

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak perusahaan mengalami peningkatan tekanan dari globalisasi, automasi, dan layanan mandiri, dimana rantai layanan harus dapat dibentuk dengan cepat untuk menghadapi ancaman kompetisi yang semakin kuat (Karmarkar, 2004). Kompetitor-kompetitor baru menciptakan model jaringan organisasional yang dapat meningkatkan kapasitas inovasi kepada pengguna dalam mendefinisikan produk dan layanan baru. Kebutuhan terhadap inovasi tak lagi hanya untuk divisi penelitian dan pengembangan produk, tapi saat ini menjadi lebih terdistribusi ke divisi lainnya, seperti divisi pemasaran dan penjualan. Teknologi informasi dan komunikasi, yang dikenal sebagai penggerak inovasi, memicu perkembangan jalur pasar dan model pendapatan dalam menciptakan peluang-peluang baru untuk dapat lebih meningkatkan relasi dan keterlibatan pelanggan serta perubahan struktur organisasi (*European Commission*, 2010).

Umumnya, praktik teknologi informasi yang ada saat ini hanya dapat menawarkan solusi-solusi informasi dengan menggunakan layanan dari proses dan prosedur yang telah didefinisikan di awal, berdasarkan pada pemahaman pengguna tertentu yang berkompeten dan bertanggungjawab terhadap layanan terkait (Redondo, dkk, 2008). Pada dasarnya, inovasi layanan membutuhkan kemampuan-kemampuan baru dan pengetahuan terkait yang mendasari untuk menyatukan sumberdaya-sumberdaya beragam yang meliputi manusia, teknologi, organisasi, dan informasi, oleh sebab itu dibutuhkan adanya kolaborasi

sumberdaya-sumberdaya ini untuk dapat dikoordinasikan dalam memenuhi tujuan bersama. Disamping adanya kebutuhan kolaborasi, kemunculan tuntutan-tuntutan baru dari pelanggan akan membuat penyedia layanan menjadi seringkali merubah atau memodifikasi layanan untuk memenuhi kebutuhan pelanggan secara penuh, sehingga pemenuhan layanan baru secara tepat dan cepat dari penyedia jasa juga menjadi masalah penting agar perusahaan berpotensi untuk mendapatkan keunggulan kompetitif dari inovasi layanan yang dibuat.

Dari uraian diatas maka dibutuhkan suatu aplikasi yang mampu membangun suatu *website* dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini hanya membutuhkan inputan struktur tabel database dari *user* untuk kemudian diolah atau di *generate* menjadi sebuah *website* sesuai dengan kebutuhan *user*. Dengan adanya sistem ini diharapkan aplikasi web generator ini mampu membantu pelaku bisnis untuk membangun suatu *website* secara mudah tanpa harus memahami secara mendalam bagaimana pemrograman dilakukan didalamnya, sehingga dapat mendukung pengguna dalam mewujudkan inovasi layanan ke dalam bentuk aplikasi berbasis *web* secara tepat dan cepat.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan suatu permasalahan, yaitu bagaimana menerapkan *website generator* secara mudah dan cepat tanpa harus memahami pemrogramannya

1.3. Batasan Masalah

Batasan-batasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Bidang bisnis yang akan menjadi studi kasus adalah hubungan antara pelaku usaha dalam melakukan manajemen kustomer

- b. Aplikasi *web generator* yang digunakan sebagai studi kasus adalah *Cebes Framework*

1.4. Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah penerapan aplikasi *web generator* yang dapat membantu pelaku bisnis untuk membangun suatu *website* secara mudah dan cepat tanpa harus memahami secara mendalam bagaimana pemrograman yang dilakukan didalamnya.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan dari karya tulis tugas akhir yang membahas mengenai latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Berisi penjelasan teori-teori yang digunakan dalam membantu proses analisa dan desain sistem, yaitu landasan teori tentang *Web development* dan Aplikasi Generator itu sendiri

BAB III : PENERAPAN DAN ANALISIS

Bab ini membahas analisa kebutuhan sistem, dilanjutkan dengan penerapan *web generator* itu sendiri dan menganalisa hasil penerapan *web generator*

BAB IV : PENUTUP

Berisi Kesimpulan serta saran untuk aplikasi ini