

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan zaman yang semakin canggih, telah membawa banyak perubahan bagi kehidupan manusia, terutama dengan adanya teknologi. Teknologi terus dikembangkan dan semakin berkembang demi memenuhi tuntutan manusia terhadap berbagai kemudahan. Keberadaan teknologi dalam kehidupan kini telah menjadi suatu kebutuhan dan gaya hidup, salah satunya teknologi komputerisasi.

Sistem informasi eksekutif adalah Serangkaian proses untuk menggali nilai tambah berupa informasi yang selama ini tidak diketahui secara manual dari suatu basisdata dengan melakukan penggalian pola-pola dari data dengan tujuan untuk memanipulasi data menjadi informasi yang lebih berharga yang diperoleh dengan cara mengekstraksi dan mengenali pola yang penting atau menarik dari data yang terdapat dalam basisdata (Fandy Ferdian Harryanto ; 2017 : 98).

Pemasaran adalah suatu transaksi yang bertujuan untuk mendapatkan suatu keuntungan dan merupakan suatu jantung dari suatu perusahaan. Pemasaran bisa dilakukan dengan jasa atau produk, baik kredit maupun *cash* .

Pencatatan transaksi pemasaran produk unilever pada CV. Sumber Buana Perkasa sebagian besar sudah menggunakan sistem semikomputerisasi sehingga memaksimalkan kinerja karyawan perusahaan pada saat melakukan transaksi maupun pada saat pembuatan laporan pemasaran produk unilever yang akan diserahkan kepada pemilik perusahaan. Pencatatan tersebut sudah dapat

meningkatkan kinerja transaksi pemasaran pada perusahaan tersebut, namun hal tersebut menjadi tidak efektif dan efisien dikarenakan pembuatan laporan transaksi pemasaran dan mengenai data-data produk unilever sering terjadi kesalahan informasi sehingga mempengaruhi kinerja keuangan perusahaan.

Penelitian yang dilakukan mengenai pencatatan transaksi pemasaran yang sedang berlangsung pada CV. Sumber Buana Perkasa saat ini dan mencoba untuk mengembangkan konsep pencatatan tersebut agar penyebaran informasi yang dibutuhkan oleh pemilik perusahaan dan karyawan menjadi lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu penulis mengambil judul “**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran Dengan Metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) pada CV. Sumber Buana Perkasa**”.

I.2. Ruang lingkup Permasalahan

Adapun beberapa tahap yang dilakukan dalam membuat ruang lingkup permasalahan adalah :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dengan mengetahui latar belakang pemilihan judul di atas, maka identifikasi masalah dari penulis untuk skripsi ini adalah:

1. Belum ada sistem informasi eksekutif pada CV. Sumber Buana Perkasa untuk mempermudah pihak pemasaran.
2. Penyimpanan data pemasaran pada perusahaan masih sering terjadi kehilangan data.

3. Belum ada penerapan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) pada sistem informasi eksekutif pemasaran.

I.2.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah berdasarkan identifikasi masalah yang ditemukan oleh penulis, yaitu :

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi eksekutif pada CV. Sumber Buana Perkasa untuk mempermudah pihak pemasaran ?
2. Bagaimana melakukan analisis terhadap data pemasaran agar penyimpanan data pemasaran menjadi lebih aman ?
3. Bagaimana menerapkan *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) pada sistem informasi eksekutif pemasaran ?

I.2.3. Batasan Masalah

Disebabkan banyaknya permasalahan dan waktu yang terbatas, maka agar pembahasan masalah tidak melebar penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. *Input* aplikasi ini berupa data pemasaran, data produk..
2. *Output* aplikasi ini berupa hasil dari laporan data pemasaran dan data penjualan.
3. Pembuatan Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.
4. Perancangan Aplikasi ini menggunakan pemodelan UML.
5. Metode yang digunakan adalah metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD).

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu :

1. Melakukan perancangan sistem informasi eksekutif pada CV. Sumber Buana Perkasa.
2. Untuk menganalisis sistem pemasaran yang dapat memberikan kenyamanan dalam melakukan penyimpanan data pemasaran.
3. Melakukan penerapan *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* pada sistem informasi eksekutif pemasaran

I.3.2. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Mempermudah pihak pemasaran dalam mengelolah data pemasaran dengan baik dan cepat dengan sebuah sistem informasi eksekutif dalam membantu keputusan dalam menentukan rekomendasi produk yang akan meningkatkan kinerja.
2. Memberikan kenyamanan dalam melakukan penyimpanan data pemasaran.
3. Penerapan *Object Oriented Analysis and Design (OOAD)* pada sistem informasi eksekutif pemasaran dapat memahami permasalahan dan solusi logik dari sudut pandang obyek (benda, konsep, entitas).

I.4. Metodologi Penelitian

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Di dalam menyelesaikan penelitian ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi yaitu :

a. Studi Lapangan (*Field Research*)

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung kelokasi studi. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Pengamatan (*Observation*)

Yaitu usaha pengumpulan data dengan cara melihat secara langsung pekerjaan-pekerjaan yang dilaksanakan pada bagian pemasaran agar penulis dapat secara jelas dan memperoleh gambaran tentang pemasaran.

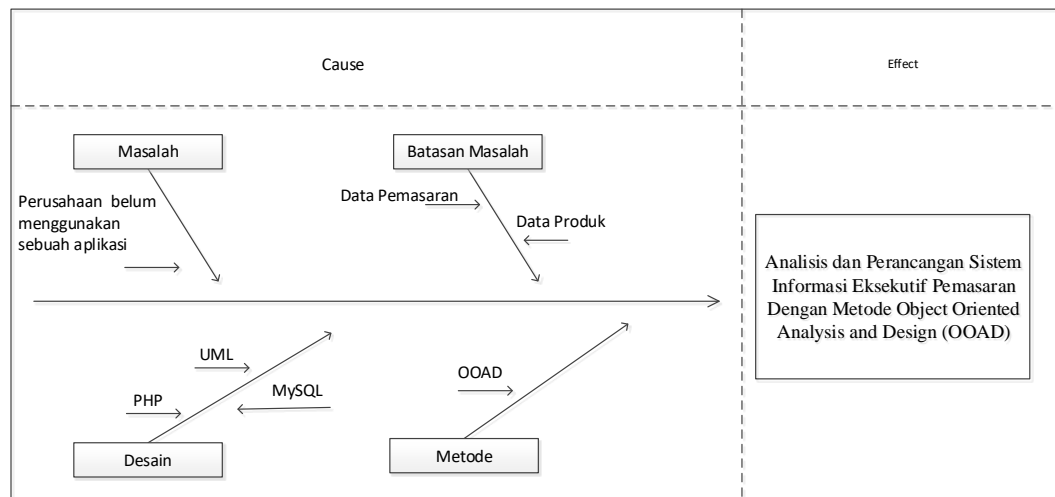
2) Wawancara (*interview*)

Pengumpulan data atau informasi pada metode ini dapat dilakukan dengan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung bagian pemasaran pada CV. Sumber Buana Perkasa. Adapun hasil wawancara yang dilakukan penulis pada CV. Sumber Buana Perkasa adalah bagaimana proses pemasaran Pada CV. Sumber Buana Perkasa?

b. Studi Kepustakaan (*library research*)

Suatu cara kepustakaan untuk mengumpulkan data berdasarkan buku-buku, majalah, artikel, mengenai data pemasaran, dalam hal ini penulis memperoleh data secara teoritis yang akan menguatkan dan berbagai acuan penulis dalam menyelesaikan laporan ini.

Metode merupakan suatu cara yang sistematis untuk mengerjakan suatu permasalahan. Penelitian ini akan melalui beberapa tahapan. Tahapan dalam penelitian ini dapat di modelkan pada diagram *Fish bone*. Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar III.1 di bawah ini :



Gambar I.1. Penelitian Fishbone

Dalam penelitian *fishbone* memiliki beberapa tahapan yaitu *problem*, metode, batasan masalah, aplikasi dan *effect*.

1. Masalah

Adapun permasalahan yang terdapat pada sistem yang berjalan yaitu untuk melakukan pengolahan data pemasaran, pemasaran belum menggunakan sebuah aplikasi yang dapat memberikan kemudahan dalam pengolahan informasi mengenai pemasaran

2. Batasan Masalah

Analisis atau analisa ini merupakan tahap awal yang dilakukan oleh peneliti dalam mengembangkan sistem. Data yang dibutuhkan dalam sistem adalah data pemasaran, data produk.

3. Desain

Desain yang dimaksud bukan hanya tampilan atau interfacenya saja, tetapi yang dimaksud desain dalam metode ini adalah desain sistem yang meliputi : alur kerja sistem, cara pengoprasian sistem, hasil keluaran (*output*) dengan menggunakan metode-metode seperti UML (*Unified Modeling Language*) tampilan sistem dan lain-lain yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan pada tahap awal untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Sehingga programmer atau pihak yang terlibat dalam pembuatan kode program akan dipermudah karena sudah terarah seperti apa sistem ini akan berjalan dan seperti apa alur yang ada didalam sistem maupun diluar sistem.

4. Metode

Metode yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini adalah OOAD. *OOAD(Object Oriented Analisis Design)* adalah metode analisis yang memeriksa requirements pada suatu kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarah pada arsitektur Software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek system atau subsitem.

I.5. Kontribusi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Subekti (2011) dengan judul Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran Pada Distributor Alat Tulis Kantor: Studi Kasus Pada Benza Prima. Sistem informasi eksekutif (SIE) telah banyak digunakan dalam perusahaan dan institusi untuk membantu para eksekutif mengambil keputusan secara cepat dan akurat bagi kebutuhan bisnis organisasi. Untuk membuat sebuah sistem informasi eksekutif pemasaran bagi eksekutif Benza Prima sebuah penelitian dilakukan. Sistem informasi eksekutif pemasaran dirancang dapat menghasilkan laporan yang bersifat analitik dan laporan perbandingan dalam bentuk pivot tabel dan grafik untuk analisis pemasaran. Fact finding techniques digunakan untuk mencari informasi dengan melakukan survei langsung ke perusahaan untuk mempelajari kebutuhan perusahaan dan prosedur berjalan. Perancangan sistem informasi eksekutif menggunakan metode *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD). Penelitian ini menghasilkan suatu laporan bagi eksekutif Benza Prima dalam bentuk pivot tabel dan grafik yang dapat membantu eksekutif melakukan pengambilan keputusan. Sistem informasi eksekutif pemasaran yang dirancang diharapkan dapat memberikan informasi analitik kepada eksekutif Benza Prima dalam melakukan perencanaan strategi pemasaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh M. Hadi Prayitno (2017) dengan judul Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran Dengan Metode *Drill Down*. Hal ini dapat dilakukan dengan menciptakan sebuah system informasi eksekutif, termasuk dalam hal pemasaran. Sistem informasi eksekutif pemasaran yang

dibangun dengan menggunakan metode Drill Down yang berfungsi untuk menampilkan informasi secara detail. Sistem akan menampilkan informasi berupa grafik dan table serta informasi yang bias dilihat secara terperinci. Sistem akan menjadi lebih efektif dan efisien jika menggunakan program berbasis web sebagai alat bantu. Data pemasaran disimpan ke dalam database guna mempermudah user dalam pencarian data. Sistem Informasi Eksekutif Pemasaran ini akan mempermudah seorang eksekutif dalam membuat sebuah keputusan guna kelangsungan perusahaan. Memperhatikan hal diatas, dan agar sistem informasi eksekutif pemasaran dibangun sesuai dengan kebutuhan perusahaan, agar lebih terarah, maka harus dibangun dengan kaidah *System Development Life Cycle* (SDLC) dengan harapan system informasi eksekutif pemasaran ini dapat digunakan oleh perusahaan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Ropianto (2018) dengan judul Perancangan Dashboard Sebagai Sistem Informasi Di Dinas Perumahan Rakyat, Pemukiman Dan Pertamanan Kota Batam. Metode pembuatan sistem yang digunakan adalah *Object Oriented Analysis and Design* (OOAD) dengan pemodelan sistem menggunakan Unified Modelling Language (UML) dan semi-formal interview sebagai data pendukung hasil penggunaan sistem dalam penyajian informasi. Hasil menunjukkan bahwa sistem ini bekerja dengan baik dan dapat digunakan sebagai sebuah sistem informasi terpadu yang dapat menyajikan data secara visual dan menyeluruh kepada pihak eksekutif sebagai pengambil keputusan dan memudahkan pengguna dalam menginput dan

mengolah data yang ada. Selain itu, perancangan sistem dashboard ini dirasa lebih ergonomis, responsive, interaktif, dan akurat pada praktek penggunaannya.

Penelitian yang dilakukan oleh Hasanuddin (2016) dengan judul Sistem Informasi Keuangan Dengan Metode *Object Oriented Analysis Design*. *Object Oriented Analysis Design* (OOAD) adalah metode analisis yang memeriksa requirements dari sudut pandang kelas-kelas dan objek yang ditemui dalam ruang lingkup permasalahan yang mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem. OOAD merupakan cara baru dalam memikirkan suatu masalah dengan menggunakan model yang dibuat menurut konsep sekitar dunia nyata. Dasar pembuatan adalah objek yang merupakan kombinasi antara struktur data dan perilaku dalam satu entitas.

Penelitian yang dilakukan oleh Harisuddin (2016) dengan judul Sistem Informasi Laundry Berbasis Metode OOAD. Seiring dengan majunya perkembangan teknologi, maka perusahaan laundry tersebut perlu melakukan peningkatan pelayanannya. Untuk mengelola berbagai macam aktivitas yang dilakukan oleh perusahaan laundry diperlukan suatu sistem informasi yang akurat dan keberadaan sistem informasi yang dapat diandalkan merupakan hal yang vital dalam perkembangan perusahaan tersebut. Sayangnya hampir semua perusahaan laundry belum memiliki aplikasi yang memadai untuk mempermudah pengelolaan laundrynya. Sehingga masih ada masalah dalam beberapa hal seperti kurangnya komunikasi antara pegawai dengan pelanggan atau ketidaksesuaian antara pesanan dengan permintaan pelanggan. Terkait hal tersebut, maka kami membuat sistem aplikasi laundry berbasis website dengan menggunakan metode *Object*

Oriented Analysis and Design (OOAD) untuk menangani permasalahan yang di hadapi perusahaan laundry tersebut. Serta untuk mendukung pengembangan sistem yang dibangun kami menggunakan Unified Model Language (UML) berupa *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram*. Sistem informasi ini diterapkan pada Bibi's Laundry untuk memberikan beberapa layanan seperti pemesanan secara *online*, komunikasi dengan staff secara *online*, dan beberapa layanan lain yang dapat memberikan kemudahan bagi pelanggan dan pegawai dari laundry tersebut.

I.6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang peneliti lakukan yaitu pada CV. Sumber Buana Perkasa yang beralamat di Jl. Madio Santoso No.124, Pulo Brayan Darat I, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara 20236.

I.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan yang diajukan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menerangkan tentang latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menerangkan teori dasar yang berhubungan dengan program yang dirancang serta bahasa pemrograman yang digunakan.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan analisa masalah program yang akan dirancang dan rancangan program yang digunakan pada penulisan Skripsi ini.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mengemukakan tentang hasil implementasi sistem yang dirancang mencakup uji coba sistem, tampilan serta perangkat yang dibutuhkan. Analisa sistem dirancang untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini berisikan berbagai kesimpulan yang dapat dibuat berdasarkan uraian yang telah disimpulkan dan saran.