BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Semakin meluasnya pengguna *internet* belakangan ini, yang bahkan telah menjadi realita sehari-hari jutaan orang menjadi hal yang menarik untuk dibicarakan. *Internet* telah menjadi media informasi yang sangat baik dan cepat dalam memberikan informasi kepada masyarakat dimana saja dan kapan saja. Semakin berkembangnya zaman belakangan ini, membuat masyarakat membutuhkan informasi yang cepat dan akurat. *Internet* menjawab semua kebutuhan ini.

Pada tahun 1990-an *internet* telah tumbuh dan berkembang sehingga mencapai 300 ribu *host* komputer. Sebuah penelitian yang diberi nama *Cynics* memprediksikan bahwa pertumbuhan *internet* akan mengalami *collapse* secara keseluruhan di tahun 1993. Namun pada kenyataannya *internet* terus berkembang bahkan dengan sangat cepat, hal ini dapat dilihat dari data pertumbuhan *host* komputer pada tahun 1990 yang jumlahnya hanya 7% dari jumlah *host* komputer yang ada belakangan ini.

Bila kita melihat sejenak sejarah film mulai dipasarkan secara umum, kaset *video* adalah media yang digunakan untuk merekam film dengan media penyimpanan berupa pita. *Player* untuk menjalankan kaset *video* mudah didapat

dan harganya relatif murah, kita dapat membelinya di toko elektronik atau menyewanya di tempat penyewaan kaset *video.*

Pada saat itu ada 2 format kaset *video* yakni Betamax dan VHS. Betamax memiliki kualitas gambar yang lebih baik dibanding VHS, tetapi VHS memiliki perbendaharaan film yang lebih banyak dibanding Betamax. Popularitas Betamax semakin menurun dan VHS menjadi popular bagi masyarakat dalam jangka waktu yang cepat.

Setelah beberapa lama masyarakat mulai memperhatikan masalah yang ada pada VHS, pertama adalah kualitas gambar yang kurang baik, masalah kedua adalah kualitas suara yang tidak sebaik kualitas suara yang dihasilkan *Compact Disc* (CD). Selain itu, pada VHS sulit bagi kita untuk mengakses bagian tertentu (*track*) yang kita inginkan, hal ini tidak lain disebabkan media penyimpanan VHS yang berupa pita.

Kemudian lahirlah *Laser Disc* (LD), LD hampir merupakan penyemburnaan dari VHS. Kualitas gambar dan suaranya jauh lebih baik daripada VHS, selain itu LD dapat diakses per-*track*, sesuai dengan keinginan kita. Namun demikian masyarakat mulai menyadari bahwa *player* untuk LD ini harganya relatif mahal dan ukuran *disc* cukup besar. LD-pun berakhir seperti VHS yang tidak berhasil memikat masyarakat.

Berhubungan dengan masalah format penyimpanan, para perusahaan rekaman film memutuskan untuk merubah format film menjadi format CD dengan menggunakan kompresi MPEG-1 dan menamakannya *Video* CD (VCD). Hal ini

tentu akan memberikan kualitas gambar dan suara yang bagus dan semua itu dapat diperoleh dari sebuah media dengan ukuran yang relatif kecil [KOM1999].

Kehadiran VCD ini sungguh diluar dugaan, dengan cepat VCD ini memasyarakat khususnya di kalangan keluarga menengah-bawah. Berbeda dengan masa kejayaan VHS ataupun LD, VCD menyebar bahkan sampai ke ruang keluarga yang sangat sederhana sekalipun. Tempat-tempat penyewaan VCD ada di berbagai pelosok kota dan pemukiman-pemukiman penduduk.

Berawal dari berkembangnya *internet* dan VCD belakangan ini, penulis ingin membuat perangkat lunak berbasis *web* yang dapat membantu para pemilik perusahaan rental VCD dalam mempromosikan dan mengelola perusahaan mereka. Secara tidak langsung perangkat lunak ini pun akan membantu masyarakat dalam memperoleh informasi tentang film-film yang mereka inginkan dari perusahaan tersebut. Para penggemar film dapat memperoleh informasi tentang film-film terbaru melalui internet dengan mengakses *website* dari perusahaan rental VCD tersebut dan juga informasi-informasi menarik lainnya tentang film.

1.2. Maksud dan Tujuan

Kerja Praktek ini dibuat dengan tujuan-tujuan berikut :

1. Memahami hal-hal dasar dalam membangun perangkat lunak, khususnya perangkat lunak berbasis *web*

2. Membantu memberi informasi kepada calon customer jika mereka ingin mengetahui tentang informasi film yang tersedia.
3. Memberi kemudahan kepada calon customer untuk memesan pelayanan jasa rental vcd.

1.3. Metodelogi Penelitian

Tahapan yang dilakukan untuk menyelesaikan laporan ini adalah :

1. Survei

Penulis telah melakukan survei terhadap sebuah Koperasi Rental VCD :

Nama : PT. SANGGRAHA (PROPERTI MANAJEMEN)

Alamat : Jln. Gading Utama Barat Blok 7/17 No.11A Bandung

Survei ini dilakukan untuk mengetahui cara kerja dari sebuah rental vcd tersebut, sehingga dapat diketahui sistem informasi seperti apa, yang mereka butuhkan. Jenis survei yang dilakukan oleh penulis adalah wawancara mengenai aturan - aturan yang ada di Rental VCD tersebut, prosedur – prosedur kerja, persyaratan bagi para calon pengguna vcd dan hal – hal yang terkait di dalamnya.

2. Perumusan Masalah

Perumusan masalah dilakukan untuk mengetahui masalah – masalah yang dialami oleh rental vcd pada saat ini, dan akan dicari solusi pemecahan masalah tersebut.

3. Studi Pustaka

Untuk mengumpulkan dasar teori laporan ini dilakukan *studi pustaka*, yaitu dengan cara mengumpulkan bahan – bahan untuk pembuatan laporan ini di beberapa tempat, seperti, toko -- toko buku dan perpustakaan.

Sedangkan, topik-topik bahan yang dikumpulkan adalah tentang rental vcd, sistem informasi, dan rekayasa perangkat lunak.

4. Pengembangan Perangkat Lunak Rental VCD.

Dalam pengembangan perangkat lunak sistem informasi ini, penulis akan menggunakan teknik *Classic Life Cycle* (Daur Hidup Klasik) atau model *waterfall.*

Metode ini membutuhkan pendekatan yang sistematis dan sekuensial dalam pengembangan perangkat lunak. Pemodelan ini menyangkut aktivitas-aktivitas berikut ini :

1. Analisis sistem → menganalisis dan mendefinisikan masalah dan kemungkinan solusi untuk perangkat lunak.
2. Desain Sistem → merancang input, output, struktur file, program, prosedur, perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan untuk membangun sebuah sistem informasi.
3. Pembangunan dan pengujian sistem → membangun perangkat lunak yang diperlukan untuk mendukung sistem dan melakukan pengujian secara akurat.

1.4 Pembatasan Masalah

Pada koperasi rental VCD, masalah mungkin terjadi pada sistem penggajian pegawai, sistem pembelian film-film baru, dan sebagainya, namun dalam kerja praktek ini masalah dibatasi hanya pada sistem penyewaan VCD.

Kerja Praktek ini memiliki tahapan pelaksanaan sebagai berikut :

1. Perangkat lunak ini hanya menangani satu transaksi saja, yaitu perangkat lunak tentang peminjaman kaset vcd.
2. Perangkat lunak ini tidak melayani pembatalan transaksi, baik dari pihak *customer* maupun pihak rental vcd dengan alasan apapun.
3. Diasumsikan pihak BANK dapat menangani masalah validasi kartu kredit yang digunakan *customer.*

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi terhadap objek yang diteliti, maka penulis memberi judul laporan kerja praktek ini adalah :

"SISTEM INFORMASI BERBASIS WEB DI KOPERASI RENTAL VCD PT. SANGGRAHA".

1.5 Sistematika Pembahasan

Kerja Praktek ini disusun dengan sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, tujuan pembuatan, batasan-batasan masalah, tahapan pelaksanaan dan sistematika pembahasan.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori tentang sistem informasi berbasis *web*, rekayasa perangkat lunak, proses metode analisis dan desain.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas analisis dan perancangan perangkat lunak, analisis dilakukan terhadap sistem yang sudah ada (sistem kini, yang tidak berbasis komputer) dan merancang perangkat lunak yang akan dibangun (sistem usulan yang berbasis *web*).

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan yang didapat dari pembuatan perangkat lunak, dan saran untuk lebih menyempurnakan atas hasil kerja yang telah dilakukan dalam kerja praktek ini.


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM