

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Website merupakan halaman situs sistem informasi yang dapat di akses secara cepat. *Website* ini didasari dari adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Melalui perkembangan informasi, tercipta suatu jaringan antar komputer yang saling berkaitan. Jaringan yang dikenal dengan istilah *internet* secara terus-menerus menjadi pesan-pesan elektronik, termasuk *e-mail*, transmisi *file*, dan komunikasi dua arah antar individu dan komputer.

Company profile memiliki peranan cukup penting bagi sebuah perusahaan yang melakukan *business-to-business* karena dapat mempresentasikan visi dan misi perusahaan atau apa yang ingin ditawarkan kepada konsumen. Selain itu manfaat lain dari *company profile* sebagai sarana presentasi adalah dapat mempersingkat pertemuan sehingga *client* tidak perlu bertanya secara detail tentang profil, visi, dan misi perusahaan secara langsung.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) melakukan penelitian ditahun 2017, menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia berjumlah 143,26 juta jiwa atau 54,68% dari total populasi 262 juta orang. APJII meyakini kualitas internet ke depannya akan semakin lebih baik karena masih berlangsungnya realisasi mega proyek pemerintah Palapa Ring. Proyek tersebut menjadi harapan APJII agar penetrasi internet semakin merata di seluruh daerah.

VMD (*Vision Mobile Developer*) Indonesia merupakan perusahaan jasa yang siap melayani permintaan pembuatan *software*, *website*, toko *online* program aplikasi *mobile*, sistem informasi perusahaan, dan aplikasi *desktop*. *Software* atau program aplikasi saat ini merupakan sesuatu yang sangat penting dalam rangka menunjang kelancaran kerja baik sebagai perseorangan, perusahaan maupun organisasi. Data pemesanan pembuatan *software* VMD Indonesia sejak 17 oktober 2017 hingga 17 april 2018 mendapatkan 4 pesanan pembuatan *software* dalam jangka waktu 6 bulan (Dalam hasil survey pada tanggal 23 september 2018 pada bapak Rendy Sutandy selaku CEO VMD Indonesia).

Dari hasil observasi dan wawancara, CEO VMD Indonesia mengeluhkan kurangnya permintaan pembuatan *software*. Hal tersebut terjadi diakibatkan karena belum berjalannya media untuk memperkenalkan produk layanan jasa menggunakan teknologi informasi untuk

mendukung kegiatan pemasaran, jika dibandingkan dengan *start-up* usaha jasa pembuatan aplikasi seperti www.ykdigital.com yang sudah memasarkan produknya menggunakan *website*.

VMD Indonesia saat ini hanya memperkenalkan produk layanan jasa mereka melalui *programmer* mereka yang menawarkan produk layanan jasa kepada temannya. Usaha-usaha yang sedang berkembang ditempat lain yang juga menjual produk atau jasa mayoritas sudah menggunakan teknologi informasi sebagai sarana promosinya untuk memberikan informasi usahanya.

Memasarkan produk dan layanan jasa menggunakan *website* akan lebih banyak menguntungkan, juga mempermudah proses pengembangan dan dapat menghemat biaya. Konsumen lebih mudah memilih produk tanpa harus datang langsung. Dapat disimpulkan bahwa *web* adalah salah satu media pemasaran *online* yang tepat. *Website* juga dapat digunakan sebagai layanan media pemesanan.

Untuk mengetahui suatu pesanan dibutuhkan suatu pemberitahuan yang dapat diterima secara cepat dan dapat mudah, pemberitahuan melalui layanan *email*, dan dapat digunakan sebagai pendukung *web* untuk memberikan pemberitahuan atas pesanan. Pemberitahuan melalui *email* menjadi suatu jembatan komunikasi yang menghubungkan perangkat *smartphone* dengan perangkat komputer.

Berdasarkan uraian yang sudah dijelaskan di atas penelitian yang akan diajukan berjudul **“Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Pemesanan Software Berbasis Web (Studi Kasus : Vision Mobile Developer Indonesia).”**

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang terdapat yaitu:

1. Bagaimana mengetahui kondisi pemesanan produk layanan jasa pembuatan *software* VMD Indonesia ?

2. Bagaimana membuat wadah informasi pembuatan *software* bagi perusahaan VMD Indonesia ?
3. Bagaimana membuat layanan *email* yang bermanfaat sebagai wadah komunikasi dan notifikasi bagi admin VMD Indonesia dan *client* dalam pemesanan *software* ?

1.2 Tujuan penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian serta penulisan adalah sebagai berikut:

1. Membuat *website* yang dapat berguna dalam proses pemasaran dan informasi tentang produk layanan jasa VMD, pemesanan jasa pembuatan *software*, serta berguna dalam proses dokumentasi digital seperti : pemesanan produk dan informasi dari VMD.
2. Membuat *website* yang dapat berguna untuk mempermudah mendapatkan informasi perkiraan harga dan pembayaran bagi pemesan dalam memesan suatu *software* yang di butuhkan.
3. Mempermudah pemesan *software* mendapatkan informasi tanpa harus bertemu langsung, dan membuat notifikasi *chat* melalui *email* yang dapat berguna untuk pemberitahuan pesanan dari pemesan kepada admin VMD Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan yang dikemukakan serta waktu pengerjaan yang relatif singkat. Maka untuk memfokuskan masalah dilakukan pembatasan masalah tanpa mengurangi nilai pokok dalam permasalahan yang telah dirumuskan. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Membangun *web* yang terintegrasi dengan layanan *email* untuk notifikasi pesanan dari pelanggan kepada admin VMD Indonesia.
2. Pembayaran dilakukan melalui transfer manual kepada pihak VMD Indonesia.
3. Dalam aplikasi yang akan dibangun ini hanya memiliki 2 tipe *user*, yaitu : pengelola (admin), dan pemesan.
4. Dalam pembuatan *website* media promosi ini hanya fokus pada produk layanan jasa dan pemesanan jasa pembuatan *software*, tidak membahas promosi produk usaha lain.
5. Browser yang digunakan google chrome.

6. Jika pemesan ingin menambahkan sesuatu pada *software* yang telah dibayar maka *client* bisa menghubungi admin pada *live chat* yang telah tersedia atau menelpon pihak VMD Indonesia.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat yang didapatkan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu VMD Indonesia dalam strategi pemasaran produk layanan jasa yang dilakukan untuk meningkatkan produktifitas penghasilan yang didapat.
2. Memberikan wadah bagi pemesan jasa pembuatan *software* di VMD Indonesia untuk memesan segala kebutuhannya.
3. Memudahkan admin VMD dalam menerima informasi pemesanan yang dapat diterima melalui *smartphone* yang terkoneksi dengan jaringan *internet*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penelitian yang dilakukan, maka tugas akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metodologi dan sistematika penulisan laporan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Pada Bab ini dibahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan *website* pemesanan *software*, mulai dari teori yang bersifat umum sampai teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat *website* pemesanan *software*.

BAB 3 GAMBARAN UMUM

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum VMD Indonesia, visi misi, proses bisnis yang berjalan, analisis masalah, masalah yang dihadapi, dan juga rencana solusi pemecahan.

BAB 4 HASIL ANALISIS DAN USULAN PEMECAHAN MASALAH

Bab ini berisi bahasan mengenai hasil analisis penelitian yang telah dilakukan serta pengimplementasian *website* pemesanan *software* yang telah dirancang sebelumnya, dan uji coba terhadap *website* yang telah dibuat.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap *website* yang dibuat agar dapat terus dikembangkan menjadi lebih baik.