

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. *Smartfren Telecom* Tbk merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa telekomunikasi besar di Indonesia. PT *Smartfren Telecom* Tbk mengimplementasikan teknologi canggih untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap layanan telepon berbasis seluler, data dan internet. Dalam mendistribusikan produk, PT *Smartfren Telecom* Tbk bekerja sama dengan distributor dan outlet sebagai penyalur sehingga produk sampai ke konsumen. Setiap *outlet* yang terdaftar pada data PT *Smartfren* mendapatkan keuntungan seperti material produk program *Smartfren*, memperoleh point atau reward dari PT *Smartfren*.

PT. *Smartfren Telecom* Tbk mempunyai tenaga kerja yaitu MD (*Merchandiser Display*) guna mempromosikan dan membranding produk dan program *Smartfren* ke *outlet-outlet*, tersedia macam-macam program dari produk dan ditawarkan kepada *outlet*. Pada MD (*Merchandiser Display*) *Smartfren*, yaitu MD (*Merchandiser Display*) berkeliling dan membawa brosur dan spanduk yang akan dibranding ke *outlet-outlet*, untuk jadwal kunjungan MD (*Merchandiser Display*) masih di lakukan secara manual seperti melakukan foto kunjungan pada *outlet* yang di tuju, pengecekan branding yang masih di *update* secara manual juga, sehingga data branding maupun jadwal kunjungan harus di masukkan lagi pada sistem sehingga membuat proses bisnis kurang efisien dan efektif.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada MD (*Merchandiser Display*) *Smartfren*, PT *Smartfren* membutuhkan sebuah sistem yang membantu mengelola data MD (*Merchandiser Display*) menjadi efektif dan mudah. Maka dari itu akan dibuatkan sistem Aplikasi Manajemen MD (*Merchandiser Display*) *Smartfren* Berbasis *Android* yang memberikan kemudahan dalam mengelola data md (*Merchandiser Display*) *Smartfren*. Beberapa referensi yang digunakan sebagai berikut: Leonardo Halim, Suhatati Tjandra, Aplikasi berjudul Aplikasi *Sales*

Canvassing Berbasis *Android* tahun 2017, Berdasarkan penelitian yang di lakukan, sistem menggunakan GPS dan menggunakan metodologi *Unified Procces*[1], Anak Agung Ngurah Prawira Yudha, Made Sudarma, I Made Arsa Suyadnya, Aplikasi berjudul Rancang Bangun Aplikasi Manajemen *Sales Force* Berbasis Web Dan *Anroid* Dilengkapi Layanna Informasi Geografis tahun 2017, Berdasarkan penelitian yang di lakukan menggunakan PHP dan HTML sebagai bahasa pemrograman dan pengujian dengan[2], Edy Rakhmat, Haditama, Sulistiyono, Aplikasi berjudul Perancangan Sistem Informasi Penjadwalan Kunjungan *Sales* Pada Toko Ameera tahun 2021, Penelitian yang dilakukan menggunakan *framework bootstrap* dan menggunakan model *Business to Business*[3], Jerry Tandiar, Yulia, Anita Nathania, Aplikasi berjudul Implementasi *Room Database* pada Aplikasi SFA PT. X Berbasis *Android* tahun 2019, Penelitian yang dilakukan menggunakan *SQLite* dan GPS[4], Dwi Cahya Ningrum, Wina Witanti, Irma Santikarama, Aplikasi berjudul Pembangunan Sistem Informasi *Monitoring Sales* Pada CV. Dunia Sandang tahun 2019, Penelitian dilakukan menggunakan GPS dan pengujian menggunakan *Black Box* serta *database* menggunakan *MySQL*[5].

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian yaitu:

1. Bagaimana merancang sebuah sistem kunjungan MD (*Merchandiser Display*) secara *online* yang dapat membantu MD (*Merchandiser Display*) dan admin dalam mendapat informasai berbasis *android*?
2. Bagaimana membuat aplikasi manajemen MD (*Merchandiser Display*) *Smartfren* berbasis *android*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk memudahkan akses MD (*Merchandiser Display*) dan admin mendapat informasi secara *online* dan *realtime* berbasis android.
2. Memberikan sistem yang efektif dan efisien dalam manajemen pengelolaan data MD (*Merchandiser Display*) *Smartfren* berbasis android.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yaitu:

1. Mempermudah alur dalam penyimpanan data MD (*Merchandiser Display*) *Smartfren* untuk sistem manajemen
2. Mempermudah akses informasi MD (*Merchandiser Display*) dan admin.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah penelitian yaitu:

1. Terbatas hanya pada jadwal kunjungan MD (*Merchandiser Display*) saja.
2. Tidak mengelola data tentang program branding dari MD (*Merchandiser Display*).
3. Studi kasus hanya pada pegawai MD (*Merchandiser Display*) PT *Smartfren*.
4. Database yang digunakan *MySQL*.
5. Wilayah PT, *Smartfren* cabang Pangkalpinang.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berguna untuk memudahkan dalam memahami materi yang ada pada laporan yang tertera dan dikelompokkan menjadi beberapa sub sub bab sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, tujuan penulisan dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisikan penjelasan tentang teori atau definisi tentang rancangan aplikasi yang dibuat dan batasan pemrograman yang akan digunakan untuk mengembangkan rancangan aplikasi ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini mengemukakan tentang metode penelitian yang dilakukan untuk menguraikan gambaran dari objek penelitian dan analisis semua permasalahan-permasalahan yang ada dimana masalah tersebut akan diselesaikan dengan penelitian ini. Selain itu bab ini juga membahas langkah pengembangan aplikasi manajemen MD (*Merchandiser Display*) yang berbasis android, dengan menggunakan model prototype dengan metode berorientasi objek dan UML (*Unified Modeling Language*) sebagai tools.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas secara tinjauan umum berisi tentang gambaran umum objek penelitian disertai dengan struktur organisasi, tugas dan wewenang. Dan sub bab pembahasannya tentang implementasi dari aplikasi yang dibuat secara keseluruhan, serta menunjukkan hasil dari analisis sampai tahap implementasi dari perancangan aplikasi layanan pemesanan sehingga didapat bukti kuat yang sesuai dengan hipotesis yang dilakukan.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari laporan, menjawab pertanyaan yang ada pada rumusan masalah serta saran yang dapat diberikan pengguna rancangan ini.

