

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Melisa Erfiana
NIM : 20150140012
Program Studi : Teknologi Informasi Fakultas Teknik UMY

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul: **“Meningkatkan Kemudahan Pembelajaran *Digital Marketing* Menggunakan *Mobile Learning*”** yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan peneliti juga tidak terdapat karya atau pendapat tertulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam Daftar Pustaka. Karena itu peneliti berharap skripsi ini dapat menjadi referensi bagi mahasiswa lain dan menjadi bahan evaluasi kedepannya.

Demikian pernyataan ini peneliti buat dengan sebenarnya, apabila ternyata dalam skripsi ini diketahui karya yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain maka peneliti bersedia karya tersebut untuk dibatalkan.

Yogyakarta, 04 November 2019


TERAI
Melisa Erfiana
089136269
6000
RIBURUPIAH
Melisa Erfiana

INTISARI

Digital marketing merupakan cara baru promosi yang telah banyak diminati oleh masyarakat akhir-akhir ini. Perlahan, orang-orang mulai meninggalkan metode pemasaran konvensional dan beralih ke *digital marketing*. Namun pada umumnya mereka belajar secara otodidak. Orang-orang yang berjualan secara *online* sebenarnya sangat membutuhkan konsep-konsep *digital marketing* untuk meningkatkan pemahaman mereka. Jika pengetahuan meningkat, kesuksesan *marketing* pun meningkat. Kendala utama bagi orang-orang untuk mendapatkan kursus *digital marketing* adalah waktu dan biaya yang terbatas. Banyak kursus *digital marketing* ditawarkan tetapi dengan harga tinggi. Dalam studi ini, kami mengembangkan model *learning digital marketing* yang menggunakan teknologi seluler dan metode *learning feedback*. Dengan menggunakan teknologi ini, orang diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan mereka tentang prinsip-prinsip *digital marketing* kapan saja dengan biaya yang sangat terjangkau. Dalam modul ini, ada empat tema utama yang disajikan secara interaktif, yaitu *think, create, engage, dan optimize*. Kami merancang konten *mobile* menggunakan konsep Bloom yang direvisi yang dibagi menjadi empat domain pengetahuan: faktual, konseptual, prosedur, dan metakognitif. Selama proses pembelajaran, para siswa di bawah pengawasan, evaluasi, dan pengawasan guru mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Mobile Learning* menunjukkan sangat menarik dan mengasyikkan. Temuan menarik dalam penelitian ini bahwa *feedback* dari pengajaran adalah pengaruh paling signifikan terhadap kinerja siswa.

Kata kunci: *Digital Marketing, Feedback Learning, Learning Method, Mobile Learning*

ABSTRACT

Digital marketing is a new way of advertisement that has been in high demand by the public lately. Slowly, people are beginning to abandon conventional marketing methods and switch to digital marketing. But in general, they are self-taught. People who sell online really need digital marketing concepts to increase their understanding. If knowledge increases, marketing success increases. The main obstacle for people to get digital marketing courses is limited time and cost. Many digital marketing courses are offered but at high prices. In this study we develop the digital marketing learning model that uses mobile technology and feedback learning method. By using this technology, people are expected to be able to increase their knowledge of digital marketing principles at any time at a very affordable cost. In this module, there are four main themes presented interactively, namely think, create, engage, and optimize. We design the mobile content using revised Bloom's concept that divided into four knowledge domain: factual, conceptual, procedure, and metacognitive. Along the learning process, the students are under monitoring, evaluating, and supervising their teacher. The results of the study show that Mobile Learning shows very attractive and exciting. The interesting finding in this research that the feedback part of the teaching is the most significant influence on student performance.

Key word: *Digital Marketing, Feedback Learning, Learning Method, Mobile Learning*

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan tugas akhir yang berjudul “**Meningkatkan Kemudahan Pembelajaran *Digital Marketing Menggunakan Mobile Learning***”. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini peneliti mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Kedua orang tua dan segenap keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan dukungan selama ini.
2. Bapak Asroni, S.T., M.Eng. selaku Kepala Program Studi Teknologi Informasi Universitas Muhamadiyah Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Ir. Dwijoko Purbohadi, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan masukan dan bimbingan selama proses pengembangan sistem.
4. Ibu Aprilia Kurnianti, S.T., M. Eng selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu untuk memberikan kritik dan saran kepada peneliti dalam pembuatan skripsi.
5. Bapak Titis Wisnu Wijaya, S. Pd., M. Pd yang bersedia meluangkan waktu untuk menjadi dosen penguji.
6. Seluruh dosen dan pengajar program studi Teknologi Informasi Universitas Muhammadiyah Yogyakarta untuk ilmu yang diberikan kepada peneliti selama perkuliahan sehingga peneliti bisa menerapkan ilmu-ilmu yang diberikan tersebut dalam pembuatan skripsi ini dan akan menjadi bekal peneliti dalam menjalani kehidupan kedepannya.

7. Rekan seperjuangan Prodi Teknologi Informasi Angkatan 2015 Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang selama ini telah berbagi ilmu, pengalaman dan cerita.
8. Seluruh teman-teman kelas A yang sudah berbagi cerita bersama peneliti selama kuliah di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
9. Teman-teman satu kontrakan Wiji, Rachma, Ayu, Dyera, dan Alia yang sudah berbagi rasa senang dan sedih bersama.
10. Rekan yang telah membantu peneliti saat pembuatan tugas akhir ini, Rifdah, Nisa(Caca), Isma, Ucha, Siffa, Aik, dan lain lain yang sering peneliti repotkan ketika peneliti tidak mendapat solusi dari suatu masalah.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Karena itu peneliti mengharapkan kritik dan saran yang membantu agar penyusunan tugas akhir ini menjadi lebih baik. Harapan peneliti semoga tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat bagi peneliti dan semua pihak yang membacanya. Amiin ya Robbal'Alamin.

Yogyakarta, 04 November 2019

Melisa Erfiana

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN I	i
HALAMAN PENGESAHAN II	ii
PERNYATAAN.....	iii
INTISARI.....	iv
<i>ABSTRACT</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	5
2.1 Tinjauan Pustaka	5
2.2 Landasan Teori.....	7
2.2.1 <i>Digital Marketing</i>	7
2.2.2 <i>Mobile Learning (M-Learning)</i>	7
2.2.3 <i>Learning Management System (LMS)</i>	7
2.2.4 <i>Computer Assisted Instruction (CAI)</i>	8

2.2.5	<i>Gamma Feedback Learning Model (GFLM)</i>	8
2.2.6	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	9
2.2.7	<i>CourseLab</i>	9
2.2.8	<i>Phonegap</i>	10
2.2.9	<i>Javascript</i>	10
2.2.10	<i>SmartPLS</i>	10
BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM.....		12
3.1.	Alat dan Bahan Penelitian.....	12
3.1.1	Alat.....	12
3.1.2	Bahan	12
3.2.	Metode Penelitian.....	13
3.2.1	Pengumpulan Data.....	13
3.2.2	Pengembangan Sistem	14
3.3.	Merancang Sistem.....	20
3.3.1.	Desain Sistem.....	20
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		24
4.1	Implementasi Antar Muka (<i>Interface</i>)	24
4.1.1	Halaman Awal Siswa.....	24
4.1.2	Halaman <i>Login</i> Siswa.....	25
4.1.3	Halaman <i>Home</i> Siswa.....	26
4.1.4	Halaman <i>Cover Materi</i> Siswa.....	27
4.1.5	Halaman Materi Siswa.....	28
4.1.6	Halaman Pertanyaan Siswa.....	29
4.1.7	Halaman Awal Guru	33
4.1.8	Halaman Informasi	30

4.1.9	Halaman <i>Login</i> Guru	31
4.1.10	Halaman <i>Home</i> Guru	32
4.1.11	<i>Dropdown List</i>	33
4.1.12	Halaman Detail Siswa.....	35
4.1.13	Halaman Cek Aktif Siswa.....	36
4.1.14	Aplikasi <i>Whatsapp</i>	37
4.2	Pengumpulan Data	37
4.3	Penghitungan Data	40
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		43
5.1	Kesimpulan	43
5.2	Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA		44
LAMPIRAN.....		48
A.	<i>Manuscript</i>	48
B.	<i>Appendix</i>	57
C.	<i>Source Code</i> Module.js Modul Dosen	59
D.	<i>Source Code</i> Module.js Modul Mahasiswa	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Arsitektur.....	15
Gambar 3. 2 <i>Monitoring</i> , Evaluasi, dan Perlakuan	18
Gambar 3. 3 <i>Use Case Diagram</i>	20
Gambar 3. 4 <i>Activity Diagram</i> Siswa	21
Gambar 3. 5 <i>Activity Diagram</i> Guru	22
Gambar 3. 6 <i>Class Diagram</i>	23
Gambar 4. 1 Halaman Awal.....	24
Gambar 4. 2 Halaman <i>Login</i>	25
Gambar 4. 3 Halaman <i>Home</i>	26
Gambar 4. 4 Halaman <i>Cover Materi</i>	27
Gambar 4. 5 Halaman Materi.....	28
Gambar 4. 6 Halaman Pertanyaan.....	29
Gambar 4. 7 Halaman Awal Guru.....	33
Gambar 4. 8 Halaman Informasi	30
Gambar 4. 9 Halaman <i>Login</i> Guru	31
Gambar 4. 10 Halaman <i>Home</i> Guru.....	32
Gambar 4. 11 <i>Dropdown list</i>	34
Gambar 4. 12 Halaman <i>Detail</i>	35
Gambar 4. 13 Halaman Cek Aktif Siswa	36
Gambar 4. 14 Tampilan Aplikasi <i>Whatsapp</i>	37
Gambar 4. 15 Nilai <i>Loading Factor</i>	40

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Matrik Tujuan Pembelajaran (C1)	17
Tabel 3. 2 Matrik Tujuan Pembelajaran (C2)	17
Tabel 3. 3 Matrik Tujuan Pembelajaran (C3)	17
Tabel 4. 1 Data Siswa Tidak Menggunakan Aplikasi.....	37
Tabel 4. 2 Data Siswa Sebelum Menggunakan Aplikasi	38