

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Sebelum ada sistem informasi, Sebagian pekerjaan itu dikerjakan manual dan memerlukan waktu yang lumayan lama sehingga memungkinkan terjadi kesalahan yang bisa berakibatkan fatal. Dengan adanya sistem informasi, dapat dikatakan sistem informasi ini mempermudah pekerjaan secara cepat dan akurat karena sistem informasi ini dapat dalam bentuk *software* atau perangkat lunak yang digunakan, sehingga pekerjaan dapat memudahkan dalam melaksanakan pekerjaan.

Pengertian sistem informasi adalah gabungan dari berbagai bagian teknologi informasi yang bekerjasama dan menghasilkan informasi untuk memiliki jalur komunikasi dalam suatu organisasi atau kelompok [1]. Pengertian sistem informasi adalah kombinasi antara manusia, fasilitas seperti teknologi, media, prosedur dan pengendalian yang bermaksud untuk menata jaringan komunikasi penting bagi penerima dan pengguna [2].

Pemanfaatan teknologi sistem informasi seperti *e-commerce* dan *social media* sangat diperlukan untuk memudahkan segala kegiatan yang dilakukan oleh manusia. Salah satunya adalah program percepatan pemasaran dan penjualan layanan dalam suatu perusahaan. Dengan adanya kemajuan teknologi ini dapat membantu perusahaan untuk meningkatkan pendapatan mereka dengan menjual atau mempromosikan produk atau layanan yang mereka ciptakan.

Adapun keuntungan yang akan didapat dengan menjual produk atau layanan di *e-commerce* adalah tidak terbatas secara geografis atau calon pembeli dapat membeli produk kita secara *online* diseluruh dunia dengan menggunakan teknologi ini, perusahaan dapat menjangkau calon pembeli dengan berbagai cara, termasuk *social media*.

Setiap perusahaan pasti mengharapkan pendapatan mereka meningkat. Di era sekarang ini, banyak perusahaan yang saling bersaing dalam berbagai bidang untuk menambah profit perusahaan. Untuk meningkatkan pendapatan suatu perusahaan, tentu memerlukan strategi yang tepat dan perusahaan harus berani mengambil resiko dalam mencoba hal-hal baru di berbagai peluang bisnisnya. Ada beberapa faktor pendukung yang bertujuan untuk meningkatkan keuntungan perusahaan. Salah satunya adalah dengan memperbanyak pintu penjualan atau dengan melakukan pemasaran menggunakan *platform online*, seperti *e-commerce* dan juga *social media*.

Maka dari itu, dalam rangka penyusunan strategi peningkatan pendapatan perusahaan, saat ini PT Aero Systems Indonesia atau Asyst sedang menyusun strategi untuk menjual *source code* dan aplikasi di berbagai situs *e-commerce* dan *social media*. Dengan menjual beberapa aplikasi layanan yang sudah Asyst bangun, dapat membantu Asyst mempercepat pemasaran dan penjualan melalui unggahan di *marketplace platform* dan *social media* PT Aero Systems Indonesia.

Adapun produk-produk internal Asyst yang akan dibuat konten unggahan yaitu :

1. ERP (Purchase Request dan Purchase Order)
  - a. Purchase Order
  - b. Purchase Request
2. FIS (Finance Information System)
3. Contract Monitoring Management
4. Travel Document Management
5. E-Procurement
6. HR - Performance Management System
7. Mobile Apps

Proses pembuatan materi unggahan tersebut meliputi:

1. Brainstorming layanan dan materi konten
2. Pengambilan video
3. Pembuatan narasi dan pengambilan voice over
4. Copy-writing dan unggahan
5. Review berkala
6. Server dan infrastruktur guna mendukung penyimpanan video

## **1.2 Rumusan Masalah dan Solusi**

Berdasarkan latar belakang di atas maka berikut adalah rumusan masalah dan solusi masalah yang penulis rumuskan

### **1.2.1 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada laporan ini adalah “strategi apa yang dapat perusahaan gunakan untuk meningkatkan pemasaran dan penjualan aplikasi layanan PT Aero Systems Indonesia?”

### **1.2.2 Solusi Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah maka solusi atau pemecahan masalah dalam penyusunan laporan ini adalah dengan memanfaatkan *marketplace platform* dan *social media* yang sudah ada untuk meningkatkan pendapatan (*revenue*) perusahaan dengan menjual *source code* dan produk layanan yang sudah Asyst bangun.

## **1.3 Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai pada laporan ini adalah membangun aplikasi berbasis web untuk membantu Asyst mempercepat atau meningkatkan pendapatan perusahaan. Mempermudah calon *user* dalam mencari layanan yang *user* butuhkan.

#### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penyusunan laporan magang ini adalah

1. Ruang lingkup pada penjualan retail mencakup aplikasi *low source code* dan *zero cost*,
2. Ruang lingkup dan *constraint* produk yang akan dibangun adalah aplikasi layanan tersebut sebelumnya sudah pernah di develop dan digunakan oleh Asyst,
3. Aplikasi berbasis web,
4. Dan *user* belum bisa transaksi didalam aplikasi. Jadi, jika calon *user* ingin membeli aplikasi calon *user* akan diarahkan ke *marketplace*, *social media*, atau juga kontak perusahaan.

#### 1.5 Metodologi

Metodologi dalam penyusunan laporan ini dengan melakukan *marketplace research*, pembuatan *account marketplace*, mengumpulkan materi *publish*, *published*, dan *monitoring insight*.

#### 1.6 Penjadwalan Kerja

Sebagai acuan pelaksanaan project, berikut *time frame* pelaksanaan demo 7 aplikasi layanan Asyst tersebut:

Tabel 1.1 Tabel Pelaksanaan Kerja

No	Deskripsi Kerja	Februari		Maret				April			
		W3	W4	W1	W2	W3	W4	W1	W2	W3	W4
1	Marketplace Research										
2	Pembuatan Account Marketplace										
3	Collect Materi Publish										
4	Published										
5	Monitoring Insight										