

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat lah cepat. Kemajuan dibidang teknologi infomasi dan komunikasi mendorong kita untuk semakin berusaha untuk mendapatkan informasi secara cepat. Jika terlambat mendapatkan informasi kita akan semakin ketinggalan dan susah untuk berkembang dalam persaingan bisnis yang semakin ketat.

Perusahaan-perusahaan sekarang ini telah berkembang sangat pesat untuk dapat memperoleh pangsa pasar. Banyak hal yang dilakukan perusahaan salah satunya dengan memasang iklan. Perusahaan memasang iklan selain melalui televisi, poster, dll sekarang ini sudah ada teknologi baru yang digunakan untuk memasang iklan.

Teknologi yang sedang *booming* saat ini adalah teknologi SMS. Banyak perusahaan yang sudah mulai memasang iklan dengan menggunakan teknologi SMS. Selain lebih praktis juga dalam pengeluaran biaya yang lebih murah dibandingkan dengan memasang iklan melalui televisi.

Untuk mendukung kinerja perusahaan agar lebih maju dan menghadapi situasi yang lebih kompleks diperlukan aplikasi yang dapat mendukung perusahaan. Dengan adanya aplikasi yang dapat mempermudah perusahaan salah satunya dalam memasarkan produk, maka sangat membantu perusahaan agar produk yang dipasarkan lebih dikenal oleh banyak masyarakat.

1.2 Perumusan Masalah

Masalah yang akan dihadapi perusahaan pada saat ini adalah :

- Bagaimana cara perusahaan dapat mengetahui masyarakat yang menyukai bidang yang sesuai dengan perusahaan jalani?
- Bagaimana cara perusahaan mempromosikan produknya mengenai sasaran dengan cepat dan praktis?
- Bagaimana cara perusahaan menekan biaya yang lebih ekonomis dengan menggunakan teknologi yang sedang berkembang sekarang ini?

1.3 Tujuan

Pembuatan aplikasi ini memiliki beberapa tujuan yang berguna untuk meningkatkan kinerja dari perusahaan diantaranya:

1. Membantu perusahaan mengetahui masyarakat mana saja yang sesuai dengan bidang perusahaan.
2. Memudahkan perusahaan dalam mempromosikan produknya dengan cepat dan tidak memakan waktu yang banyak.
3. Membantu perusahaan dalam memasarkan produknya melalui teknologi yang sedang berkembang saat ini dengan biaya yang ekonomis.

1.4 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini, ada pun batasan masalah antara lain :

- Aplikasi desktop sebagai sarana penghubung antara perusahaan dengan masyarakat dalam memasarkan suatu produk dari perusahaan.
- Aplikasi desktop ada 2 tingkatan user / pengguna yaitu Administrator dan karyawan. Administrator memiliki hak akses

penuh atas semua fitur yang ada pada aplikasi. Karyawan hanya bisa mengirim, mengedit iklan dan mendaftarkan perusahaan yang akan menjadi anggota.

- Aplikasi desktop tidak dapat melakukan unregistrasi atau pun edit data masyarakat.
- Aplikasi web hanya sebagai jalur komunikasi antara biro iklan dengan perusahaan atau pelanggan.
- Aplikasi web hanya ada 1 tingkatan user / pengguna yaitu pelanggan. Pelanggan hanya memiliki hak akses untuk memesan iklan, dan melihat berapa jumlah nomor telepon masyarakat yang kita punya di database untuk setiap kategori.
- Proses pembayaran antara pelanggan dengan biro iklan hanya dilakukan dengan cara transfer lewat bank atau pun bisa kontan datang ke kantor biro iklan.
- Iklan yang akan diterima oleh masyarakat adalah iklan yang sesuai dengan permintaan dari masyarakat.
- Masyarakat hanya bisa registrasi, unregistrasi dan menerima iklan lewat sms saja.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penulisan laporan ini yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi uraian garis besar yang memuat latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Berisi teori-teori yang digunakan dalam menyusun laporan Tugas Akhir ini.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN

Berisi hasil analisis sistem / aplikasi yang dibuat antara lain memuat ERD, DFD, dan konsep tampilan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI

Berisi detail dari sistem yang telah di desain dan penjabaran dari setiap fungsi utama yang dibuat pada aplikasi ini.

BAB V PENGUJIAN

Berisi laporan pengujian terhadap hasil implementasi sistem dan laporan questionnaire yang diberikan pada minimal 20 responden.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran-saran dari penulis untuk pengembangan kedepannya.

1.6 Time Schedule

Dalam mengerjakan karya ilmiah ini terdapat jadwal yang sudah saya rencanakan antara lain :

Kegiatan	Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuatan User Interface												
Pembuatan Database dan implementasi aplikasi												
Coding												
pengujian program												
penyelesaian tahap akhir												

Tabel 1.6 Time Schedule