

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era sekarang ini yang begitu pesat, khususnya pada bagian sistem informasi, diperlukan pengetahuan tentang dunia komputer yang cukup. Internet sebagai salah satu kemajuan ilmu dan teknologi, disadari maupun tidak sudah menjadi suatu kebutuhan yang sangat penting bagi setiap individu, semua bisa mengakses dan menemukan segala informasi yang ada di seluruh dunia dengan cepat dan mudah. Tidak dapat dipungkiri bahwa internet sudah menjadi kebutuhan utama yang sangat membantu dan meringankan pekerjaan manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam dunia bisnis, internet digunakan sebagai alat penghubung yang sangat praktis untuk komunikasi antar perusahaan dengan para pelanggan tanpa harus memikirkan antara jarak, waktu dan lokasi. Tentu cukup praktis dan sederhana tanpa harus datang langsung untuk melakukan pembayaran ataupun sekedar menanyakan informasi ditempat yang membutuhkan lama waktu dan biaya. Keunggulan internet bagi sebuah instansi atau perusahaan juga sangat beranekaragam. Internet juga dapat menjadi sarana penyaluran sumber informasi yang sangat bermanfaat untuk perusahaan sebagai pengembangan strategi perusahaan, media promosi dan banyak hal lainnya.

Hal ini diterapkan di salah satu perusahaan swasta di kota pangkalpinang yaitu GM *SOUND SYSTEM* (Gita Musica *Sound System*). Gita Musica *sound system* merupakan salah satu badan usaha milik swasta yang keberadaannya cukup dikenal di kalangan masyarakat. Namun, seiring berjalannya waktu, keberadaan perusahaan ini mulai tersaingi dengan adanya perusahaan jasa *sound system* lain yang sanggup menawarkan kemudahan baik dari segi pelayanan maupun kemudahan dalam sistem informasi.

Dengan merancang sebuah *Company Profile* yang dapat menjadi sarana informasi yang terbentuk melalui sebuah desain dan dapat mengkoordinasikan

segala aspek visual dari perusahaan serta ditambah dengan rancangan sistem pemesanan *Sound System* yang proses kerjanya selama ini yang masih dilakukan dengan cara pemesanan lewat SMS (*Short Message Service*), telepon atau melalui WA (*whats app*). Dalam pengelolaan sistem informasi perusahaan di GM *Sound System* Pangkalpinang sampai saat ini masih menggunakan blog sebagai media promosi. Berdasarkan kondisi tersebut pada kerja praktek ini penulis tertarik untuk mengangkat tema pembangunan perangkat lunak sistem informasi dengan judul “**SISTEM INFORMASI PEMESANAN SOUND SYSTEM BERBASIS WEB STUDI KASUS : GITA MUSICA PANGKALPINANG**”

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang ada di Gita Musica Pangkalpinang dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana mempermudah akses terhadap informasi dan pelayanan ?
- b. Bagaimana mengangkat kembali citra dari Gita Musica di kalangan masyarakat ?
- c. Bagaimana mempermudah pelanggan untuk mencari informasi khususnya tentang tarif *sound system* ?
- d. Bagaimana pelanggan dapat melakukan pemesanan *online* ?

1.3 Batasan masalah

Penentuan ruang lingkup masalah bertujuan untuk menyaring penyusunan laporan kerja praktek ini dari luasnya bidang kajian yang telah diteliti oleh penulis selama melaksanakan kerja praktek. Penulis memfokuskan penelitian ini dengan membuat ruang lingkup sebagai berikut :

- a. Isi *website* ini adalah profil perusahaan dan informasi umum tentang GM *Sound System* pangkalpinang baik berupa wacana maupun gambar dengan ditambahkan sistem pemesanan *Sound System* di dalamnya.
- b. Data penelitian mengacu pada bagian pelayanan *sound system* di GM *sound system* pangkalpinang.

- c. Hanya mengolah inventaris GM *sound system* Pangkalpinang.
- d. Terdapat admin yang mengatur dalam pengelolaan informasi.
- e. Hanya dapat melakukan pemesanan *sound system* dengan pembayaran yang dilakukan masih secara langsung atau berada di luar sistem.
- f. Aplikasi *website* ini dibuat dengan menggunakan bantuan sistem operasi *Windows*, program *Google Chrome*, *Adobe Dreamweaver CS6*, *XAMPP* dan *Adobe photoshop cs6*.

1.4 Manfaat dan Tujuan penulisan

Tujuan kerja praktek ini adalah untuk membangun aplikasi berbentuk web untuk mendukung proses bisnis yang terdapat di GM *Sound System* Pangkalpinang dalam hal :

- a. Memudahkan pengunjung dalam mencari informasi, khususnya tarif *Sound system*, spesifikasi alat dan informasi lainnya tentang GM *Sound System* Pangkalpinang
- b. Meningkatkan eksistensi GM *Sound System* Pangkalpinang dikalangan masyarakat luas
- c. Menyediakan sistem yang dapat mempermudah dalam pemesanan *sound system* di GM *Sound System*.

Hasil penelitian yang dilakukan di GM *Sound System* Pangkalpinang ini diharapkan dapat bermanfaat :

- a. Bagi penulis, manfaat penelitian ini adalah untuk menambah wawasan kerja terutama dalam proses pengelolaan data dan yang lebih penting adalah bagaimana menerapkan teori-teori yang didapatkan pada saat perkuliahan di dunia nyata.
- b. Bagi perusahaan, manfaat penelitian ini yaitu dapat meningkatkan eksistensi dan pengetahuan pengunjung akan informasi yang ada.
- c. Bagi pihak lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk pengembangan selanjutnya serta dapat menyadarkan tentang pentingnya teknologi informasi di era modern ini.

1.5 Metode penelitian

Adapun **model**, **metode**, dan **tools** pengembangan sistem yang digunakan sebagai berikut :

a. *Waterfall Model*

Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan.

b. *Metode OOAD (Object Oriented Analysis Design)*

Object Oriented Analysis and Design (OOAD) adalah metode untuk menganalisa dan merancang sistem dengan pendekatan berorientasi objek. Objek diartikan sebagai suatu entitas yang memiliki identitas, *state*, dan *behavior*. Pada analisa, identitas sebuah objek menjelaskan bagaimana seorang user membedakannya dari object lain, dan *behavior object* digambarkan melalui *event* yang dilakukannya. Sedangkan pada perancangan, identitas sebuah objek digambarkan dengan cara bagaimana objek lain mengenalinya sehingga dapat diakses, dan *behavior object* digambarkan dengan *operation* yang dapat dilakukan objek tersebut yang dapat mempengaruhi objek lain dalam sistem.

c. *Tools*

Tools yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*) yang terdiri dari beberapa diagram yaitu :

- a. *Activity Diagram*
- b. *Use Case*
- c. *Package*
- d. *Sequence Diagram*