BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Praktek kerja Lapangan

Suatu perusahaan yang banyak aktivitas, tidak hanya menghasilkan produk atau jasa, menetapkan harga, dan menjual produk atau jasa, tetapi banyak aktivitas lainnya yang saling berkaitan satu dengan lainnya. Salah satunya adalah promosi, Promosi adalah suatu usaha dari pemasaran dalam menginformasikan dan mempengaruhi orang atau pihak lain sehingga tertarik untuk melakukan transaksi atau pertukaran produk barang atau jasa yang dipasarkannya [7].

Kyala organizer bergerak dibidang event organizer yaitu suatu perusahaan yang melakukan pengorganisasian atas peralatan yang diselenggarakan oleh organisasi profesi, lembaga, maupun institusi medis. Kyala organizer dalam melakukan promosi dibutuhkan memperlihatkan produk kepada klien maupun calon klien terkait dengan *expertist* (keahlian), serta pencapaian yang telah diselenggarakan oleh kyala organizer.

Menurut hasil wawancara dengan bapak Ramdhani, bahwa kyala organizer berpromosi secara manual atau melaui media online (*browsing*) ke *situs* perhimpunan-perhimpunan kedokteran, dengan menghubungi perhimpunan tersebut dengan memberikan email atau menghubungi via telepon. Melalui cara tersebut yang menyebabkan adanya keterbatasan jarak dan waktu membuat promosi tersebut terhambat.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat memberikan informasi secara umum dan dapat diakses dimana dan waktu kapan saja. Aplikasi yang cocok untuk permasalahan diatas adalah aplikasi berbasis web.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah yang harus diselesaikan adalah bagaimana cara membangun situs PT Kyala Organizer.

1.3 Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Adapun maksud dari pembuatan aplikasi "PEMBANGUNAN SITUS PT KYALA ORGANIZER", ini adalah untuk membuat aplikasi web profile perusahaan.

1.3.2 Tujuan

Tujuan membangun aplikasi ini adalah untuk mempermudah mempublikasikan informasi atau promosi yang ada di PT Kyala Organizer.

1.4 Batasan Masalah

Agar masalah yang sedang ditinjau lebih terarah dan mencapai sasaran yang telah ditentukan, maka akan dibatasi masalah hanya kepada hal-hal dibawah ini :

1) Data

   Data yang diolah adalah data *experience*, data *future*, dan data *gallery*.

2) Proses

   a. Pengolahan data *experience* (upload, edit, dan delete).

   b. Pengolahan data *future* (upload, edit, dan delete).

   c. Pengolahan data *gallery* (upload, edit, dan delete).

3) Implementasi sistem

   a. Aplikasi ini dibangun berbasis web.

   b. Aplikasi ini menyimpan file berupa pdf dan JPG atau JPEG.

   c. Aplikasi ini dibuat dengan menggunkan Adobe Dreamweaver CS5 dan Wampp.

   d. Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman HTML, PHP, MySQL, dan Plugin Javascript.

   e. Menggunakan metodologi pengembangan sistem *waterfall*.

   f. Aplikasi ini dibangun dengan metode pemrograman prosedural.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan tugas ini adalah sebagai berikut:

1) Tahap pengumpulan data

a. *Observasi*

Mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang ada di perusahaan PT Kyala Organizer.

b. *Interview*

Mengumpulkan data dengan mengadakan tanya jawab secara lisan dan langsung dengan pemilik dan karyawan PT kyala Organizer.

2) Tahap pembuatan perangkat lunak.

Teknik analisis data dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall* (Gambar 1-1), yang meliputi beberapa proses diantaranya:

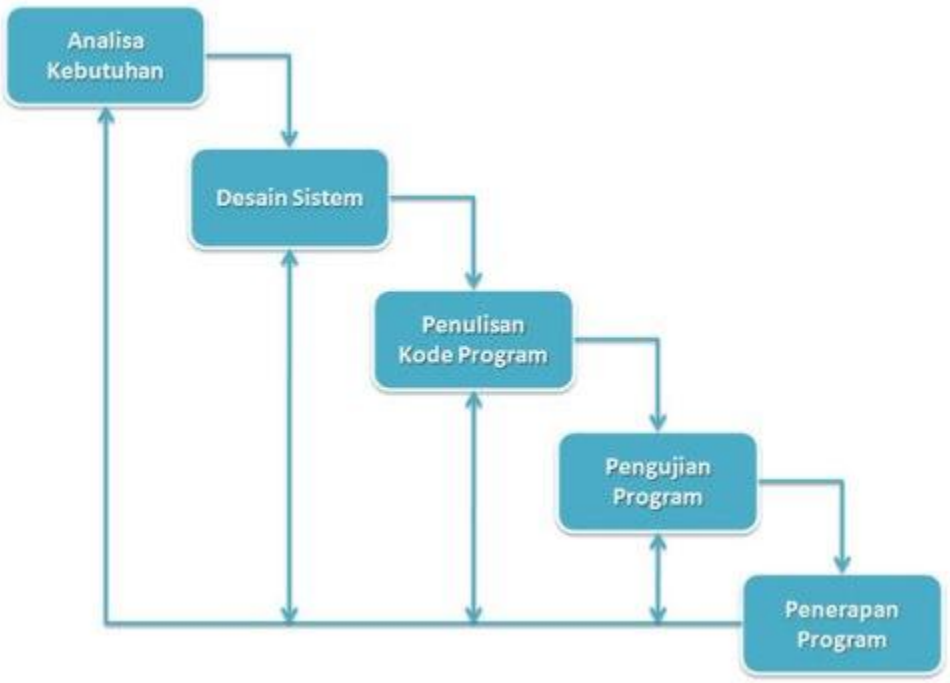
1. **Analisa kebutuhan**. Analisa kebutuhan merupakan tahap pertama yang menjadi dasar proses pembuatan *Tailor-made software* selanjutnya. Kelancaran proses pembuatan *software* secara keseluruhan dan kelengkapan fitur *software* yang dihasilkan sangat tergantung pada hasil analisa kebutuhan ini. Untuk memperoleh informasi tentang proses bisnis dan kebutuhan perusahaan, umumnya tim pengembang melakukan wawancara, diskusi, dan survey.

2. **Desain sistem**. Desain sistem merupakan tahap penyusunan proses, data, aliran proses dan hubungan antar data yang paling optimal untuk menjalankan proses bisnis dan memenuhi kebutuhan perusahaan sesuai dengan hasil analisa kebutuhan. Dokumentasi yang dihasilkan dari tahap desain sistem ini antara lain : System Flow, Data Flow Diagram (DFD) dan Entity Relationship Diagram (ERD).

3. **Penulisan kode program**. Penulisan kode program merupakan tahap penerjemahan desain sistem yang telah dibuat ke dalam bentuk perintah-perintah yang dimengerti komputer dengan mempergunakan bahasa pemrograman, middleware dan database tertentu di atas platform yang menjadi standar perusahaan.

4. **Pengujian program**. Pengujian *software* dilakukan untuk memastikan bahwa *software* yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan semua fungsi dapat dipergunakan dengan baik tanpa ada kesalahan. Pengujian *software* biasanya dilakukan dalam 2 atau 3 tahap yang saling independen, yaitu : pengujian oleh internal tim pengembang, pengujian oleh divisi Quality Assurance dan pengujian oleh pengguna di perusahaan.

5. **Penerapan program**. Penerapan program merupakan tahap dimana tim pengembang menerapkan atau meng-*install software* yang telah selesai dibuat dan diuji ke dalam lingkungan teknologi informasi perusahaan dan memberikan pelatihan kepada pengguna di perusahaan.



Gambar 1-1 waterfall

1.6 Sistematik Penulisan

Agar mencapai hasil yang baik dan terarah serta tidak menyimpang dari permasalahan yang ada maka kami membuat sistematika laporan yang diuraikan sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, maksud dan tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan untuk menjelaskan pokok-pokok pembahasannya.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas tentang profil perusahaan berupa sejarah, logo dan struktur organisasi, serta landasan teori yang digunakan.

BAB 3 PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang analisis permasalahan, analisis data, analisis pengguna, kebutuhan perangkat keras, perangkat lunak, dan perancangan aplikasi website.

BAB 4 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan penutup penyusunan laporan yang berisi kesimpulan dari pembuatan website yang telah dilaksanakan. Selain itu berisi pula saran yang diharapkan dapat menjadi masukan yang bermanfaat dan bersifat membangun.