

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1 Latar Belakang Masalah**

Kerja Praktek merupakan mata kuliah wajib yang telah disediakan oleh institusi. Mata kuliah ini mewajibkan mahasiswa untuk bekerja dalam jangka waktu tertentu pada suatu perusahaan atau instansi sesuai dengan kemampuan yang dimiliki mahasiswa tersebut, baik yang didapat dari bangku kuliah maupun di luar perkuliahan. Kegiatan Kerja Praktek untuk jurusan DIV Multimedia di STIKOM Surabaya ini dimaksudkan agar mahasiswa jurusan Multimedia STIKOM Surabaya dapat lebih mengenal dunia kerja di bidang Multimedia dan desain, serta dapat menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman kerja di tempat Kerja Praktek yang telah dipilih.

Multimedia dewasa ini sudah merambah segala aspek kehidupan masyarakat. Itu semua bisa kita lihat banyak diberbagai fasilitas umum ( contoh : cd interaktif, pamflet, baliho, company profile, dan lain - lain ) yang dibuat menggunakan media computer.

Kebutuhan akan media promosi sangatlah besar, apalagi didukung dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Untuk melakukan promosi yang efektif dan efisien kepada para konsumen, maka dapat diharapkan bahwa sebuah website akan lebih menjanjikan keakuratan informasi dan kemudahan yang pada akhirnya akan meningkatkan minat dan kepercayaan para klien.

Ardya Computer adalah salah satu dari sekian banyaknya toko komputer yang ada, Bergerak di bidang jual beli maupun service peralatan computer..

Kantor terletak di pertokoan Hi Tech Mall Surabaya. Dikarenakan perusahaan ini hanya diketahui orang dari mulut ke mulut maka penulis memutuskan untuk membuat sebuah website khusus untuk Ardy Computer ini agar mempermudah konsumen dalam mencari kebutuhan computer mereka dan juga memudahkan pemilik untuk mengentry data.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, penulis menuliskan rumusan masalah sebagai berikut yaitu :

"Bagaimana membuat suatu website untuk toko computer yang dapat memberi kemudahan dan informasi yang tepat sasaran bagi pemakai maupun pemilik".

## **1.3 Batasan Masalah**

Adapun batasan dari rumusan masalah di atas sebagai berikut :

1. Membuat website Ardy Computer untuk memudahkan pemilik dalam mengentry data.
2. Software yang digunakan adalah Adobe Dreamweaver CS3.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan.**

Tempat : Ardy Computer Hi Tech Mall Lt.1 Blok C 50

Jangka waktu : 12 Desember 2011 - 12 Januari 2012.

Jam kerja : 11.00 - 15.00

## **1.5 Tujuan**

Tujuan utama dari pembuatan website ini adalah untuk memberi kemudahan kepada pemilik selaku pengguna dalam mengentry barang jualan mereka dan juga dalam memberikan informasi bagi para kosumen.

## **1.6 Manfaat**

Beberapa manfaat yang penulis peroleh dalam proses kerja praktek ini diantaranya adalah:

1. Sebagai pelatihan langsung peran multimedia di dunia kerja
2. Menerapkan dan memaksimalkan ilmu yang telah penulis peroleh khususnya selama di perkuliahan dalam dunia kerja.

## **1.7 Metode Penelitian**

Konsep yang diterapkan pada pengerjaannya yaitu dengan melakukan pembuatan admin bagi pemilik sehingga memudahkan dalam pengentry-an data kedalam website.

## **1.8 Kontribusi**

1. Membantu mempromosikan barang yang dijual dan memudahkan pemilik selaku pengguna.
2. Membantu menyajikan informasi dalam bentuk website.

## **1.9 Sistematika Laporan**

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-

masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tempat dan waktu pelaksanaan, tujuan, manfaat, metodologi, kontribusi, dan sistematika laporan.

## **BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, logo dan tempat usaha.

## **BAB III LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang desain grafis, dan multimedia, selain itu elemen-elemen apa saja yang mendukung dalam website itu sendiri.

## **BAB IV METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA**

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek dan proses pengerjaan website. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan website selama kerja praktek di tempat.

## **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan hasil dari kerja praktek.