BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Balakang Masalah

CV. Pramega Hanitama merupakan suatu perusahaan yang bergerak di bidang teknologi informasi dan komunikasi, yaitu jasa Total *IT Solution*, IT & Manajemen *Training* dan Konsultasi Manajemen & *Engineering,* dimana dalam perkembangannya ke depan tidak menutup kemungkinan untuk bergerak di bidang lainnya.

Mekanisme yang digunakan CV. Pramega Hanitama dalam mendapatkan proyek-proyek baik dari pemerintah maupun pihak swasta yaitu lewat pembicaraan dari satu perusahaan ke perusahaan lainnya yang pernah memberikan proyek ke CV. Pramega Hanitama dan merasa puas terhadap hasil yang diberikan CV. Pramega Hanitama. Selama ini CV. Pramega Hanitama menggunakan persentasi sebagai cara memperkenalkan perusahaan ke instansi lain pada saat ada acara lelang proyek ataupun acara lainnya. Namun, terkadang masih terdapat kendala dalam memperkenalkan CV. Pramega Hanitama dengan pengalaman kerja yang pernah dikerjakan ke masyarakat luas ataupun relasi bisnis karena kurangnya promosi dalam bentuk apapun .

Solusi yang diusulkan untuk menangani masalah yang ada adalah dengan membuat web profile yang berguna mengenalkan CV. Pramega Hanitama ke masayarakat luas umumnya dan khususnya ke perusahaan-perusahaan lain dan kalangan bisnis dalam membuka relasi bisnis yang jauh lebih luas. Dengan adanya web *profile,* CV. Pramega Hanitama bisa menunjukkan pengalaman kerja yang pernah didapat, meningkatkan citra perusahaan di kalangan bisnis dan mampu bersaing dengan perusahaan yang jauh lebih besar jadi bisa membantu dalam usaha pengembangan CV. Pramega Hanitama agar produk dan jasa yang ditawarkan bisa dipromosikan.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah, maka permasalahan CV. Pramega Hanitama yang diangkat antara lain sebagai berikut :

1. Informasi yang didapat oleh masyarakat tentang adanya CV. Pramega Hanitama sangat kurang karena belum adanya promosi yang memadai.
2. Bagaimana membangun sebuah web profile yang dapat memperkenalkan CV. Pramega Hanitama dengan pengalaman kerja yang pernah didapat ke masyarakat luas.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dan tujuan dalam suatu masalah harus saling berkaitan satu sama lain.

1.3.1 Maksud

Maksud dari pembuatan web perusahaan ini adalah :

1. Untuk memperkenalkan CV. Pramega Hanitama ke masyarakat luas dan perusahaan lain juga kalangan bisnis.
2. Membantu dalam usaha pengembangan CV. Pramega Hanitama yang baru berkembang.

1.3.2 Tujuan

Berdasarkan latar belakang masalah, tujuan perancangan sistem dalam kegiatan ini adalah :

1. Memberikan informasi kepada masyarakat tentang adanya CV. Pramega Hanitama yang bekerja di bidang Consultant IT.
2. Web ini diharapkan dapat membuka relasi bisnis untuk CV. Pramega Hanitama dengan perusahaan atau instansi lain dalam mempromosikan produk dan jasa yang ditawarkan CV. Pramega Hanitama.

1.4 Batasan Masalah

Dalam hal ini ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas dibatasi sebagai berikut:

1. Data yang diolah yaitu data profil perusahaan, data pengalaman kerja, dan data produk juga *service* yang dikelola perusahaan.
2. Proses yang terdapat pada aplikasi web *profile* ini adalah pengolahan data profil perusahaan, pengolahan data pengalaman kerja yang selalu diperbaharui setiap mendapat proyek baru dan pengolahan data produk juga *service* yang dikelola perusahaan.
3. Keluaran yang dihasilkan berupa informasi pengalaman kerja dan produk serta service tyang ditawarkan CV. Pramega Hanitama.
4. Aplikasi ini dibangun menggunakan Macromedia Dreamweaver 8, dan MySql.
5. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah *Data Flow Diagram*(DFD) dan *Entity Relationalship Diagram*(ERD).

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif, yaitu memaparkan permasalahan melalui analisis dari hasil studi literatur dan studi lapangan, sehingga tercipta gambaran mengenai permasalahan. Untuk mempermudah menggambarkan permasalahan, dilakukan dua tahap yaitu, tahap pengumpulan data dan tahap pembuatan perangkat lunak yang dapat diuraikan sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data adalah tahap dimana mengumpulkan semua data yang berkaitan dengan masalah yang diatangani. Tahap pengumpulan data dilakukan dengan 2 cara yaitu studi literatur dan studi lapangan.

1.5.1.1 Studi Literatur

a. Mengambil data dari berbagai sumber

   Tahap pengumpulan data berdasarkan sumber-sumber literatur yang bersifat bacaan dan berkenaan langsung dengan web yang

dibangun di CV. Pramega Hanitama, seperti dari internet, buku, artikel ilmiah, dll.

1.5.1.2 Studi Lapangan

a. Melakukan wawancara dengan pihak terkait

   Wawancara merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan Manajer Divisi IT yang bertujuan untuk memperoleh informasi tentang apa saja yang ingin ditampilkan dalam web perusahaan CV. Pramega Hanitama, sehingga dapat dilakukan analisis untuk pembuatan web yang akan dirancang dan dibangun.

b. Observasi Langsung

   Observasi merupakan tahap pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mendatangi langsung ke CV. Pramega Hanitama yang berada di Jl. Kencana Wangi Dalam No. 14 Bandung, untuk melihat keadaan perusahaan dan kegiatan apa saja yang dilakukan oleh CV. Pramega Hanitama.

1.5.2 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap pembuatan perangkat lunak yang digunakan adalah metode *Classical Life Cycle* (*CLC*) atau yang biasa disebut dengan *Waterfall*.

Adapun tahap-tahap pengembangan yang digunakan terdapat pada gambar 1.1 diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Rekayasa dan pemodelan sistem/informasi *(System engginering*)

   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*)

   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*)

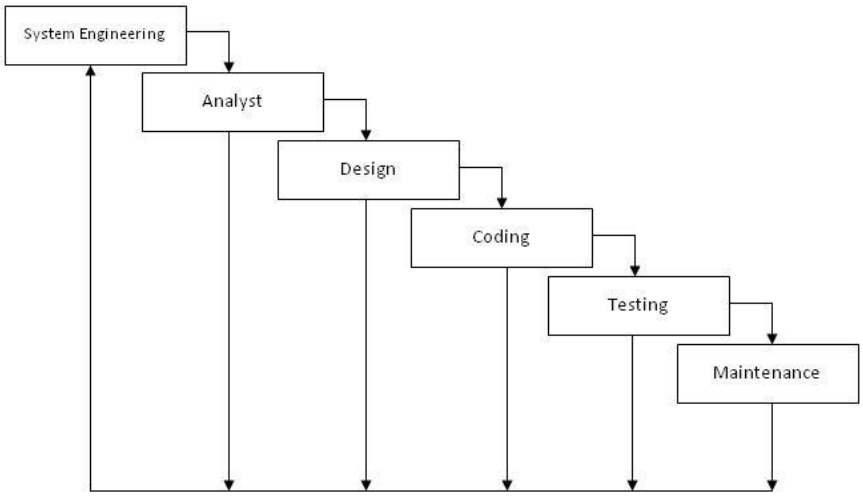
   Implementasi perangkat lunak yaitu kegiatan yang mengimplementasikan hasil dari perancangan perangkat lunak ke dalam kode program yang dimengerti oleh bahasa mesin.

5. Pengujian perangkat lunak (*Testing*)

   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. Pemeliharaan (*Maintenance*)

   Penerapan secara keseluruhan disertai pemeliharaan jika terjadi perubahan struktur baik dari segi *software* maupun *hardware*.



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika pembahasan dari penulisan laporan kerja praktek ini terbagi atas empat bagian utama. Alur pembahasannya, akan disajikan dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang dasar-dasar pemikiran yang berisi tentang latar belakang masalah, identifikasi dan batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memaparkan tentang profil tempat kerja praktek seperti sejarah instansi, visi misi, logo dan badan hukum, teori-teori yang menunjang dalam pembuatan dan perancangan serta sebagai acuan dalam pembuatan web, sehingga perancangan tersebut sesuai dengan teori yang sudah ada.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan dan perancangan web profile yang dikerjakan untuk CV. Pramega Hanitama.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan hasil pembuatan web dan memberikan masukan atau saran bagi perbaikan web guna memperoleh kesempurnaan pembuatan web untuk ke depannya.