BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengelola data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan, bisnis, pemerintahan maupun keperluan pribadi. Perkembangan teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, yaitu teknologi yang menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah dan memanipulasi data sesuai dengan kebutuhan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pemilik bengkel Ari Motor, dalam melakukan penjualan produk dan jasa service, penjualan dirasa masih belum optimal karena kurangnya iklan dan promosi.

Sebagai solusi akan masalah yang terjadi, maka diperlukan suatu sistem yang dapat menangani permasalahan tersebut, salah satunya dengan membangun website untuk perusahaan secara *online* atau lebih dikenal dengan istilah *website profile company*. Dengan adanya perangkat keras seperti komputer dan fasilitas internet sebagai perangkat penunjangnya, maka mungkin dibangun suatu aplikasi yang merupakan sistem pengenalan perusahaan secara *online* atau *website profile company* yang dipandang dapat menunjang kegiatan usaha perbengkelan serta dapat dijadikan sebagi alat pengenalan secara luas dan media promosi untuk menawarkan jasa dan produk dari bengkel Ari Motor kepada konsumen yang melintasi kawasan jalan Nagreg.

Demi kemajuan perusahaan di masa mendatang ditambah dengan beratnya persaingan di dunia bisnis maka ketepatan, kecepatan, dan keakuratan informasi aliran data terutama data mengenai publikasi perusahaan sangat diperlukan oleh perusahaan. Maka, dibuatlah suatu Aplikasi Web Profile Company di Bengkel Ari Motor.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diselesaikan dalam laporan ini, yaitu :

Manfaat dari pengembangan *website* ini adalah menciptakan peluang-peluang bisnis yang akan dikembangkan dalam kurun waktu tertentu seperti pengembangan bisnis secara global dan pengenalan kepada masyarakat tentang informasi bengkel ARI MOTOR yang berkaitan dengan perbengkelan agar informasi yang didapat tepat sasaran.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari kerja praktek yang dilakukan adalah mengembangkan dan mempromosikan perusahaan melalui situs *internet*.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari laporan kerja praktek ini adalah :

1. Membangun aplikasi *web profile company* yang nantinya dapat bermanfaat bagi perusahaan dalam mengembangkan perusahaan.
2. Memudahkan dan membantu dalam proses promosi perusahaan bengkel ARI MOTOR di media *internet*.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan *web profile company* ini adalah sebagai berikut :

1. Penggunaan aplikasi ini hanya menampilkan profil dari bengkel ARI MOTOR.
2. User yang menggunakan aplikasi ini adalah masyarakat umum pengguna internet yang akan melihat profil dari bengkel ARI MOTOR.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembangunan aplikasi ini meliputi :

1.5.1 Pengumpulan Data

1.5.1.1 Studi Pustaka

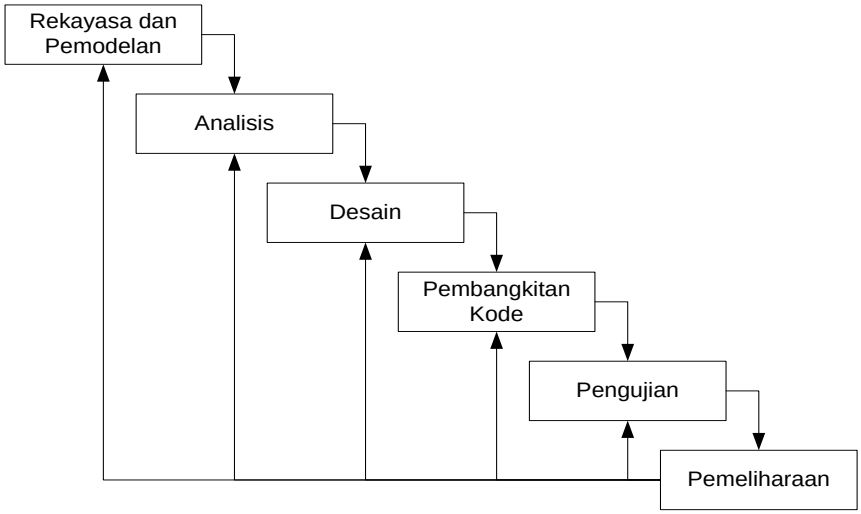
Studi Pustaka dilakukan untuk mengumpulkan materi yang berhubungan dengan perusahaan bengkel Ari Motor.

1.5.1.2 Wawancara dan Pengamatan

Wawancara dilakukan terhadap pemilik perusahaan bengkel Ari Motor, dilengkapi dengan pengamatan terhadap mekanisme proses yang terjadi pada perusahaan tersebut.

1.5.1.3 Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan dalam pengembangan perangkat lunak ini adalah metode *waterfall*. Alur dari metode *waterfall* dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 1. 1 Alur Metode *Waterfall*

Penjelasan dari alur metode *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

1. Rekayasa dan Pemodelan

Rekayasa dan pemodelan sistem menekankan pada pengumpulan kebutuhan pada level sistem dengan sedikit perancangan dan analisis.

2. Analisis

Pada tahap analisis, dilakukan proses pengumpulan kebutuhan yang lebih diintensifkan ke perangkat lunak.

3. Desain

Perancangan perangkat lunak dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan perangkat lunak, yang mencakup perancangan arsitektur, perancangan modul aplikasi, dan perancangan antarmuka. Proses desain ini mengubah hasil analisis menjadi bentuk karakteristik yang dimengerti perangkat lunak sebelum penulisan program.

4. Pengkodean (C*oding*)

Dalam proses ini, hasil analisis dan desain sistem pada proses sebelumnya diterjemahkan ke dalam bentuk yang dimengerti oleh mesin.

5. Pengujian

Dalam tahap ini akan dilakukan pengujian untuk menguji apakah sistem yang telah dirancang dan diimplementasikan sudah sesuai dengan hasil analisis.

6. Pemeliharaan

Pemeliharaan dilakukan terhadap kesalahan-kesalahan yang terjadi pada perangkat lunak yang dibangun.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas landasan teori yang berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam membangun aplikasi ini.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis sistem yang sedang berjalan pada aplikasi ini sesuai dengan metode pembangunan perangkat lunak yang digunakan dan juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis.

Bab ini juga meliputi hasil implementasi dari analisis dan perancangan yang telah dilakukan beserta hasil pengujian sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun sudah memenuhi syarat sebagai aplikasi dan dapat memenuhi tujuannya dengan baik.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan tentang keseluruhan dari pembangunan aplikasi ini dan saran tentang aplikasi ini untuk masa yang akan datang.