BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan internet pada masa kini sudah mengalami perkembangan yang sangat pesat, begitu pula teknologi terkini sudah mengalami kemajuan yang sangat banyak, kini internet sudah menjadi suatu kebutuhan bagi masyarakat luas, karena tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, sehingga masyarakat dapat dengan mudah mudah mencari informasi secara instan.

eM-BOX Cafe and Lounge merupakan lembaga waralaba yang berbasis di Jl. Lombok No. 10 Bandung, instansi ini baru memulai bisnisnya pada pertengahan tahun 2013 dengan memfokuskan usaha-nya pada pelayanan dan penyediaan makanan dan minuman bagi pelanggan.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada GM *(general Manager)* di eM-BOX Cafe and Lounge, peneliti mendapatkan beberapa peluang strategi untuk menunjang pemasaran eM-BOX Cafe and Lounge agar lebih dikenal, diantaranya dikarenakan usaha waralaba ini masih baru dan dalam masa pengenalan, maka dibutuhkan sebuah media sosial yang bisa menjadi identitas dari eM-BOX Cafe and Lounge sebagai sebuah badan usaha yang lebih dikenal melalui media internet.

Dengan itu eM-BOX Cafe and Lounge ingin membangun sebuah Website dengan fitur yang menarik, diantaranya operator ingin memiliki fasilitas upload foto yang instan dan mudah di gunakan sebagai media berbagi foto di website-nya.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, terdapat permasalahan

Bagaimana membangun Website eM-BOX Cafe and Loung dengan menambahkan fitur upload foto ?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan laporan kerja praktek ini adalah membuat Website eM-BOX Cafe and Lounge.

Adapun tujuan dari penulisan laporan kerja praktek ini antara lain :

1. Membuat website dan fitur upload foto sebagai sarana media informasi online eM-BOX Cafe and Lounge.
2. Memberi kemudahan bagi pengguna untuk memasukkan foto ke dalam galeri foto website eM-BOX Cafe and Lounge.
3. Membuat media iklan yang menarik di website eM-BOX Cafe and Lounge.

1.4. Batasan Masalah

Ruang lingkup permasalahan untuk membangun Website ini maka diperlukan suatu pembatasan masalah atau ruang lingkup kajian yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi dibangun dalam bentuk web menggunakan *Macromedia Dreamweaver* 8.
2. Website dikelola oleh admin dan operator eM-BOX Cafe and Lounge.
3. Kapasitas maksimal upload 10mb.
4. Dibangun menggunakan HTML, PHP, Xamp *(localhost)*, dan MySQL *(database server)*
5. Fitur upload foto bisa diakses sebagai admin dan operator sesuai dengan hak akses masing-masing melalui localhost.
6. Komputer terhubung dengan media internet.

1.5. Metode Penelitian

Dalam pembangunan website eM-BOX Cafe and Lounge metode penelitian yang dipakai adalah pengumpulan data dan pembangun fitur. Peneliti mendapatkan data dana informasi sebagai bahan penyususnan laporan ini melalui beberapa cara :

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam mengumpulkan data yang berkaitan dengan penyusunan laporan dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. **Metode Wawancara**

   Metode wawancara adalah pengumpulan data melalui percakapan dengan narasumber. Wawancara dilakukan langsung dengan Bapak Murad selaku General Maneger di eM-BOX Cafe and Lounge.

2. **Metode Observasi**

   Metode Observasi adalah pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan langsung terhadap permasalahan dan solusi yang dibutuhkan terhadap penelitian tersebut.

1.5.2. Model Pembangunan Perangkat Lunak

Model yang digunakan dalam pembangunan perangkat lunak ini adalah menggunakan model *waterfall* seperti yang tercantum pada gambar 1.1, yang meliputi beberapa proses diantaranya :

a. *System / Information Engineering*

Pemodelan ini diawali dengan mencari kebutuhan dari keseluruhan sistem yang akan diaplikasikan kedalam bentuk perangkat lunak. Hal ini sangat penting, mengingat perangkat lunak harus berinteraksi dengan elemen-elemen yang lain seperti hardware dan database.

b. *Requirements Analysis*

Mencari, mendefinisikan dan memahami kebutuhan perangkat lunak. Untuk mengetahui sifat dari perangkat lunak yang akan dibuat, seperti fungsi yang dibutuhkan, performansi (kemampuan) dan antarmuka yang dibutuhkan. Tahapan ini harus didokumentasikan dan ditunjukkan kepada pengguna sistem.

c. *Design*

Design merupakan proses yang digunakan untuk mengubah kebutuhan-kebutuhan diatas menjadi representasi ke dalam bentuk rancangan *perangkat lunak* sebelum *coding* dimulai. *Design* harus dapat mengimplementasikan kebutuhan yang telah disebutkan pada tahap sebelumnya. Seperti aktivitas sebelumnya, maka proses ini juga harus didokumentasikan sebagai konfigurasi dari perangkat lunak

d. *Coding*

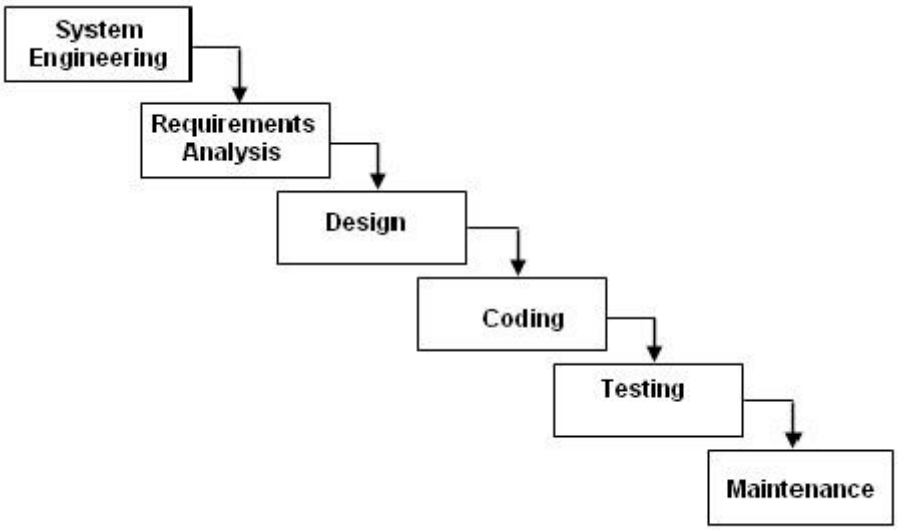
Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tersebut harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap *design.*

e. *Testing*

Testing adalah sesuatu yang dibuat haruslah diujicobakan. Demikian juga dengan perangkat lunak. Semua fungsi-fungsi di perangkat lunak harus diujicobakan, agar perangkat lunak bebas dari *error,* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya.

f. *Maintenance*

Pemeliharaan suatu perangkat lunak diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena perangkat lunak yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada *error* kecil yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada perangkat lunak tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan dari *eksternal* perusahaan seperti ketika ada pergantian sistem operasi, atau perangkat lainnya.



Gambar 1.1 Model *Waterfall* [Sommerville, I. (2003), *Software Enginering (Rekayasa Perangkat Lunak)edisi 6 jilid 1*, Erlangga, Jakarta.]

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang kegiatan kerja praktek yang telah dilakukan. Sistematika penulisan kerja praktek ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang dan perumusan masalah, maksud dan tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini merupakan tinjauan umum yang di dalamnya menjelaskan tentang profil instansi, mulai dari sejarah eM-BOX Cafe and Lounge, Logo instansi, Badan Hukum instansi,dan struktur organisasi, dengan landasan teori yang yang berhubungan dengan permasalahan tersebut.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini membahas proses pembangunan Website eM-BOX Cafe and Lounge dengan fitur Upload foto.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari seluruh kegiatan yang dilakukan dan saran untuk pengembangan sistem yang lebih baik selama penulisan laporan kerja praktek.