BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu Teknik Informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa depan. Perkembangan di dunia teknologi saat ini sangat cepat karena didorong oleh kebutuhan data dan informasi. Data dan informasi dibutuhkan untuk kelangsungan produksi perusahaan, lembaga maupun kemajuan sebuah instansi.

Kerja Praktek merupakan mata kuliah wajib (2 SKS) yang disajikan oleh fakultas. Mata kuliah ini mewajibkan mahasiswa untuk bekerja pada suatu perusahaan atau instansi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki baik yang didapat dari bangku kuliah maupun diluar perkuliahan. Kegiatan Kerja Praktek dimaksudkan agar mahasiswa Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Komputer Indonesia dapat lebih mengenal dunia kerja dibidang Teknologi Informasi.

Teknologi internet merupakan sebuah teknologi interaktif yang dapat digunakan sebagai sarana informasi luas yang dapat diakses oleh semua pihak umum maupun pihak yang mempunyai hak akses. Dalam hal ini Sistem Pengembangan Aplikasi E-commerce dirancang dengan menggunakan Teknologi Informasi berbasis Web.

Vollta folks lahir pada tanggal 9 Pebruari 2005, dari kebutuhan akan sebuah identitas. Identitas yang dibutuhkan sebagai penyampai pesan dari komunitas musik di Bandung, yang mulai menunjukkan eksistensinya sebagai salah-satu kekuatan musik di Indonesia. Sampai saat ini sistem publikasi di vollta folks masih sangat kurang, hal ini terlihat dengan jarangnya konsumen yang mengunjungi tempat vollta folks dan banyak pula kaula muda khusunya di bandung tidak banyak mengetahui tentang keberadaan vollta folks. Publikasi yang dilakukan saat ini adalah menyebarkan selembaran tentang keberadaan vollta folks dan membuat suatu group di facebook. Selain itu juga sistem produksi di vollta folks masih kurang baik, hal ini terlihat ketika sistem pemesanan online saat ini hanya menggunakan tekhnologi sms untuk pemesanan barang.

Vollta Folks merupakan sebuah Distro (Distribution Store) yang menjual pakaian ataupun accessories yang diproduksi sendiri yang seharusnya menggunakan atau menerapkan Teknologi Informasi E-commerce yang lebih baik lagi dari yang sudah ada, agar dapat memudahkan konsumen untuk membeli via Online ataupun hanya sekedar melihat kualitas barang yang tersedia didalamnya. Maka disini akan dirancang dan dibuat sebuah sistem aplikasi E-commerce dengan menggunakan PHP dan MySQL.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu :

1. Sistem penjualan di Vollta Folks yang monoton dikarenakan konsumen yang harus datang ketempatnya langsung.
2. Sulitnya konsumen untuk membeli barang secara online dikarenakan sulitnya pemesanan dengan hanya berupa sms untuk pemesanan barang.
3. Tersedianya Aplikasi E-commerce tetapi sistem yang berjalan kurang baik.
4. Interface Aplikasi E-commerce yang sudah ada tidak User Friendly.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari kerja praktek ini adalah mengembangkan Sistem Aplikasi E-commerce yang sudah ada sebelumnya, sehingga dapat meningkatkan produktivitas perusahaan.

1.3.2. Tujuan

Tujuan dari kerja praktek ini adalah :

1. Membangun system Aplikasi E-Commerce yang tidak monoton.
2. Mempermudah konsumen untuk pemesanan barang secara online.
3. Membangun system Aplikasi E-commerce yang dapat berjalan dengan baik.
4. Membangun Interface yang User Friendly.

1.4 Batasan Masalah

Aplikasi e-commerce ini hanya digunaan oleh 2 (dua) user saja, yaitu admin dan user. Dalam aplikasi ini, admin memiliki hak akses sepenuhnya untuk memanipulasi data,

entah itu menghapus barang, mengupdate barang, menambahkan barang ataupun melakukan maintenance. Sedangkan user hanya memiliki hak akses untuk melihat barang dan melakukan pemesanan barang sajah.

1.5. Metode Penelitian

Metodologi penulisan yang digunakan dalam Kerja Praktek ini terdiri dari 2 macam, yaitu :

1. Studi Pustaka

   Studi Pustaka dilakukan dengan cara mempelajari teori-teori literature dan buku-buku yang berhubungan dengan objek kerja peraktek sebagai dasar pembuatan aplikasi ini.

2. Studi Lapangan

   Studi Lapangan dilakukan dengan cara mendatangi perusahaan secara langsung. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data dan keterangan-keterangan yang berhubungan dengan masalah aplikasi yang akan di buat.

1.6. Sistematika Penulisan

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar balakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, serta penelitian.

Bab II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi tentang sejarah perkembangan perusahaan. Logo instansi, visi misi, struktur organisasi dan job description dan landasan teori.

Bab III Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan tentang tugas yang dikerjakan pada saat pelaksanaan kerja praktek.

Bab IV Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini kesimpulan-kesimpulan yang didapat dalam membangun aplikasi, serta saran-saran untuk perbaikan aplikasi sehingga lebih baik.