BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada perkembangan informasi dan telekomunikasi yang terus berkembang dan seiring dengan meluasnya arus globalisasi yang membawa muatan sarat dengan teknologi dalam pembangunan suatu perekonomian negara, pengembangan informasi sangat mempunyai arti strategis, terutama dalam kegiatan usaha, mempermudah komuniksasi antar cabang perusahaan, dan pemberian informasi pada pelanggan, selain itu juga perkembangan teknologi informasi yang berlangsung sangat cepat telah mendorong terjadinya perubahan mendasar, melahirkan lingkungan informasi baru dan perubahan cara pandang dalam penyelengaraan informasi, contohnya pada PT. Telkom Indonesia.

PT. Telkom adalah sebuah badan usaha swasta penyedia layanan telekomunikasi yang berdiri sejak tahun 1982 hingga sekarang. Seiring perkembangannya PT. Telkom juga menggunakan sistem yang berbasis *online* atau *web* untuk memperluas lagi pemberian jasa telekomunikasi, salah satunya adalah Pendaftaran *Online* yang digunakan oleh Kandatel Sukabumi, yaitu salah satu produk yang berupa sistem informasi pendaftaran berbasiskan *web*. *Fitur* yang terdapat pada Pendaftaran *Online* adalah registrasi untuk pendaftaran, informasi tentang layanan Speedy, promosi-promosi, informasi tentang PT. Telkom Indonesia, dan informasi pendaftaran pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh Kandatel Sukabumi.

Jika menggunakan sistem yang ada, pengguna harus mendaftarkan langsung ke Kandatel dengan membawa beberapa persyaratan yang di butuhkan. Bila sistem ini dapat diakses dengan menggunakan pendaftaran *online*, pengguna hanya harus menggunakan komputer yang terkoneksi internet untuk dapat mengakses data yang ada dengan demikian pengguna akan lebih leluasa.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka perlu di bangun sebuah *website* dalam laporan kerja peraktik yang berjudul "PEMBANGUNAN WEBSITE PENDAFTARAN SPEEDY ONLINE KANDATEL SUKABUMI".

1.2 Perumusan Masalah

1. Pendaftaran Speedy di Kandatel Sukabumi masih menggunakan sistem manual dengan cara konsumen datang sendiri ke Plasa Telkom untuk pendaftaran Speedy.
2. Masih menggunakan brosur-brosur untuk info tarif Speedy dan promosi-promosi yang ditawarkan.
3. Membutuhkan waktu yang lama dalam proses pengolahan data pelanggan.
4. Kurangnya fasilitas dalam mendapatkan informasi yang di butuhkan oleh cabang perusahan.
5. Kurang mudahnya pelanggan mendapatkan informasi tentang Telkom khususnya Speedy.
6. Sulitnya mendapatkan informasi seputar pelatihan-pelatihan yang di selenggarakan oleh pihak Kandatel Sukabumi.

1.3 Maksud dan Tujan

1.3.1 Maksud

Membangun sebuah website untuk pendaftaran Speedy dan pemberian informasi-informasi untuk cabang perusahaan dan pelanggan Speedy yang di berikan oleh Kandatel Sukabumi.

1.3.2 Tujuan

1. Merubah sistem pendaftaran Speedy yang selama ini masih menggunakan sistem manual dan dirubah menjadi sistem *online*.
2. Merubah sistem promosi-promosi dan info tarif yang masih menggunakan brosur-brosur, ke dalam bentuk *web*.
3. Mempercepat dalam proses pengolahan data pelanggan.
4. Memberikan fasilitas lain untuk cabang perusahaan diruang lingkup Kandatel Sukabumi dalam mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan.
5. Untuk mempermudah pelanggan untuk mendapatkan informasi tentang Speedy, kandatel Sukabumi, dan Telkom Indonesia.
6. Mempermudah penyampaian informasi pelatihan-pelatihan yang di selenggarakan oleh Kandatel Sukabumi.

1.4 Batasan Masalah

Membahas tentang sistem pendaftaran dan pemberian informasi-informasi yang dilakukan secara *online* melalui *website* untuk pelanggan dan cabang perusahaan Kandatel Sukabumi, dengan batasan-batasan sebagai berikut :

1. Data yang dapat diolah oleh sistem yang akan dibangun adalah data pelanggan untuk pendaftaran Speedy juga pendaftaran pelatihan-pelatihan yang diselenggarakan oleh Kandatel Sukabumi.
2. Keluaran dari sistem ini berupa laporan data pelanggan yang mendaftar Speedy.
3. Sistem ini bersifat *online*.
4. Program pembangunan sistem menggunan Adobe Dreamweaver 9.
5. Bahasa pemograman yang digunakan adalah *HTML* dan *PHP*.
6. *DBMS* nya menggunakan *MySql*.
7. Sistem Operasinya Windows XP Professional.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penulisan laporan ini, kami mengumpulkan data sebagai bahan laporan dengan menggunakan suatu metode yang diberi nama metode deskriptif, yaitu suatu metode yang pada tahap pertama kami melakukan pengumpulan data dan bahan yang diperlukan terlebih dahulu. Dan pada tahap berikutnya kami mengolah dan membahas sampai pada suatu kesimpulan yang pada akhirnya dapat dibuat suatu laporan untuk

melampirkan semua kegiatan yang kami kerjakan selama kami melakukan kerja praktik, kegiatan yang dilakukan diantaranya :

1. Tahap Pengumpulan data:

    a. *Interview* / Konsultasi, hal ini dilakukan oleh penulis dalam rangka mencari keterangan-keterangan yang diperlukan. Dimana penulis melakukan *interview* ini dengan pihak yang ikut terlibat dalam pembuatan laporan ini.
    b. Observasi, yaitu kegiatan memperoleh data dengan mengamati langsung objek yang diteliti oleh penulis.
    c. Studi pustaka, yaitu penulis mencari data-data / Informasi pada buku-buku / kepustakaan yang berhubungan dengan topologi jaringan.

2. Tahap Pembangunan Perangkat Lunak.

    Teknik dalam pembangunan perangkat lunak ini menggunakan diagram *waterfall*, karena metode ini sangat tepat digunakan dalam pembuatan laporan ini.

    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*

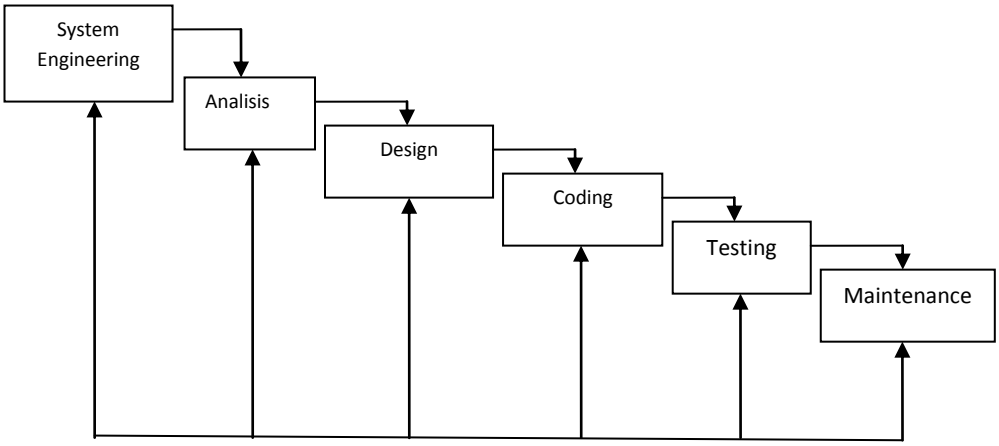
Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang keadalam bahasa pemrograman tertentu.

e. *Testing*

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*. Berikut ini gambaran dari metode *waterfall.*



Gambar 1.1 Metode *Waterfall*

1.6 Sistematika Penulisan

Pada laporan kerja praktik ini terdapat bab per bab yang membahas masing-masing bagian yang saling menunjang antara yang satu dengan yang lain, adapun pada laporan ini yang dibahas adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan, merupakan bagian yang membahas latar belakang, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, lokasi dan waktu kerja peraktek, juga sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini memuat tentang profil tempat kerja peraktek yang berisi sejarah perusahaan, logo perusahaan, badan hukum perusahaan, visi dan misi perusahaan, juga struktur organisasi dan *job description*. Selain itu, bab ini

pun memuat tentang landasan teori yang digunakan dalam pembuatan *website*.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang pembuatan *website* yang berbentuk SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak).

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan laporan kerja peraktek ini .