BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Q PRODUCTION merupakan perusahaan yang bergerak dibidang event organizer (EO). Sebelumnya, Q PRODUCTION hanya menggunakan media cetak untuk menginformasikan profil perusahaannya tapi media ini dirasa kurang efektif dan efisien dikarnakan masih banyaknya masyarakat yang belum mengenal Q PRODUCTION.

Dalam pengembangan perusahaan selama ini, banyak terdapat kesulitan - kesulitan yang didapat yaitu media yang digunakan oleh perusahaan selama ini untuk menginformasikan profil perusahaan belum efektif dan efisien. Bila dilihat dari sisi konsumen, ternyata bukan hanya sulitnya informasi yang didapat oleh konsumen saja, tapi sulitnya melakukan pemesanan event karena masih harus dilakukan dengan cara mendatangi pihak perusahaan secara langsung. Oleh karena itu event yang dilakukan oleh perusahaan masih sedikit.

Untuk mengatasi masalah – masalah tersebut penulis mencoba membantu pihak perusahaan (Q PRODUCTION) untuk membuat sebuah *website* yang dapat menyampaikan informasi – informasi profil perusahaan secara efektif dan efisien serta dapat memberikan layanan pemesanan event secara online tanpa harus tatap muka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, Q PRODUCTION membutuhkan sebuah *website dianamis* yang dapat memberikan informasi profil perusahaan serta memiliki layanan pemesanan event tanpa harus tatap muka agar nantinya perusahaan dapat lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi berbasis website ini adalah membuat website yang mempermudah Q PRODUCTION menyampaikan informasi profil perusahaan serta memiliki layanan pemesanan event secara online tanpa harus tatap muka.

1.3.2 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan website ini adalah :

1. Untuk mempermudah pihak Q PRODUCTION menginformasikan dan memberikan layanan pemesanan event secara online agar nantinya perusahaan lebih dikenal oleh masyarakat luas.
2. Mempermudah konsumen Q PRODUCTION mendapatkan informasi.
3. Mempermudah konsumen untuk melakukan pemesanan event secara online tanpa harus tatap muka dengan pihak perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan website ini adalah:

1. Website hanya menyediakan layanan pemesanan.
2. Tools perancangan sistem yang digunakan adalah *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD* (*Entity Relationship Diagram*).
3. Pembuatan website menggunakan PHP.

1.5 Metodelogi Penelitian

Metode yang digunakan antara lain :

1. Metode pengumpulan data
   a. Studi Pustaka

      Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

   b. Wawancara (*interview*)

      Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

c. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Metode pengembang perangkat lunak

Metode Pengembang perangkat lunak menggunakan metode *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. System / Information Engineering

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

b. Analisis

Merupakan tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

c. Design

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Coding

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. Pengujian

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, atasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TUJUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tantang profil tempat kerja praktek, sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi dan job description, serta berisi landasan teori yang membahas teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tanrang uraian teori pembahasan berkaitan dengan judul atau software yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan ulasan kesimpulan dari keseluruhan isi laporan kerja praktek dan beberapa saran untu pengembangan aplikasi lebih jelas.