BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

PT. Run Acitex adalah salah satu perusahaan di Cirebon yang bergerak di bidang tekstil. Setiap unit bidang tersebut menyelenggarakan fungsinya masing-masing dengan tetap berkoordinasi satu sama lain.

Terbatasnya ruang lingkup promosi yang mengakibatkan kegiatan promosi menjadi kurang optimal. Terkadang pelanggan sulit untuk mencari informasi tentang produk yang dihasilkan.

Berdasarkan masalah diatas PT. Run Acitex sering mengalami hambatan-hambatan dalam mempromosikan produknya baik dalam maupun luar kota, karena segala kegiatan promosi belum menggunakan sarana internet yang dapat diakses lebih mudah oleh *user* di berbagai lokasi.

Untuk menunjang promosi, PT. Run Acitex ingin memanfaat *web company profile* untuk mempromosikan hasil produksi PT. Run Acitex agar PT Run Acitex juga dapat lebih dikenal lagi.

Adanya permasalahan yang dihadapi PT.Run Acitex, maka dibutuhkan sebuah media lain yang dapat menunjang kegiatan promosi selain di perusahaan. *Web Company Profile* merupakan media yang tepat untuk menunjang proses pembelajaran tersebut karena dengan *Web company Profile* memungkinkan perusahaan dapat berkontribusi lebih lagi dalam kegiatan promosi barang.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian tugas akhir ini diberi judul "Pembangunan Aplikasi *Web Company Profile* PT. Run Acitex".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana membangun *web company profile* pada PT. Run Acitex ini.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah membangun *web company profile* pada PT. Run Acitex. Adapun tujuan yang akan dicapaidari penelitian ini adalah:

1. Memfasilitasi PT Run Acitex dalam segi promosi barang.
2. Mempermudah *user* dalam melihat produk dengan memanfaatkan teknologi *online.*

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam pembuatan sistem ini adalah:

1. Perangkat lunak ini berbasis *web* yang dapat diakses menggunakan *internet.*
2. Format file yang didukung adalah:
    a. File teks : .html
    b. File image : .jpg, .gif
3. Pendekatan anilisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan anilisis terstruktur.

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 merupakan metode yang menggambarkan fakta-fakta dan informasi dalam situasi atau kejadian dimasa sekarang secara sistematis, factual dan akurat. Metode penelitian ini memiliki dua tahapan, yaitu:

1. Metode pengumpulan data

   Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

   a. Studi Literatur

   Studi literatur merupakan kegiatan yang dilakukan dengan mencari pustaka yang menunjang penelitian yang akan dikerjakan. Pustaka tersebut berupa buku, artikel dan laporan akhir yang diambil di PT. Run Acitex.

   b. Observasi

   Merupakan kegiatan pengamatan langsung di tempat penelitian untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan.

   c. Wawancara

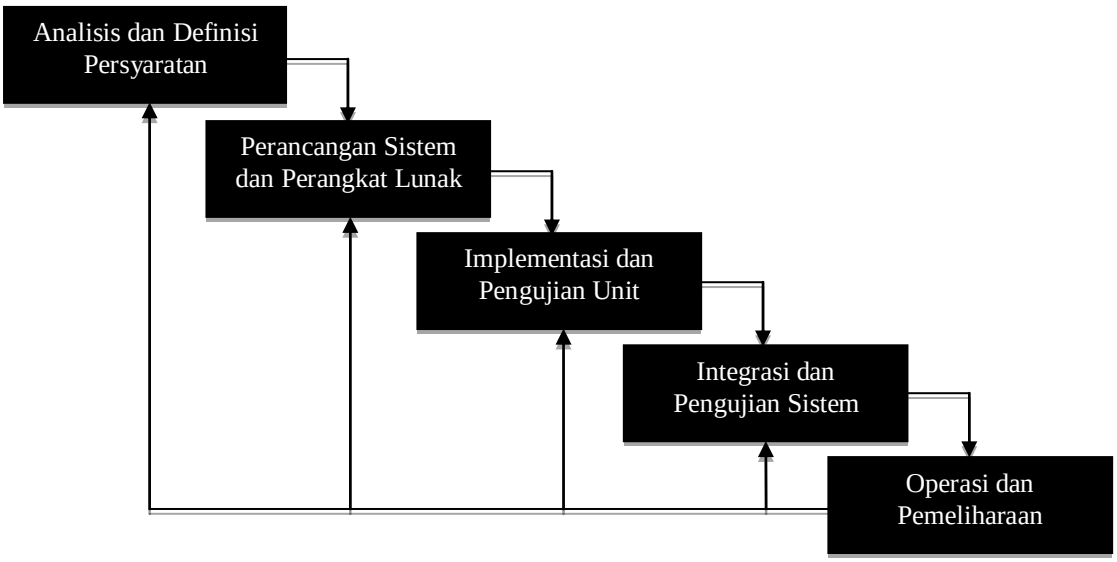
   Wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

1.6 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam kerja praktek ini yaitu dengan metode *waterfall*, Metode waterfall adalah model klasik yang bersifat

sistematis, berurutan dalam membangun suatu software. Fase-fase dalam **Waterfall Method** menurut referensi *Sommerville* adalah:

1. Requirements analysis and definition Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan analysis design code test system engineering harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.
2. System and software design Desain dikerjakan setelah kebutuhan selesai dikumpulkan secara lengkap.
3. Implementation and unit testing Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.
4. Integration and system testing Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan .
5. Operation and maintenance Mengoperasikan program dilingkungannya dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya. Berikut adalah tahap-tahap dalam metode waterfall yang digunakan pada kerja praktek ini, namun yang diterapkan hanya sampai proses implementasi karena tidak adanya tahap 4 dan 5 dalam laporan kerja praktek ini:



Gambar 1.1 Metode Waterfall Sommerville

1. Analisis

   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.

2. Perancangan

   Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya, misalnya fungsi yang dibutuhkan, *user interface*, dsb.

3. Implementasi

   Pada tahap ini, perangkat lunak direalisasikan ke dalam bentuk kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program

1.2. Sistematika Penulisan Kerja Praktek

BAB I Pendahuluan

Menguraikan mengenai latar belakang, perumusan masalah, identifikasi masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Landasan Teori

Memaparkan tentang sejarah instansi , visi dan misi instansi dan struktur organisasi tempat kerja praktek dan dasar-dasar teori yang mendukung perancangan seperti pengertian sistem dan perangkat lunak pendukung yang berkaitan dengan laporan ini.

BAB III Pembahasan

Mendeskripsikan tentang data hasil kerja praktek diantaranya analisis sistem, analisis kebutuhan, perancangan antarmuka dan implementasi.

BAB IV Kesimpulan dan Saran

Menyajikan penjelasan dan uraian memgenai kesimpulan dari hasil laporan kerja praktek dan berisi pula saran-saran dari penulis sebagai kelanjutan dari hasil kesimpulan yang bersifat membangun.