BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Landasan Teori Sistem Manajemen Pemasaran

2.1.1 Definisi Sistem Manajemen Pemasaran

Jika dilihat dari segi pengolahan data, sistem manajemen pemasaran merupakan bagian dari sistem informasi manajemen karena sama-sama mempersiapkan untuk menyajikan secara cepat dan akurat informasi hasil pengolahan yang telah dilakukan. Dimana mengandung elemen-elemen sebagai berikut :

1. Perangkat Keras Komputer
2. Perangkat Lunak
   a. Perangkat Lunak Sistem Umum
   b. Perangkat Lunak Terapan Umum
   c. Program Aplikasi
3. Database (data yang tersimpan dalam media penyimpanan komputer)
4. Prosedure
5. Petugas Pengoperasian

Sistem dapat berupa abstrak maupun fisik. Sebuah sistem abstrak adalah suatu susunan teratur gagasan atau konsepsi yang saling tergantung. Sebagai contoh sistem teologi adalah sebuah susunan gagasan mengenai Tuhan, manusia, dan sebagainya.

Dalam Prakteknya, manajemen dibutuhkan dimana saja orang-orang bekerja bersama (organisasi) untuk mencapai suatu tujuan bersama.

Namun mungkin dalam penerapannya yang berbeda tergantung para manajer dan pada variabel-variabel seperti tipe organisasi, kebudayaan, dan tipe anggota. Alasan utama diperlukannya manajemen:

1. Untuk mencapai tujuan,
2. Untuk menjaga keseimbangan diantara tujuan-tujuan yang saling bertentangan,
3. Untuk mencapai efisien dan efektivitas.

Menurut **Peter Drucker** dalam bukunya "*Managing For Results*", menjelaskan :

"Efektivitas adalah melakukan pekerjaan yang benar (doing the right things), sedang efisiensi adalah melakukan pekerjaan dengan benar (doing things right)".

Pengertian Manajemen sendiri menurut **James A. F. Stoner** dalam bukunya "*Management*" adalah :

"Proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan dan pengawasan usaha-usaha para anggota organisasi dan penggunaan sumber daya, sumber daya organisasi lainnya agar mencapai tujuan organisasi yang telah ditetapkan".

Lihat gambar Arti Manajemen pada daftar gambar.

Luther Gulick sendiri mendefinisikan manajemen adalah :

"Sebagai suatu bidang ilmu pengetahuan (sciene) yang berusah secara sistematis untuk mamahami mengapa dan bagaimana manusia bekerja bersama untuk mencapai tujuan dan membuat sistem kerjasama ini lebih bermanfaat bagi kemanusiaan".

Lihat gambar **Tingkat Manajemen dalam Suatu Organisasi** pada daftar gambar.

Henry Fayol dalam bukunya "*General And Industrial Management*" telah menyatakan bahwa :

"Perencanaan, pengorganisasian, pengkoordinasian, pemberian perintah dan pengawasan adalah fungsi-fungsi utama".

Hubungan antara Manajer Fungsional dan umum dapat terlihat pada daftar gambar.

Dari hasil penelitian **Henry Mintzberg** dan dibukukan yang berjudul "*The Nature of Managerial Work*" menerangkan bahwa :

"Tidak ada pertentangan antara pendekatan fungsional dan pendekatan kegiatan, tetapi keduannya saling melengkapi".

Menurut **Peter Drucker**, Pemasaran adalah :

"Keseluruhan bisnis dilihat dari sudut pandang hasil akhirnya, yaitu dari sudut pandang pelanggan".

Lihat gambar **Konsep Inti Pemasaran** pada daftar gambar.

Ada **4** cara orang mendapatkan produk yang mereka inginkan:

1. Produk sendiri, contohnya: orang lapar maka memancing ikan,
2. Pemaksaan, contohnya: orang lapar melakukan pemerasan,
3. Meminta-minta,
4. Pertukaran.

Terjadi pertukaran jika dihadapkan akan **5** kondisi:

1. Paling tidak terdapat dua pihak,
2. Masing-masing pihak mempunyai sesuatu yang mungkin bernilai bagi pihak lain,
3. Masing-masing pihak mampu berkomunikasi dan mengantarkan,
4. Masing-masing bebas untuk menolak atau menerima tawaran,

5. Masing-masing percaya adalah tepat dan baik berhubungan dengan pihak lain.

Lihat gambar **Sistem Pemasaran yang Sederhana** pada daftar gambar

Dalam bukunya "*Communication Strategies in Conten Porary Society*", **Irving J. rein** menjelaskan tentang konsep penjualan

"Konsep penjulan adalah konsumen apabila dibiarkan sendiri, biasanya tidak akan membeli banyak produk organisasi itu. Oleh karena itu organisasi tersebut harus melakukan usaha penjualan dan promosi yang gencar".

Konsep pemasaran dikaji **John B. Mckittrick** dalam bukunya "*What is the marketing management Concept* ?" menjelaskan bahwa :

"Kunci untuk mencapai tujuan organisasi adalah bahwa penentuan kebutuhan dan keinginan dari pasar sasaran dan pada pemberian keputusan yang diinginkan dengan lebih efektif dan efisien dari pada pasar pesaing".

The Odore Levitt menarik suatu kontra perspektif antara konsep penjualan dan pemasaran.

"Konsep penjualan memfokuskan pada kebutuhan penjual, sedang konsep pemasaran memfokuskan kepada kebutuhan pembeli".

Selanjutnya kita akan melihat tentang kepuasan dari pelanggan.Pelanggan yang puas akan :

1. Membeli kembali,
2. Berbicara yang baik kepada orang mengenai perusahaan,
3. Kurang memperhatikan merk yang bersaing dan iklannya,
4. Membeli produk lain dari perusahaan yang sama.

2.2. Landasan Teori Komputer dan Program dBase III Plus

2.2.1. Definisi Komputer

Secara umum definisi tentang komputer dapat di golongkan dan dibedakan menjadi dua segi yaitu dari segi teknis peralatan dan dari segi pemanfaatannya bagi pemakai. Jika ditinjau dari asal katanya istilah komputer berasal dari bahasa latin "*COMPUTARE*" yang artinya "*Menghitung*".(to compute atau to reckon). Jadi semua jenis alat komputer seperti kalkulator, mesin hitung, sliderule, dan lainnya dapat disebut komputer. Namun pada saat sekarang, kata komputer yang kita kenal mempunysi konotasi yang lain.

Jika ditinjau dari segi peralatannya komputer merupakan sekumpulan mesin elektronik yang bekerja bersama-sama secara otomatis sesuai dengan instruksi-instruksi yang diberikan kepadanya.

Sedangkan dari segi pemanfaatannya bagi pemakai, komputer merupakan suatu alat bantu manusia untuk memproses (process) suatu data (input) menjadi informasi (output) secara cepat, tepat dan teliti.

Menurut buku *Computer Annual* (**Robert H. Blissemer**) menyatakan bahwa :

"Komputer adalah suatu alat elektronik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut:
- Menerima input
- Memproses input tadi sesuai dengan programnya
- Menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan
- Menyediakan output dalam bentuk informasi.

Jadi kita dapat mengatakan bahwa komputer adalah merupakan suatu alat yang digunakan untuk memproses data dengan aturan proses tertentu yang telah didefinisikan sebelumnya oleh pemakai, untuk dapat

menghasilkan suatu hasil proses yang berupa informasi secara tepat dan cepat.

2.2.2 Pengelompokan Komputer

Pada masa ini negara-negara yang telah maju berlomba-lomba menciptakan dan mengembangkan kecanggihan dari mesin komputer dimana jenis, model, dan kemampuannya berbeda-beda. Komputer dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. BERDASARKAN CARA KERJANYA

1.1 Analog Komputer

Adalah komputer yang bekerja secara paralel atau sama dengan besaran fisik atau angka-angka yang diterimanya. Hal ini sesuai untuk mengukur data-data kwalitatif seperti temperatur, tinggi nada suara, tegangan listrik dan lain-lain.

Contoh : - Termometer (temperatur),

- Arus Listrik,
- Tekanan,
- Kecepatan,
- Jam listrik dan lain-lain.

1.2 Digital Komputer

Adalah komputer yang bekerja dengan angka-angka atau tanda-tanda/kode-kode lain yang dalam operasinya didefinisikan sama dengan angka-angka. Komputer ini mempunyai kemampuan

kalkulasi dan manipulasi data, sehingga digunakan untuk aplikasi-aplikasi bisnis ilmiah dan aplikasi mengolah data kwantitatif.

Contoh : Komputer-komputer masa kini.

1.3 Hybrid Komputer

Adalah kombinasi dari kedua jenis komputer diatas. Dapat bekerja dengan angka-angka ataupun besaran fisik yang diterimanya.

2. BERDASARKAN KEMAMPUAN

2.1 Komputer Kecil atau Micro Computer

Komputer jenis ini biasanya berukuran kecil tetapi dapat melakukan fungsi-fungsi aritmetik dan lainnya. Digunakan unyuk satu pemakai.

2.2 Komputer Sedang atau Mini Computer

Mempunyai kemampuan mengolah data lebih cepat dibandingkan micro computer. Begitu juga dengan kapasitas tempat penyimpanannya lebih besar. Digunakan oleh lima sampai lima belas pemakai.

2.3 Komputer Besar atau Main Frame

Kecepatan prosesnya lebih tinggi dan kapasitas tempat penyimpanannya lebih besar. Dapat melaksanakan beberapa program sekaligus. Dapat digunakan bersama-sama oleh ratusan pemakai.

3. BERDASARKAN KEGUNAANNYA.

3.1 Special Purpose Computer

Komputer yang kegunaannya untuk melaksanakan tugas-tugas khusus.banyak digunakan pada proses-proses industri seperti pabrik kimia, penyulingan minyak, pabrik baja serta tujuan militer, untuk memecahkan navigasi di kapal selam atau kapal terbang.

3.2 General Purpose Computer

Komputer yang kegunaannya beraneka macam tergantung dari instruksi/ program yang dibuat. Misalnya pada aplikasi bisnis, teknik, pendidikan, pengolahan kata, permainan dan sebagainya.

2.2.3 PERKEMBANGAN KOMPUTER

Pada tahun 1937, **Howard Aiken** dari *Harvard University* merencanakan untuk membuat sebuah mesin yang dapat melaksanakan serangkaian perhitungan aritmetika (diferintial equation) dimana mampu melakukan perhitungan sederhana dalam trigonometri dan logaritma secara otomatis.

Pada tahun 1944 ide tersebut dikembangkan dan direalisasikan oleh **IBM** (International Bussiness Machine) dalam wujud suatu mesin yang diberi nama **MARK I.** mesin ini beratnya 5 ton dan didalamnya terdapat kabel-kabel yang panjangnya 500 miles. Proses penambahan atau pengurangan dengan mesin ini dapat diselesaikan dalam 0.3 detik dimana panjang dari suatu nilai hanya sampai 23 digit.

Setelah perang Dunia II, Angkatan Bersenjata Amerika Serikat membutuhkan suatu alat hitung baru yang lebih ampuh daripada yang ada,

perhitungan untuk melancarkan meriam yang jumlahnya sangat banyak dilakukan sangat lambat.

Pada tahun 1946 dua orang profesor dari *Universitas Pensylvania* yaitu **Mauchly** dan **Eckert** berhasil mengembangkan alat hitung baru yang merupakan lahirnya mesin komputer generasi pertama yang diberi nama *ENIAC* (Elektronic Numerical Integrator Computer). Mesin ini beratnya 30 ton dan memerlukan ruangan seluas 160 m^2, sedangkan kecepatan prosesnya ratusan kali lebih cepat dibandingkan dengan mesin MARK I. Mesin ini dapat menyimpan data ditempat penyimpanan (memori) tetapi sayang sekali tidak dapat menyimpan instruksi (program).

Kelemahan inilah yang kemudian pada tahun 1950 selesai diperbaiki oleh **Van neuman** dari *Princeton University,* yang mesin hasil perbaikannya diberi nama *Edvac* (Elektronic Discrete variable Automatic Computer) dimana mesin ini sanggup menyimpan baik data maupun program. Data tersebut di coding dan disimpan dalam *binary form* (bentuk biner) yaitu 0 dan 1.

Pada tahun 1946 Profesor **Mauchly** dan **Echert** setelah berhenti dari *Universitas Pensylavania*, dibawah naungan *Remington Rand Corporation* berhasil membuat mesin komputer tersebut dapat memproses perhitungan dan kalimat-kalimat (Alphabetic Information). Keberhasilan ini merupakan dimulainya kelahiran komputer komersil.

Perkembangan komputer selanjutnya sampai kini tumbuh dengan sangat pesatnya.

2.2.4. Konfigurasi Komputer

Komputer mempunyai 3 elemen dasar yang satu dengan yang lainnya saling berinteraksi. Tanpa salah satu dari ketiga elemen tersebut maka komputer tidak dapat berfungsi. Ketiga elemen dasar tersebut adalah sebagai berikut :

1. **Hardware** (Perangkat Keras/Piranti Keras)

   Adalah seluruh komponen elektronis maupun mekanis dari unit komputer dan bentuk fisiknya dapat dilihat serta dijamah.

2. **Software** (Perangkat Lunak/Piranti lunak)

   Adalah program (kumpulan dari instruksi-instruksi atau data) untuk mengatur Hardware. Software tidak dapat dilihat karena disimpan dalam bentuk sinyal magnit pada suatu media.

3. **Brainware** (Pengguna)

   Adalah manusia (personil) yang bekerja dan atau yang mengoperasikan serta mengatur sistem komputer.

2.2.5. Keuntungan dan Kerugian Menggunakan Komputer

<u>Keuntungan</u> :

1. Penyimpanan data sangat efisien sebab penyipanan data dilakukan dalam disket.
2. Proses pengolahan data dilakukan dengan mudah dan cepat.

3. Pencarian data atau file cepat dan mudah dilakukan.

Kerugian :

Hilangnya data atau file kemungkinannya sangat besar sekali sebab ada beberapa virus yang dapat merusak data atau file tersebut.

2.2.6 Definisi Data Base

Sistem Manajemen Database (Database Management System), merupakan sistem pengorganisasian dan pengolahan data komputer. Dengan sistem management database kita dapat menambah data menurut urutan tertentu, dapat mencari data yang kita perlukan dengan cepat, dapat mengikat suatu kelompok data ke kelompok data lainnya, dapat membentuk berbagai bentuk laporan, dan yang paling penting dapat melakukan analisa atau pengolahan pada koleksi data tersebut.

2.2.7 Perkembangan Data Base

Wayne Ratliff, ahli teknik *NASA* menulis suatu program untuk aplikasi bisnis pada waktu-waktu senggangnya dan memasarkannya dengan nama *Vulcan*, tetapi tidak sukses dipasaran.

Sementara itu **George Tate,** didalam mereparasi komputer yang kemudian menjadi ahli pemasaran Software bersama-sama dengan **Hal Lachlee** mengadakan kontrak dengan **Wayne Ratliff** untuk memasarkan Vulcan pada tahun 1981. Dan merubah nama dengan dBase II agar dianggap suatu program baru.dan ternyata berhasil. Padahal sebenarnya merupakan paket DBMS (Database Management System) yang mempunyai bahasa tingkat tinggi.

Sukses besar dBase II telah mendorong perusahaan penciptanya yaitu Aston Tate untuk mengembangkan menjadi sistem yang lebih ampuh. Dbase II adalah hasilnya yang digunakan untuk komputer 8-bit dengan sistem operasi CP/M. pada awalnya. Program ini mempunyai banyak kelebihan dibandingkan pendahulunya.

Kemudian Dbase II ini lebih dikembangkan dengan versi 2.4 yang dapat digunakan untuk komputer 16-bit dengan operasi PC-DOS atau MS-DOS. Dan berkembang lagi menjadi dBase III serta dBase III Plus, dan Dbase IV merupakan hasil pengembangan yang lebih baik dari Dbase III Plus.

2.2.8 Kemampuan Sistem Management Data Base Secara Umum

Dengan berkembangnya komputer, orang mulai memikirkan bagaimana menciptakan program yang baik yang dapat mengatasi semua persoalan. Sistem manajemen database merupakan sistem pengorganisasian dan pengolahan sejumlah besar data pada komputer. Dengan sistem manajemen data base kita dapat melakukan analisa atau pengolahan data yang ada dengan cepat dan mudah. Data base merupakan data yang terstruktur dan saling berhubungan. Pada mulanya sistem manajemen database (DBMS) hanya dapat dilakukan dengan komputer besar namun dengan dBase III Plus kita dapat menggunakan DBMS dengan investasi yang tidak terlalu besar, yaitu pada komputer IBM PC dam Kompatibelnya.

2.2.9 Keuntungan Dbase II Plus (DBMS)

Dengan tersusunnya suatu database ada banyak manfaatnya yang dapat dirasakan oleh pihak yang berkepentingan, misalnya:

a. Kita dapat memperoleh informasi yang diinginkan secara cepat yang sekalipun data tersebut banyak.

b. Memudahkan kita menganalisa atau mengolah data dengan waktu yang singkat, seperti :

- Menambah data
- Mengoreksi data
- Menghapus data
- Mengurut data
- Mengaitkan suatu kelompok data dengan data lain
- Membuat laporan dengan berbagai bentuk

c. Kita dapat menganalisa data sesuai dengan keinginan kita