BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Mediawave Interactive merupakan salah satu perusahaan yang memanfaatkan kemajuan teknologi komputer dan aplikasi berbasis website untuk meningkatkan kinerja baik internal perusahaan ataupun eksternal perusahaan. PT Mediawave Interactive adalah perusahaan pertama di Indonesia yang bekerja di bidang jasa yaitu *social media monitoring & measurement*. Jadi perusahaan ini memonitoring, mengukur dan menghimpun segala *issue*, opini, pujian dan keluhan konsumen terhadap suatu produk dari *client* perusahaan PT Mediawave Interactive.

PT Mediawave Interactive memiliki beberapa penawaran jasa bagi para *client*-nya salah satunya adalah membuat *project report* jika informasi (*issue,* opini, pujian dan keluhan) tentang suatu produk *client* telah dianalisis, diolah dan dihimpun dengan baik sehingga menghasilkan suatu laporan dan grafik yang dengan mudah dimengerti oleh *clienr,* kemudian *project report* yang sudah jadi akan di-*review* terlebih dahulu lalu dikirim ke client sesuai dengan *deadline*.

Client yang ditangani PT Mediawave Interactive sangatlah banyak, sehingga di butuhkan suatu aplikasi yang dapat menyimpan data projek dengan aman, pengingat *deathline project via email* dan menampilkan jadwal projek mana saja yang telah diminta *client* untuk di monitoring lengkap dengan *deathline* dan pegawai yang menangani *client* tersebut, untuk itu penulis membuat aplikasi berbasis *web Reminder Schedule and Project Storage*, dengan adanya *website Reminder Schedule and Project Storage* ini, maka kinerja internal PT Mediawave Interactive akan terbantu.

1.2 Identifikasi Masalah

Identiikasi masalah dari suatu kejadian di dunia nyata memilki peranan penting sebelum dibuat suatu sistem yang berguna untuk menyelesaikan masalah itu, maka dari uraian latar belakang di atas dapat disimpulkan permasalahan sebagai berikut ini:

1. Bagaimana cara membangun *website* dengan fungsi *deadline project reminder*.
2. Bagaimana cara membuat sebuah *website* bisa mengirim *reminder* melalui *email*.
3. Bagaimana cara membuat sebuah *website* dengan *reminder* via *email* sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Bagaimana cara membuat website yang bisa digunakan sebagai *project storage*.

1.3 Maksud dan Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah, maka dapat dideskripsikan tujuan dari kerja praktek ini adalah :

1. Membuat *website* dengan fungsi utama sebagai *deadline project reminder*.
2. Membuat *website* yang bisa mengirim *deadline project reminder* melali email.
3. Membuat *website* dengan *deadline project reminder via email* yangbersesuaian dengan waktu yang telah ditentukan.
4. Membuat *website* yang befrungsi untuk penyimpanan data projek.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari website ini, sebagai berikut :

1. Website ini diperuntukkan bagi internal PT Mediawave Interactive, terutama divisi analisis data, data prosedur dan tim akun.
2. Website ini bersifat menyimpan data secara statis.
3. Pendekatan analisis kebutuhan perangkat lunak menggunakan pendekatan model sekuensial linier / *waterfall method*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data-data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif, metode deskriptif adalah pencarian fakta dsengan interpretasi yang tepat [1]. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antarfenomena yang diselidiki. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pembngunan aplikasi.

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Tahap pengumpulan data dapat diperoleh secara langsung dari objek penelitian. Cara-cara yang mendukung untuk mendapatkan data primer yaitu sebagai berikut :

1. Studi Pustaka

Studi ini dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti dan menelaah berbagai literatur-literatur dari perpustakaan yang bersumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

2. Studi lapangan

Studi ini dilakukan dengan cara mengunjungi tempat yang akan diteliti dan pengumpulan data dilakukan secara langsung. hal ini meliputi :

a Wawancara (Interview)

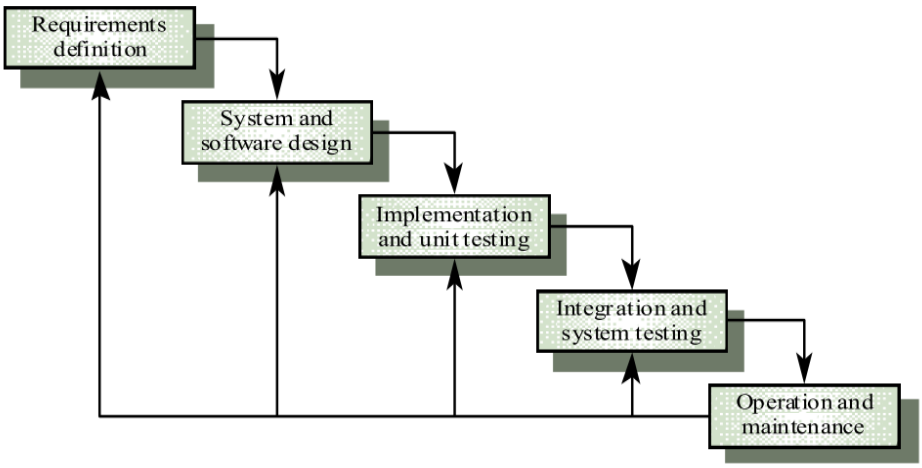
Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung denga berbagai pihak (responden) yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem yang akan dibangun guna memperoleh data yang tepat dan akurat.

b. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung di lapangan baik secara fisik (alat-alat yang dipakai) maupun konsep (cara kerja dari alat-alat yang dipakai).

1.5.2 Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Dengan menggunakan metode *water fall* maka tim pengembang terpacu untuk memerinci apa yang seharusnya perangkat lunak lakukan (mengumpulkan dan menentukan kebutuhan sistem) sebelum sistem tersebut dikembangkan.



Gambar 1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak Dengan Metode *Waterfall*

1. Tahap Perencanaan :

Menyangkut studi kebutuhan user, studi kelayakan baik secara teknis maupun teknologi serta penjadwalan pengembangan suatu proyek sistem informasi

2. Tahap Analisis :

Yaitu tahap dimana kita berusaha mengenali segenap permasalahan yang muncul pada pengguna, mengenali komponen-komponen sistem, obyek-obyek, hubungan antar obyek dan sebagainya

3. Tahap Perancangan :

Yaitu tahap dimana kita mencoba mencari solusi permasalahan yang didapat dari tahap analisa

4. Tahap Implementasi :

Tahap dimulainya pemilihan perangkat keras, penyusunan perangkat lunak aplikasi, melihat apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan user atau belum

5. Tahap Pemeliharaan :

Mulai melakukan pengoperasian sistem dan jika diperlukan dapat melakukan perbaikan-perbaikan kecil.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistemaika penulisan dalam sebuah laporan sangat penting, karena dengan adanya sistematika penulisan, maka laporan akan lebih tersusun dengan rapi sesuai dengan bab da sub-bab yang telah dirancang sebagaimana baiknya.

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I terdiri dari Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Kerja Praktek, Manfaat Kerja Praktek, Metodologi Kerja Praktek, Sistematika Penulisan dimana semuanya merupakan langkah awal daripembuatan suatu sistem.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab II berisi tentang profile tempat Kerja Praktek, Struktur Organisasi dan Landasan Teori yang digunakan dalam pembuatan laporan.

BAB III : PEMBAHASAN

Bab III terdiri dari analisa sistem lama, struktur datanya, arsitektur perangkat lunak, desain input output , desain menu, dan model yang digunakan dalam pembagunana suatu sistem.

BAB IV : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab IV ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pelaksanaan tugas dan penulis mengajukan beberapa saran yang berkaitan dengan penyusunan tugas ini, sehingga dilakukan perbaikan-perbaikan dimasa yang akan datang.