BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

PT. Bubu Kreasi Perdana didirikan pada tahun 1996. Merupakan sebuah perusahaan pengembangan web terkemuka, dan salah satu perusahaan internet yang pertama di Indonesia. Saat ini, bubu berkembang menjadi Perusahaan Digital dengan layanan penuh. Perusahaan memahami bahwa saat ini konsumen tidak lagi menyukai monolog membosankan yang berasal dari produsen. Konsumen mencari hal-hal yang segar, asik dan menarik, dan hal itulah yang menjadi tujuan dari perusahaan kami. Bubu percaya pada konsep yang disebut kemampuan cerita (Storyability). Satu ide, satu cerita yang harus tiap perusahaan digital miliki untuk membangkitkan pikiran orang banyak, memberikan pengalaman yang asli dan menjadi topik pembicaraan yang terkenal.

PT. Bubu mempunyai banyak client, salah satunya PT. Double you see. Perusahaan ini baru berdiri dan masih belum dikenal oleh masyarakat karena belum adanya website resmi perusahaan.

Dari permasalahan tersebut, maka perlu dibuatkan website yang dapat membantu PT. Double You See dalam mempromosikan perusahaannya sehingga banyak orang yang mengetahui dan menggunakan jasa perusahaan tersebut.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka didapat disimpulkan beberapa masalah, diantaranya adalah :

1. Bagaimana agar PT. Double You See dikenal oleh masyarakat
2. Bagaimana cara mempromosikan PT. Double You See

1.3. Maksud Dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun Website PT. Double You See, sehingga dapat mencapai tujuan sebagai berikut:

1. Masyarakat diharapkan dapat lebih mengetahui tentang PT. Double You See
2. Membantu PT.Double You See dalam rangka mempromosikan perusahaannya

1.4. Batasan Masalah

Batasan dari software yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Software ini berbasis web
2. Bahasa Pemrograman yang dipakai adalah HTML, CSS dan PHP
3. Mockup website diterima dari bagian design
4. Database menggunakan MySQL
5. Model analisis yang digunakan adalah model analisis berorientasi objek, dimana penggambaran model fungsionalnya menggunakan *Use Case Diagram, Activity Diagram,* SkemaTabel.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu proses yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang logis, dimana memerlukan data untuk mendukung terlaksananya suatu penelitian. Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kerja praktek, yaitu :

1. Pengumpulan data yg dapat dibagi kedalam dua tahapan :
   a. Wawancara (Interview)

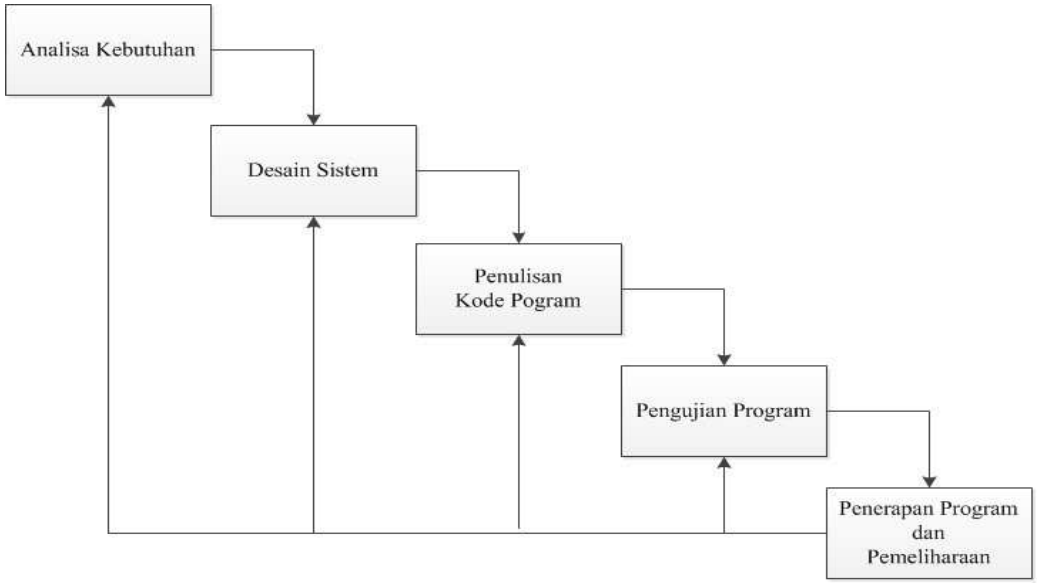
      Pengumpulan data dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak (responden) yang berkaitan dan terlibat langsung dengan sistem yang akan dianalisis guna memperoleh data yang tepat dan akurat.

   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).

2. Model Pembuatan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pembangunan website ini adalah metode waterfall. Inti dari metode waterfall adalah pengerjaan dari suatu sistem dilakukan secara berurutan atau secara linear. Jadi jika langkah satu belum dikerjakan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah 2, 3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan.



Gambar 1.1 Metode Waterfall (Kadir, 2003)

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari*user* sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh *user*tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini lah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

   Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

3. Penulisan Kode Program

   Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang akan meterjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

   Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

   Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (periperal atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja Praktek ini adalah untuk memberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan, sistematika penulisan kerja praktek sebagai berikut ini :

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi pembahasan masalah umum yang berhubungan dengan penyusunan laporan kerja praktek, yang meliputi latar belakang, maksud dan tujuan kerja praktek, sistem pelaksanaan kerja praktek dan sistematika pelaporan kerja praktek.

BAB II : RUANG LINGKUP PERUSAHAAN

Berisi pembahasan mengenai perusahaan, yang meliputi sejarah, visi dan misi perusahaan, aktivitas perusahaan dan hal-hal lain yang menjelaskan tentang perusahaan.

BAB III : KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Berisi tentang kegiatan kerja praktek, cara/teknik kerja praktek, analisis system, analisis masalah, pembanguan Website

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini terdiri dari kesimpulan mengenai seluruh hasil Kerja Praktek yang dilaksanakan di PT. Bubu Kreasi Perdana,