

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi saat ini berkembang sangat pesat, salah satunya adalah perkembangan di dunia *smartphone*. Sehingga mempunyai dampak dalam meningkatkan efektifitas dalam melakukan setiap pekerjaan. Sejalan dengan perkembangan tersebut, kemajuan teknologi dapat memberi kemudahan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi komunikasi (TIK) di perusahaan akan membantu menangani informasi dalam jumlah besar, bersaing dalam persaingan bisnis dan akhirnya akan menjadi perusahaan yang maju dalam pemanfaatan teknologi.

Dunia organisasi adalah salah satu faktor penting dalam perkembangan sebuah negara, semakin banyak pelaku organisasi di sebuah negara ini maka semakin baik pula cara berpikir negara tersebut. Dalam dunia organisasi, diperlukannya suatu strategi untuk bisa terus maju dan berkembang. Salah satunya yaitu penggunaan aplikasi yang berbasis *mobile*. Penggunaan aplikasi yang tepat guna tentu akan menghasilkan keefektifan serta keefisienan dalam dunia menjalankan suatu organisasi.

PT. Tunas Dwipa Matra (TDM) merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang penjualan motor khususnya motor Honda. Perusahaan dibidang penjualan kendaraan melakukan upaya agar dapat meningkatkan penjualan di perusahaannya dengan cara pembayaran secara kredit, untuk menarik minat para pembeli.

Dalam perusahaan, *marketing* memang merupakan kegiatan yang memiliki peran sangat penting dalam menentukan maju mundurnya perusahaan, karena *marketing* memiliki fungsi untuk menghasilkan pemasukan. Semakin besarnya pemasukan maka perusahaan akan semakin maju dan berkembang, sedangkan jika pemasukan kurang atau kecil maka perusahaan akan mengalami kemunduran.

Pada beberapa perusahaan, terkadang seorang *marketing* kesulitan dalam memberikan data pengajuan kredit motor khususnya motor honda dan mengakses informasi dikarenakan lokasi yang jauh dari kantor, sehingga tidak efisien. Berdasarkan kondisi yang dijelaskan, maka diperlukan sebuah aplikasi untuk *marketing* yang mempunyai mobilitas tinggi terutama dapat diimplementasikan pada sebuah perangkat yang dapat di bawa kemana saja, salah satunya adalah telepon genggam berbasis *mobile*.

Saat ini telepon genggam (*handphone*) tidak hanya sebagai alat komunikasi saja, tetapi sudah memiliki kelebihan yang cukup banyak dari fungsi dasarnya. Berbagai macam fungsi pendukung telah ditanamkan pada perangkat ini seperti pengolah gambar dan video, pengolah dokumen, dan lain sebagainya. Hal ini bisa terjadi karena adanya Sistem Operasi pada telepon genggam yang mendukung untuk menjadi telepon pintar (*smartphone*). Layaknya pada komputer, sekarang telepon genggam dapat diinstall berbagai macam aplikasi atau sebuah aplikasi yang diinginkan. Salah satu sistem operasi yang digunakan pada telepon pintar sekarang ini adalah Android.

Aplikasi *marketing mobile system* pada sebuah perusahaan merupakan suatu aplikasi yang di butuhkan oleh *marketing*, terutama *marketing* yang jaraknya jauh dari kantor. Aplikasi *marketing mobile system* ini dapat digunakan untuk menginput data pengajuan kredit motor honda, untuk pengecekan stok motor honda, pengecekan penjualan *marketing*, melihat jadwal kegiatan marketing dan lain sebagainya. Dengan adanya aplikasi *marketing mobile system* ini, *marketing* dapat di mudahkan dalam proses pengajuan kredit motor honda dan mengakses informasi yang dibutuhkan melalui perangkat berbasis *mobile* kapanpun dan dimanapun selama masih terhubung dengan jaringan internet.

Dari penjelasan sebelumnya, maka telah digambarkan adanya kebutuhan akan aplikasi khusus untuk *marketing* yang memiliki mobilitas tinggi dan didukung oleh perangkat bergerak yaitu telepon genggam berbasis *mobile* dengan sistem operasi android. Oleh karena itu penulis mengangkat judul “ **APLIKASI MARKETING MOBILE SYSTEM PADA PT. TUNAS DWIPA MATRA (TDM) PANGKALPINANG**”.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

- a. Belum adanya aplikasi yang bisa digunakan diluar kantor yang jaraknya jauh dari kantor.
- b. *Marketing* kesulitan dalam memberikan data pengajuan kredit motor honda.
- c. Sulitnya pengaksesan informasi bagi *marketing* yang jaraknya jauh dari kantor.

1.2.2 Batasan masalah

Untuk memberikan ketegasan dalam cakupan penelitian ini, perlu ditetapkan batasan penelitian sebagai berikut :

- a. Merancang dan membangun aplikasi *marketing* berbasis *mobile* dengan sistem operasi android.
- b. Acuan pembuatan aplikasi ini mengikuti kebutuhan tim *marketing* yang bekerja di PT. Tunas Dwipa Matra.
- c. Proses pemasukan data hanya dapat dilakukan oleh admin dan kepala cabang pada *server* dan tim *marketing* pada sisi *client*.
- d. Aplikasi yang dirancang untuk tim *marketing* hanya sebatas untuk melakukan penginputan data pengajuan kredit motor honda, dapat melakukan pengecekan stok barang, pengecekan penjualan *marketing*, melihat jadwal kegiatan *marketing*, ganti *password*, mengakses menu about dan mengakses informasi kegiatan seputar perusahaan yang ada di dalam aplikasi tersebut selama masih terhubung dengan jaringan internet.
- e. Aplikasi ini bisa digunakan minimal pada telepon genggam berbasis *mobile* dengan sistem operasi Android 4.2.
- f. Pemakai yang langsung berhubungan dengan aplikasi *marketing mobile system* ini yaitu tim *marketing*.
- g. Username dan password default berupa nama lengkap.

- h. Penulis hanya membahas tentang aplikasi *marketing mobile system* yang akan digunakan oleh tim *marketing* khususnya pada PT.Tunas Dwipa Matra, penulis tidak membahas tentang website.
- i. Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman Java (Eclipse) dengan menggunakan android SDK (Software Development Kit) sebagai pengembangnya.

1.3 Tujuan dan Manfaat

Setiap penelitian yang dilakukan memiliki maksud dan tujuan yang jelas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Aplikasi ini dibuat agar dapat membantu *marketing* dalam proses penginputan data pengajuan kredit motor honda dan mengakses informasi yang lokasinya jauh dari kantor melalui *smartphone* dengan sistem operasi android, sehingga lebih efisien dan bisa di akses dimanapun dan kapanpun.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

- a. Dengan adanya aplikasi ini, dapat mempercepat proses penyampaian informasi dan proses penyurveian.
- b. Mempermudah kepala survey untuk mengontrol jalannya proses penyurveian.

1.4 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, pendekatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan metodologi sebagai berikut :

1.4.1 Metodologi Pengumpulan Data

Adapun metode penelitian yang dilakukan penulis dalam melakukan pengumpulan data sebagai berikut :

- a. Observasi

Metode yang dilakukan oleh penulis dengan melakukan penelitian dan pengamatan langsung ke lapangan bagaimana proses kegiatan seorang

marketing dalam memberikan data pengajuan kredit motor khususnya motor honda dan mengakses informasi.

b. Wawancara

Wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dari kepala cabang, kepala survey dan pihak *marketing* untuk membantu dalam perancangan aplikasi ini.

c. Teknik Studi Pustaka

Penelitian ini dilakukan dengan metode studi pustaka, yaitu dilakukan dengan cara menggali informasi dari berbagai sumber pustaka yang berkaitan dengan judul yang di angkat seperti buku, jurnal dan mencari referensi lainnya melalui internet yang berhubungan dengan permasalahan tersebut.

1.4.2 Metode Pengembangan Sistem

a. Tahap Analisa sistem

Analisa kebutuhan aplikasi *marketing mobile* berbasis *android* ini nantinya akan dilakukan dengan pendekatan :

- 1) OOA (*Object Oriented Analysis*).
- 2) OOD (*Object Oriented Design*).

Dalam merancang aplikasi ini pastinya akan melakukan analisis seperti menganalisa tools apa saja yang digunakan, analisis sasaran dari aplikasi , dan data apa saja yang digunakan untuk proses pembuatan aplikasi nantinya. Rancangan sebuah aplikasi yang dilakukan, dimana akan ada *form-form* yang digunakan untuk melengkapi aplikasi yang di rancang. Pengembangan sistem yang dibangun menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berorientasi objek dengan aktifitas yang fokus pada pengembangan model dengan menggunakan *Unified Model Language* (UML) yang akan berupa diagram-diagram UML yang nantinya akan diterjemahkan menjadi kode program pada tahap pengkodean.

Pada rancangan aplikasi *marketing mobile* berbasis *android* ini nantinya akan dideskripsikan dengan berbagai diagram yaitu :

- 1) *Use Case Diagram.*
- 2) *Activity Diagram.*
- 3) *Class Diagram.*

b. Tahap Perancangan Sistem

Pada tahap ini akan dirancang arsitektur awal pembangunan suatu sistem. Arsitektur rancangan sistem tersebut akan terdidik dari *form-form* yang akan menjelaskan tampilan dan fungsi dari menu aplikasi marketing itu sendiri.

Adapun form-form yang akan dirancang dalam pembuatan aplikasi *marketing mobile system* ini adalah :

- 1) Rancangan *form login.*
- 2) Rancangan *form* Menu Utama.
- 3) Rancangan *form* penginputan data pengajuan kredit motor honda.
- 4) Rancangan *form* cek stok motor.
- 5) Rancangan *form* cek penjualan *marketing.*
- 6) Rancangan *form* jadwal kegiatan *marketing.*
- 7) Rancangan *form* info kegiatan Seputar Perusahaan.
- 8) Rancangan *form* ganti *password.*
- 9) Rancangan *form about.*
- 10) Rancangan *form Exit.*
- 11) Perancangan database.

c. Tahap Pengkodean Sistem

Pada tahap pengkodean sistem, adapun kebutuhan perangkat lunak yang dibutuhkan pada aplikasi *marketing mobile system* berbasis android ini nantinya adalah sebagai berikut :

- 1) ADT (*Android Development Kit*)
- 2) Android SDK (*Software Development Kit*)
- 3) Program Java
- 4) Program PHP
- 5) MySql Front
- 6) JSON (*JavaScript Object Notation*)
- 7) Web service

8) *Macromedia Dreamweaver*

d. Tahap Implementasi sistem

Pada tahap implementasi aplikasi *marketing mobile system* ini akan diuji dalam ruang lingkup komponen *hardware* dan *software* yang digunakan, yaitu :

1. Ruang Lingkup *Hardware*

Laptop :

- a. Processor AMD E-350 Processor 1.60 GHz
- b. 2 GB Memory
- c. 320 GB HDD

Smartphone :

- a. Android OS, v4.4.x (KitKat)
- b. CPU Spreadtrum, Dual-core 1.2 GHz Cortex-A7
- c. Internal 4GB / RAM 512MB

2. Ruang Lingkup *Software*

- a. Minimal Sistem Operasi Windows 7 Ultimate
- b. ADT Bundle berisi SDK (Software Development Kit) android dan Eclipse yang sudah diatur khusus untuk mengembangkan aplikasi Android.
- c. Database MySQL Front (menggunakan software XAMPP)

e. Pengujian sistem

Dimana pada tahap pengujian ini sangat penting dikarenakan ini merupakan akhir dari pembuatan aplikasi tersebut, apakah aplikasi ini berjalan baik atau tidak.

1.5 Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mengemukakan latar belakang, rumusan masalah yang terdiri dari identifikasi masalah dan batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi ini, mulai dari teori yang bersifat umum sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat aplikasi marketing mobile berbasis android.

BAB III PEMODELAN PROYEK

Bab ini berisi mengenai dari PEP (*Project Execution Plan*) seperti *Object* Proyek, Identifikasi *Stakeholder*, Identifikasi *Deliverable*, Penjadwalan Proyek, RAB (Rencana Anggaran Biaya), Struktur Tim Proyek, Analisa Resiko (*Project Risk*), Meeting Plan.

BAB IV ANALISIS, PERANCANGAN, DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi rincian dari definisi dan analisis yang ada dan penyelesaiannya, juga dijabarkan tentang rancangan *interface* beserta hasil implementasinya.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan menjelaskan kesimpulan dan saran dari penulis yang berhubungan dengan pembuatan laporan penelitian.