

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Peran dari pada administrasi dalam suatu bisnis penting adanya. Dengan administrasi yang baik, maka baik pula suatu proses yang dijalankan untuk memenuhi keperluan dari suatu bisnis. Hadirnya teknologi yang terus berkembang dengan pesat menjadikan Sistem Informasi sangat diperlukan dalam menunjang aktivitas proses bisnis.

Banyak hal yang berdampak positif juga dapat kita ambil segala manfaatnya dari hadirnya teknologi, yakni diantaranya menjadikan proses dan administrasi bisnis dapat terbantu relatif menjadi lebih mudah. Kemudahan-kemudahan tersebutlah yang menjadi alasan bahwa teknologi memang perlu kita manfaatkan dengan sebaik-baiknya. Sistem Informasi yang dijalankan secara baik pada suatu perusahaan akan turut membantu proses administrasi dari pergerakan bisnis, sehingga dapat mempermudah perusahaan dalam penyusunan strategi pada masa yang akan datang. Lain dari pada itu, dengan pemanfaatan Sistem Informasi yang tepat pada perusahaan tentu berdampak pada kinerja kerja dari anggota tim yang bekerja pada perusahaan dapat semakin terkendali dengan baik. Sehingga produktifitas perusahaan akan meningkat dan membawa hal yang positif bagi perusahaan.

PT Aira Mitra Media, berkecimpung pada industri MICE (*Meeting, Incentive, Conference, dan Exhibition*), sehingga merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang penyelenggara *Professional Exhibition Organizer & Digital Event*. PT Aira Mitra Media Aira telah menyelenggarakan lebih dari 200 event berskala nasional dan internasional dengan berbagai tema, yang didukung oleh beberapa Kementerian Republik Indonesia, lalu turut didukung oleh Pemerintah Provinsi, hingga Kabupaten dan kota di seluruh Indonesia.

Laju bisnis di PT. Aira Mitra Media, salah satunya mengandalkan peran desain grafis dalam pelaksanaannya. Desain grafis sendiri memiliki peran komunikasi visual, yang di mana dengan peranan tersebut desain grafis mampu menyampaikan informasi maupun pesan-pesan dibalik suatu karya visual. Desain juga bertujuan sebagai strategi pemasaran atau marketing. Dengan kreativitas desain grafis, mampu menggambarkan kesan identitas perusahaan yang lebih baik.

Dari proses alur desain grafis di PT. Aira Mitra Media, sudah berjalan dengan manajemen proyek yang dalam beberapa sektor, belum mengandalkan Sistem Informasi. Perlu peningkatan mutu proses guna mencapai hasil desain yang lebih baik. Dengan memanfaatkan teknologi, sekiranya penulis dapat membantu membuat suatu aplikasi yang dapat menangani permasalahan pada administrasi proyek alur pembuatan desain grafis.

Didapati permasalahan yang terjadi pada aktivitas pelaksanaan desain grafis, seperti rentannya dokumentasi yang hilang. Bila hal tersebut terjadi, maka akan mengganggu terhadap pengerjaan desain, sehingga timbul kesulitan-kesulitan yang terjadi pada pelaksanaan desain. Dokumentasi pelaksanaan desain tersebut, perlu terjaga dengan baik. Agar segala kebutuhan dari aset pelaksanaan desain grafis dapat digunakan dengan baik. Namun, hilangnya dokumentasi akan mempengaruhi subjek pelaksana dalam kesulitan pencarian aset desain yang pernah digunakan, hingga kesulitan untuk membandingkan desain terbaru dengan desain-desain terdahulu sebagai referensi dan kebutuhan proses alur pengerjaan desain grafis. Permasalahan tersebut dapat mengakibatkan dampak negative pada reputasi pelaksanaan desain grafis di perusahaan.

Untuk memenuhi kebutuhan dan mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, penulis berkeinginan untuk membangun suatu sistem berupa rancang bangun aplikasi dengan fokus pada administrasi repositori. Penerapan metode pengembangan perangkat lunak yang diterapkan pada penelitian ini, mempergunakan metode *Waterfall*. Metode

ini merupakan salah satu model pada proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat konsep struktural, sehingga dapat meminimalisir kesalahan yang kemungkinan akan terjadi dalam pengembangannya.

Berdasarkan dari paparan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian pada PT. Aira Mitra Media dalam hal menganalisa dan melakukan rangkaian rancang bangun sistem informasi yang berfokus pada manajemen proyek, dituangkan dalam bentuk Tugas Akhir dengan judul **“Rancang Bangun Aplikasi Administrasi Repositori untuk Pelaksanaan Desain Grafis di PT. Aira Mitra Media”**.

Dengan adanya rancang bangun dari Sistem Informasi seperti dijelaskan di atas, besar harapan dapat memberikan langkah maju dan upaya berupa kemudahan yang dapat memberikan manfaat bagi perusahaan dengan aplikasi administrasi repositori yang akan menunjang pelaksanaan alur kerja pembuatan desain grafis pada perusahaan tersebut.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berikut ini adalah Identifikasi masalah pada penelitian ini, antara lain:

- a. Pengelolaan administrasi proyek dari proses pengerjaan desain grafis yang tidak rapih, sehingga dapat mengakibatkan kerentanan akan hilangnya dokumentasi dari apa yang telah dikerjakan pada proses pengerjaan desain.
- b. Kesulitan pengerjaan desain grafis dalam mencari dokumentasi proyek yang dibutuhkan sebagai aset untuk pengerjaan desain grafis di masa mendatang.
- c. Persoalan pada pelaksanaan desain grafis untuk keperluan membandingkan hasil desain dengan desain yang telah dikerjakan sebelumnya.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Bagaimana merancang bangun aplikasi Sistem Informasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media.

## **1.4. Ruang Lingkup dan Batasan Masalah**

### **1.4.1 Ruang Lingkup Masalah**

Melihat pada identifikasi dan rumusan masalah diatas, didapatkan ruang lingkup masalah dari penelitian ini ialah bagaimana melakukan proses rancang bangun aplikasi administrasi repositori untuk pelaksanaan desain grafis di PT. Aira Mitra Media dengan menggunakan pendekatan metode *waterfall*.

### **1.4.2 Batasan Masalah**

Hal yang menjadi batasan masalah dari pada penelitian ini yaitu penelitian yang menjadi pengkajian akan berfokus pada proses kerja dalam pengerjaan desain grafis perusahaan, mulai dari awal permintaan desain hingga penggunaan desain yang terjadi di PT. Aira Mitra Media.

## **1.5. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1.5.1. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dengan upaya pada penelitian ini secara umum adalah sebagai berikut :

- a. Membantu penanganan solusi dari permasalahan dalam kegiatan administrasi repositori pada alur proses desain grafis perusahaan terkait, berupa aplikasi yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi.
- b. Membuat Analisa, meneliti, hingga menerapkan pengelolaan administrasi repositori dengan pengembangan Sistem Informasi.
- c. Meningkatkan produktivitas dengan kemudahan akses melalui Sistem Informasi.
- d. Membuat pencatatan dokumentasi yang baik pada pelaksanaan kerja desain grafis dengan aplikasi administrasi repositori.

### 1.5.2. Manfaat Penelitian

Berikut merupakan manfaat yang dapat dipetik dari kegiatan penelitian ini, antara lain :

- a. Mempermudah alur pengerjaan desain grafis, terintegrasi melalui aplikasi berbasis web.
- b. Memperoleh dokumentasi yang baik di dalam sistem *database*.
- c. Meningkatkan layanan dalam kebutuhan kerja desain grafis, dengan mengatasi permasalahan yang terjadi.

