BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

PT. Raksa Bumi Investama (RBI) adalah salah satu unit kerja di bawah Badan Perizinan Dinas Koperasi UKM dan Perindustrian Perdagangan Kota Bandung. RBI mempunyai latar belakang sejarah berdirinya sejak tanggal 5 Mei 2008 dengan nama Raksa Bumi Investama dengan tugas yang menitik beratkan ke arah konsultan geologi dan pertambangan.

Seiring dengan kemajuan teknologi pihak Raksa Bumi Investama (RBI) berusaha meningkatkan kualitas dan fasilitas dengan melakukan, penambahan-penambahan di bidang sarana komunikasi yang lebih terarah dalam bidang web. Pemilihan komunikasi dalam bidang web di pilih oleh RBI dikarenakan cakupan kerja yang cukup luas.

Dengan begitu banyaknya lingkup jasa yang bisa dikerjakan oleh pihak RBI, sehingga tidak sedikit client dari dalam dan luar negeri mengalami kesulitan dalam mengetahui informasi profil yang lebih jelas. Disamping itu, waktu serta jarak merupakan salah satu masalah yang sering terjadi terutama bagi client luar negeri. Banyak client luar negeri yang tidak ingin datang hanya untuk mendapatkan informasi profil ataupun informasi jasa dan layanan kerena membuang banyak waktu dan jarak yang cukup jauh.

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut maka, perlu dibuat sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memberikan informasi profil perusahaan agar client dalam dan luar negeri lebih mengenal baik tentang perusahaan, sehingga client tertarik untuk bekerja sama. Selain itu client dalam maupun luar negeri dapat mengetahui operasional kerja yang bersifat independen dalam melakukan setiap kegiatan. Serta fasilitas pelayanan profesional yang mengutamakan efektivitas dan efisiensi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah : Bagaimana membangun Website Compani Profil di PT. Raksa Bumi Investama.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan permasalahan diatas, maka maksud dari pembuatan aplikasi ini adalah membuat suatu website compani profil di PT.Raksa Bumi Investama .

Sedangkan tujuan dari pembuatan sistem informasi di PT. Raksa Bumi Investama yaitu :

1. Mempermudah perusahaan dalam memberikan informasi tentang profil perusahaan.
2. Mempermudah dalam menambahkan informasi mengenai perusahaan.
3. Menghemat waktu pencarian informasi profil perusahaan.
4. Mempermudah client luar negeri untuk mengetahui informasi profil ataupun jasa dan layanan tanpa harus datang langsung ke perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Dalam pembuatan aplikasi ini diperlukan suatu pembatasan masalah agar dapat lebih fokus pada tujuan, adapun batasan masalah dalm pembuatan aplikasi ini antara lain :

1. Menampilkan website profil serta lingkup jasa dan layanan perusahaan.
2. Pembuatan website yang akan dibangun nantinnya dapat menangani proses :
    a. Profil
    b. Lingkup Jasa
    c. Jasa dan Layanan
    d. Produk
    e. Kerjasama
    f. Kontak
    g. Download compro
3. Pembuatan website ini nantinya akan dibangun dengan berbasiskan web dengan menggunakan :
    a. Notepad++, sebagai kompiler yang akan digunakan dalam pemograman
    b. Jquery, sebagai library.
    c. Windows 7, sebagai sistem operasinya.
    d. CSS, sebagai format yang mengontrol tampilan dari konten dalam halaman web.

e. Html , sebagai pendefinisi struktur dan tampilan sebuah dokumen pada browser.

4. Pemodelan analisis yang akan digunakan adalah pemodelan analisis terstruktur atau biasa disebut pemodelan terstruktur. Untuk pemodelan terstrukturnya menggunakan struktur menu.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya yaitu :

1. Tahap Pengumpulam Data
   a. Metode Wawancara

      Adalah metode pengumpulan data dengan cara tatap muka dengan bahasa verbal pada pihak yang berkompeten atau berwenang dalam perusahaan atau instansi.

   b. Observasi

      Teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

   c. Field Research (penelitian lapangan)

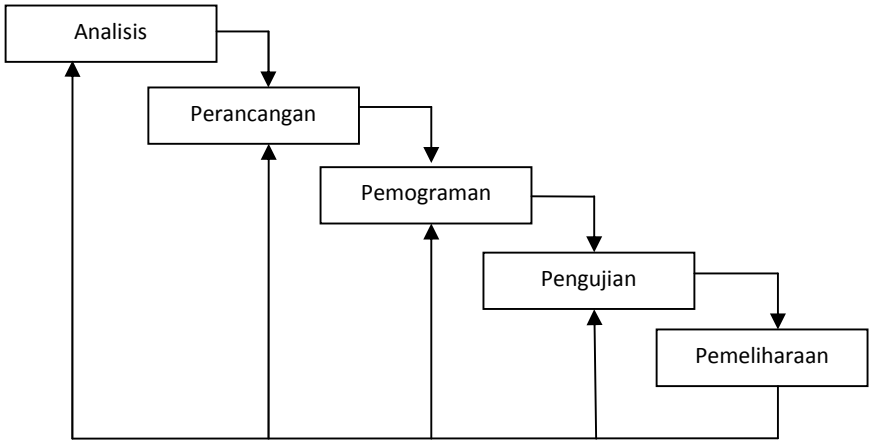
      Penelitian yang dilakukan secara langsung kepada objek peneliti untuk memperoleh data yang dilakukan dengan cara wawancara, observasi, dan melakukan pencatatan dari sumber yang tersedia.

d. Metode Studi Pustaka

Merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku, karya ilmiah, dan koleksi perpustakaan yang berkaitan dengan materi yang dibahas.

2. Tahap pengembangan Perangkat Lunak

Model proses yang digunakan untuk proses pengembangan Sistem Informasi ini adalah model atau paradigma siklus hidup klasik atau sering disebut sebagai model proses *Waterfall.* Diagram metode pengembangan sistem dengan model waterfall ini adlah sebagai berikut.



Gambar 1.1 model waterfall.

Tahapan-tahapan yang akan dilalui pada pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

a. Analisis

   Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan kebutuhan elemen-elemen ditingkat perangkat lunak. Hasil akhir dari tahap ini adalah spesifikasi dari perangkat lunak.

b. Perancangan *(desain)*

   pada tahap ini terdapat dua tahapan yang harus dilakukan diantaranya, *Preliminary design*, tahapan ini menghasilakan rancangan yang bersifat global dan *detailed design*, tahapan ini menghasilkan rancangan detail hingga semua modul, tipe data, fungsi dan prosedurnya terdefinisi.

c. Pemrograman *(coding)*

   Tahap menterjemahkan perancangan kedalam bentuk bahasa yang dapat dimengerti oleh komputer atau tahapan ini sering disebut sebagai tahapan implementasi di pengujian.

d. Pengujian *(testing)*

   Proses untuk memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji yang selanjutnya akan mengarahkan penguji untuk menemukan kesalahan-kesalahn yang mungkin terjadi dan juga memastikan bahwa masukan yang dibatasi akan diberikan hasil aktual yang seusai dengan hsil yang dibutuhkan dan diharapkan.

e. Pemeliharaan *(maintenance)*

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

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah penyusunan penulisan, maka dibuat sistematik penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini menjelasakan mengenai konsep dasar dan teori-teori dari aplikasi yang dibuat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis dan perancangan sistem yang dilakukan untuk dapat merealisasikan perangkat lunak yang dirancang.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah disampaikan dari bab-bab sebelumnya.