

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Member Get Member (MGM) merupakan etimologi yang berasal dari bahasa Inggris. Member get member terdiri dari dua kata berbeda yaitu member (anggota) dan get (bisa). Secara umum, “Member Gets Member” adalah suatu sistem yang menunjukkan bagaimana anggota merekrut anggota baru sehingga terjadi pembaharuan di organisasi, kantor dan perusahaan. Sistem ini biasanya berkaitan dengan dunia marketing atau pemasaran, sehingga MGM menggunakan strategi pemasaran dalam teknis pelaksanaannya. Pada umumnya strategi yang paling umum digunakan adalah memberikan reward atau insentif kepada member baru yang bergabung.

Keunggulan program MGM dalam bidang marketing membuat unit PHA (Pemasaran, Humas, dan Admisi) Universitas Pembangunan Jaya menerapkan program tersebut untuk meningkatkan jumlah mahasiswa baru. Seluruh mahasiswa aktif Universitas Pembangunan Jaya dapat mengklaim insentif MGM dengan merekomendasikan calon mahasiswa melalui serangkaian prosedur yang berlaku. Mahasiswa yang ingin mendapat keuntungan lebih banyak pada MGM, dapat bergabung menjadi *Student Ambassador* (SA). SA berada di bawah bimbingan unit PHA, yang bertugas untuk memasarkan UPJ kepada siswa-siswi SMA. Dengan bergabungnya mahasiswa menjadi SA akan meningkatkan cakupan calon mahasiswa yang akan direkomendasi, karena akan melakukan kegiatan pemasaran seperti presentasi ke sekolah-sekolah dan *edu fair*. Oleh karena itu, SA menjadi pilihan menarik bagi mahasiswa yang ingin memperoleh pendapatan selama berkuliah. Unit PHA sendiri telah memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada seperti penggunaan aplikasi Microsoft Forms dan Excel untuk rekapitulasi data MGM hingga perhitungan feenya. Walaupun sudah menggunakan *tools* pendukung pendataan MGM, namun proses yang terjadi sering terjadi kesalahan-kesalahan sehingga menghambat MGM. Dilihat dari proses yang dilakukan masih secara manual, yaitu dengan menggunakan form sebagai wadah pengajuan MGM, lalu

Microsoft Excel sebagai wadah untuk penyimpanan data MGM dan juga sekaligus sebagai wadah untuk perhitungan MGM, yang mana menyebabkan sering terjadinya duplikasi data dan menyebabkan proses menjadi memakan waktu yg cukup lama. Dengan proses tersebut dilihat terkesan tidak praktis tidak tertata rapih.

1.2 Rumusan/Identifikasi Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disajikan maka masalah yang dapat diidentifikasi diantaranya:

- . Rentan terjadinya duplikasi data.
- . Verifikasi data membutuhkan waktu cukup lama.
- . Perhitungan *fee* MGM yang memakan waktu cukup lama.

1.2.2 Rumusan Masalah

1.3 Bagaimana rancang bangun aplikasi Member Get Member untuk menunjang kegiatan Student Ambassador?

1.4 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah

Pengembangan aplikasi ini memiliki beberapa ruang lingkup dan batasan-batasan yang harus diperhatikan agar tidak menyimpang dari tujuan pengembangan, yaitu:

1.4.1 Ruang Lingkup

- a. Aplikasi mencakup penginputan data MGM.
- b. Aplikasi mencakup perhitungan dan validasi data yang telah diinput.

1.4.2 Batasan Masalah

- a. Aplikasi yang dirancang hanya menyesuaikan SOP MGM pada unit PHA Universitas Pembangunan Jaya.
- b. Alur pada aplikasi yang dirancang selesai pada proses validasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan ini antara lain:

- a. Merancang aplikasi yang dapat membantu menyelesaikan kendala terkait pendataan MGM.
- b. Menerapkan aplikasi MGM untuk diaplikasikan pada Student Ambassador UPJ.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan ini antara lain:

- a. Menghasilkan aplikasi yang dapat meminimalisir kendala pendataan pada proses MGM.
- b. Menghasilkan aplikasi yang dapat diimplementasikan pada SA UPJ.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan menguraikan mengenai urutan dari penulisan atau sistematika dalam penulisan laporan untuk memberikan gambaran dan pemahaman terhadap isi dari penelitian ini, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan informasi secara umum tentang penelitian yang akan dilakukan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan terkait teori-teori atau pendapat ahli yang terkait dengan topik yang dibahas oleh peneliti.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang analisis sistem berjalan dari sistem atau aplikasi yang akan dirancang.

BAB IV HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Bab ini membahas tentang perancangan sistem itu sendiri yang menjadi subyek utama dalam penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran yang mencakup keseluruhan penulisan dari tugas akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian dari Daftar Pustaka ini memuat keseluruhan referensi yang digunakan dalam penulisan tugas akhir.