BAB 1
PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang Masalah

CV. NUGRAHA BARU adalah perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan umum makanan dan minuman yang terletak di Kabupaten Bandung. Salah satu produk utamanya adalah kue brownies dengan nama merek VANNISA. Perusahaan ini cukup dikenal sebagai salah satu oleh-oleh dari kota Bandung, CV. NUGRAHA BARU mempunyai cabang dan memproduksi banyak produk brownies setiap harinya yang tersebar luas didalam dan luar kota bandung. Pada saat ini Promosi CV. NUGRAHA BARU saat ini menggunakan media spanduk atau *banner* sebagai media promosi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala perusahaan, perusahaan ini memiliki beberapa kendala, salah satunya adalah dalam hal media promosi, kurangnya jangkauan media promosi pada perusahaan ini mengakibatkan kurangnya target penjualan yang diharapkan, seringkali masyarakat luar daerah bandung sulit mendapatkan informasi, letak dan cabang-cabang yang tersedia, ataupun masyarakat sulit mengetahui alamat dan informasi cabang terdekat. Dengan demikian kepala perusahaan CV. NUGRAHA BARU berusaha untuk membangun suatu media promosi yang berfungsi agar masyarakat luas baik didalam maupun diluar kota dapat dengan mudah memperoleh informasi cabang-cabang yang terdekat.

Maka, Solusi yang diusulkan adalah untuk membuat suatu aplikasi web yang membahas tentang profile perusahaan dan produk VANNISAyang tersedia sebagai media promosi dan informasi dan juga sebagai sarana yang menyediakan pendaftaran calon agen untuk yang berada diluar kota, danagar masyarakat lebih mudah mencari outlet-outlet yang terdekat melalui media internet dan juga memungkinkan untuk meningkatkan hasil penjualan melalui aplikasi web yang diusulkan.

1. 2 Perumusan Masalah

Adapun rumusan masalahnya adalah bagaimana cara membangun web profile CV. NUGRAHA BARU.

1. 3 Maksud dan Tujuan

Maksud Pembuatan webprofile adalah untuk memberikan informasi tentang profile dan produk-produk VANNISA kepada masyarakat luas. Adapun Tujuan pembuatan web profile adalah sebagai berikut:

1. Masyarakat dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang outlet-outlet yang tersedia.
2. Meningkatkan target penjualan produk.

1. 4 Batasan Masalah

Pembatasan masalah kerja praktek yang kami lakukan di Perusahaan CV. NUGRAHA BARU adalah membuat suatu rancangan website berupa profile dan jenis Produk dari VANNISA.

1. Data yang diolah

   Data yang diolah oleh aplikasi website ini adalah data email dan data poling.

2. Proses yang dilakukan

a) Proses mengirimkan pesan *email*

Proses yang dilakukan adalah pengunjung menginputkan nama, alamat, url, email, dan isi pesan , kemudian pengunjung menekan tombol submit agar pesan tersebut terkirim dan tersimpan ke *database*, kemudian pesan dari pengunjung tersebut akan tampil dihalaman *Email*.

b) Proses melakukan poling

Pada proses poling ini pengunjung dan petugas dari perusahaan dapat melihat hasil poling tersebut dan memilih sesuai keinginan, dengan cara memilih salah satu tombal radio button yang masing-masing mempunyai label yang berbeda, dan menekan tombol PILIH

c) Proses melihat produk

Pengunjung web dapat melihat-lihat jenis produk yang saat ini tersedia dan produk yang terbaru saat ini, dengan cara pengunjung masuk ke halaman PRODUK dan memilih jenis kategori produk yang tersedia, jika pengunjung tertarik dengan produk-produk yang disediakan, pengunjung dapat mengunjungi outlet-outlet yang terdekat untuk membelinya.

d) Proses berkomunikasi menggunakan shoutbox

Pada aplikasi ini pengunjung dapat berkomunikasi dengan sesama pengunjung dan petugas perusahaan seperti memberikan pertanyaan, komentar, bertukar pikiran, dengan cara pengunjung memasukan terlebih dahulu nama, url/website, dan isi pesan dan memilih tombol kirim.

3. Keluaran

keluaran yang dihasilkan pada aplikasi web ini adalah berupa informasidan masukan dari komentar, poling, dan pesan dari pengunjung web.

4. Basis aplikasi

Aplikasi yang digunakan adalah aplikasi berbasis web

5. *Software* pendukung

Adapun *software* pendukung yang dipakai adalah:

1. Adobe dreamweaver.
2. Adobe flash.
3. Adobe photoshop.
4. Wamp server 2.0

1. 5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian merupakan tahapan-tahapan yangdilalui, mulai dari perumusan masalah sampai kesimpulan, yang membentuk sebuah alur yang sistematis.

Metodologi penelitian yang digunakan adalah dengan studi lapangan.metodeini digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan kerja praktek ini agar hasil yang dicapai ini tidak menyimpang dari tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

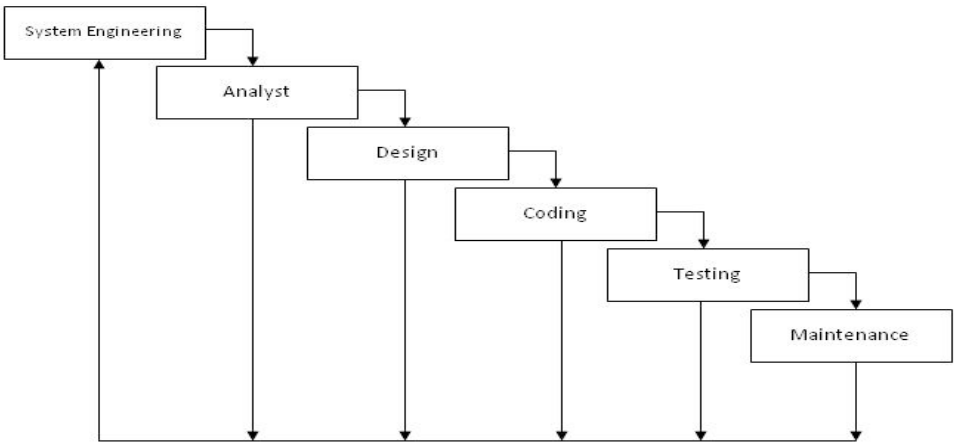
1. 5. 1 Metode pengumpulan data

Adapun metode penelitian yang digunakan adalah :

1. Wawancara (*interview*),yaitu suatu langkah delam penelitian ilmiah berupa pengguanaan proses komunikasi verbal untuk mengumpulkan informasi dari seseorang ataupun sekelompok orang.
2. Pengamatan (observasi), yaitu suatu alat pengumpul data untuk objek yang belum banyak diketahui.

1. 5. 2 Metode pembangunan sistem perangkat lunak

Metode pembangunan sistem yang digunakan adalah metode *waterfall*. Seperti pada Gambar 1.1



Gambar 1.1 water fall

Adapun tahap-tahap pengembangan yang digunakan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Sistem *engineering.*

   Sistem *engineering* adalah pembuatan suatu perangkat lunak yang merupakan bagian terbesar dari pengerjaan suatu proyek. Untuk pekerjaan dimulai dengan menempatkan segala hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek.

2. Analisis perangkat Lunak (*Software Analysis*).

Analisis perangkat lunak merupakan langkah untuk menentukan apakah kegiatan dari sistem engineering dapat diimplementasikan menjadi sebuah sistem informasi atau tidak dan menentukan prosedur-prosedur yang bekerja. Adapun fungsi-fungsi tersebut meliputi fungsi masukan, fungsi proses dan fungsi keluaran.

3. Perancangan perangkat Lunak (*Software Design*).

Perancangan perangkat lunak merupakan perancangan perangkat lunak yang dilakukan berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Perancangan tersebut meliput perancangan struktur file, stuktur menu, stuktur program, format masukan (*input*) dan format keluaran (*output*).

4. Implementasi perangkat lunak (*Coding*).

Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

5. Pengujian perangkat lunak (*Testing*).

Pengujian perangkat lunak merupakan metode yang memfokuskan pada logika internal dari perangkat lunak, fungsi eksternal, dan mencari segala kemungkinan kesalahan, memeriksa apakah input sesuai dengan hasil yang diinginkan setelah proses.

6. *Maintenance* atau pemeliharaan.

Maintenance atau pemeliharaan yaitu penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi software maupun hardware.

1. 6 Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan.

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang kerja praktek, maksud dan tujuan kerja praktek, sistem pelaksanaan kerja praktek, dan metode penelitian kerja praktek.

BAB II Tinjauan pustaka.

Dalam bab ini memberikan informasi umum tentang perusahaan yaitu mengenai sejarah perusahaan, tempat dan kedudukan perusahaan, bentuk dan badan hukum perusahaan, bidang pekerjaan perusahaan, dan landasan teori yang digunakan.

BAB III Pembahasan.

Bab ini menjelaskan tentang jadwal kerja praktek, cara/teknik kerja praktek, kegiatan yang dilakukan selama kerja praktek, dan mencantumkan data kerja praktek.

BAB IV Kesimpulan dan Saran.

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang didapat dari kerja praktek dan juga saran-saran bagi para pembaca, sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan dimasa yang akan datang.