

MONETISASI SISTEM INFORMASI KHASANAH BINATANG ENDEMIS BERBASIS GOOGLE AdMob

Uminingsih¹, Mario Antonius N .Pati²

^{1,2}Program Studi Rekayasa Sistem Komputer, Fakultas Sains Terapan,
Institut Sains & Teknologi AKPRIND Yogyakarta
e-mail: umy.dar@gmail.com

ABSTRACT

In making information system applications there are several aspects that need to be considered, namely the attractive appearance, the easy navigation, the concise and dense contents. In order the information system to be accessed by the public at large, it is displayed on the website side. This is of course there is a fee charged. The problem that arises is when funds are limited to installing sites on the website. The research objective is to find a solution, namely that a portion of the information system space is leased to other parties who want to promote their products. By using Google AdMob we can create an information system application. This information system contains advertisements which can be accessed via an Android-based mobile phone. The result of this research is the availability of a public service in the form of an information system application about the animal treasures of Eastern Indonesia Endemic which is equipped with advertising media that can be accessed through the android mobilephone well.

Keywords: google AdMob., advertising, information systems.

INTISARI

Dalam pembuatan aplikasi sistem informasi ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan yaitu tampilan yang menarik, navigasi yang mudah di pahami pengguna, materi yang ringkas, padat isinya. Agar system Informasi dapat diakses oleh masyarakat luas maka ditampilkan disitus webside Hal ini tentunya ada beban biaya yang dikenakannya. Permasalahan yang muncul adalah bila dana terbatas untuk pemasangan situs di web tersebut. Tujuan penelitian mencari solusinya yaitu sebagian space dari system informasi tersebut disewakan ke pihak lain yang ingin mempromosikan produknya. Dengan menggunakan Google AdMob kita dapat membuat aplikasi sistem informasi yang memuat iklan yang dapat diakses melalui mobile phone berbasis android.. Hasil penelitian ialah telah tersedianya sebuah layanan publik berupa aplikasi sistem informasi tentang khasanah hewan Endemik Indonesia bagian timur serta dilengkapi dengan media iklan yang dapat diakses melalui mobile phone android dengan baik .

Kata kunci: google AdMob, periklanan, sistem Informasi.

1. PENDAHULUAN

Banyak upaya yang telah dilakukan untuk menarik wisata daerah yaitu dengan mempromosikan potensi daerah melalui sistem informasi yang di upload di situs *website*. Hal ini sangat efektif karena saat ini masyarakat semakin banyak yang menggunakan *handphone* (Liu, 2019).

Disini diambil obyek adalah khasanah hewan endemic yang hidup di wilayah Indonesia bagian timur. Dengan tersedianya sistem informasinya ini diharapkan dapat membantu mempromosikan pariwisata daerah tersebut. Dalam pembuatan informasi ini memperhatikan tentang beberapa aspek meliputi: 1. Performa menarik yaitu membuat video atau foto hewan dengan *background* yang indah. 2. Efek suara yang diambil dari suara asli dari hewan itu sendiri. 3. Narasi video yang ringkas tetapi padat isinya. 4. Navigasi penggunaan *system* yang jelas dan mudah dimengerti oleh masyarakat pengguna *web* tersebut. Permasalahan yang sering timbul dari para penyedia layanan aplikasi sistem informasi ini adalah biaya untuk sewa penempatan situs di *web* agar *system* ini dapat dinikmati masyarakat dalam jangka waktu yang lama dan dalam jangkauan yang luas. Bila dana yang tersedia terbatas ,maka solusinya adalah dicarikan sponsor dengan menyediakan sebagian *space* untuk disewakan yaitu untuk menampilkan iklan produk. Untuk itu diambil istilah monetisasi artinya proses perubahan dari sesuatu aplikasi/teknologi yang dapat menghasilkan uang.

Dengan perkembangan teknologi, perusahaan *Google* telah meluncurkan sebuah layanan untuk periklanan yang dapat di tanam dan di akses melalui *mobile phone*, yaitu “AdMob”, adalah singkatan dari *Advertising* dan *Mobile*. Dengan AdMob dapat dibuat iklan untuk berbagai platform *mobile* seperti *Android*, *IOS*, *Webos* dan *Windows* (Beloy, 2019). Dengan menghubungkan *Google Ads* dapat dibuat modul pemasangan ke aplikasi *mobile* secara lebih praktis. Salah satu fitur unik dari *Mobile advertising* adalah menu Mediasi AdMob yang memungkinkan pembuatannya modul kampanye iklan internal. Dengan modul kampanye ini menayangkan iklan ke aplikasi dengan inventaris sendiri tanpa biaya dan berbayar (Kennedy, 2013). Oleh karena itu kalau sebagian *space* kita sewakan untuk iklan ongkos pasang iklan dapat untuk subsidi biaya langganan sewa *system* informasi kita di situs *web*.

Berbicara tentang promosi lewat iklan tentunya juga harus melihat pangsa pasar yang kira-kira akan membuka situs *web* kita itu siapa saja. Berkaitan dengan itu maka pengetahuan tentang *marketing* perlu di perhatikan terutama tentang strategi pemasaran yang menarik dan efisien (Khim-Yong, 2015). Selain itu format iklan mana yang cocok apakah *banner*, *video*, *reward*, *native* serta intersial yang dipilih sesuai yang diperlukan (Yudhistiro, 2017).

2. METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan aplikasi *mobile* ini ada dua bagian yang dilakukan yaitu : Pembuatan Sistem informasi khasanah binatang berbasis *web* dan pembuatan iklan serta mengkoneksikan ke aplikasi. Untuk itu akan kita bahas satu persatu

2.1 Perancangan Sistem Informasi

Sistem aplikasi yang dibuat dinamai HENTI (Hewan Endemik Indonesia bagian Timur Perancangan *system* yang dibuat akan mengakomodasi semua informasi yang akan di muat yaitu dituangkan dalam menu-menu. Dalam Menyusun menu-menu ini perlu memperhatikan beberapa aspek yaitu ambil nama yang mudah dimengerti oleh pengguna/masyarakat luas, isi harus sinkron/sesuai dengan nama menu. Demikian pula untuk submenu /merupakan bagian dari menu tentunya harus berkaitan dengan isi menu. Untuk itu telah dirancang menu aplikasi dilukiskan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rancangan menu pada sistem aplikasi HENTI

Disini dibuat diantaranya menu “Pengertian Endemik” adalah untuk memberi informasi tentang apa yang dimaksud binatang endemik. Yaitu binatang yang aslinya hanya di daerah itu saja di Indonesia atau mungkin di dunia ini. Hal ini berkaitan dengan sejarah wilayah/geografis wilayah di muka bumi ini.

Tahapan selanjutnya adalah : pembuatan *interface*, yang meliputi diantaranya halaman menu, halaman daftar hewan, halaman logo, halaman tentang informasi ini adalah isi dari menu-menu pada daftar nama hewan. Informasi yg ditampilkan adalah : nama hewan, asli dari wilayah mana di Indonesia bagian timur ini, bagaimana karakternya. Dalam pembuatan *interface* digunakan bahasa pemrograman *HTML*.

2.2 Perancangan Pemasangan IKLAN

Dalam perancangan untuk membuat iklan ada beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu:

- 1) Melakukan pendaftaran akun *google* AdMob. Mendaftar akun *Google* AdMob bertujuan agar kita mempunyai akses untuk membuat iklan.. Selain itu juga harus tersedia alamat akun email yang telah dibuat.
- 2) Perancangan konten iklan, dan koneksi ke sistem informasi.

Pada halaman akun AdMob, terdapat beberapa menu pilihan, salah satu diantaranya adalah pilihan menu *kampanye*. Selanjutnya mengupload ke *playstore* setelah aplikasi selesai.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil implementasi perancangan antarmuka

1. Tampilan aplikasi HENTI yang terinstal pada HP Android seperti ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Henti di layar HP

Binatang Komodo adalah selain khas endemik juga sudah mendunia . Dengan pertimbangan ini maka binatang Komodo dipilih sebagai icon pada system aplikasi ini..

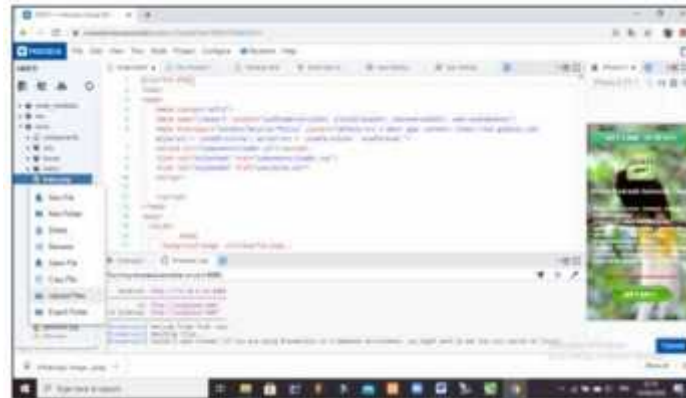
2. Tampilan halaman utama

Halaman ini memuat ucapan terimakasih kepada *user* yang telah membukanya serta tombol *let's go* yaitu navigasi untuk melanjutkan mengajak *user* untuk melanjutkan mengakses aplikasi HENTI, dilukiskan dalam Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Utama

Untuk menjadikan sebuah aplikasi terlihat menarik dan nyaman, maka harus diberi background yang dapat memberi daya tarik lebih, sehingga user dapat dengan sendirinya merasa tertarik. Dan cara untuk memasukan background setelah didesain dapat dilihat pada gambar di atas. Dapat dijelaskan bawah untuk menambahkan bakground pada aplikasi, terlebih dahulu harus mengupload pilihan gambar yang sesuai dengan ukuran yaitu ukuran (750 x 1334). Hal ini dilukiskan pada Gambar 4.



Gambar 4. Memasukkan Gambar *Background*

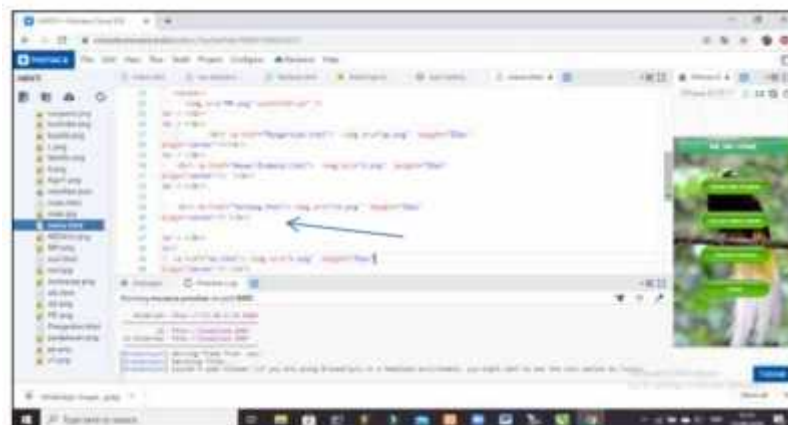
3. Konfigurasi halaman MENU (*Home*)

Halaman menu HENTI merupakan tampilan yang akan memberikan informasi mengenai sistem yang terdiri dari beberapa menu pilihan, diantaranya pengertian endemik, informasi hewan endemik, tentang aplikasi dan keluar. Berikut tampilan halaman utama dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Menu Utama (*Home*)

Bentuk *coding* dari menu tersebut dapat dijelaskan pada Gambar 6.



Gambar 6. Contoh Bentuk *Coding* Tampilan Menu *Home*

Pada tampilan menu home terdapat empat tombol fungsi yang mana didesain dengan ukuran dan warna yang sama, namun mempunyai nilai fungsi yang berbeda-beda. Gambar 6 menunjukkan bahwa pada bagian area *coding* terlihat jelas setiap tombol mempunyai fungsinya masing-masing. Untuk perintah dengan code:

```
<br> <a href="Tentang.html">  </br>
```

Keterangan

Tanda anak panah menunjukkan bentuk *coding* yang menjelaskan bahwa `<br. </br>` adalah cara untuk membuat *tag* baru. Sedangkan `<ahref="Tentang html">tag<a` dan diikuti dengan atribut `href` menentukan alamat URL tujuan dan *link*. Selanjutnya untuk `<img.src="tt.png"height="55px" align="center"/>` merupakan tombol fungsi gambar dimana nama gambar pada bagian ini "tt.png. sedangkan *heigh* merupakan ukuran dari gambar tersebut.

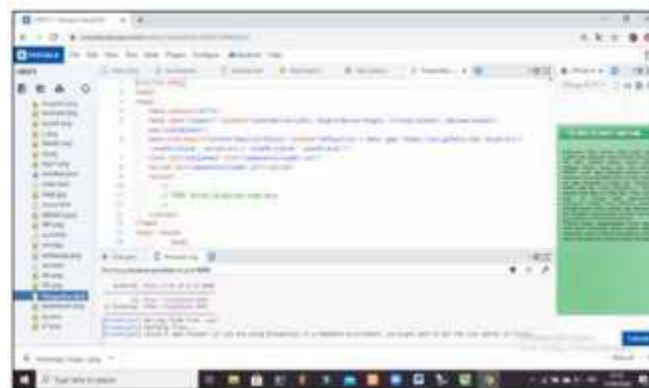
4. Konfigurasi halaman Pengertian Endemik

Pada halaman ini memuat konten berupa teks yaitu pengertian tentang endemik itu sendiri, seperti dilukiskan pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Pengertian Endemik

Untuk pengisian dalam bentuk teks dapat diterangkan sebagai berikut:



Gambar 8. Coding Pengisian Teks

Dari Gambar 8 menunjukkan bahwa *text* yang ada pada tampilan halaman pengertian mempunyai setingan seperti ini : `` ini menunjukkan keterangan untuk gambar dengan nama *file* PE dan lebar 343 pixel , sedangkan *coding* ` <p style="text-align:justify;padding:15px;">` merupakan *tag* untuk memasukan *text*.

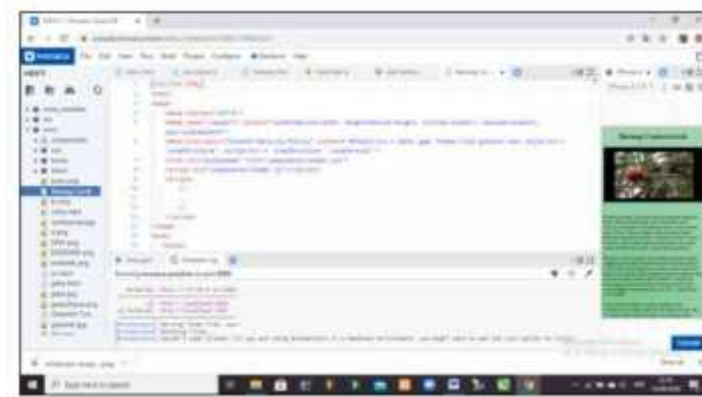
5. Tampilan Halaman Informasi dan Video

Halaman tampilan informasi dan video yang dimaksudkan adalah pada halaman ini akan disajikan informasi hewan endemik Indonesia bagian timur yang sudah dilengkapi dengan video hewan tersebut, sehingga pengguna dapat langsung mengetahui bentuk atau rupa dari hewan yang dimaksud. Berikut dilukiskan pada Gambar 9.



Gambar 9. Tampilan halaman informasi dan video

Bentuk *coding*nya dilukiskan pada Gambar 10.



Gambar 10. *Coding* Menampilkan Informasi dan Video

Keterangan

Cara mengupload video sama seperti cara mengupload gambar dengan format *jpg*. atau *png* pada aplikasi. Hanya saja, untuk menambahkan video penulis menggunakan bentuk penyimpanan video *mp4* dengan waktu pemutaran 1 video berdurasi kurang lebih 30 detik dan berukuran 6 MB. Bentuk *coding*nya yaitu:

```
<video src="cdws.mp4" width="345" height="200" controls="">
```

Bentuk *coding* ini menunjukkan bahwa nama video *cdws* dengan format *mp4* dan ukurannya 345x200 *pix*.

3.2 Hasil Implementasi Perancangan dan Pemasangan IKLAN

1. Pendaftaran Akun *Google Admob*

Untuk menambahkan iklan pada aplikasi yang kita miliki, terlebih dahulu harus mendaftar akun *Google AdMob* sehingga kita mempunyai akses untuk membuat iklan.

Berikut cara untuk membuat iklan.

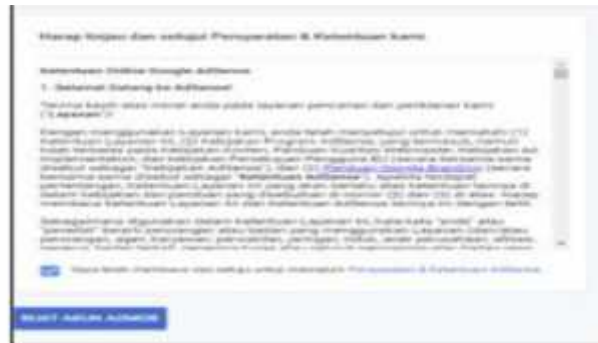
- a. Mendaftar akun *Google AdMob* hal ini agar dapat masuk ke alamat situs *google AdMob*. Setelah *login* dengan akun email, lakukan pendaftaran ke *google admob* seperti pada Gambar 11.



Gambar 11. Tampilan Halaman Pendaftaran *Google AdMob*

- b. Melakukan persetujuan atas persyaratan dari *Google*.

Pada bagian kiri bawah halaman pendaftaran terdapat tombol setuju, dimana tombol ini harus diberi tanda centang yang menandakan bahwa kita sudah setuju dengan semua persyaratan yang ditawarkan pada halaman pendaftaran. Gambar persetujuan dengan dengan keterangan tombol setuju dapat dilihat pada Gambar 12. Setelah menyetujui persyaratan dan ketentuan yang ada, maka langkah selanjutnya adalah membuat akun *AdMob*.



Gambar 12. Tampilan Halaman Persetujuan Pembuatan Akun Google AdMob

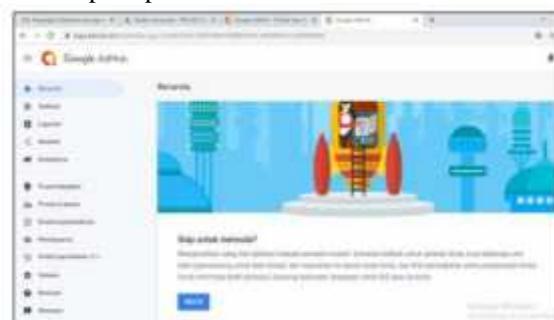
c. Mengisi konfirmasi e-mail .

Setelah membuat akun AdMob akan muncul layar berhasil membuat akun dan beri tanda pada setiap jawaban “Ya” dari pertanyaan-pertanyaan untuk konfirmasi email seperti pada Gambar 13.



Gambar 13. Tampilan telah berhasil membuat akun google AdMob

d. Setelah dikonfirmasi oleh akun email pribadi, maka akan muncul tampilan akun Google AdMob dan siap untuk digunakan seperti pada Gambar 14

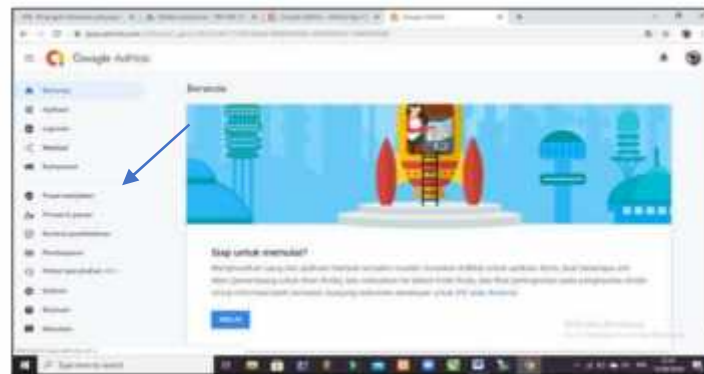


Gambar 14. Bentuk tampilan Google AdMob

2. Pengisian Iklan

Dengan membuka akun AdMob akan terlihat banyak menu,

a. Pilih menu kampanye dengan tujuan sebagai media untuk membuat iklan. Dari Gambar 15 menunjukkan pilihan kampanye terletak di bagian kiri pilihan menu.

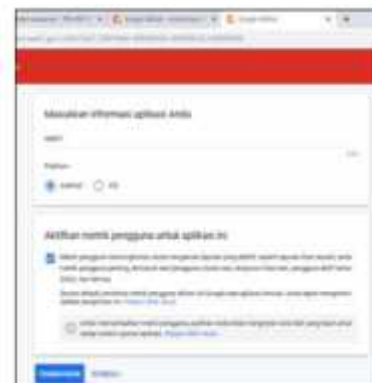


Gambar 15. Pilihan menu kampanye terletak di bagian kiri

- b. Ketika tombol kampanye diklik, maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 16 dimana pada halaman ini terdapat pertanyaan apakah aplikasi kita sudah terpublikasi (terdaftar) pada *playstore*. Jika sudah, maka silahkan pilih ya dan, jika belum pilih tidak.



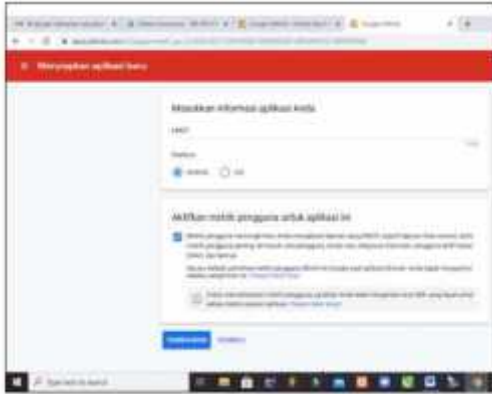
Gambar 16 .Tampilan pertanyaan aplikasi yang dipublikasikan



Gambar 17. Tampilan kolom untuk mengisi informasi tentang aplikasi

Sebagai contoh, saat belum di aplayoud di *playstore* ditulis tidak. Hal ini saat dilakukan konfigurasi iklan konek dengan aplikasi *system* informasi.

- c. Setelah memilih “Tidak”, maka akan muncul tampilan Gambar 17. Pada tampilan ini, terdapat kolom yang akan digunakan admin untuk mengisi informasi-informasi terkait aplikasi yang akan kita daftarkan.
- d. Jika aplikasi telah di tambah pada AdMob admin, maka akan muncul tampilan seperti pada Gambar 18, kemudian pilihlah platform android dan klik tombol tambahkan.

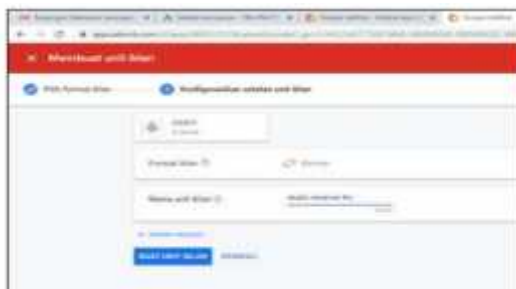


Gambar 18. Tampilan pemilihan platform

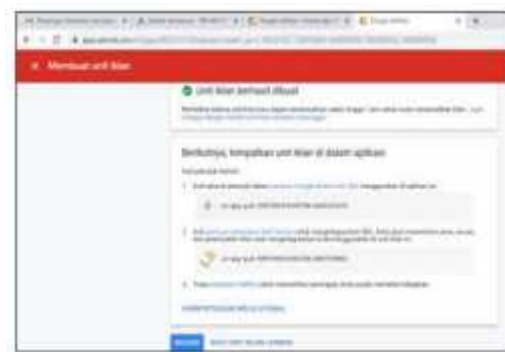


Gambar 19. Tampilan pilihan format iklan

- e. Setelah mendapat ID iklan yang ada pada admob, maka akan muncul tampilan berikutnya dengan empat format iklan seperti pada Gambar 19.
- f. Pada bagian ini, akan dipilih jenis iklan benner (Iklan persegi panjang yang menempati sebagian tata letak aplikasi; dapat dimuat ulang secara otomatis setelah jangka waktu tertentu.) Setelah itu klik pilih akan muncul tampilan seperti pada Gambar 20.



Gambar 20. Tampilan konfigurasi setelan unit iklan



Gambar 21. Tampilan Unit iklan berhasil dibuat

- g. Pada tampilan Gambar 20 tentang konfigurasi unit iklan, terdapat tombol “buat unit iklan” yang terletak di sebelah kiri bawah. Ketika tombol ini ditekan, maka akan muncul tampilan yang memberitahukan bahwa unit iklan telah berhasil di buat seperti pada Gambar 21
- h. Dengan mengklik tombol kiri bawah berwarna biru (Selesai) menandakan proses pembuatan unit iklan selesai.

Setelah proses pendaftaran selesai akan ada notifikasi dari *Google* AdMob yang memberitahukan bahwa iklan sudah disetujui, berikut tampilannya pada Gambar 22.



Gambar 22. Notifikasi iklan siap ditayangkan
Ilustrasi Iklan

IKLAN



Gambar 23. Ilustrasi Iklan

Untuk isi iklan diusahakan merupakan informasi yang mudah dipahami oleh masyarakat dengan Bahasa yang mudah di cerna dan familiar di masyarakat umum. Demikian dengan gambar yang simple dengan pewarnaan yang lebih menonjol dibanding warna sistem informasi yang di tempelinya. Berikut adalah ilustrasi tampilan iklan pada Gambar 23.

4. KESIMPULAN

1. Dengan memanfaatkan Google AdMob dapat dibuat media periklanan yang dapat di akses melalui hand phone Android .
2. Aplikasi sistem informasi tentang khasanah Hewan Endemik yang dibuat dilengkapi dengan media iklan yang siap untuk disewakan ke masyarakat yang ingin mempromosikan produknya/ dagangannya. Bila nanti ada yang menyewa space iklan yang disediakan , maka biaya sewa tersebut dapat digunakan untuk mensubsidi biaya sewa situs di Google . Dengan kata lain mempunyai aplikasi sistem informasi yang dapat di akses masyarakat luas kapan saja dan dimana saja secara mudah melalui mobile phone dengan mengeluarkan sedikit biaya operasionalnya. Untuk selanjutnya dapat dikembangkan konten sistem informasi untuk dinas-dinas yang lain (selain Pariwisata) yang berhubungan dengan layanan masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Atas bantuannya hingga dapat terselesaikannya penelitian ini ,kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang tidak dapat saya sebut satu persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Beloy, FD. (2019). "Monetization Model of Digital Products economic and Marketing Efficiency". Proceeding: 1st International Scientific Conference Modern Management Trends and the Digital economy from Regional Development to Global economic Growth (MTDE 2019)
- Liu, F., Kanso, A., Zhang, Y., & Olaru, D. (2019). Culture, Perceived Value, and Advertising Acceptance A Cross-Cultural Study on Mobile Advertising, Journal of Promotion Management, 02 Jul 2019. , DOI: 10.1080/10496491.2019.1612495
- Khim-Yong, G. A., & Junhong, C. B., & Wu, J. (2015). Mobile Advertising: An Empirical Study of Temporal and Spatial Differences in Search Behavior and Advertising Response, May Journal of Interactive Marketing Volume 30, May 2015, Pages 34-45
- Kennedy, K., & Gustafson, E., Hao Chen University of California, Davis. (2013). Quantifying the Effects of Removing Permissions from Android Applications.
- Yudhistiro, R., & Heru. (2017). Aplikasi Android untuk memaksimalkan Iklan On Line, Diplom Thesis Universitas Muhammadiyah Surakarta