

MEMBANGUN WEBSITE PENJUALAN PADA PT. GAPURA RAYA SAMARINDA

Adi Septian Ananda

Teknik Informatika, STMIK Widya Cipta Dharma

Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123

E-mail : adiananda51@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk membuat Website Penjualan Pada PT. Gapura Raya Samarinda yang memudahkan pelanggan dalam pembelian produk yang diinginkan. Alat bantu pengembangan sistem yang digunakan yaitu flowchart dan sitemap (peta situs). dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP serta database MySQL.

Maka dihasilkan sebuah Website Penjualan Pada PT. Gapura Raya Samarinda yang dapat memberi kemudahan pada masyarakat untuk mendapatkan informasi tentang penjualan dan informasi produk-produk terbaru yang ditawarkan oleh PT. Gapura Raya.

Kata Kunci: Website, Penjualan, PT. Gapura Raya

1. PENDAHULUAN

Kemajuan zaman kerap kali diikuti dengan beraneka ragamnya aktivitas – aktivitas yang dilakukan masyarakat pada berbagai segi kehidupan. Semakin meningkatnya jumlah kebutuhan yang dirasakan dengan sebagian masyarakat terhadap suatu produk (barang, jasa, ide dan lainnya), merupakan kesempatan pasar yang cukup besar bagi suatu produk. Kondisi demikian memunculkan dua hal penting yang terkait dengan usaha dagang yakni peluang (*opportunity*) dan ancaman (*treath*). Peluang berarti suatu kondisi yang akan memberikan manfaat apabila dicapai melalui usaha-usaha tertentu dan merupakan ancaman apabila kesempatan pasar yang ada dimanfaatkan oleh pesaing. Maka pemasaran sebagai salah satu fungsi atau kegiatan usaha dagang mempunyai peranan yang cukup penting dalam membantu usaha dagang untuk meraih peluang ini sehingga dapat memberikan manfaat lebih besar bagi perkembangan usaha dagang tersebut.

Penggunaan dan pemanfaatan internet sebagai sarana informasi dan komunikasi secara global dapat digunakan sebagai media bisnis saat ini. Mulai dari pengusaha kecil sampai pengusaha besar sudah banyak memanfaatkan kemajuan teknologi internet sebagai sarana memenangkan persaingan bisnis mereka. Salah satu kegunaan internet dalam dunia bisnis yaitu sebagai *advertising tool* yang berfungsi untuk mempromosikan produk atau iklan melalui internet.

Selain digunakan sebagai media promosi, internet juga digunakan sebagai proses pembelian dan penjualan produk, jasa dan informasi secara *online* yang disebut

dengan *e-commerce*. Perkembangan *e-commerce* membawa banyak perubahan terhadap sector aktivitas bisnis yang selama ini dijalankan di dunia nyata. Perubahan tersebut ditandai dengan adanya sejumlah upaya dari sector aktivitas bisnis yang semula berbasis di dunia nyata (*real*), kemudian mengembangkan ke dunia maya (*virtual*).

PT. Gapura Raya Cabang Samarinda merupakan salah satu industri yang bergerak dibidang penjualan *lubricant oil* dan *fire protection equipment*, dalam perjalanan usahanya telah berkembang cukup pesat dan merupakan salah satu perusahaan yang menjual *lubricant oil* dan *fire protection equipment*. Menjual berbagai jenis dan macam barang. Jenis barang yang dijual antara lain oli buat kendaraan motor, mobil, alat pemadam kebakaran dan lain-lain yang akan menggunakan teknologi dalam hal strategi pemasaran dan penjualannya. Seiring dengan berkembangnya perusahaan tersebut maka dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *web* berupa *website* Penjualan yang mampu memberikan informasi mengenai produk kepada pelanggan dengan cepat melalui internet. Dengan adanya *website* Penjualan pelanggan bisa melakukan pembelian dan pemesanan secara online tanpa harus mendatangi tempat tersebut.

2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

1. Cakupan permasalahan

Berdasarkan latar belakang permasalahan, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut : “Bagaimana Membangun Website Penjualan Pada PT. Gapura Raya Cabang Samarinda”.

2. Batasan-batasan penelitian

Adapun batasan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini, yaitu:

1. Metode Pengembangan sistem yang digunakan adalah waterfall,
2. Sistem yang dibangun menyediakan informasi tentang produk yang dijual seperti Oli dan Alat Pemadam Kebakaran.
3. Manajemen pembayaran yang ditangani, dilakukan melalui transfer bank langsung melalui rekening.
4. Manajemen Pengiriman barang melalui jasa JNE..

3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode algoritma yang digunakan dalam membangun aplikasi ini yaitu:

3.1 Website

Website menurut Jhonsen (2007), merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang berhubungan dengan *file-file* lain yang saling terkait. Adapun layanan informasi tersebut dapat disisipi dengan berbagai hal yang ditawarkan oleh pengelola *website* guna diperoleh suatu manfaat *website* dilengkapi sebuah *support* sistem yang berguna sebagai sarana interaksi dengan pengunjung *website* tersebut. *Internet* bagaikan sebuah pusat informasi terbesar di dunia dan *website* adalah sebagai salah satu informasi istilah-istilah di pusat informasi tersebut. Dengan *website* seseorang tidak harus meninggalkan aktivitasnya seperti bekerja, sekolah, dll. Hal diatas dapat dilakukan dengan mengakses salah satu *website* yang telah memberikan layanan informasi yang diinginkan secara langsung melalui *internet*.

Pada halaman *web* didapat sebagai tolak ukur dari suatu kegiatan atau aksi yang bersifat abstrak ditemukan berbagai istilah kata dibidang teknologi informasi sebagaimana pada buku-buku yang ditemui pada toko buku dan perpustakaan.

Website dapat digunakan untuk berbagai tugas, yaitu :

1. Membuat pengumuman atau pemberitahuan
2. Memberi informasi dan layanan (jasa) yang diberikan oleh suatu instansi atau perusahaan.
3. *Update* atau pembaruan informasi secara cepat sesuai dengan perkembangan dunia teknologi informasi.

Mungkin hal diatas masih dirasakan kurang menarik tapi anda dapat melakukan hal diatas kapan pun baik siang dan malam dengan biaya yang cukup murah dan akses data yang cepat, *website* merupakan kumpulan *file* yang terletak pada komputer yang terhubung ke *internet*, ketika seseorang mengunjungi *website* anda, mereka akan terhubung pada sebuah komputer dan komputer (yang kemudian sebagai *server*) tersebut akan memberikan *file* yang ingin mereka lihat.

3.2 Penjualan

Menurut Hermawan (2006) penjualan adalah bagaimana menciptakan hubungan jangka panjang dengan pelanggan melalui produk atau jasa perusahaan.

Ada beberapa macam transaksi penjualan menurut La Midjan (2006) dapat diklasifikasikan sebagai berikut:

1. Penjualan Tunai

Adalah penjualan yang bersifat *cash* dan *carry* pada umumnya terjadi secara kontan dan dapat pula terjadi pembayaran selama satu bulan dianggap kontan.

2. Penjualan Kredit
Adalah penjualan dengan tenggang waktu rata-rata diatas satu bulan.
3. Penjualan Tender
Adalah penjualan yang dilaksanakan melalui prosedur tender untuk memegangkan tender selain harus memenuhi berbagai prosedur.
4. Penjualan Ekspor
Adalah penjualan yang dilaksanakan dengan pihak pembeli luar negeri yang mengimpor barang tersebut.
5. Penjualan Konsinyasi
Adalah penjualan yang dilakukan secara titipan kepada pembeli yang juga sebagai penjual.
6. Penjualan Grosir
Adalah penjualan yang tidak langsung kepada pembeli, tetapi melalui pedagang grosir atau eceran.
Dari uraian diatas penjualan memiliki bermacam-macam transaksi penjualan yang terdiri dari: penjualan tunai, penjualan kredit, penjualan tender, penjualan konsinyasi, penjualan ekspor, serta penjualan grosir.

3.3 Internet

Internet menurut Burhan (2005), berasal dari kata *Interconnection Networking* yang mempunyai hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk jaringan yang mencakup seluruh dunia (jaringan komputer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, *radio link*, satelit dan lainnya. Setiap komputer dan jaringan terhubung secara langsung maupun tidak langsung ke beberapa jalur utama yang disebut "*internet backbone*" dan dibedakan satu dengan yang lainnya menggunakan "*unique name*" yang biasa disebut dengan alamat "*IP*" 32 bit, contoh : 202.15932.0 (indo.net.id). Dengan *Internet* kita dapat melakukan semua aktivitas informasi seperti menonton, baca berita, belanja maupun *download* bahan apa saja yang ada di *internet*.

Komputer dan jaringan dengan berbagai *platform* yang mempunyai perbedaan dan ciri khas masing-masing (Unix, Linux, Windows, Mac, dll) bertukar informasi dengan sebuah *protocol* standar yang dikenal dengan nama TCP/IP. TCP/IP tersusun atas 4 layer yang masing-masing memiliki protocol sendiri-sendiri. Untuk skala yang lebih eksklusif yaitu *internet is an exclusive version of internet organization which enables peoples inside the organization to share information easly*, dengan perkataan lain *internet* adalah versi yang lebih eksklusif dari *internet* yang diorganisasikan secara mudah atau merupakan jaringan *local area network* dimana masing-masing komputer *workstation* terhubung ke komputer *server* untuk dapat menggunakan *internet* dan masing-masing *workstation/client* dapat berbagi informasi. *Externet* adalah pengelolaan situs *web* yang alamatnya sudah di publish dimana antara lingkungan internal khususnya lingkup manajemen, lingkungan eksternal baik *supplier*, distributor, *vendor*, pelanggan dan rekan bisnis lainnya dapat menggunakan sarana tersebut.

Fasilitas-fasilitas yang dapat dimanfaatkan dengan menggunakan *internet*, yaitu :

1. *Web*, adalah fasilitas *Hypertext* untuk menampilkan data berupa *text*, gambar, bunyi, animasi dan data multimedia lainnya, yang diantaranya saling berhubungan satu sama lain. Untuk memudahkan membaca data dan informasi tersebut dapat mempergunakan *web browser* seperti *Internet Explorer* ataupun *Netscape*. Informasi-informasi dalam *web* mempunyai *link-link* yang menghubungkan informasi tersebut ke informasi lain di dalam jaringan *internet*.
 2. *E-Mail (Electronic Mail)*, fasilitas ini dapat mengirim dan menerima surat elektronik (*e-mail*) dari pemakai komputer yang terhubung di *internet* dan dapat menyertakan *file* sebagai lampiran (*attachment*).
 3. *Newsgroup*, fasilitas ini digunakan untuk mendistribusikan artikel, berita, tanggapan, surat, penawaran maupun *file* ke pemakai *internet* lain yang tergabung dengan kelompok diskusi untuk topik tertentu. Dengan fasilitas ini dapat melakukan diskusi, seminar ataupun konferensi dengan cara elektronik tanpa terikat waktu, ruang dan tempat.
 4. *FTP (File Transfer Protocol)*, fasilitas ini digunakan untuk menghubungkan ke *server* komputer tertentu dan bila perlu menyalin (*download*) *file* yang dibutuhkan dari *server* tersebut dan menyimpannya di komputer.
 5. *TPC (Transmission Control Protocol)*, suatu protokol komunikasi yang menyediakan *transfer* data secara handal. *Protocol* ini bertanggung jawab merakit data yang lewat dari *higher layer application* ke paket standar dan menjamin data di *transfer* secara benar.
 6. *IP (Internet Protocol)*, bertanggung jawab mengirim paket data yang dirakit oleh *TCP* ke jaringan. Menggunakan *address* unik untuk setiap perangkat pada jaringan untuk menentukan *routing* dan tujuan.
- Beberapa istilah-istilah yang sering digunakan apabila menggunakan internet, yaitu :

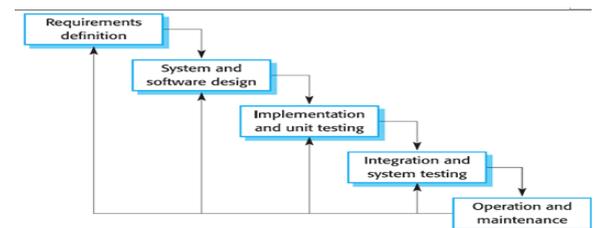
1. *WWW (World Wide Web)*, merupakan kumpulan *web server* dari seluruh dunia yang berfungsi menyediakan data dan informasi untuk digunakan bersama. Berbagai informasi dapat ditemukan pada *WWW*, seperti informasi politik, ekonomi, sosial, budaya, sastra, sejarah, teknologi, pendidikan dan sebagainya. *WWW* merupakan perpustakaan besar yang menyediakan berbagai informasi yang dibutuhkan.
2. *Web Site (Situs Web)*, merupakan tempat penyimpanan data dan informasi dengan berdasarkan topik tertentu. *Situs web* seperti sebuah buku yang berisi topik tertentu. *Website* juga merupakan sebuah kumpulan *file* yang terletak pada sebuah komputer yang terhubung ke *internet*.
3. *Web Pages (Halaman Web)*, merupakan sebuah halaman khusus dari *situs web* tertentu. *Web* sebagai sebuah halaman khusus buku dari *situs web* tertentu.
4. *Homepage*, merupakan sampul halaman yang berisi daftar isi atau menu dari sebuah *situs web*.
5. *Browser*, merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memudahkan melakukan *navigasi* berbagai data dan informasi pada *WWW*.

6. *Web Client* adalah komputer yang tergabung dalam jaringan atau internet yang meminta informasi. Untuk dapat mengakses *web server*, *web client* menggunakan aplikasi yang disebut *Web Browser* merupakan program aplikasi yang digunakan untuk memudahkan melakukan navigasi berbagai data dan informasi pada *WWW* dan ada pula *protocol routing* untuk menangani pengalamatan (*addressing*) data dan menentukan jalur terbaik untuk mencapai ke tujuan. *Protocol* tersebut juga bertanggung jawab memecah informasi-informasi ukuran besar dan menyusunnya kembali ke tujuan. *Protocol* tersebut antara lain :

- 1) *URI (Uniform Resource Identifier)*, sebuah alamat yang menunjuk ke sebuah *resource* di *internet*. *URI* biasanya terdiri dari bagian yang disebut skema (*scheme*) yang diikuti sebuah alamat. *URL* diakses dengan format *skema: //alamat.resources* atau *skema: alamat.resources*. Misalnya, *URI http://yahoo.com* menunjukkan alamat *resources yahoo.com* yang dipanggil lewat skema *HTTP*.
- 2) *ICMP (Internet Control Message Protocol)* menangani informasi status untuk *IP* seperti *error* (kesalahan) dan perubahan-perubahan dalam perangkat keras jaringan yang mempengaruhi *routing* (penentuan jalur).
- 3) *RIP (Routing Information Protocol)* dan *OSPF (Open Shortest Path First)* yaitu satu dari berbagai *protocol* yang menentukan metode *routing* terbaik untuk menyampaikan data..

3.4 Tahapan Pengembangan Multimedia

Menurut Sommerville (2007) model *waterfall* merupakan model berasal dari proses *system engineering* yang lebih umum.



Gambar 3.1 Tahapan Waterfall

Tahap-tahap dalam *waterfall*, yaitu:

- 1) *Requirements Analysis Definition / Analisis*. Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware*, *database*, dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definition*.
- 2) *System Design / Desain*. Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software*. Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software*, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user*

interface, dsb. Dari dua aktivitas tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan software) harus di dokumentasikan dan ditunjukkan kepada user. Proses software DESIGN untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk "blueprint" software sebelum coding dimulai. Desain harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti dua aktifitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari software.

3) **Implementation / Implementasi.**

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan software dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Selain itu dalam tahap ini juga dilakukan pemeriksaan terhadap modul yang dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.

4) **Integration and Testing / Pengujian.**

Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer. Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).

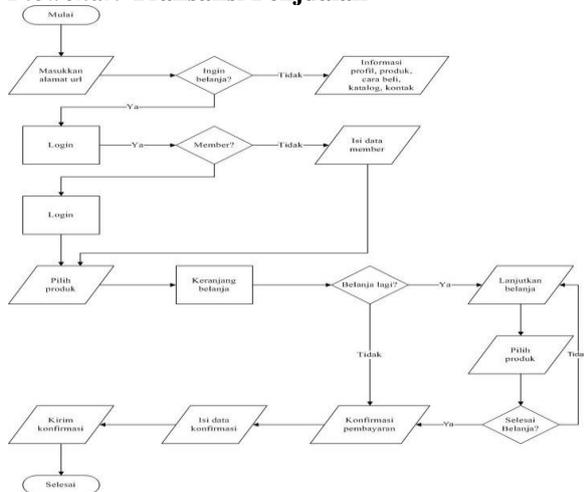
5) **Maintenance / Pemeliharaan.**

Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan software. Semua fungsi-fungsi software harus diujicobakan, agar software bebas dari error, dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Pemeliharaan suatu software diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena software yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada error kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada software tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari eksternal perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.

4. RANCANGAN APLIKASI

Berikut ini adalah flowchart Transaksi Penjualan:

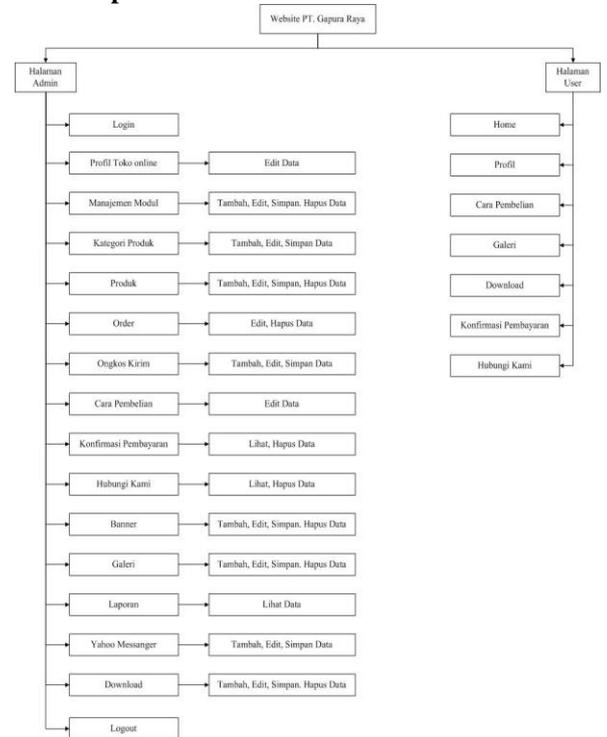
4.1 Flowchart Transaksi Penjualan



Gambar 4.1 Flowchart Transaksi Penjualan

Pada gambar 4.1, Dalam bagan alir atau flowchart pemesanan online dapat digambarkan bagaimana pengunjung atau anggota yang ingin melakukan pemesanan terhadap produk PT. Gapura Raya.

4.2 Site Map



Gambar 4.2 Sitemap

Pada Gambar 4.2, Site Map secara langsung menentukan link-link dari setiap halaman website. adapun gambar dari sitemap yang dibuat pada Website penjualan pada PT. Gapura Raya Samarinda.

5. IMPLEMENTASI

5.1 Halaman Utama Website

Pada gambar 5.1 adalah menampilkan menu utama dari website ini, yang terdiri dari beranda, profil, cara pembelian, galeri, download katalog, hubungi kami, konfirmasi dan menu log in, berikut desainnya:



Gambar 5.1 Halaman Utama Website

5.2 Halaman Profil

Pada gambar 5.2 adalah menampilkan halaman *profil* PT. Gapura Raya seperti *profile* dan kontak PT. Gapura Raya, berikut desainnya:



Gambar 5.2 Halaman Profil

5.3 Halaman Cara Beli

Pada gambar 5.3 adalah menampilkan halaman cara pembelian berisi tentang tata cara pembelian produk di website PT. Gapura Raya, berikut desainnya:



Gambar 5.3 Halaman Cara Beli

5.4 Halaman Katalog

Pada gambar 5.3 adalah menampilkan halaman Download Katalog berisi Katalog produk-produk PT. Gapura Raya yang bisa didownload oleh *user*, berikut desainnya:



Gambar 5.4 Halaman Katalog

5.5 Halaman Kontak

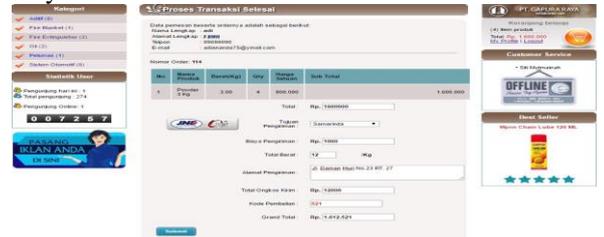
Pada gambar 5.3 adalah menampilkan halaman Kontak berisi sebuah *form* yang terdiri atas nama, alamat *email*, subyek dan pesan yang ingin di sampaikan atau ditanyakan kepada PT. Gapura Raya, berikut desainnya:



Gambar 5.5 Halaman Kontak

5.6 Halaman Transaksi

Pada gambar 5.6 adalah menampilkan informasi mengenai berhasil melakukan pemesanan diantaranya data member dan informasi produk yang telah dipesan berikut desainnya:



Gambar 5.6 Halaman Transaksi

5.7 Halaman Konfirmasi Pembayaran

Pada gambar 5.7 adalah menampilkan informasi mengenai berhasil melakukan pemesanan diantaranya data member dan informasi produk yang telah dipesan, berikut desainnya:



Gambar 5.7 Halaman Konfirmasi Pembayaran

5.8 Halaman Menu Admin

Pada gambar 5.8 adalah menampilkan halaman menu admin yang terdiri beberapa fitur yang terdapat dihalaman administrator PT. Gapura Raya berikut desainnya:



Gambar 5.8 Halaman Menu Admin

5.9 Halaman Laporan

Pada gambar 5.8 adalah. menampilkan halaman laporan transaksi. Rekap laporan transaksi berisi rekap

laporan transaksi yang dilakukan oleh user berdasarkan transaksi perbulan, berikut desainnya:



Gambar 5.9 Halaman Laporan

6. KESIMPULAN

Dari penjelasan pada Membangun Website Penjualan Pada PT. Gapura Raya sebagaimana yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya dari laporan ini dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. *Website* penjualan ini memudahkan pencarian dan penyajian data produk pada PT. Gapura Raya dalam bentuk *website*.
2. *Website* penjualan ini meningkatkan kualitas informasi penjualan yang ada pada PT. Gapura Raya melalui media *internet* dan *website*.
3. *Website* penjualan secara *online* ini akan membantu dalam meningkatkan rasio penjualan / promosi yang telah dilakukan PT. Gapura Raya.
4. Dengan *website* PT. Gapura Raya dapat memperluas pasarnya.

7. SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas, maka diberikan saran-saran yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya bisa membahas mengenai *security system* dimana *security* merupakan hal paling berpengaruh untuk sebuah sistem online.
2. Melalui *website* yang telah dibangun hendaknya dapat mempersiapkan sumber daya manusianya didalam proses pemeliharaan *website* agar informasi yang disajikan untuk publik merupakan informasi yang selalu *update* dan dapat tersajikan dengan baik dan benar serta sebagai dasar bagi suatu proses penyusunan perencanaan.

8. DAFTAR PUSTAKA

Ardhana, YM Kusuma, 2012. *PHP Menyelesaikan Website 30 Juta*. Jakarta : Mediakita

Burhan, R.M. 2005. Kamus Dunia Komputer dan Internet.Surabaya.Anggota AKAPI. Jakarta : PT Raja. Grafindo.

Dodit. 2008, Petunjuk Praktis Mendesain Web dan Berinternet Bagi Pemula, Data kan Lintas Buana.

Jhonsen, 2007, Aplikasi – Aplikasi Untuk Web Master, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Juju Dominikus dan Syukrie Muhammad,2009, Jurus Jitu Webmaster Freelance, Jakarta : PT. Elex Media Komputindo.

Krismiaji. 2010, Sistem Informasi Akutansi. Yogyakarta : UPP-STIM YKPN.

La Midjan, 2006, Sistem Informasi Akutansi I Edisi ke-satu, Penerbit UPP. AMP YKPN, Yogyakarta

Nugroho, Adi, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek Metode USDP, Jakarta : Andi.

Nugroho, Bunafit, 2008, *Aplikasi Pemograman web dinamis dengan PHP & MySQL*, Yogyakarta : Gava Media.

Prasojo, Lantip Diat & Riyanto, 2011, Teknologi Informasi Pendidikan, Yogyakarta : Gava Media.

Saputra, Agus. 2013. Membangun Aplikasi Bioskop dan SMS, Jakarta : Elex Media Komputindo.

Simartama, 2010, Rekayasa Perangkat Lunak, Yogyakarta : Andi Offset

Sommerville, Ian, 2007. *Software Engineering 8th Edition: Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 8*, Jakarta : Erlangga

Sutisna, Dadan. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta : MediaKita.

Sutoro Djoko, 2007, Membuat Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web, Yogyakarta : Gava Media.

Suyanto, Asep Herman, 2009, *Step by Step Web Design Theory and Practices*, Yogyakarta : Andy Offset

Wiswakarma Komang, 2009, *Membuat catalog online dengan PHP & CSS* . Yogyakarta : Lokomedia.