

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Perkembangan teknologi dari masa kemasa dirasakan semakin cepat dan semakin canggih sehingga menuntut adanya perubahan di berbagai sektor perusahaan. Akibat pesatnya perkembangan teknologi, maka sebagian besar kehidupan manusia tidak terlepas dari pemanfaatan fungsionalitas ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah adanya *internet*, *internet* digunakan untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan cepat, dapat berkomunikasi dengan orang lain, mendukung proses bisnis, sehingga mendorong perusahaan semakin kompetitif.

Dengan adanya *internet* maka semakin mempermudah suatu sector perusahaan untuk memberikan kepuasan dan keleluasaan bagi para pelanggan, sehingga penggunaan *internet* kini menjadi salah satu faktor pemicu dalam mendukung proses bisnis di era globalisasi. Peran penting *internet* dalam sector perusahaan memicu berbagai aspek yaitu media komunikasi, media bisnis, pertukaran data dan informasi, fasilitas promosi serta publikasi produk atau jasa yang dilakukan secara *online* tanpa harus dibatasi jarak dan waktu. Dengan adanya peluang tersebut maka diciptakan untuk membuat suatu aplikasi *mobile* sebagai salah satu alat untuk menarik minat serta menjalin hubungan dengan pelanggan, membantu memberikan informasi produk atau jasa secara rinci dengan memanfaatkan *internet*.

Rumah Inggris Bandar Lampung merupakan salah satu perusahaan yang bergerak dibidang jasa pendidikan bahasa inggris di Bandar lampung. Rumah Inggris Bandar Lampung memiliki 2 metode pembelajaran yang ditawarkan kepada calon siswa, yaitu Kelas Reguler dan Asrama. Rumah Inggris merupakan lembaga kursus yang mengedepankan keberhasilan member dalam berbahasa inggris , dengan selalu mengutamakan pelayanan jasa yang maksimal untuk memberikan pemahaman kepada member dalam kegiatan belajar mengajar melalui mentor-mentor dengan lulusan sarjana Bahasa Inggris dan Sastra Inggris.

Berdasarkan hasil wawancara penulis kepada Novriadi Alfatih sebagai Owner dari Rumah Inggris , ditemukan bahwa Rumah Inggris membutuhkan sebuah aplikasi mobile untuk membantu kegiatan Belajar Mengajar dan Pemasaran Rumah Inggris

Sebelum penulis memberikan suatu gagasan untuk mengatasi latar belakang masalah di atas, maka sebelumnya penulis melakukan penelitian terhadap jurnal terdahulu yang juga membahas system informasi aplikasi *mobile* marketing. Penelitian pada PT. Buana Jaya Paperindo yang membangun “Aplikasi *E-Marketing* pada PT Buana Jaya Paperindo” yang ditulis oleh Tri Pujadi, Rendra Setiadi (2010). Dari pembahasan jurnal tersebut ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya *e-marketing* dapat membantu strategi pemasaran dalam menyebarkan informasi, dapat memenuhi keinginan dan kebutuhan pelanggan, dengan cara memberikan informasi yang lengkap melalui fitur online yang ditawarkan sehingga memberikan keuntungan bagi PT. Buana Jaya Paperindo serta menjaga meningkatkan komunikasi antara perusahaan dan pelanggan.

Penelitian selanjutnya pada PT. Delion Citra Dinamika, yang ditulis oleh Sidiq Tongam E. Panggabean, Vera Wijaya (2011) dengan mengangkat judul “Analisis dan Perancangan *E-Marketing* pada PT Delion Citra Dinamika” dari pembahasan jurnal tersebut ditarik kesimpulan bahwa Sebagai alternatif pemecahan masalah pemasaran yang sedang dihadapi perusahaan tersebut, metode yang digunakan adalah metode observasi untuk mengumpulkan data dan mempelajari sistem pemasaran yang sedang berjalan, untuk mendukung proses pengumpulan dan pengolahan data yang didapat dari hasil observasi juga dilakukan kepastakaan untuk mendapatkan teori-teori pendukung dalam pembahasan terutama pada pembahasan “*The seven stages of internet marketing*” oleh Mohammad, R.A dalam bukunya *Internet Marketing: Building Advantage in a Networked Economy*. Dari hasil pengamatan ditemukan beberapa kelemahan pada sistem yang sedang berjalan yaitu masalah penyajian informasi produk, dimana pelanggan mengalami kesulitan mendapatkan informasi terbaru secara cepat dan tepat sehingga dapat berakibat pada kehilangan pelanggan dan penurunan penjualan. Semua kelemahan-kelemahan yang ada harus segera diperbaiki dan dipenuhi agar tujuan dari pemasaran untuk meningkatkan penerimaan member baru dapat tercapai semaksimal mungkin.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memberikan suatu gagasan dalam sistem informasi manajemen *Aplikasi Mobile Marketing* dengan harapan dapat membuat Rumah Inggris semakin berkembang dan dapat memberikan keleluasaan bagi calon member di Rumah Inggris Bandar Lampung mendapat informasi yang falid. Berdasarkan permasalahan yang ada di Rumah Inggris,

maka penulis mengangkat judul “Pengembangan Aplikasi Mobile Marketing Rumah Inggris Bandar Lampung”.

## **1.2. RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang diatas maka permasalahan yang dapat diambil adalah “bagaimana membangun sistem sebagai sarana pemasaran Rumah Inggris yang juga memberikan kemudahan dan fungsi bagi member rumah inggris atau daya tarik bagi calon member dalam penggunaan aplikasi?”

## **1.3. TUJUAN**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan system dengan membangun aplikasi sebagai sarana pemasaran atau *e-marketing* pada Rumah Inggris Bandar Lampung.

## **1.4. BATASAN MASALAH**

Penulis memberikan batasan masalah pada pembahasan dalam penelitian ini agar pembahasannya tidak terlalu luas atau menyimpang. Penelitian ini hanya dibatasi pada:

1. Pengembangan sistem ini hanya membahas tentang pengembangan aplikasi mobile marketing pada Rumah Inggris Bandar Lampung.
2. Pengembangan system dibuat berbasis webview dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.
3. Database yang digunakan MySQL.
4. Framework codeigniter dan xampp digunakan sebagai media penyimpanan.
5. Metode pengembangan system menggunakan metode *Prototype*.
6. Penelitian hanya dilakukan pada Rumah Inggris Bandar Lampung.

7. Pada system yang akan dibuat hanya pada sampai proses pembayaran yang berupa meng-unggah bukti pembayaran ke system yang tersedia.
8. Berikut fitur-fitur yang akan dibuat untuk mengoptimalkan fungsi pada aplikasi mobile yang akan dibuat:
  - a. Login
  - b. News
  - c. Katalog Program Kursus ( Berisikan informasi tentang Rumah Inggris dan berisikan informasi metode pembelajaran berupa paket program kursus , jadwal kursus dan biaya kursus)
  - d. Choose Program
    1. Pilih Program Kursus
    2. Pilih Jadwal Kursus
  - e. Payment
    1. Registrasi Pembayaran
    2. Unggah Bukti Pembayaran
  - f. Diskusi
  - g. Notification Melalui e-mail  
(Konfirmasi Akun dan Konfirmasi Pembayaran)
  - h. Statistik Pengunjung

## **1.5. MANFAAT**

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Memberikan informasi lengkap dan mempermudah calon siswa dalam memilih paket program belajar pada Rumah Inggris yang berupa catalog program belajar.

2. Mempermudah admin dalam melakukan pembaharuan program berupa catalog , melakukan pengecekan dan pengolahan data member yang sudah mendaftar , data transaksi, paket program belajar dan jadwal yang dipilih oleh member.
3. Mempermudah bagi pengguna aplikasi dalam mendapatkan informasi berupa berita seputar aktivitas bahasa inggris, seputar lembaga kursus Rumah Inggris, informasi dunia mengenai bahasa inggris.
4. Mempermudah bagi pengguna aplikasi dalam berkomunikasi berbahasa inggris dengan tujuan meningkatkan kemampuan berbicara dalam bahasa inggris pada aplikasi yang dibuat yaitu berupa forum diskusi bagi member.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan atau pertimbangan dalam pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi sistem informasi yang ada sebelumnya pada Rumah Inggris.
6. Membantu dan meningkatkan strategi marketing yang telah berjalan.
7. Setelah menggunakan sistem dari hasil penelitian diharapkan pada saat , pengolahan data catalog, data informasi seputar Rumah Inggris, data member yang mendaftar, data transaksi transaksi dapat dilakukan secara cepat dan akurat.

## 1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

[C:\Users\User\Downloads\Laporan tugas akhir merupakan suatu Karya Tulis yang dibuat oleh Mahasiswa yang telah melaksanakan tugas akhir dengan sistem penulisan yang telah ditentukan.docx](#)

**BAB I           PENDAHULUAN**

Pokok bahasan meliputi latar belakang permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan

**BAB II           TINJAUAN PUSTAKA**

Pada Bab ini akan diuraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

**BAB III          METODE PENELITIAN**

Bab ini menguraikan tentang gambaran obyek penelitian, misalnya Gambaran umum pelaporan, gambaran umum TKA (tenaga kerja asig),serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi yang berkaitan dengan kegiatan penelitian dan menguraikan tentang analisis terhadap. Permasalahan yang terdapat dikasus yang sedang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah sistem yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, analisis kelayakan sistem yang diusulkan. Perancangan sistem berisikan model-model penyelesaian masalah sistem lama dengan membuat rancangan untuk sistem baru yang diusulkan.

**BAB IV          ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini akan membahas tentang analisa dan perancangan sistem serta memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, tahap analisa, desain, hasil testing dan implementasinya.

## **BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran penulis yang penulis buat berdasarkan bab sebelumnya.

## **BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran penulis yang penulis buat berdasarkan bab sebelumnya.

## **PUSTAKA**

## **LAMPIRAN**