuk meraup keuntungan. Dukungan serta peresmian Esport dari pemerintah sebagai cabang olahraga akan membuat trend semakin menarik. Begitupun bisnis yang berjalan di bidang penyedia voucher serta item-item game yang sedang ramai di Indonesia bahkan Codashop dan Papibosshop memiliki pelanggan dari luar negeri.

KESIMPULAN

Facebook dan instagram berperan penting pada aspek riset, perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap riset menyediakan berbagai konten postingan dan database interaksi, yang diperlukan untuk merumuskan strategi pemasaran yang perlu dijalankan. Hal ini tidak lepas dari feedback, feedback berperan penting dalam mengkomunikasikan berita yang dipublikasikan dan membantu memahami kinerja komunikasi pemasaran.

Fitur lain yang memungkinkan tim pemasaran untuk dengan mudah melihat konten pemasaran dan kinerja tim pemasaran pesaing. Ini dapat digunakan untuk mendapatkan inspirasi konten atau untuk mendapatkan model strategi baru. Pada tahap perencanaan, data menjadi dasar verifikasi pasar dalam perancangan strategi pemasaran. Validasi akan digunakan untuk desain layanan, produk, harga, dan aspek lainnya. Sedangkan untuk tahap implementasi, pemasaran facebook dan instagram dapat berperan dalam mengatur materi mana yang akan diunggah dalam jangka waktu ideal yang dibutuhkan oleh tim pemasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Hashfi, S. M. (2021). *ANALISIS STRATEGI MARKETING @ GAMISANAK _ RAHMAHSHOP SURABAYA MELALUI FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA*
- Nbi, F. A. (2021). *Pemanfaatan Digital Marketing Pt Buka Lapak Dalam Fakultas Ekonomi Dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya Tahun 2021.*
- Zainuri, M., Saringat, B., & Koesdijarto, R. (2021). *Pemanfaatan Artificial Intelligence (AI) sebagai Respon Learning Style Mahasiswa.* 270–279.
- Supangat, F. H. Chandar, and A. Hermanto, “The design of e-learning applications by considering aspects of the user’s personality based on students take courses in human-computer interaction,” *MATEC Web Conf.*, vol. 154, 2018, doi: 10.1051/mateconf/201815403009.
- Supangat. 2019. Pemanfaatan Fitur Analisis Data Menggunakan K-Means Cluster dalam Point of Sales (POS). *TEKNIKA*, 8(2): 97-102.
- D. E. Sudirman, “Strategi Usaha Kecil Menghadapi Digitalisasi Pemasaran,” *J. Ilmu Manaj.*, vol. 9, no. 2, p. 142, 2020, doi: 10.32502/jimn.v9i2.2554.

HASIL PLAGIASI (10)

WhatsApp x Free Online plagiarism Checker x +

check-plagiarism.com/id/

90% Konten unik 10% Konten yang dijiplak 100% COMPLETED

Kalimat hasil bijak URL yang Cocok

Buat Laporan Plagiarisme

Feedback

unik
PENGUNAAN FACEBOOK DAN INSTAGRAM UNTUK MARKETING VOUCHER GAME ONLINE DAN PRODUK DI....
Oleh : NAMA : DWI ARI RISKI ILFAT NBI : 1211900254 PROGRAM STUDI MANAJEMEN FAKULTA....
17 AGUSTUS 1945 SURABAYA 2021 Latar BelakangSaat ini kemajuan teknologi digital dan....
dalam mencipkatakan sebuah inovasi untuk menghasilkan produk digital.
Setiap perusahaan di bidang gaming secara online dapat menggunakan teknologi inform....
Dalam kegiatannya pengguna internet dapat leluasa menggunakan fitur dari platform y....
Teknologi pada saat ini memiliki berbagai macam platform yaitu instagram, youtube,
Era globalisasi di bidang IT terkhusus gaming dan perdagangan sudah tidak terelakkan lagi.
Internet sebagai infrastruktur utama dalam penyebaran informasi secara global, mek....
berinteraksi antar individu dengan menggunakan komputer atau smartphone tanpa terha....
wilayah.
Penggunaan internet dalam bisnis berfungsi sebagai alat untuk aplikasi strategi bis....

MEGA PROMO
Bonus Deposit 50%
Hadiah USD 60.000*

Selengkapnya

Kata Kunci Kata Kepadatan

1- word 2- words 3- words

Type here to search 54% 30°C Cerah 17:50 28/10/2021

WhatsApp x Free Online plagiarism Checker x +

check-plagiarism.com/id/

90% Konten unik 10% Konten yang dijiplak 100% COMPLETED

Kalimat hasil bijak URL yang Cocok

Buat Laporan Plagiarisme

Feedback

Sumber	Kesamaan
https://sekato.id/literasi-digital-kabupaten-tebo-provinsi-jambi-7/ https://sekato.id/literasi-digital-kabupaten-tebo-provinsi-jambi-7/	4%
https://apps.apple.com/us/app/documents-file-web-browser-pdf/id364901807 https://apps.apple.com/us/app/documents-file-web-browser-pdf/id364901807	0%
http://jasa.com/ http://jasa.com/	0%
https://id.wikipedia.org/wiki/Eiger_(perusahaan) https://id.wikipedia.org/wiki/Eiger_(perusahaan)	0%
https://www.kabum.com.br/gamer https://www.kabum.com.br/gamer	0%
http://repository.untag-sby.ac.id/7421/1/TUGAS%20UAS_Elda%20Prawinda_1151700033.pdf http://repository.untag-sby.ac.id/7421/1/TUGAS%20UAS_Elda%20Prawinda_1151700033.pdf	5%

MEGA PROMO
Bonus Deposit 50%
Hadiah USD 60.000*

Selengkapnya

Kata Kunci Kata Kepadatan

1- word 2- words 3- words

Type here to search 55% 30°C Cerah 17:50 28/10/2021

