

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Informasi merupakan bagian terpenting dalam perusahaan, Dengan adanya informasi yang akurat dan cepat, dapat membantu perusahaan dalam mengambil langkah-langkah yang harus diambil dan dijalankan untuk mengembangkan usaha bisnisnya. Maka dari itu dibutuhkan suatu pengelolaan data yang handal dan akurat secara cepat sehingga informasi dapat tersampaikan dengan baik. (Sudirman, 2020)

Informasi menjadi hal yang sangat di butuhkan bagi semua pihak. Contohnya, informasi berperan penting dalam media promosi, dimana perusahaan menyampaikan informasi yang akurat dan tepat melalui media promosi *website* sehingga konsumen mengetahui produk-produk yang ada pada perusahaan. (Faruq, 2017)

Saat ini, banyak pelaku bisnis memanfaatkan internet sebagai media promosi dalam menyampaikan informasi untuk meningkatkan jumlah penjualan mereka, mengingat internet tidak mengenal batas ruang, salah satu langkah yang mereka ambil ialah membuat aplikasi *website* untuk menyampaikan informasi mereka. Dengan menggunakan website akan lebih mudah diakses oleh masyarakat di berbagai daerah hanya dengan menggunakan internet. (Hasugian, 2018).

PT. Karya Mandiri Sukses adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang karoseri. Saat ini, media informasi untuk pemasaran dan penjualan masih menggunakan brosur, mulut ke mulut, dan tatap muka dengan mendatangi perusahaan secara langsung untuk melakukan transaksi pemesanannya, konsumen yang berada di luar daerah kesulitan melakukan pemesanan, sehingga kurangnya pemesanan dari konsumen yakni hanya mencapai sekitar 10 (sepuluh) unit karoseri setiap bulan. Selain itu rekapitulasi data pelanggan dan transaksi pemesanan masih menggunakan

buku sehingga rentan rusak dan hilang, sulit dilakukan pengolahan data untuk mendukung pengambilan keputusan.

PT. Karya Mandiri Sukses membutuhkan sistem informasi berbasis *website* untuk media pemasaran dan penjualan. Ada beberapa metode untuk pengembangan sistem informasi seperti metode *waterfall*, *prototype*, *agile*, dan lain-lain. Pada penelitian ini metode *prototype* digunakan karena isi dari metode *prototype* dapat mempermudah dalam melakukan pengembangan perangkat lunak sistem informasi pemasaran karoseri.

Oleh karena itu topik penelitian yang diambil adalah *Sistem Informasi Pemasaran Karoseri Berbasis Website menggunakan Metode Prototype (Studi kasus : PT Karya Mandiri Sukses (WINA) Tangerang)*.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang akan dibahas pada Proposal ini adalah :

1. Belum adanya sistem informasi pemasaran dan penjualan produk PT. Karya Mandiri Sukses untuk meningkatkan jumlah pemesanan.
2. Belum adanya sistem informasi yang dapat merekapitulasi dan pengolahan data untuk mendukung pengambilan keputusan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari Penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem informasi pemasaran dan penjualan PT. Karya Mandiri Sukses untuk meningkatkan jumlah pemesanan.
2. Membuat sistem informasi untuk merekapitulasi dan pengolahan data untuk pengambilan keputusan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memaksimalkan jangkauan pemasaran produk dengan luas dan mempermudah *customer* untuk mendapatkan informasi produk dan transaksi penjualan produk PT Karya Mandiri Sukses.
2. Memudahkan rekapitulasi dan pengelolaan data untuk mendukung pengambilan keputusan.

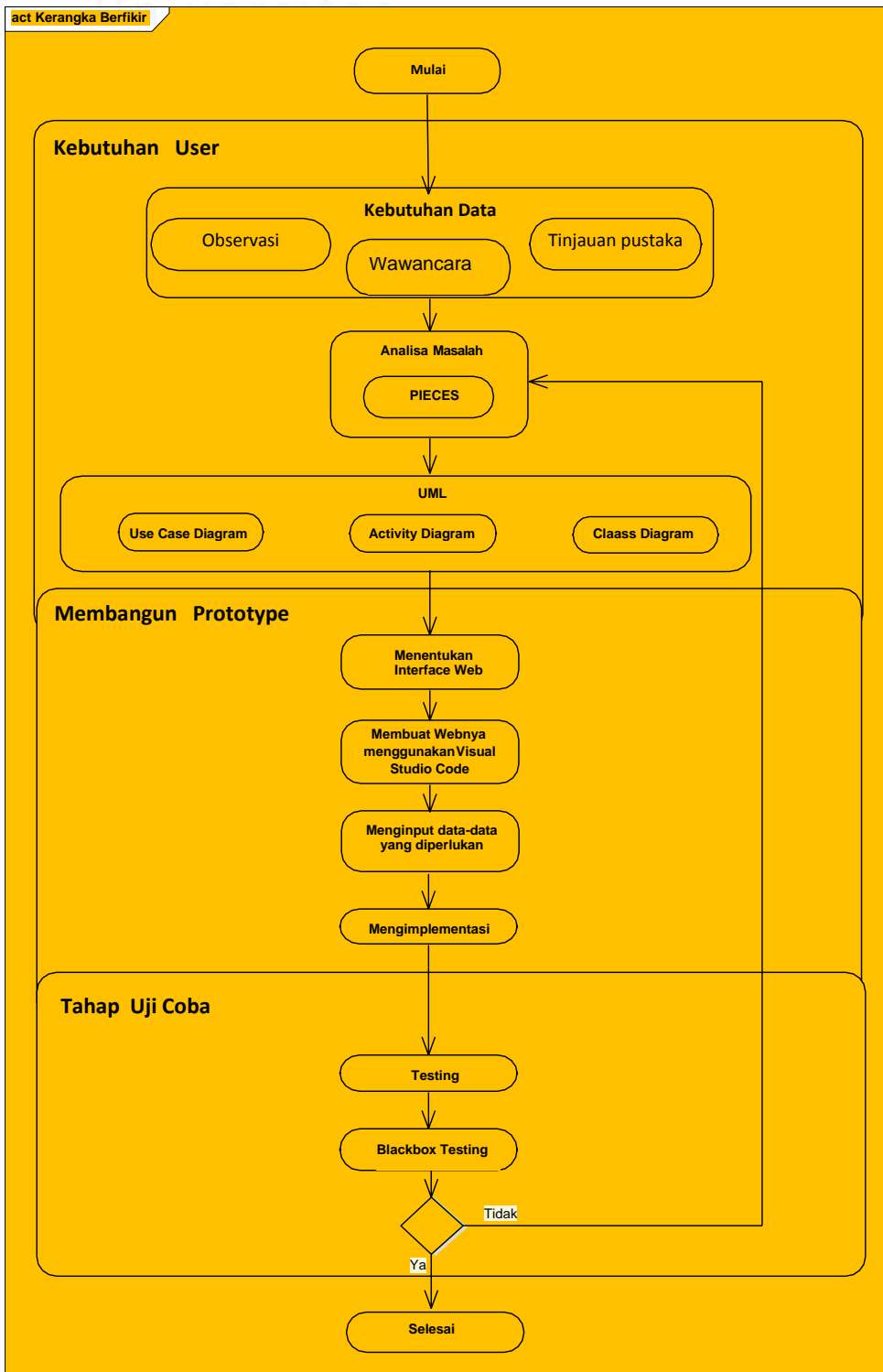
1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup pada penelitian ini mencakup sebagai berikut:

1. Objek penelitian hanya dilakukan di PT Karya Mandiri Sukses
2. Metode pengembangan sistem informasi perangkat lunak adalah metode *prototype*.

1.6 Kerangka Berfikir

Pada bagian ini peneliti menuangkan pikiran dalam menyusun laporan ini pemikiran-pemikiran ini dituangkan pada sebuah gambar yang akan menggambarkan semua pemikiran dari apa yang akan dibuat pada laporan ini. Berikut ini gambaran kerangka berfikir yang peneliti buat :



Gambar 1 Kerangka Berpikir

Pada kerangka berfikir prosesnya menggunakan metode *prototype*. Metode *prototype* terdiri dari 3 tahapan, yaitu :

1. Kebutuhan *User*

Pengumpulan kebutuhan data dengan cara mendengarkan masukan dari pelanggan . Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, maka harus diketahui terlebih dahulu bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk kemudian mengetahui masalah yang terjadi. Pada pengumpulan kebutuhannya saya menggunakan beberapa tahapan yaitu observasi, wawancara dan tinjauan pustaka.

Kemudian, melakukan analisis masalah menggunakan metode analisis PIECES untuk mengetahui masalah utama dalam faktor yang dihadapi tersebut.

Lalu, setelah dapat kebutuhan data dan juga analisa masalahnya, selanjutnya membuat desain sistem dengan menggunakan UML seperti *Use case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram* dan *Deployment Diagram*.

2. Membangun *Prototype*

Prototype yang dibuat sesuai dengan kebutuhan sistem dari keluhan pelanggan atau pengguna. Pada tahapan ini hanya membuat *User Interface*.

Dan desain *web* yang diinginkan dibuat dalam *Visual Studio Code* yang mana terdapat bahasa xml dan menggunakan bahasa java didalamnya.

Kemudian, untuk pengimplementasian *web* tersebut menggunakan website pada *PC/Laptop* atau pun bisa juga melalui *Smartphone*

3. *Testing*

Prototype diuji coba oleh pengguna dengan *Blackbox Testing*. Uji coba ini fungsinya untuk melakukan pengetesan terhadap fungsi-fungsi dari *web* yang dibuat.

Lalu melakukan survei terhadap apa saja kekurangan - kekurangan dari kebutuhan pengguna yang belum ada maupun belum berfungsi dalam Web tersebut. Pengembangan maupun perbaikan kembali dengan mendengarkan masukan dari pengguna untuk memperbaiki *prototype* yang ada.

1.7 Sistematis Penelitian

Sistematis dalam penulisan penelitian ini sebagai berikut :

BAB 1

Tentang Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Manfaat Peneliti, Tujuan, Metode Penelitian dan Sistematis Penelitian.

BAB 2

Berisi tentang Landasan Teori / *Literature Review* yang berkaitan dengan penelitian, seperti *Visual Studio Code*, dan definisi teori lainnya.

BAB 3

Berisi tentang metode penelitian secara spesifik, ini juga metode dalam pengumpulan data mengetahui data yang terkumpul, dan dengan kerangka berpikir bisa mengetahui alur-alurnya.

BAB 4

Berisi tentang hasil keseluruhan analisis dan penelitian yang sudah dibuat dan perancangan aplikasi yang di buat.

BAB 5

Berisi kesimpulan dan saran dari seluruh penelitian yang dilakukan dan dibahas dan saran dalam pengembangan selanjutnya.

