

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer pada saat ini dapat dikatakan sangat pesat, hal ini dapat dilihat dari teknologi baru yang bermunculan pada setiap bulannya. Ini dikarenakan komputer sangat berpengaruh untuk memudahkan setiap orang dalam melakukan berbagai macam aktifitasnya sehari-hari. Hal ini dapat dilihat tidak hanya pada perusahaan besar yang menggunakan komputer tetapi juga perusahaan kecil yang bergerak di bidang apapun, baik kelompok maupun perorangan.

Pada era seperti sekarang ini, komputer dipergunakan tidak hanya untuk keperluan pengetikan, tetapi juga digunakan sebagai sarana hiburan, sampai mencari informasi dengan menggunakan Internet. Perkembangan Internet sangat pesat dalam berbagai bidang kehidupan manusia.

Saat ini penggunaan Internet sangat dirasakan manfaatnya baik dalam bidang aplikasi sosial, militer, *science* serta teknologi dan bisnis menengah ataupun kecil. Manfaat yang dapat diterima dari keberadaan internet ini sangatlah banyak diantaranya adalah mendapatkan informasi. Oleh karena perkembangan internet pada saat ini, maka hampir semua perusahaan yang bergerak di bidang apapun merasa perlu keberadaannya diketahui oleh orang banyak. Internet dianggap sebagai sarana atau media yang efektif untuk menyampaikan segala macam informasi, memberikan promosi terhadap suatu produk hingga melakukan transaksi penjualan produk melalui sarana internet ini.

Dengan berbagai macam pertimbangan akan keuntungan dan kerugian dari penggunaan internet serta perkembangan zaman maka CV. DR. Komputer memutuskan untuk merancang sebuah situs *web* yang bertujuan untuk mempermudah para *customer* untuk mendapatkan informasi mengenai produk

Selain itu, pihak CV. DR. Komputer juga akan menambahkan suatu fitur yang lain dalam situs web yang telah dirancangnya. Fitur yang dimaksud adalah belanja *online*.

1.2 Pokok Permasalahan

Selama ini CV. DR. Komputer melakukan pengenalan produk dengan cara manual, jadi para *customer* harus datang atau menelpon ke CV. DR. Komputer untuk melihat produk apa saja yang dijual di CV. DR. Komputer bila *customer* ingin menanyakan spesifik mengenai suatu produk, dibutuhkan waktu yang lama untuk menjelaskannya.

Selain itu, *customer* memerlukan waktu yang cukup lama untuk mengetahui persediaan suatu produk karena pihak toko harus mencari dan melihat daftar harga dan spesifikasi barang.

Melihat keadaan seperti ini serta mempertimbangkan berbagai keuntungan untuk memberikan informasi lebih teratur dan terarah serta mengefisienkan proses penjualan barang, maka pihak CV. DR. Komputer ingin melakukan pembaharuan pada situs web dengan melakukan penerapan belanja *online*.

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian yang dilakukan dalam kerja praktek ini mencakup pembangunan *website* yang berfungsi untuk menampilkan:

1. Informasi sekilas tentang CV. DR. Komputer.
2. Paket komputer yang ditawarkan.
3. Catalog dari produk yang ditawarkan.
4. Layanan berita pameran komputer.
5. Fasilitas saran dan kritik sebagaimana sara komunikasi.

Tahap proses pembuatan *website* ini pembuatannya menggunakan piranti lunak yang sudah cukup umum digunakan untuk membangun situs web seperti Macromedia Dreamweaver MX, FrontPage, PHP dan SQL sebagai databasenya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai pada kerja praktek ini adalah untuk membangun *website* yang akan digunakan sebagai saran promosi penjualan *hardware* CV. DR. Komputer kepada customer dan layanan yang diberikan CV. DR. Komputer. *Website* ini diharapkan dapat meningkatkan layanan informasi tentang CV. DR. Komputer kepada pihak customer maka CV. DR. Komputer membuat sarana *guestbook* sebagai jaringan komunikasi secara *online* antara pihak penjual dengan *customer*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam kerja praktek ini meliputi studi literatur dan studi lapangan. Pada bagian ini juga dijelaskan mengenai metode pemecahan masalah yang digunakan dalam penelitian ini, serta time-frame dari pelaksanaan kerja praktek.

1.5.1 Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari teori – teori literatur, metode penelitian yang digunakan pada sistem informasi khususnya dalam pembuatan *website* CV. DR. Komputer seperti hubungan database dan buku – buku yang berhubungan dengan objek kerja praktek yang sedang dikerjakan.

1.5.2 Studi Lapangan

Studi lapangan dilakukan dengan cara melihat secara langsung ke dalam CV. DR. Komputer itu sendiri, untuk mendapatkan user requirements yang sesuai dengan keinginan user. Studi lapangan ini meliputi :

1. Interview (wawancara) dengan pihak – pihak yang bersangkutan, dalam hal ini para karyawan di CV. DR. Komputer itu sendiri.
2. Observasi terhadap sistem lama yang sedang digunakan.

1.5.3 Metode Pemecahan Masalah

Metode pemecahan masalah yang digunakan yaitu SDLC (System Development Life Cycle). Metode ini dipilih, karena SDLC merupakan metode yang digunakan untuk mengembangkan sistem lama yang telah ada dengan sistem yang baru. Selain itu, metode SDLC cukup membantu untuk mengatasi masalah – masalah yang ada pada CV. DR. Komputer. Tahapan SDLC meliputi : perencanaan, analisa, desain, implemntasi dan penggunaan.

1.5.4 Time Frame

Tabel 1.1 *Time frame* kerja praktek

	Week 1	Week 2	Week 3	Week 4	Week 5	Week 6	Week 7
Kebutuhan Pengguna & Spesifikasinya							
Definisi masalah dan penyunan proposal							
Analisa							
Perancangan dan Pembuatan sistem database							
Testing & Implementas							
Training dan penggunaan							
Dokumentasi							

Keterangan *Time – Frame* :

Pembelajaran Sistem Lama

Pembelajaran akan sistem lama yang sedang digunakan. Dalam tahap ini juga dikumpulkan user requirements untuk pembuatan sistem yang baru.

Definisi Masalah dan Penyusunan Proposal

Identifikasi masalah ini dilakukan untuk mengetahui masalah apa saja yang ada pada sistem lama dan akibatnya. Pada tahap ini, diketahui bahwa sebelumnya CV. DR. Komputer belum memiliki sistem yang baik dan terorganisir untuk melakukan penjualan produk dan transaksi penjualan.

Analisa

Menganalisa masalah dan kendala – kendala yang dihadapi oleh CV. DR. Komputer.

Perancangan dan pembuatan sistem database

Pada tahap ini merancang tampilan *website* CV. DR. Komputer dan *database* penjualan.

Testing dan Implementasi

Sistem yang telah jadi, diuji dalam menjalankan operasi yang menyerupai kerja yang sesungguhnya.

Training dan Penggunaan

Sistem yang telah selesai dan siap diimplementasikan serta diinstalasikan pada perangkat yang diinginkan user. Setelah itu, user akan dilatih agar dapat menggunakan sistem dengan baik dan benar.

Dokumentasi

Penulisan dokumentasi sejak sistem dirancang hingga sistem selesai dibangun.

1.6 Sistematika Penulisan

Garis besar penulisan laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

Bab 1. Pendahuluan

Pada bab ini dibahas latar belakang masalah yang ada di CV. DR. Komputer, pokok permasalahan yang ada, pembatasan masalah yang akan dibahas dalam laporan ini, dan bagaimana sistematika penulisan yang digunakan dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Pada bab ini juga dijabarkan langkah-langkah apa saja yang dilakukan sewaktu melaksanakan kerja praktek di CV. DR. Komputer untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Bab 2. Landasan Teori

Bab ini membahas teori-teori pendukung, metode-metode dan informasi lain yang digunakan dalam menyusun dan menyelesaikan laporan kerja praktek ini.

Bab 3. Sistem Saat Ini

Pada bab ini dijelaskan profil CV. DR. Komputer. Disini dijelaskan pula sistem yang sedang digunakan oleh CV. DR. Komputer, serta masalah – masalah yang dihadapi.

Bab 4. Sistem Usulan

Bab ini menjelaskan tentang sistem yang hendak diusulkan untuk dibuat dan diterapkan pada CV. DR. Komputer. Usulan meliputi pembangunan *website* yang akan berfungsi untuk menampilkan profil perusahaan, berita, penjualan. Selain itu juga dijabarkan kelebihan dan kekurangan dari sistem saat ini dan sistem usulan.

Bab 5. Kesimpulan dan Saran

Bab ini menjabarkan kesimpulan yang dapat diambil dari kerja praktek yang telah dilakukan dan saran-saran apa saja yang dapat dilakukan di tempat kerja praktek tersebut dilaksanakan.