

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

CV. Bentang Inpisra Teknologi merupakan Perusahaan yang bergerak pada Bidang IT dan Jaringan. Perusahaan ini berdiri pada bulan Februari 2009, Meskipun masih terhitung muda, perusahaan ini telah lama menjalankan usahanya di bidang IT dan memiliki banyak pengalaman. Khususnya membuat berbagai macam Software, yang nantinya Software tersebut akan diperkenalkan kepada masyarakat luas maupun klien perusahaan. Maka dari itu perusahaan membutuhkan media sebagai alat untuk memperkenalkan produknya. Hal yang dapat dilakukan oleh perusahaan yaitu dengan membuat suatu media yang dapat memperkenalkan perusahaan sekaligus mempromosikan berbagai macam produk yang telah dibuat oleh perusahaan [1], salah satunya dengan membuat website *company profile*.

Namun, dari informasi yang didapatkan pada saat melakukan Observasi di CV. Bentang Inspira Teknolgi, Pak Deddy selaku yang menjabat sebagai HRD (Human Resource Department) di CV. Bentang Inspira Teknologi menyatakan bahwa, Perusahaan lebih sering memperkenalkan Software yang telah dibuat dan menawarkannya dengan cara menghadapi pihak klien secara langsung dari pada menggunakan website *company profile* bawaan dari perusahaan sebagai media informasinya. Begitupun sebaliknya, apabila pihak klien lain ingin mengetahui kriteria Software yang telah di buat oleh perusahaan, maka pihak tersebut harus terlebih dahulu mendatangi perusahaan secara langsung. Sementara itu pihak yang membutuhkan informasi terhadap perusahaan bisa berupa pihak dari dalam ataupun luar perusahaan. Hal ini tentu saja dapat memperlambat penyebaran informasi dan kepopuleritasan perusahaan, dikarenakan Selain berfungsi sebagai alat media informasi dan komunikasi website *company profile* juga merupakan media promosi perusahaan yang sangat efektif [2]. Pak Deddy pun mengatakan, perusahaan memang memiliki website *company profile* yang digunakan sebagai alat media informasi, akan tetapi sudah jarang di pergunakan lagi.

Hal ini disebabkan oleh website *company profile* yang dimiliki oleh CV. Bentang Inspira Teknologi itu sendiri. Menurut Pak Deddy, website yang digunakan sebagai sarana pengenalan informasi ini memiliki beberapa *bug* pada tampilan website seperti, menu pada header website yang terdapat submenu didalamnya tidak dapat diklik, slider yang tidak bergeser sesuai dengan jumlah gambar, gambar yang crash pada bagian layanan dan produk, logo BIT yang apabila diklik tidak dapat kembali ke halaman awal, pada bagian portofolio tidak menampilkan gambar sehingga tidak kelihatan jelas kategori dari informasi software yang telah dibuat, serta peletakan konten website yang tidak rapi. Padahal ciri-ciri website yang baik adalah desain website yang konsisten pada setiap halamannya, dapat diakses dengan cukup cepat, antarmuka yang lebih ramah pengguna, penyajian informasi yang bermanfaat, serta navigasi yang memudahkan pengunjung untuk beralih ke halaman lain [1]. Pak Deddy pun mengatakan, pembaharuan pada website sempat tertunda dan dibatalkan, karena pada bagian Tim Bagian Programmer memiliki banyak project yang harus dikerjakan.

Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa pembaharuan pada Website Company Profile CV. Bentang Inspira Teknologi diperlukan. pembaharuan website diperlukan karena dapat meningkatkan suatu bisnis pada perusahaan [2]. Website Company yang digunakan pada saat ini, sudah menggunakan Framework CI sehingga tidak diperlukannya pembaharuan Framework terlebih dahulu, karena Framework CI memiliki performa yang paling cepat, konfigurasi yang lebih minim, kode program yang sangat terstruktur, serta CI pun memiliki banyak komunitas dan dokumentasi yang cukup lengkap [3]. Solusi pada pembaharuan hanya akan dilakukan pada tampilan website menggunakan Design Website yang telah dibeli oleh pihak perusahaan sebelumnya. seperti yang terdapat pada penelitian yang sama, pembaharuan pada desain website menggunakan referensi desain website yang sesuai dengan pihak perusahaan [2].

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan pada pemikiran latar belakang diatas, dirumuskan bahwa masalah yang akan dibahas di dalam laporan kerja praktek ini yaitu apakah dengan

memperbarui Website dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi perusahaan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan dari permasalahan yang diteliti, maka maksud dari penelitian ini adalah untuk memperbaharui tampilan yang terdapat *bug* atau error pada website *Company Profile*. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah mempermudah dalam menyampaikan informasi perusahaan.

1.4 Manfaat

Manfaat penelitian ini bagi mahasiswa ialah

1. Dapat menerapkan ilmu IT yang telah didapatkan dari Universitas.
2. Dapat menjadi pengalaman bagi mahasiswa dalam pembuatan software untuk perusahaan.

Sedangkan manfaat penelitian ini bagi perusahaan ialah meningkatkan daya tarik perusahaan dengan memberikan pengaksesan informasi yang lebih mudah kepada pengunjung website dan aplikasi dalam mencari informasi layanan software produk yang dimiliki perusahaan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

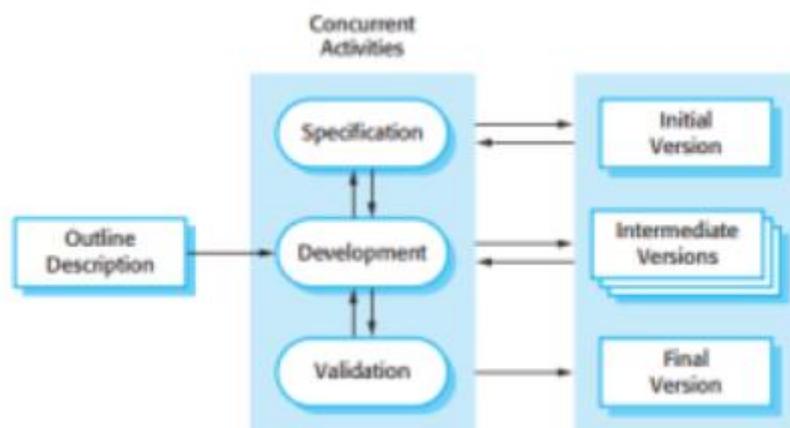
1. Sistem ini akan memberi output berupa informasi data profil, portofolio dan layanan dari perusahaan.
2. Data inputan berupa data profile, portofolio dan layanan.
3. Pengolahan data hanya bisa dilakukan oleh admin perusahaan.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode-metode yang digunakan untuk merancang dan menyelesaikan masalah dalam pembuatan website *Company Profile* Bentang Inspira Teknologi adalah sebagai berikut:

1. Observasi, yaitu melakukan tinjauan langsung ke lapangan untuk melihat langsung masalah yang terjadi pada perusahaan. Hal yang akan dijadikan sorotan dalam website yang akan diperbaharui.
2. Studi literatur, yaitu melakukan studi pustaka dan referensi dari berbagai buku.
3. Wawancara, yaitu melakukan diskusi dengan pihak-pihak yang lebih berpengalaman sehingga dapat memberikan saran bagi penulis.

Selain itu dalam penelitian ini akan menggunakan salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan perangkat lunak ialah model pengembangan prototyping (*Evolusioner*). Model pengembangan prototyping (*Evolusioner*) merupakan metode yang berdasarkan pada ide untuk mengembangkan implementasi awal, memperlihatkan kepada user untuk dikomentari, dan memperbaikinya secara bertahap sampai sistem yang memenuhi persyaratan diperoleh.



Gambar 1.1 Metode Pengembangan Prototyping (Evolusioner)

Pengembangan prototyping terbagi dua:

1. Exploratory Programming

Tujuan proses ini adalah bekerja dengan user untuk menyelidiki kebutuhan mereka dan mengirimkan sistem akhir. Pengembangan dimulai

dengan bagian-bagian sistem yang dipahami. Sistem berubah dengan adanya tambahan fitur-fitur baru sesuai usulan.

2. Throw-away prototyping

Tujuan pengembangan evolusioner adalah untuk memahami kebutuhan dan mendefinisikan kebutuhan yang lebih baik untuk sistem. Prototype berkonsentrasi pada eksperimen, dengan kebutuhan user yang tidak dipahami dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan kerja praktik ini terdiri dari empat bab, diantara tiap-tiap bab nya yaitu

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan tujuan dan maksud, manfaat dari aplikasi yang dibuat, yang kemudian diikuti dengan batasan masalah, metodologi yang dipakai untuk membangun aplikasi, dan serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang profil dari CV. Bentang Inspira Teknologi, penjelasan tentang API yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini, penjelasan Framework yang dipakai, serta landasan teori yang digunakan.

BAB 3 PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang analisis masalah, analisis data, kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak, perancangan sistem informasi, serta implementasi dan pengujiannya.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian penutup dalam penyusunan laporan yang berisi kesimpulan dari hasil pengembangan aplikasi yang sudah diterapkan sebelumnya. Serta berisi saran yang nantinya diharapkan menjadi masukan yang bermanfaat bagi pembuat aplikasi.