BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT LINTAS MEDIATAMA merupakan perusahaan yang bergerak dibidang advertising. Sebelumnya, PT LINTAS MEDIATAMA menggunakan media internet(website) untuk mempublikasikan informasi profil perusahaannya, dikarenakan perusahaan ini adalah perusahaan advertising, oleh karena itu desain website perusahan haruslah menarik, kreatif dan inovatif, tapi desain website tersebut dirasa kurang kreatif dan inovatif yang menyebabkan banyak konsumen yang belum mengenal PT LINTAS MEDIATAMA.

Dalam perkembangannya, pihak perusahaan merasa ada kekurangan dalam media tersebut yaitu desain website yang kurang kreatif dan inovatif dalam menginformasikan profil perusahaan serta produk yang dimiliki perusahaan. Bila dilihat dari sisi konsumen ternyata bukan hanya desain dan informasi perusahaan yang sulit untuk disukai oleh konsumen. Oleh karena itu sidikitnya konsumen yang mengenal lebih dalam tentang informasi dan produk perusahaan(PT LINTAS MEDIATAMA).

Untuk mengatasi masalah – masalah tersebut penulis mencoba membantu pihak perusahaan (PT LINTAS MEDIATAMA) untuk membuat sebuah *website* yang dapat menyampaikan informasi – informasi profil perusahaan secara menarik, kreatif dan inovatif serta dapat memberikan informasi profil, produk dan pihak – pihak yang bekerjasama dengan perusahaaan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas maka laporan kerja praktek ini diberi judul "**PENGEMBANGAN WIBSITE DI PT LINTAS MEDIATAMA BANDUNG".**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan,maka identifikasi masalah dalam hal ini adalah :

1. Belum ter-updatenya website lama
2. Pada dasarnya sebuah perusahaan advertising perlu memiliki sarana berupa website yang menawarkan informasi terupdate tentang perusahaan baik profil, produk maupun pihak – pihak yang bekerja sama dengan perusahaan. Hal tersebut menuntut perusahaan untuk memiliki website yang menarik dan kreatif agar masyarakat lebih mengenal perusahaan(PT LINTAS MEDIATAMA).

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka langkah yang diperlukan adalah bagaimana membuat website yang menarik dan inovatif dalam mempublikasikan profil maupun produk perusahaan.

1.3 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi berbasis website ini adalah membuat website yang mempermuda PT LINTAS MEDIATAMA menyampaikan informasi – informasi profil perusahaan secara menarik, kreatif dan inovatif serta dapat memberikan informasi profil, produk dan pihak – pihak yang bekerjasama dengan perusahaaan. Adapun tujuan dari pembuatan website ini adalah :

Untuk mempermudah pihak PT LINTAS MEDIATAMA menginformasikan dan menyampaikan informasi – informasi profil perusahaan secara menarik, kreatif, cepat dalam pengaksesan website dan inovatif agar dapat memberikan informasi se-efektif mungkin tentang profil, produk dan pihak – pihak yang bekerjasama dengan perusahaaan. agar nantinya perusahaan lebih dikenal oleh masyarakat luas.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan website ini adalah:

1. Website tidak menyediakan layanan pemesanan.
2. Tools perancangan sistem yang digunakan adalah *DFD (Data Flow Diagram)* dan *ERD* (*Entity Relationship Diagram*).
3. Pembuatan website menggunakan PHP, HTML5, dan JQUERY.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan antara lain :

1. Metode pengumpulan data

a. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan mencari data, mempelajari banyak data dari berbagai sumber buku, modul, artikel baik perpustakaan maupun internet yang berhubungan dengan masalah yang dibahas.

b. Wawancara (*interview*)

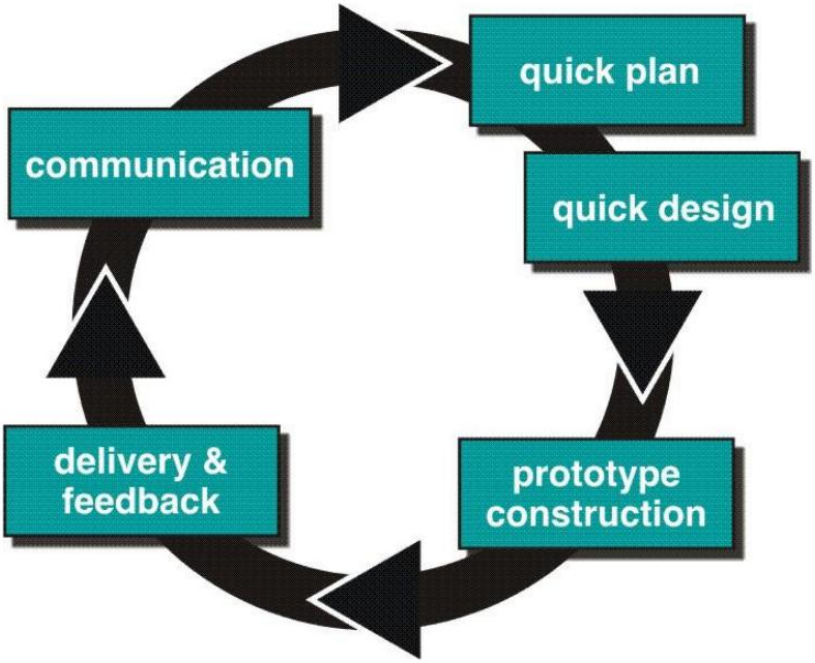
Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti.

c. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

2. Metode pengembang perangkat lunak

Metode Pengembang perangkat lunak menggunakan metode *prototyping* menurut referensi buku dari *Roger S. Pressman,* yang meliputi beberapa proses diantaranya :



Gambar 1.1 *Bagan Prototyping*

a. Komunikasi

Merupakan awal pembangunan system untuk mencari kebutuhan dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak-pihak yang dianggap mampu memberikan informasi (narasumber) yang lebih terinci terhadap permasalahan yang sedang diteliti dan mengalokasikan pembentukan perangkat lunak.

b. Quick Plan

Merupakan tahap perencangan dengan cepat.

c. Quick Design

Tahap perancangan dan penerjemahan secara cepat dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

d. Prototype Construction

Tahap pembuatan prototype website.

e. Delivery & Feedback

Merupakan tahap pengujian website oleh pihak perusahaan dan pemberian komentar tentang kekurangan website yang dibuat agar sesuai kebutuhan perusahaan.

f. Maintenance

Tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user.*

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, atasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TUJUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tantang profil tempat kerja praktek, sejarah instansi, logo instansi, badan hukum instansi, struktur organisasi dan job description, serta berisi landasan teori yang membahas teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

BAB III PEMBAHASAN

Bab ini berisi tanrang uraian teori pembahasan berkaitan dengan judul atau software yang dibangun.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan ulasan kesimpulan dari keseluruhan isi laporan kerja praktek dan beberapa saran untu pengembangan aplikasi lebih jelas.