BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Saat ini Teknologi komunikasi dan Informasi telah berkembang dengan pesat. Kemajuan tersebut telah memberikan begitu banyak kemudahan yang memungkinkan setiap orang dapat berkomunikasi ke segala penjuru dunia tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu. Salah satu media komunikasi yang berkembang pesat adalah Internet. Perkembangan Teknologi Internet sudah mengubah wajah dunia saat ini. Di tengah pesatnya perkembangan sistem komunikasi, Internet berkembang dengan cepat dan menjadi bagian paling penting dalam bidang ekonomi. Dalam contoh bidang ekonomi Internet membantu dalam bidang pemasaran dan bisnis. Internet pada dasarnya merupakan sebuah jaringan antar komputer yang saling berkaitan membuat sebuah jaringan yang tersedia secara terus-menerus sebagai pesan-pesan elektronik dan komunikasi dua arah antar individu atau antar komputer. Internet menjadi sebuah medium berita terbaru pada bulan januari 1998, ketika Matt Drudge pertama kali menggunakan website (Craigh, Muller 2007).

Perkembangan Internet yang begitu cepat di beberapa negara mengakibatkan surat kabar tercetak tidak banyak berkembang (cangara 2009), karena orang lebih banyak membaca berita online yang lebih cepat dan lebih murah dibanding media tercetak. Sekarang Internet sangat bermanfaat dan mulai dimanfaatkan dalam bidang bisnis seperti Social media marketing sebagai bentuk komunikasi bisnis. Social media marketing dilakukan secara online melalui website dan situs jejaring Social

seperti facebook, friendster, twitter, blog, dan kaskus. Sosial media marketing dilakukan juga melalui offline melalui koran, pamflet, spanduk dan brosur. Social media marketing melalui online dan offline bisa dimanfaatkan karena mencakup orang banyak yang mempermudah dalam bidang pemasaran dan bisnis.

PT. MicroAd Indonesia adalah salah satu Perusahaan yang bergerak di bidang IT, dengan konsentrasi pada bidang internet portal advertisement dengan sistem behavioral targeting. PT. MicroAd Indonesia menjadi advertising network (ad Network) yang menghubungkan pemilik brand dengan media online yang dibidiknya, oleh karena itu PT. MicroAd Indonesia Memanfaatkan Perkembangan Social media sebagai alat untuk Memasarkan dan Mempromosikan berbagai produk Aplikasi yang akan dikembangkan secara komersil..

Berdasarkan observasi dan wawancara kepada BOD (*board of director*) . sering kali PT. Microad Indonesia menerima permintaan pembuatan aplikasi untuk melakukan pelaksanaan kontes yang masih manual, aplikasi ini disebut aplikasi *photos contest* yang di implementasikan pada facebook apps, yang dapat melakukan pemilihan pemenang secara online, harga yang murah, kemudahan dalam menyebarkan informasi kontes, penentuan pemilihan pemenang oleh penyelenggara atau peserta.

Untuk Mendukung Harga yang murah dalam Aplikasi Tersebut maka PT. Microad Indonesia menggunakan Konsep *Software as a Service*(SAA).

Software as a Service (SAAS), adalah salah satu cara penghematan biaya dalam penggunaan *software*, Perusahaan (Klien) mendapatkan beberapa keuntungan seperti *Networking, Hardware, Software* yang sudah terinstall. Hal ini dikarenakan

semua fasilitas tersebut sudah disediakan oleh *Vendor SAAS.* Hanya dengan Koneksi Internet dan Biaya Sewa, Perusahaan(klien) dapat Memakai jasa dari Vendor *SAAS.*

Seperti yang telah di Jelaskan oleh Microsoft(2007) *"Software as a Service (SAAS) meaning delivering software over the Internet is increasingly popular for its ability to simplify deployment and reduce customer acquisition costs; it also allows developers to support many customers with a single version of a product. SAAS is also often associated with a "Pay as you go" subscription licensing model."*

Dijelaskan Bahwa dengan *SAAS* dapat meningkatkan kegunaan serta kemudahan dalam pembuatan dan meminimalisir biaya pembuatan aplikasi, dilain itu Pengembang aplikasi dapat lebih mudah dalam mensupport Pelanggan dari suatu produk aplikasi. *SAAS* juga sering terkait dengan istilah *Pay as you go* hal ini menunjukan bahwa di setiap sistem *SAAS* yang di buat dipastikan adanya pembayaran secara online pada website tersebut bisa berbentuk *package* atau dalam bentuk langganan setiap bulan, dengan membayar, Pelanggan sudah bisa menggunakan Layanan Aplikasi dari *SAAS* tersebut.Selain itu dari sisi Vendor Akan lebih mudah dalam Menjalin Hubungan kerjasama dengan Klien dengan adanya Harga Sewa yang Lebih Murah serta Pembuatan Aplikasi yang lebih Efisien.

Berdasarkan latar belakang diatas Penulis berniat membuat Aplikasi *Photos Contest* dengan Konsep SAAS dengan Judul **Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS) di PT. MicroAd Indonesia.**

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dalam membangun suatu sistem informasi yang sangat di butuhkan oleh pihak Perusahaan, maka penulis akan merinci permasalahan permasalahan yang ada secara kesuluruhan dibawah ini.

1.2.1. Identifikasi Masalah

Merujuk pada latar belakang di atas dapat di identifikasi masalah yang muncul berkaitan dengan Aplikasi *Photo Contest* adalah :

1. Keterbatasan Waktu dan Tempat dalam Pelaksanaan Kontes
2. Sulitnya dalam Menyebarkan Informasi Kontes
3. Pemilihan Pemenang hanya oleh penyelenggara
4. Mahalnya Biaya Pengadaan Kontes
5. Media Pengumuman Pemenang yang Terbatas

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah-masalah yang teridentifikasi antara lain :

1. Bagaimana Perancangan & Sistem Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS)?
2. Bagaimana Pengujian Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS)?
3. Bagaimana Implementasi Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS)?

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

Penulisan skripsi ini memiliki maksud dan beberapa tujuan yang ingin dicapai. Adapun penjelasan maksud dan tujuan dipaparkan pada subbab berikut.

1.3.1. Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk mengimplementasikan Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS) guna membantu Pelanggan dalam Meminimalisir Biaya dalam Pembuatan Aplikasi *Photos Contest* serta untuk membantu kinerja perusahaan sehingga bisa menghasilkan untung yang lebih maksimal.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sebutkan diatas, maka di buatlah suatu sistem Aplikasi yang bertujuan:

1. Untuk membuat Perancangan & Sistem Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS)
2. Untuk Memastikan Keberhasilan Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS)
3. Untuk dapat mengimplementasikan Aplikasi *Photo Contest* pada Facebook Page dengan Konsep Software As a Service(SAAS)

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian adalah untuk membantu para Pengguna Dalam Membuat Applikasi Page Tab Facebook untuk Mempromosikan produknya.

1.4.1. Kegunaan Praktis

Bagi para pengembang diharapkan agar dapat lebih mengembangkan *SAAS* tidak hanya pada Aplikasi *Photos Contest* di facebook page namun diharapkan juga untuk bisa mengembangkan pada platform - platform lainnya.

Bagi Perusahaan dapat Meningkatkan Penjualan Terhadap Applikasi *Photos Contest* pada faacebook page.

1.4.2. Kegunaan Akademis

Bagi perguruan tinggi, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dokumen akademik yang berguna untuk dijadikan acuan bagi aktifitas akademika.

1.5. Batasan Masalah

Pada penelitian ini. Dibangun batasan masalah dengan tujuan membatasi cakupan sistem dan aplikasi yang selanjutnya diteliti dan dibangun oleh peneliti. Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti antara lain :

1. *SAAS* yang dibangun hanya dalam Aplikasi *Photos Contest*
2. Aplikasi yang dibangun hanya dapat berjalan pada *Facebook Page Tab*.
3. Kelemahan program adalah hanya mendukung untuk pengguna *Facebook Apps* di Facebook Page
4. Pada Aplikasi ini tidak mendukung system *ticketing*
5. Aplikasi ini tidak Mendukung Fitur *Auto Scheduling*
6. Aplikasi ini tidak Mendukung untuk *Multi Language*

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Tempat : PT. MicroAd Indonesia

Alamat : Jl. M.H. Thamrin No. 8-9 Jakarta Pusat 10230 - Indonesia

Waktu : September s/d November

No	Keterangan	Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Survey Awal												
2	Permodelan Bisnis												
3	Definisi Kebutuhan												
4	Perancangan Sistem												
5	Analisis dan Design												
6	Implementasi Sistem												
7	Bug Fixing												
8	Beta Live												
9	Stable testing & Bug Fixing												
10	Stable Release												

1.7 Sistematika Penulisan

Sebagai acuan bagi penulis agar penulisan skripsi ini dapat terarah dan tersusun dengan rapih sesuai dengan yang penulis harapkan, maka akan disusun sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang dasar-dasar pemikiran untuk membuat sistem *SAAS* yang meliputi permasalahan yang melatar belakangi dibuatnya sistem *SAAS* di PT. MicroAd Indonesia, merumuskan masalah-masalah untuk mendukung dibuatnya sistem *SAAS* di PT. MicroAd Indonesia, maksud dan tujuan yang harus dicapai dari pembuatan sistem ini, batasan-batasan untuk memfokuskan pembuatan sistem ini, metode-metode penelitian untuk pengumpulan data, metode pembangunan perangkat lunak dan sistematika penulisan yang menjelaskan garis besar dari setiap bab nya.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori, teori-teori pendukung yang digunakan untuk membangun *SAAS* di PT. MicroAd Indonesia berdasarkan jurnal yg sudah di publikasi.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun perangkat lunak, analisis proses pada sistem *SAAS* sesuai dengan pendekatan analisis dan perancangan berorientasi objek dengan metode RUP (*Rational Unifield Process*) dan alat bantu UML (*Unit Modeling language*). Terdapat juga perancangan untuk sistem yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis, dan antarmuka untuk sistem informasi yang akan dibangun.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini berisi hasil implementasi dari analisis dan perancangan sistem yang dilakukan, serta hasil pengujian sistem yang dilakukan di PT. MicroAd Indonesia (Pengujian beta) dengan menggunakan metode blackbox agar diketahui apakah *SAAS*

yang dibangun sudah memenuhi kebutuhan pihak PT. MicroAd Indonesia. Dan dalam pembangunannya penulis akan melakukan pengujian alpha secara berkala.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dari hasil yang dilakukan serta saran untuk pengembangan *SAAS* di PT. MicroAd Indonesia pada khususnya dan teknologi *SAAS* pada umumnya dimasa yang akan datang.