BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Praktek Kerja Lapangan

Semakin berkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini, tuntutan terhadap metode pengajaran serta perlunya peningkatan pada materi pendidikan. Maka Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), sebagai lembaga akademis yang berorientasi pada ilmu pengetahuan dan teknologi, menetapkan kurikulum yang fleksibel dan mampu mengakomodasi perkembangan yang ada. Salah satunya dengan memberikan mata kuliah Kerja Praktek kepada mahasiswa. Dengan kerja praktek inilah, mahasiswa dituntut untuk dapat mengerti dan memahami pekerjaan di lapangan. Seluruh mahasiswa tidak hanya dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan di bidang teknologi dan informasi semata, namun yang lebih penting adalah mahasiswa memiliki ketrampilan dan kemampuan untuk menerapkan ilmu yang dimilikinya. Karena tidak menutup kemungkinan bahwa teori yang diterimanya dari bangku kuliah berbeda dengan masalah yang dihadapi di lapangan nantinya. Pada sebuah perusahaan untuk melaksakan salah satu strategi perusahaan di bidang marketing, adalah bagaimana produk-produk terbaru bisa lebih informatif di mata masyarakat, konsumen pada umumnya mendatangi langsung ke tempat distributor, dan itu hal yang biasa terjadi, artinya

konsumen bisa langsung memilih produk-produk yang diinginkan sesuai dengan selera, Namun seiring dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat dibidang penyedia jasa layanan internet memunculkan banyak persaingan dalam dunia pemasaran di perusahaan. Salah satunya yaitu, mendirikan ISP (Internet Service Provider). Dengan fasilitas ini kita dapat menghasilkan sebuah Sistem Informasi berbasis Web yang berfungsi sebagai media komunikasi antar Konsumen dan Perusahaan. Dari hal tersebut kami sebagai mahasiswa, khususnya Jurusan Management Informatika tertarik untuk membuat sebuah Sistem Informasi berbasis Web Design. Untuk mewujudkan hal tersebut kami melakukan Kerja Praktek di sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pakaian atau Distro, yaitu : CHILLIGHT dan BIOROCK bertempat di Jl. Dalam Kaum, Plaza Parahyangan. Lt.3 Bandung, Jawa Barat. Dengan kerja praktek inilah besar harapan akan dapat membekali mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja nantinya.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

a. Identifikasi Masalah

Chillight adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang pakaian. Untuk melaksanakan salah satu strategi perusahaan di bidang marketing, adalah bagaimana produk-produk terbaru bisa lebih informatif di mata masyarakat. Dan untuk melaksanakan strategi di

bidang marketing pada perusahaan tersebut dapat di Identifikasi sebagai berikut :

1. Konsumen pada umumnya mendatangi langsung ke Distro-Distro Chillight dan Biorock, dan itu hal yang biasa terjadi pada perusahaan tersebut.
2. Konsumen yang tempat tinggalnya jauh dari distro-distri Chillight dan Biorock, terutama dari luar pulau Jawa akan mengalami kesulitan untuk mendapatkan produk-produk tersebut, karena hingga saat ini distro tersebut hanya berada di wilayah kota Bandung saja.

b. Rumusan Masalah

Berdasarkan Indentifikasi masalah pada perusahaan Chillight dan melihat dari pemasaran distro Chillight dan Biorock. Pemasaran dan penjualan produk masih bersifat standard, yaitu penjualan langsung antara Distibutor dan konsumen. Kemudian dari pada itu pemanfaatan teknologi informasi belum digunakan sebaik mungkin. Yaitu dengan memasarkan dan mempromosikan produk perusahan tesebut melalui media teknologi seperti Website. Sehingga pangsa pasar perusahaan sebagian besar tidak hanya berkutat di wiliayah Bandung dan sekitarnya saja. Berdasarkan perumusan masalah sehingga saya selaku Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM), merencanakan sistem informasi berbasis Web pada bidang marketing untuk perusahaan Chillight.

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dilakasanakan Praktek Kerja Lapangan adalah untuk mengimplementasikan pengetahuan yang didapat di bangku perkuliahan dengan kenyataan yang sesungguhnya dilapangan sehingga besar harapan akan dapat membekali mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja nantinya, sedangkan tujuan dilaksanakannya kerja praktek adalah untuk :

1. Untuk mengetahui sistem pemasaran atau strategi marketing pada perusahaan Chillight.
2. Untuk membuat perancangan system informasi berbasis Web Design dibidang Marketing untuk perusahaan Chillight.
3. Konsumen bisa melihat dan memilih produk-produk yang terbaru sesuai dengan pilihannya, sehingga keputusan beli akan lebih cepat dan informatif.

1.4. Metode Pengembangan Sistem

Sistem yang coba dibangun adalah :

Membuat sistem informasi berbasis web perusahan Chillight. Dengan tujuan untuk bidang Marketing, yaitu sebagai sarana informasi dan promosi bagi konsumen yang berada diluar kota bandung, khusunya luar pulau Jawa.

1.5. Batasan masalah

Ruang lingkup dari laporan kerja praktek ini dibatasi khusus untuk mempelajari Pembangunan Sistem Infomasi dan merancang sistem informasi berbasis Web perusahaan Chillight dibidang Marketing , yaitu :

a. Mempromosikan produk-produk Chillight kepada seluruh konsumen masyarakat di Indonesia.
b. Sebagai media promosi, yaitu memberikan informasi dan mengenalkan perusahaan kepada konsumen.
c. Sebagai sarana bagi perusahaan dan konsumen untuk mempermudah transaksi, terutama bagi konsumen yang berada di luar kota dan luar pulau jawa.

1.6. Lokasi dan Waktu Praktek Kerja Lapangan

Lokasi kerja Praktek yaitu pada perusahaan Chillight dan berorientasi pada Distro :

Chillight dan Biorock

Jl. Dalam Kaum, Plaza Parahyangan. Lt.3 Bandung, Jawa Barat.

Dilaksanakan terhitung mulai tanggal 1 Agustus 2010 sampai dengan 25 Agustus 2010.

Dan jadwal penelitian disusun dengan menggunakan bar chart seperti berikut:

Tabel 1.6.1
Jadwal Kegiatan Kerja Praktek

No	Aktivitas	Waktu						
		Senin	Selasa	Rabu	Kamis	Jumat	Sabtu	Minggu
1	Pengarahan dari pembimbing tentang materi PKL							X
2	Melakukan Survey Sistem tahap 1	X						
3	Melakukan Survey Sistem tahap 1		X					
4	Membuat Flow Map Aplikasi Web			X				
5	Presentasi Flow Map kepada pembimbing				X			
6	Design layout & penataan content halaman web					X		
7	Design layout & penataan content halaman web						X	
8	Presentasi model web sesuai dengan harapan perusahaan							X
9	Pembuatan halaman utama web (home page) & edit gambar	X						
10	Presentasi home page		X					
11	Pembuatan content web pada Top menu About & Edit gambar			X				
12	Presentasi content Top				X			

	menu About							
13	Pembuatan content web pada Top menu About & Edit gambar					X		
14	Presentasi content Top menu Product						X	
15	Pembuatan content web pada Top menu Contact Us & Edit gambar							X
16	Presentasi content Top menu Contact Us	X						
17	Libur		X					
18	Simulasi Web & koreksi			X				
19	Simulasi Web & koreksi				X			
20	Presentasi Web setelah koreksi					X		
21	Presentasi Web setelah koreksi						X	
22	Dokumentasi & install web ke computer server							X
23	Dokumentasi & install web ke computer server	X						
24	Training oleh pihak mahasiswa kepada SDM perusahaan		X					
25	Training oleh pihak mahasiswa kepada SDM perusahaan			X				