

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perusahaan CV. Butawarna Unit Design memilih nama yang tidak biasa untuk biro desain grafis, yang merupakan bagian dari strategi untuk menarik perhatian orang untuk belajar lebih banyak. Pendiri Butawarna adalah Waluyohadi yang menjabat direktur utama dan Dendy Fikosasono yang menjabat direktur keuangan yang didirikan pada tahun 2003 yang terletak di jalan Dr Cipto no. 22 yang terletak satu bangunan dengan perpustakaan C2O. Anggotanya secara konsisten membuat grafik yang bagus untuk sampul buku dan publikasi lainnya ke masyarakat surabaya khususnya.

Proses bisnis yang dilakukan adalah menjual dan mempromosikan secara langsung ke perusahaan dan memperkenalkan produknya ke masyarakat di ruang depan perpustakaan C2O. Jadi, masyarakat ingin melihat hasil produk tekstil butawarna maka masyarakat datang langsung atau dengan cara mendownload modul berformat pdf yang ada di *web* sekarang ini yang bernama Aghili. Bila melakukan transaksi, dengan cara hal yang sama yaitu mendownload pada menu *shop* untuk mendapatkan pdf yang di dalamnya berupa cara transaksinya.

Saat ini Perusahaan Butawarna telah merambah ke pembuatan tekstil dan memiliki *web* khusus bernama Aghili yang nantinya dipakai menjual tekstil karya butawarna dan produk tekstil lainnya. Namun, *web* tersebut memiliki dua menu pilihan yang pertama adalah menu *Catalogue* yang berfungsi sebagai tempat

memperkenalkan dan menjelaskan semua produk tekstil apa saja yang dibuat oleh Butawarna.

Dengan timbulnya masalah ini maka dalam kesempatan kerja praktek yang diberikan akan di buat Aplikasi Penjualan Tekstil Berbasis *Web* ini akan mamapu mengatasi permasalahan yang di alami CV. Butawarna. Aplikasi Tekstil di CV. Butawarna diharapkan dapat memberikan kemudahan mengelola penjualan yang tersedia melalui media elektronik atau *web* yang telah diformat sedemikian mudah untuk perusahaan atau masyarakat yang membutuhkan informasi dan dengan adanya Aplikasi Penjualan Tekstil akan membantu perusahaan dan masyarakat umum untuk memberikan akses mudah kedepannya.

1.2 Rumusan masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka terdapat rumusan masalah dalam kerja praktek ini yaitu, bagaimana membuat Aplikasi Penjualan berbasis web pada CV. Butawarna Unit Desain dalam bidang penjualan tekstil.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas maka pembatasan masalah pada aplikasi penjualan tekstil pada CV. Butawarna Unit Desain dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibangun menangani penjual tekstil secara online.
2. Tidak adanya transfer menggunakan ATM.
3. Aplikasi yang di bangun bertujuan memperbarui web Aghili.
4. Tidak membahas tentang keamanan jaringan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah :

1. Membuat Aplikasi Penjualan Tekstil berbasis web pada CV. Butawarna Unit Desain.
2. Aplikasi ini dibuat untuk mempercepat proses penjualan sehingga perusahaan dapat menawarkan produk mereka secara luas dan pembeli dapat melihat produk melewati web tanpa harus datang ke tempatnya atau langsung memesan.
3. Membuat aplikasi penjualan tekstil berbasis web dimana user dapat menjual produknya.

1.5 Manfaat

Manfaat aplikasi berbasis *web* pada Butawarna sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa
 - a. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu yang diperoleh dari STIKOM Surabaya untuk pengabdian ilmu yang diperoleh dari STIKOM Surabaya untuk pengabdian ilmu ke dalam lingkup masyarakat.
 - b. Mahasiswa dapat menerapkan ilmu IT yang diperoleh dari STIKOM Surabaya untuk dijadikan sebuah sistem informasi yang berguna untuk bisnis.
 - c. Mahasiswa dapat terjun langsung ke dunia pekerjaan, sehingga mampu mengetahui alur kerja di sebuah perusahaan secara langsung.
2. Bagi STIKOM Surabaya
 - a. STIKOM Surabaya sebagai tempat asal mahasiswa dapat menjalin hubungan baik dengan instansi perusahaan.

3. Bagi Instansi

- a. Instansi mendapatkan manfaat ilmu yang diperoleh oleh mahasiswa selama belajar di STIKOM Surabaya.
- b. Adanya pembuatan aplikasi penjualan tekstil diharapkan dapat memberikan informasi yang di butuhkan oleh instansi.
- c. Instansi mendapatkan keuntungan karena adanya masukan (*inputan*) dari segi pengembangan IT dalam sektor bisnis dari mahasiswa.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini secara sistematis dapat dibagi menjadi beberapa bab, yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang dari permasalahan, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan pembuatan sistem, manfaat bagi penggunaanya dan sistematika penulisan laporan kerja praktek.

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Bab ini berisi penjelasan tentang gambaran umum profil CV. Janoko Karya, alamat perusahaan, visi – misi, struktur organisasi dan pembagian tugas pada perusahaan.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori pendukung yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

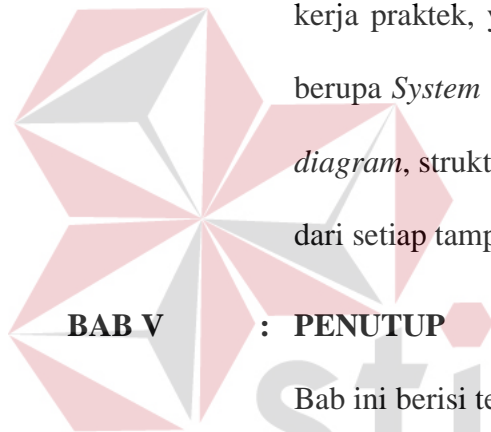
BAB IV : DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Bab ini berisi uraian tentang perancangan yang dikerjakan dalam mendukung saat pengerjaan kerja praktek. Perancangan desain sistem meliputi *Document Flow*, *Sytem Flow*, *Data Flow Diagram* (DFD) dan pembentukan Konsep Data Model, *Physical Data Model* dan implementasi *system* berupa *capture* dari setiap tampilan program.

Berisi uraian tentang tugas-tugas yang dikerjakan pada saat kerja praktek, yaitu dari pembahasan masalah, analisis *System*, berupa *System requirement*, *data flow diagram*, *entity relational diagram*, struktur tabel, dan implementasi *system* berupa *capture* dari setiap tampilan program.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk perbaikan aplikasi dalam rencana pengembangan selanjutnya.



INSTITUT BISNIS
& INFORMATIKA
stikom
SURABAYA