BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dewasa ini telah maju ke era *online* dimana sebuah informasi akan cepat diterima oleh pengguna yang membutuhkan melalui internet. Website merupakan alat untuk mengikuti perkembangan teknologi *online* yang dapat diakses melalui web browser yang tersedia pada perangkat komputer saat ini.

Dengan banyaknya jumlah pengguna internet, maka perkembangannya semakin tidak dapat lagi diikuti setiap detiknya. Internet pun sudah menjadi budaya di semua kalangan. Internet sangat berpengaruh besar bagi pandangan perubahan dunia. Pengguna di seluruh dunia dapat dengan mudah mengakses internet dan mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Untuk itu, sebuah instansi membutuhkan internet dalam berbagai hal terutama dalam hal sosialilasi dan promosi kepada masyarakat dengan cepat dan efektif. Salah satunya dengan pembuatan website instansi tersebut.

CV. Cahaya Putera Perdana adalah perusahaan yang bergerak di bidang jasa konsultasi IT, *web developer*, *software developer*, dan pengadaan barang berupa perangkat komputer untuk warnet dan perkantoran.

Selama ini, *client* yang akan melakukan pemesanan produk atau jasa dari CV. Cahaya Putra Perdana harus datang ke kantor dan mengisi formulir registrasi pemesanan. Karena sistem pendaftaran masih tergolong manual, banyak *client* yang mengeluh karena memerlukan banyak waktu dan biaya transportasi untuk melakukan pemesanan. Selain itu, proses pemesanan seperti in pun juga memakan ruang penyimpanan untuk arsip formulir pemesanan tersebut.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, oleh karena itu perlu adanya sebuah ***Aplikasi Pendaftaran Project Dan Jasa Berbasis Website Di CV. Cahaya Putra Perdana*** untuk pendaftaran suatu *project* atau jasa yang dapat diakses oleh *client* kapanpun dan dimanapun mereka berada. Website adalah salah satu media yang dapat dijadikan pusat informasi yang dapat diakses melalui internet tanpa batasan ruang dan waktu.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang didapat dari latar belakang yang dikemukakan oleh penulis pada pembangunan aplikasi ini, diantaranya:

1) Memerlukan waktu dan jarak untuk *client* dalam melakukan proses pemesanan *project* dan jasa
2) Memakan ruang penyimpanan untuk arsip formulir pemesanan *project* dan jasa.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Maksud dari penilitian ini adalah untuk membangun system informasi berbasis website untuk pendaftaran produk atau jasa di CV.Cahaya Putra Perdana yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.

1.3.2 Tujuan

Tujuan dibuatnya aplikasi ini adalah:

1) Mengefisiensikan waktu dan jarak dalam proses pendaftaran *project* dan jasa.
2) Mengefisiensikan ruang penyimpanan dari arsip pemesanan *project* dan jasa.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dikemukakan, yaitu:

1) *Website* Pendaftaran produk dan jasa ini menampilakan form yang harus di isi oleh *client* seperti biodata diri dan biodata perusahaan.
2) *Website* Pendaftaran produk dan jasa ini dibangun dengan menggunakan *Notepad++* dan *PHP Myadmin*
3) Untuk *project* atau permohonan jasa yang diterima akan dikonfirmasi kepada *client* melalui email.
4) Konfirmasi yang dikirim melalui email akan disertakan rincian biaya yang harus dibayar oleh *client* beserta nomor rekening yang digunakan untuk proses pembayaran.
5) Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah bahasa pemograman html, php dan javascript.

6) Perangkat lunak yang digunakan guna membantu membangun aplikasi pendaftaran *project* dan jasa ini yaitu:
    a. Macromedia Dreamweaver 8
    b. WAMP Server beserta mysql dan apache
    c. Browser (Mozila Firefox atau Google Chrome)
    d. Microsoft Visio 2010 Profesional
7) Aplikasi ini dibangun pendekatan terstruktur

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pengerjaan laporan Kerja Praktek ini adalah metode deskriptif, yaitu metode penelitian yang menggambarkan secara sistematik dan akurat mengenai keadaan-keadaan nyata yang berjalan pada saat penelitian. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki, yaitu tahapan pengumpulan data dan tahapan pengembangan perangkat lunak.

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam tahap ini penulis mengumpulkan data – data yang diperlukan dalam pembuatan aplikasi, yakni dengan cara:

a. Metode Observasi

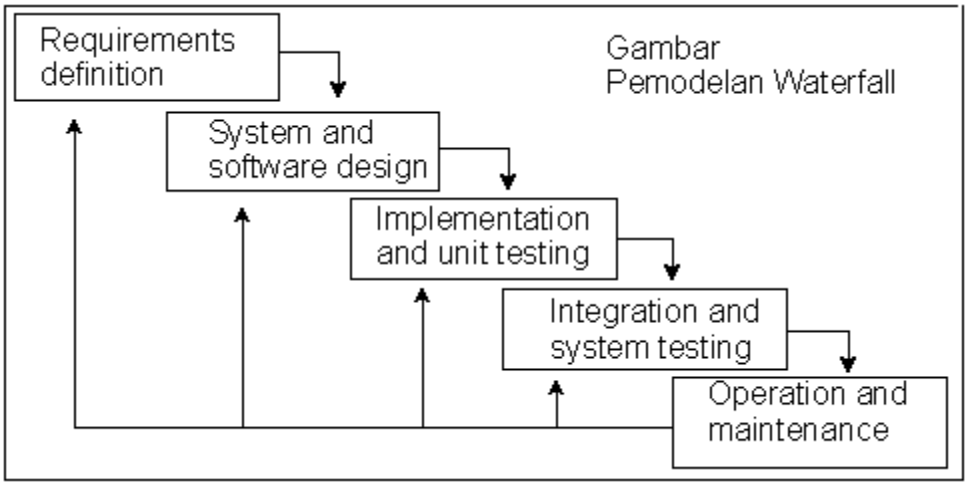
   Metode observasi adalah suatu cara pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan langsung dan mengindra terhadap objek atau proses yang di jadikan objek pemasalahan.

b. Metode Wawancara

   Wawancara merupakan metode pengumpulan data atau fakta yang penting dan banyak dilakukan dalam pengembangan aplikasi. Wawancara memungkinkan analis sistem sebagai pewawancara untuk mengumpulkan data secara tatap muka langsung dengan pegawai.

1.5.2 Pengembangan Prangkat Lunak

Metode yang akan digunakan pada kasus ini adalah model Waterfall. Model Waterfall merupakan model. Berikut ini adalah gambar dan tahap-tahap dari Waterfall adalah:



Gambar 1.1 Pemodelan Waterfall (Pressman Dan Somerfille 2010)

Tahapan-tahapan dari pemodelan Waterfall adalah sebagai berikut:

a. Requirement Analysis & Acceptance Testing

   Requirement Analysis adalah seluruh kebutuhan software termasuk didalamnya kegunaan software yang diharapkan pengguna dan batasan software. Informasi ini biasanya dapat diperoleh melalui wawancara, survey atau diskusi. Informasi tersebut dianalisis untuk mendapatkan dokumentasi kebutuhan pengguna.

   Acceptance Testing, merupakan tahap yang akan mengkaji apakah dokumentasi yang dihasilkan tersebut dapat diterima oleh para pengguna atau tidak.

b. System Design & System Testing

   Dalam tahap ini analis sistem mulai merancang sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan pengguna yang sudah dibuat pada tahap sebelumnya. Keluaran dari tahap ini adalah spesifikasi software yang meliputi organisasi sistem secara umum, struktur data, dan yang lain. Selain itu tahap ini juga menghasilkan contoh

tampilan window dan juga dokumentasi teknik yang lain seperti Entity Diagram.

c. Architecture Design & Integration Testing

Sering juga disebut High Level Design. Dasar dari pemilihan arsitektur yang akan digunakan berdasar kepada beberapa hal seperti:

- pemakaian kembali tiap modul
- ketergantungan tabel dalam basis data
- hubungan antar interface
- detail teknologi yang dipakai

d. Module Design & Unit Testing

Sering juga disebut sebagai Low Level Design. Perancangan dipecah menjadi modul-modul yang lebih kecil. Setiap modul tersebut diberi penjelasan yang cukup untuk memudahkan programmer melakukan coding. Tahap ini menghasilkan spesifikasi program seperti: fungsi dan logika tiap modul, pesan kesalahan, proses input-output untuk tiap modul, dan lain-lain.

e. Coding

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman atau implementasi dari setiap modul yang sudah dibentuk kedalam bentuk program sehingga menghasilkan sebuah produk perangkat lunak.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini berisi tentang pembahasan masalah secara umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktisi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab 2 ini berisi tentang pembahasan mengenai CV. Cahaya Putra Perdana yang meliputi sejarah, logo, badan hukum, struktur organisasi, deskripsi pekerjaan, dan landasan teori mengenai masalah terkait.

3. BAB 3 PEMBAHASAN

Pada bab 3 ini berisi tentang pembahasan analisis dan peranacangan pembangunan **Aplikasi Pendaftaran Online Project Dan Jasa Berbasis Web Di CV. Cahaya Putra Perdana.**

4. BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab 4 ini berisi mengenai kesimpulan dari hasil kerja praktek di CV. Cahaya Putra Perdana dan saran untuk pembangunan **Aplikasi Pendaftaran Online Project Dan Jasa Berbasis Web Di CV. Cahaya Putra Perdana.**agar lebih baik lagi dan bermanfaat.