

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

CV. Total Souvenir Indonesia merupakan anak perusahaan dari CV. Media Nusantara atau yang lebih dikenal dengan nama *TOTAL IMAGE* yang bergerak di bidang Periklanan dan Percetakan pada tahun 1998. Sedangkan CV. Total Souvenir sendiri baru berdiri pada tanggal 11 November 2011 yang bergerak di bidang penjualan *souvenir* seperti mug, bolpoin, jaket, baju seragam, dll. Banyak sekali kegiatan yang terjadi di CV. Total Souvenir Indonesia, mulai dari merancang desain *souvenir* sampai dengan membuat berbagai *souvenir* siap jadi sesuai dengan keinginan *customer*. Proses pemesanan dan promosi merupakan bagian yang menunjang perkembangan produksi *souvenir* di CV. Total Souvenir Indonesia. Proses pemesanan dan promosi di CV. Total Souvenir masih menggunakan metode lama yakni penyebarannya dari mulut ke mulut dan dari *door – to – door* sehingga menyebabkan proses pemesanan menjadi kurang efektif dan kegiatan promosi menjadi tidak berkembang.

Seiring berkembangnya CV. Total Souvenir Indonesia , diperlukan penanganan ekstra dalam meningkatkan produktifitas produk khususnya di bidang pemesanan dan promosi. Selain itu juga masalah lain yang timbul adalah kegiatan promosi melalui media – media poster, iklan, dll pada CV. Total Souvenir Indonesia yang masih belum ada, sehingga berdampak pada kurang terkenalnya produk CV. Total Souvenir Indonesia di kalangan masyarakat. Selain itu juga untuk penyimpanan data pemesanan masih menggunakan *note* atau catatan biasa,

sehingga terjadi penumpukan data pemesanan dikarenakan tidak tepatnya pengolahan data yang terkait dalam mendapatkan informasi.

Solusi dari permasalahan diatas adalah dengan pembuatan aplikasi media promosi dan pemesanan dengan menggunakan media *web online* diharapkan dapat meningkatkan pekerjaan menjadi lebih cepat sehingga tidak terjadi hambatan dan kendala dalam penanganan pemesanan dan promosi. Selain itu juga aplikasi ini dapat meningkatkan daya tarik dan pengetahuan masyarakat terhadap produk *souvenir* yang diberikan melalui media *web online* yang telah diterapkan.

Guna mempermudah proses promosi dan pencatatan pemesanan yang dilakukan bagian pemesanan dan promosi maka dilakukan penerapan dan penggunaan teknologi informasi melalui pembuatan aplikasi media promosi dan pemesanan di CV. Total Souvenir Indonesia yang menggunakan media *web* sehingga dapat meningkatkan daya saing dan daya jual CV. Total Souvenir Indonesia saat ini, sehingga CV. Total Souvenir Indonesia dapat dikenal kalangan masyarakat dan memberikan kemudahan untuk mengolah data – data pemesanan.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas perlu dirumuskan suatu masalah. Perumusan masalah tersebut dijabarkan di bawah ini:

1. Bagaimana menghasilkan desain aplikasi promosi dan pemesanan berbasis *web online* yang mudah diterapkan sehingga mampu diterima dan dimengerti oleh *user*?
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah aplikasi promosi dan pemesanan berbasis *web online* yang dapat mengelola data pemesanan dan

promosi *souvenir*, sehingga aplikasi yang dibuat sesuai dengan analisis sistem yang akan diterapkan?

3. Bagaimana pembuatan menu-menu yang dapat menunjukkan kelebihan sistem dan memudahkan pengguna dalam mengoperasikan aplikasi media promosi dan pemesanan berbasis *web online*?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membuat aplikasi ini diperlukan pembatasan agar tidak menyimpang dari topik yang diambil. Pembatasan aplikasi tersebut dijelaskan di bawah ini :

1. Aplikasi ini tidak melakukan perhitungan denda jika pembayaran dilakukan lebih dari hari yang telah ditentukan.
2. Aplikasi ini dibuat untuk menghasilkan informasi yang menangani proses pemesanan, laporan pemesanan, dan *maintenance* data master.

1.4 Tujuan

Dengan melihat perumusan masalah yang ada, dalam kerja praktek ini didapatkan tujuan yang akan dibahas. Tujuan tersebut dijelaskan di bawah ini:

1. Membuat aplikasi media promosi dan pemesanan berbasis *web online* yang berisi fitur-fitur untuk pemesanan dan promosi, laporan pemesanan yang terjadi serta *maintenance* data master.
2. Membuat aplikasi media promosi dan pemesanan yang efektif dan efisien dalam pencatatan maupun pelaporan sehingga data yang dihasilkan *valid*, lengkap, dan cepat dalam pelaporan.
3. Membuat aplikasi dengan tampilan menu yang *user friendly* dengan tujuan untuk memudahkan dan mempercepat dalam menggunakan aplikasinya.

1.5 Kontribusi

Beberapa hal yang dapat diperoleh dari kegiatan kerja praktek di CV.

Total Souvenir Indonesia antara lain:

1. Mempermudah admin dalam mengolah dan memelihara data-data pemesanan pada CV. Total Souvenir Indonesia.
2. Pengimplementasian aplikasi sistem persediaan STI berbasis web.
3. Mempermudah pelanggan atau *customer* dalam memperoleh informasi *souvenir* yang dicari.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek digunakan untuk menjelaskan penulisan laporan per bab. Sistematika penulisan kerja praktek dapat dijelaskan pada alinea di bawah ini.

Bab pertama pendahuluan menjelaskan tentang latar belakang masalah, inti dari permasalahan yang disebutkan pada perumusan masalah, pembatasan masalah yang menjelaskan tentang batasan-batasan dari sistem yang dibuat agar tidak menyimpang dari ketentuan yang ditetapkan. Tujuan dari kerja praktek adalah merancang dan membangun aplikasi program, kontribusi yang dapat diberikan dari pembuatan aplikasi, kemudian dilanjutkan dengan membuat sistematika penulisan laporan kerja praktek.

Bab kedua gambaran umum CV. Total Souvenir Indonesia menjelaskan tentang profil CV. Total Souvenir Indonesia dan struktur organisasi Perusahaan CV. Total Souvenir Indonesia. Gambaran umum ini digunakan untuk menjelaskan kepada pembaca tentang sejarah, visi dan misi serta alamat instansi.

Bab ketiga landasan teori menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dalam penyelesaian laporan, yaitu penjelasan tentang sistem, sistem informasi, analisis dan perancangan sistem, *Entity Relationship Diagram* (ERD), *Data Flow Diagram* (DFD), *Database*, Sistem Basis Data, *Database Management System*, Interaksi Manusia dan Komputer, *Adobe Dreamweaver CS5*, *HTML*, *PHP*, *CSS*, *Java Script*, dan *MySQL*. Teori-teori tersebut diperlukan untuk memecahkan masalah di dalam aplikasi media promosi dan pemesanan berbasis *web online*.

Bab keempat deskripsi pekerjaan menjelaskan tentang pekerjaan yang dilakukan selama kerja praktek, yaitu menganalisis sistem, mendesain sistem, mengimplementasikan sistem, dan melakukan pembahasan terhadap implementasi sistem. Mendesain sistem dimulai dari *Document Flow*, *System Flow*, *Context Diagram*, *Hierarchical Input Process Output* (HIPO), *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan desain *Input Output*.

Bab kelima berisi kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat. Saran yang dimaksud adalah saran terhadap kekurangan dari aplikasi yang ada kepada pihak lain yang ingin meneruskan topik kerja praktek ini. Tujuannya adalah agar pihak lain tersebut dapat menyempurnakan aplikasi sistem ini sehingga bisa menjadi lebih baik dan berguna.