

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Komunikasi sangatlah penting untuk mencapai suatu mufakat. Kemajuan jaman telah menunjukkan bahwa teknologi *SMS* sudah menjadi kebutuhan umum masyarakat dan bukan menjadi barang mahal maupun eksklusif. *Graphic Computer* adalah sebuah perusahaan memberikan solusi untuk pengguna yang ingin memasarkan usahanya secara teratur dan terorganisir. Transaksi informasi keluar atau masuk otomatis akan dikategorikan, kemudian dengan mudah pengguna dapat melakukan umpan balik dari *sms* yang masuk. Aplikasi berbasis *SMS Gateway* ini disebut *SMSPro2*.

Pencatatan yang dilakukan oleh perusahaan yang sudah berdiri 5 tahun ini, dibantu aplikasi sistem informasi untuk mengolah perhitungan transaksinya. Namun, untuk bagian pemasarannya masih bersifat sederhana berupa *blog* mengenai katalog produk. Proses transaksi ini masih bersifat satu arah. Hal ini menjadi kurang efisien dalam pencatatan dan juga dalam proses kegiatan umpan balik. Kemudian bisnis ini menerapkan sistem bisnis jaringan, dimana pelanggan yang bersedia memasarkan produk atau mencari anggota akan mendapatkan bonus komisi yang kemudian akan disebut sebagai agen/distributor. Bonus ini dibedakan menjadi bonus penjualan produk dan bonus rekrut anggota baru.

Kemajuan teknologi dalam bidang informatika telah menjadi solusi untuk berbagai usaha. Teknologi-teknologi ini adalah aplikasi *web* dan *sms gateway*. *Website* merupakan suatu media komunikasi yang dapat diakses oleh seluruh pengguna jaringan *internet* di berbagai belahan dunia. Disertai dengan keberhasilannya memasuki pasar global, teknologi ini sekarang menjadi murah dan mudah dipakai untuk masyarakat menengah. Selain mudah untuk dikembangkan aplikasi *web* bersifat praktis dan mudah direplikasi bila berbentuk model. Hal ini merupakan solusi untuk *Graphic*

Computer yang ingin memasarkan serta melakukan follow up lewat pesan *email* dengan para pelanggan dan distributornya. Dengan adanya aplikasi *web* berteknologi *email broadcast*, memberikan pencerahan kepada *Graphic Computer* untuk menawarkan produknya kepada masyarakat terutama kalangan pembisnis.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah yang ditemukan di lapangan, yaitu:

- a) Bagaimana sistem pendaftaran anggota yang *realtime* dan akurat?
- b) Bagaimana cara mengolah sistem bisnis yang terintegrasi dalam proses perhitungan pendapatan, pemesanan dan umpan balik?
- c) Bagaimana cara mengolah data bonus agen secara otomatis?
- d) Bagaimana merancang aplikasi pemasaran yang bersifat massal dan terorganisir?

1.3 Tujuan Pembahasan

Sistem ini memiliki tujuan agar:

- a) Menjelaskan sistem pendaftaran anggota yang *realtime* dan akurat
- b) Menjelaskan cara mengolah sistem bisnis yang terintegrasi dalam proses perhitungan pendapatan, pemesanan dan umpan balik
- c) Menjelaskan cara mengolah data bonus agen secara otomatis
- d) Menjelaskan perancangan aplikasi pemasaran yang bersifat massal dan terorganisir

1.4 Ruang Lingkup Kajian

1.4.1 Batasan

- a) Modul *Master Barang* (harga, jenis, diskon)
- b) Modul *Account Manager*
- c) Modul Penjualan
- d) Modul Distributor
- e) Modul Laporan Data dan *Member*

- f) Modul Laporan *Point of Sales*
- g) Modul Katalog Pesan Barang
- h) Modul Pesan Massal

1.4.2 Hardware

Aplikasi ini membutuhkan minimal 1 unit *Server* (800 Mhz, RAM 128 MB, VGA 8 MB) dengan monitor *CRT*, serta koneksi *internet* > 56 kbps. *Handphone* dengan fasilitas *mobile modem*.

1.4.3 Software

- a) *Editor html* dan *php* menggunakan *Notepad++ v4.3* serta *XAMPP for Windows v1.7.3*
- b) *Database* yang digunakan adalah *MySQL support PHP 5*

1.5 Sumber Data

Data-data yang diperlukan untuk membangun sistem ini didapatkan dari :

- a) Wawancara dengan salah satu pemilik perusahaan
- b) Buku-buku literatur dan buku digital / *e-book*

1.6 Sistematika Penyajian

Bab 1 Pendahuluan

Membahas tentang latar belakang masalah perusahaan, identifikasi masalah perusahaan setelah mengetahui latar belakang masalah, pembatasan masalah dan asumsi, perumusan masalah, identifikasi masalah, dan maksud dan tujuan penelitian, serta sistematika penulisan.

Bab 2 Kajian Teori

Berisi mengenai teori-teori yang dijadikan pedoman bagi penulis dalam penelitian ini dan sebagai penyelesaian dari permasalahan perencanaan program dan pengembangan sistem.

Bab 3 Analisis dan Rancangan Sistem

Menguraikan tentang langkah-langkah mulai dari awal sampai akhir yang dilakukan penulis untuk menyelesaikan masalah dan mengenai pendekatan dan model masalah.

Bab 4 Hasil Penelitian

Berisi data-data yang dibutuhkan untuk pengendalian sistem yang merupakan data aktual masa lalu dan pengolahan data yang sudah didapat tersebut agar mendapatkan solusi pemecahan berdasarkan metode yang dapat dilihat pada kajian teori.

Bab 5 Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Membahas tentang analisis dari hasil yang didapatkan dari pengolahan data yang telah dilakukan pada bab ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM.

Bab 6 Simpulan dan Saran

Pada Bab ini berisi tentang kesimpulan akhir dari perumusan masalah dan saran- saran yang diharapkan dapat menjadi titik acuan dalam memecahkan persoalan yang dihadapi perusahaan pada saat ini.