

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Evolusi yang terjadi pada internet merupakan suatu fenomena yang paling menarik dalam kemajuan teknologi yang terjadi sekarang. Salah satu aspek yang boleh dibilang utama dalam evolusi ini adalah munculnya *Electronic Commerce (E-commerce)*. *E-Commerce* mengubah hampir semua fungsi bisnis area dan setiap kegiatannya, mulai dari transaksi jual belinya sampai periklanannya. Dengan lahirnya *E-Commerce* ini memudahkan konsumen untuk melakukan transaksi jual beli tanpa harus datang ke tempatnya.

PT. Kitalapan Media bergerak di bidang periklanan. Sebagai perusahaan periklanan yang kreatif, efektif biaya, dan berorientasi pada hasil guna meningkatkan citra dan peningkatan pendapatan. PT. Kitalapan Media sebagai media strategi yang di kombinasikan antara perencana media dan pembeli media yang sudah melakukan perizinan dengan pemerintah dan kaitannya.

Namun dalam melakukan kegiatannya, perusahaan ini masih menggunakan cara konvensional atau tatap muka serta menggunakan media sosial seperti *whatsapp* dan *email* dalam rangka pemesanan. Hal ini dirasa masih kurang efisien dan membutuhkan waktu, karena masih menunggu proses persetujuan dari pihak perusahaan. Selain itu, belum terdapatnya media pemesanan secara online menambah masalah yang ada pada PT. Kitalapan Media. Konsumen sangat kesulitan mencari informasi tentang lokasi penyewaan yang ada pada PT. Kitalapan Media.

Seiring berjalannya waktu, calon klien yang ingin melakukan pemesanan hanya menghubungi lewat telepon saja. Selain itu calon klien hanya bisa melakukan pemesanan titik media promosi dengan terbatas pada titik yang sudah tersedia dari PT. Kitalapan Media.

Sehingga klien sulit untuk melakukan penambahan pemesanan titik lokasi media promosi di lokasi yang klien inginkan.

Oleh karena itu, agar dapat memberikan pelayanan yang baik bagi klien sekaligus mempromosikan produk/jasa PT. Kitalapan Media, dirancang suatu media informasi berupa website yang bertujuan untuk mempromosikan serta melakukan pemesanan penyewaan titik lokasi yang ada pada PT. Kitalapan Media.

Perancangan website sudah banyak dilakukan untuk menunjang kegiatan promosi maupun pemesanan dari sebuah perusahaan. *Website* akan menjelaskan bagaimana proses suatu bidang usaha dalam melakukan kegiatannya sehingga dapat ditampilkan waktu pemesanan dan waktu yang dibutuhkan untuk progress status pemesanan dalam penyelesaian penyewaan titik lokasi media promosi.

Tidak hanya itu saja, keberadaan suatu *website* akan dapat memperluas jangkauan pemasaran suatu bidang usaha ini. Maka diperlukan sebuah program aplikasi yang membantu dalam proses pemasaran, pemesanan penyewaan titik lokasi pada PT. Kitalapan Media untuk dijadikan tugas akhir ini dengan judul **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PEMESANAN PADA PT. KITALAPAN MEDIA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang akan di kaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. PT. Kitalapan Media belum memiliki sistem informasi yang efisien dan efektif.
2. Sulitnya memberikan informasi media promosi.
3. Proses pemesanan yang masih bersifat manual.
4. Terbatasnya pemesanan hanya pada yang tersedia di titik PT. Kitalapan Media.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang di hadapi, maka batasan masalah yang akan di bahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang dibuat hanya meliputi sistem pemesanan penyewaan titik lokasi media promosi pada PT. Kitalapan Media.
2. Sistem informasi yang dibuat sudah terkomputerisasi.
3. Dapat meminimalisir dari kecurangan proses pemasukan harga yang sudah ditentukan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diajukan, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanan pengujian sistem informasi pemesanan pada PT. Kitalapan Media?
2. Bagaimana klien dapat menambah pemesanan penyewaan titik lokasi yang diluar pada PT. Kitalapan Media?

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian dalam tugas ini sebagai berikut:

1.5.1 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membuat model sistem informasi pemesanan berbasis *web*.
2. Mempermudah klien untuk melakukan pemesanan di PT. Kitalapan Media.
3. Mempermudah dalam melakukan efisiensi pemesanan.

1.5.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di ambil dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan kemudahan kepada klien dalam melakukan pemesanan tanpa melalui media telepon, *whatsapp* dan *email*.
2. Menerapkan sistem teknologi informasi secara lebih efektif dan efisien.

1.6 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di PT. Kitalapan Media. Beralamat di Ruko Grand Galaxy Jl. Boulevard Raya Blok RSN-1 No. 60 Jakasetia – Bekasi Selatan 17147 dengan waktu 3 (tiga) bulan dimulai dari tanggal 2 Maret 2020 sampai dengan 1 Juni 2020.

1.7 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan:

1.7.1 Metodologi Observasi

Observasi merupakan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung pada objek penelitian dan mempelajari langsung permasalahan yang terjadi.

1.7.2 Metodologi Wawancara

Wawancara merupakan mengajukan tanya jawab untuk memperoleh informasi dan memahami proses yang sedang berjalan saat ini. Wawancara dilakukan secara langsung ke pihak terkait yaitu karyawan PT. Kitalapan Media.

1.7.3 Metodologi Kepustakaan

Kepustakaan merupakan pencairan informasi dari berbagai sumber buku, jurnal dan literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang sedang dibahas.

1.8 Metodologi Pengembangan Sistem

Dalam penelitian yang dilakukan, metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Extreme Programming* (XP). Pada metode ini ada empat tahapan, yaitu:

1. Perencanaan

Customer dan XP team bekerja bersama untuk memutuskan bagaimana grup story untuk release berikutnya (software increment berikutnya) untuk dibangun oleh XP team.

2. *Design*

XP menggunakan CRC (*Class Responsibility Collaborator*) card, untuk mengenali dan mengatur *object oriented class* yang sesuai dengan *software increment*.

3. *Coding*

Sebelum membuat *code*, lebih baik membuat unit test tiap *story* untuk dimasukkan dalam *software increment*. XP menyarankan agar dua orang bekerja bersama pada satu komputer *workstation* untuk membuat *code* dari satu *story* (*pair programming*), untuk menyediakan *real time problem solving* dan jaminan *real time quality*.

4. *Testing*

Unit test yang telah dibuat harus diimplementasikan menggunakan suatu *framework* dan diatur ke dalam *universal testing suite*, integrasi dan validasi sistem dapat dilakukan setiap hari.

1.9 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini terbagi ke dalam beberapa bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan

masalah, tujuan dan mnafaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas mengenai teori dasar yang mendukung dalam penelitian di antaranya tentang teori sistem sistem, informasi, konsep pemesanan, konsep penjualan *web*, *XAMPP*, *PHP*, *MySQL*, metode pengembangan perangkat lunak, pemodelan *UML*, teori tentang media promosi serta teori-teori yang digunakan dalam perancangan sistem serta penjelasan tentang komponen-komponen yang menunjang perangkat lunak serta kerangka pemikiran.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang pengumpulan data, metode yang diimplementasikan pada penelitian yaitu metode pengembangan sistem baik perangkat lunak maupun perangkat keras.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Berisi menguraikan tentang perencanaan pembuatan keseluruhan sistem dalam aplikasi yang akan di buat, cara pengoperasian dan *output* yang dihasilkan dari aplikasi yang di buat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari penulis selama pengerjaan tugas akhir dan saran agar dapat memperbaiki dari hasil tugas akhir tersebut.