BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

PT Mitra Usaha Jaya Utama adalah perusahaan jasa yang bergerak di bidang pengelolaan tenaga kerja *outsourcing*. Didirikan pada September 2011, PT Mitra Usaha Jaya Utama kini telah menjalin kemitraan dengan berbagai perusahaan dalam bidang jasa *outsourcing* untuk tenaga *Office Sevices*, Tenaga Admistrasi, Jasa Sortir uang, *cleaning service*, *Driver*, jasa pengelolaan parkir, jasa personel keamanan, perawatan dan pemasangan mesin EDC, Jasa *service* AC, pengiriman uang dan barang, dan bidang usaha lainnya dalam berbagai industri.

Sebagai perusahaan yang baru berdiri agar bisa dikenal oleh masyarakat harus dipublikasikan terlebih dahulu. Promosi merupakan bentuk pengenalan perusahaan atau produk kepada publik. Dengan promosi, masyarakat akan mengetahui keberadaan perusahaan tersebut, produk atau jasa apa yang dimiliki dan akan ditawarkan yang perlu diketahui oleh konsumen.

Saat ini pada perusahaan PT. Mitra Usaha Jaya Utama terdapat beberapa kekurangan dalam sistem informasi pemasaran perusahaan, yaitu aktualisasi perusahaan dalam mempromosikan/memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat luas yang belum memadai. Sehingga sulit untuk mengenalkan perusahaan dalam menjangkau pasar yang lebih luas. Selain itu, konsumen dan masyarakat luas juga tidak dapat mengetahui informasi profil perusahaan, info lowongan kerja perusahaan dan jenis suatu barang atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan tersebut secara mudah dan cepat. Jika hal ini dibiarkan maka perusahaan akan mengalami perkembangan yang sangat lambat bahkan dapat merugikan perusahaan.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka PT. Mitra Usaha Jaya Utama memerlukan sebuah *website* untuk media promosi dalam memberikan informasi tentang profil perusahaan, info lowongan kerja perusahaan dan jenis suatu barang atau jasa yang ditawarkan oleh perusahaan sehingga konsumen dan masyarakat luas mengetahui informasi perusahaan PT. Mitra Usaha Jaya Utama yang dapat diakses kapan pun dan dimana pun secara mudah dan cepat.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan yang dihadapi sebagai berikut :

Bagaimana *website* dapat digunakan sebagai alat publikasi untuk mempromosikan dan memperkenalkan PT. Mitra Usaha Jaya Utama?

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud

Maksud dari pembuatan *website* ini adalah untuk menganalisa masalah, memproleh data, mengolah data dan menginterprestasikan sebagai bahan yang diperlukan untuk meningkatkan kualitas PT. Mitra Usaha Jaya Utama.

1.3.2. Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan *website* ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah publikasi dan promosi PT. Mitra Usaha Jaya Utama
2. Mempermudah PT. Mitra Usaha Jaya Utama memberikan informasi kepada konsumen dan masyarakat.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup pembangunan *website* di PT.Mitra Usaha Jaya Utama ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. DBMS pada website ini menggunakan MySQL. Tools pembangun yang digunakan dalam pembuatan *website* Adobe Dreamwaver CS5, Adobe Photoshop CS5, phpMyAdmn dan Xampp-win32- 1.8.1.
2. Data yang dikelola yaitu data lowongan kerja, berita terbaru, galeri foto, dan buku tamu.
3. Pada menu pencarian hanya digunakan mencari data berdasarkan keyword dari data berita saja.
4. Pada sistem ini terdapat proses manajemen data.
5. Komunikasi yang dapat dilakukan antara situs dengan pengguna adalah melalui fitur buku tamu dan menanggapinya melalui email kepada pengguna.

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan masalah di PT. Mitra Usaha Jaya Utama adalah *Deskriptif*. Metode *deskriptif* merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal-hal yang diperlukan dan berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya [1].

Dalam melakukan analisis dan perancangan menggunakan teknik yang digunakan untuk pengumpulan data adalah dengan sebagai berikut :

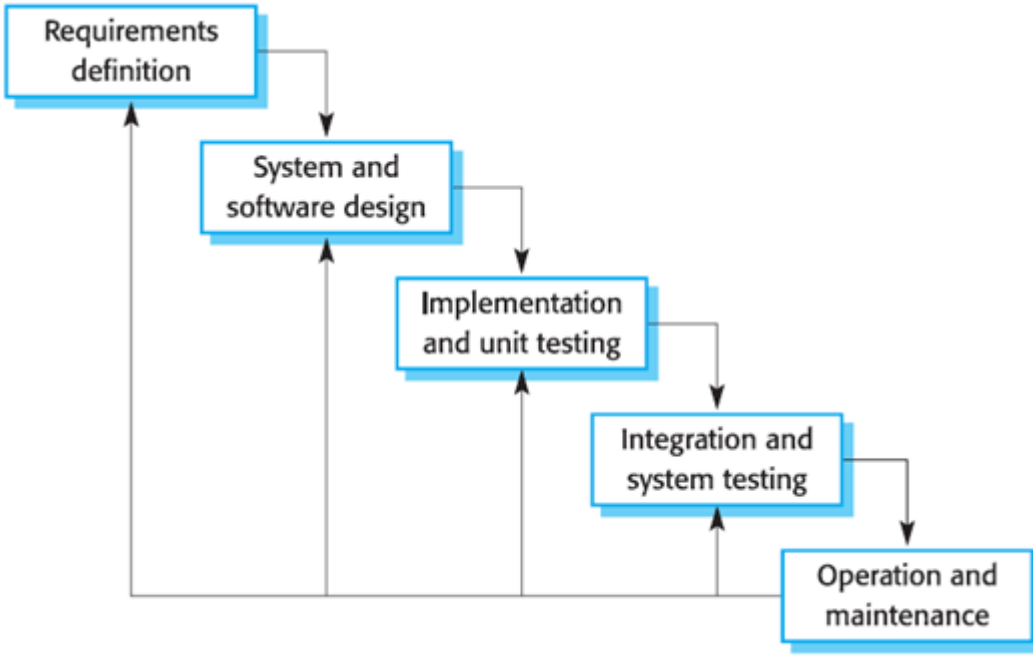
1. Metode Wawancara

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan wawancara berupa tanya jawab secara langsung dengan pihak instansi tersebut untuk memperoleh data dan informasi yang penulis butuhkan.
2. Metode Studi Pustaka

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku-buku *website* dan koleksi perpustakaan yang berkaitan dengan kasus yang penulis bahas pada kesempatan ini.
3. Metode Observasi

   Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan atau penelitian langsung terhadap objek penelitian.

Metode analisis data dalam pembuatan perangkat lunak ini menggunakan pengembangan model *Waterfall* Sommerville, dengan menggunakan model ini dapat melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun perangkat lunak ini yang meliputi beberapa proses sebagai berikut:



Gambar 1.1. *Metode Waterfall Sommerfille.* [2]

1. *Requirements Analysis and Definition*

   Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh *software* yang akan dibangun. Hal ini sangat penting, mengingat *software* harus dapat berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti *hardware, database,* dsb. Tahap ini sering disebut dengan *Project Definision.*

2. *System and Software Design*

   Proses pencarian kebutuhan diintensifkan dan difokuskan pada *software.* Untuk mengetahui sifat dari program yang akan dibuat, maka para *software engineer* harus mengerti tentang domain informasi dari *software,* misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface,* dsb. Dari dua aktivitas

tersebut (pencarian kebutuhan sistem dan *software*) harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada *user*. Proses *software design* untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan di atas menjadi representasi ke dalam bentuk "*blueprint" software* sebelum *coding* dimulai. Desain harus dapat megimplimentasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti dua aktivitas sebelumnya. Maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari *software.*

3. *Implementation and Unit Testing*

   Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

4. *Integration and System Testing*

   Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding.* Tahap ini merupakan implementasi dari tahap desing yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *Programme.* Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

5. *Operation and Maintenance*

   Sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga *software.* Semua fungsi-fungsi *software* harus diujicobakan, agar *software* bebas dari *eror* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. [2]

1.6. Sistematika Penulisan

Gambaran umum tentang sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSATAKA

Pada bab ini akan dibahas megenai sejarah, logo instansi, visi-misi, badan hukum instansi, bidang jasa pekerjaan, personal dan lingkup layanan, struktur organisasi dan deskripsi pekerjaannya serta landasan teori yang menyangkut kasus yang akan dibahas di laporan ini.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang uraian teori pembahasan berkaitan dengan judul atau website yang dibangun baik secara fungsional maupun secara nonfungsional serta uraian berisi perancangan website.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dan saran yang sudah diperoleh dari hasil penulisan laporan kerja praktek.