

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perusahaan rokok Gudang Garam adalah salah satu industri rokok terkemuka di tanah air yang telah berdiri sejak tahun 1958 di kota Kediri, Jawa Timur. Hingga kini, Gudang Garam sudah terkenal luas baik di dalam negeri maupun mancanegara sebagai penghasil rokok kretek berkualitas tinggi. Produk Gudang Garam bisa ditemukan dalam berbagai variasi, mulai sigaret kretek klobot (SKL), sigaret kretek linting-tangan (SKT), hingga sigaret kretek linting-mesin (SKM). Bagi Anda para penikmat kretek sejati, komitmen kami adalah memberikan pengalaman tak tergantikan dalam menikmati kretek yang terbuat dari bahan pilihan berkualitas tinggi.

PT. Gudang Garam dengan pengalaman panjang dan didukung kemampuan profesional serta teknologi tinggi, Gudang Garam selalu berupaya menghadirkan merek-merek berkualitas tinggi yang dapat memenuhi harapan dan kepuasan konsumennya. Baik merek yang sudah mengakar kuat di masyarakat maupun merek-merek yang baru atau akan dilahirkan, seluruhnya memiliki positioning dan karakteristik yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Keunikan spesifikasi ini diharapkan mampu memenuhi harapan serta kebutuhan setiap penikmat kretek yang berbeda-beda.

PT Gudang Garam sebagai salah satu perusahaan yang membuat produk rokok menghadapi tantangan dari pesaing yang sejenis. Mengingat tingkat persaingan pada bisnis rokok tersebut, maka setiap produsen rokok seperti Gudang Garam perlu untuk menyelami lebih jauh tentang karakteristik konsumen mereka, yaitu untuk mengetahui secara benar apa yang diinginkan oleh konsumennya. Proses survey ke konsumen yang berjalan saat ini yang

dilakukan oleh tim survey / SPG PT Gudang Garam adalah mendatangi konsumen / perokok yang ada di kota Palembang. Survey dilakukan secara acak ke berbagai tempat seperti Mall, Pasar ataupun event-event yang dilaksanakan oleh PT Gudang Garam. Para surveyor akan memberikan beberapa pertanyaan seputar rokok yang diminati oleh konsumen. Kemudian hasil dari tanya jawab pihak surveyor dengan konsumen tersebut dicatat di dalam form survey. Setelah proses survey selesai selanjutnya data tersebut direkap kembali. Proses survey memakan waktu dalam perekapan dan kadang kala form survey tersebut hilang sehingga para surveyor kesulitan akan data yang ada.

Dengan proses pendataan survey yang dilakukan oleh PT Gudang Garam seperti diatas, maka PT Gudang Garam memerlukan sebuah perangkat lunak untuk mengolah hasil survey agar dapat menyajikan informasi yang berguna bagi pihak manajemen serta kemudahan dalam memproses data survey kedalam sebuah sistem. Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis mengambil judul "Perangkat Lunak Survey Pemasaran Produk Rokok Gudang Garam"

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat perangkat lunak untuk survey pemasaran produk pada Rokok Gudang Garam.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Luas lingkup hanya meliputi survey produk rokok PT Gudang Garam

2. Pembuatan Perangkat lunak survey pemasaran produk dengan PHP dan MYSQL.

## **1.4 Tujuan dan Manfaat**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang diteliti, maka tujuan dari penulisan skripsi ini adalah membuat perangkat lunak mendata hasil survey pemasaran produk rokok Gudang Garam.

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian merupakan dampak dari pencapaiannya tujuan. Kegunaan penelitian mempunyai dua hal yaitu mengembangkan ilmu pengetahuan dan membantu mengatasi, memecahkan dan mencegah masalah yang ada pada objek yang diteliti. Adapun Manfaat dari penelitian ini antara lain :

#### **a. Manfaat Bagi Peneliti**

1. Menambah wawasan dan kemampuan berpikir mengenai penerapan teori yang telah didapat dari mata kuliah yang telah diterima kedalam penelitian yang sebenarnya.
2. Hasil penelitian dapat digunakan untuk menggambarkan proses survey yang berjalan saat ini di PT Gudang Garam
3. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyusun strategi pengembangan sistem survey yang akan dikembangkan.

#### **b. Manfaat Bagi Perusahaan**

1. Dapat membantu PT Gudang Garam mendata hasil survey dengan lebih

efektif.

2. Data hasil survey yang diinput , dianalisa sehingga menghasilkan laporan survey yang dapat digunakan oleh perusahaan dalam mengambil keputusan.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Lokasi dan waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan oleh penulis kurang lebih selama 3 bulan, mulai dari bulan April - Juni 2019 yang akan dilakukan dengan mengunjungi PT Gudang Garam yang ada di Jl. Soekarno Hatta No.2553, Karya Baru, Alang Alang Lebar, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30153 untuk mengumpulkan data yang tepat sesuai dengan penelitian.

### **1.5.2 Alat dan Bahan**

Alat dan Bahan yang digunakan dalam penelitian terdiri dari :

#### 1. Perangkat Keras (*Hardware*)

Berikut perangkat keras yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. Laptop

b. Printer

#### 2. Perangkat Lunak (*Software*)

Berikut perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

a. *Windows 10* sebagai *Operating System*

b. Microsoft Office 2013

c. Exampp

d. PhpStrom

### 1.5.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data bertujuan untuk mendapatkan informasi keterangan mengenai semua hal yang berhubungan dengan perancangan dan pembangunan perangkat lunak untuk pemasaran produk rokok gudang garam. Dalam penelitian ini pengolahan data yang digunakan beberapa metode, yaitu:

#### 1. Wawancara

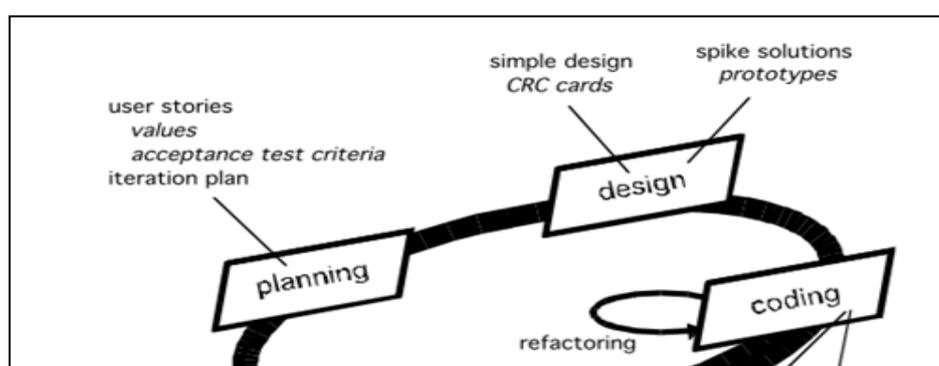
Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung ke Ibu Lestari pada bagian divisi marketing.

#### 2. Studi Pustaka

Metode Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mempelajari dan mengamati serta membaca an mempelajari makalah ataupun referensi yang sudah ada yang berhubungan dengan masalah tersebut.

### 1.5.4 Metode Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *Extreme Programming* (XP). *Extreme Programming* (XP) merupakan suatu pendekatan yang paling banyak digunakan untuk pengembangan perangkat lunak cepat. Alasan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) karena sifat dari aplikasi yang di kembangkan dengan cepat melalui tahapan-tahapan yang ada meliputi : Planning/Perencanaan, Design/Perancangan, Coding/Pengkodean dan Testing/Pengujian. Menurut (Roger S.Pressman, Ph.D, 2012) , adapun tahapan pada *Extreme Programming* dapat di jelaskan sebagai berikut :



Gambar 1.1 Tahapan Extreme Programming (XP)

1. Planning/Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini dimulai dari pengumpulan kebutuhan yang membantu tim teknis untuk memahami konteks bisnis dari sebuah aplikasi. Selain itu pada tahap ini juga mendefinisikan *output* yang akan dihasilkan, fitur yang dimiliki oleh aplikasi dan fungsi dari aplikasi yang dikembangkan.

2. Design/Perancangan

Tahapan ini adalah mendesain aplikasi dimana dapat menggunakan Class-Responsibility-Collaborator (CRC) cards dan mengatur class pada object-oriented.

3. Coding/Pengkodean

Tahapan ini adalah proses pembuatan koding program yang melibatkan satu atau lebih orang untuk menyusun kode.

4. Pengujian

Pada tahapan ini lebih fokus pada pengujian fitur dan fungsionalitas dari aplikasi.

## 1.6. Sistematika Penulisan

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini akan dijelaskan landasan teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

## **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini yang berisikan tentang analisa sistem yang akan berjalan dengan menggunakan UML, kemudian analisa dengan menggunakan metode yang telah ditentukan. Pada bab ini juga berisi uraian mengenai analisis kebutuhan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

## **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisikan hasil yang didapat dari tahap pengembangan *system* penelitian, perancangan tabel, perancangan sistem dan pembahasan.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini menjelaskan secara garis besar mengenai kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.

