

## **BAB III**

### **PERMASALAHAN PERUSAHAAN**

#### **3.1 Analisa Permasalahan yang Dihadapi Oleh Perusahaan**

##### **3.1.1 Temuan Masalah**

Permasalahan yang peneliti alami selama berada dalam perusahaan tempat diselenggarakan kerja praktek ini adalah

1. Kesulitan menunjukan produk yang tersedia kepada pelanggan.
2. Bagian *marketing* yang masih menawarkan produk secara konvensional dengan lembar brosur yang menghabiskan lebih banyak biaya oprasional.

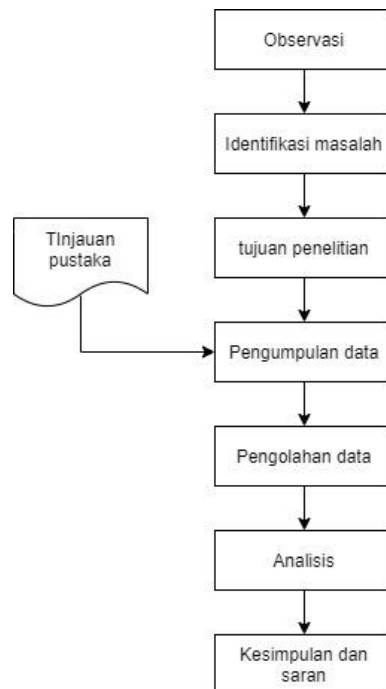
##### **3.1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan masalah yang ditemukan, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

“Bagaimana membangun katalog produk berbasis web agar dapat menjangkau target pemasaran yang lebih luas ?”

##### **3.1.3 Kerangka Pemecahan Masalah**

Dibawah ini pada gambar 3.1 merupakan tahapan dari kerangka pemecahan masalah yang dihadapi oleh peneliti sehingga menemukan solusi.



**Gambar 3.1** bagan kerangka pemecahan masalah

### 3.1.4 Langkah-langkah Pemecahan Masalah

Langkah-langkah pemecahan masalah yang dilakukan sebagai berikut :

1. Memulai penelitian dengan cara melakukan pengamatan pada situasi yang terjadi dan Melakukan komunikasi pada bagian *marketing* PT. Premium Megah Cipta Utama.
2. Mengidentifikasi masalah yang ditemukan, dengan cara menemukan latar belakang dari masalah yang terjadi dan mencari solusi dari masalah tersebut.
3. Menentukan tujuan dari penelitian dari masalah yang telah diidentifikasi.
4. Mengkumpulkan data data yang diperlukan dengan cara :
  - A. Melakakukan pengamatan.
  - B. Membuat kuisoner.
  - C. Mencari tinjauan pustaka yang sesuai dengan penelitian.
5. Pengolahan data :Membuat desain *website*.
6. Mengevaluasi desain *website*.

7. Mengambil kesimpulan terhadap *website* serta memberikan saranya diharapkan berguna untuk perusahaan.

## 3.2 Landasan Teori

### 3.2.1 Website

Menurut Simarmata (2010:47) *website* adalah sebuah sistem dengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara, dan lain-lain yang tersimpan dalam sebuah server *web* internet yang disajikan dalam bentuk *hyperteks*. Informasi *web* dalam bentuk teks umumnya ditulis dalam format *HTML (Hypertext Markup Language)*. Informasi lainnya disajikan dalam bentuk dan multimedia lainnya (seperti *MIDI, Shockware, Quicktime Movie, 3D, World*).

*Website* adalah kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, diagram, animasi, suara, baik yang bersifat statis maupun dinamis, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringanjaringan halaman (Bekti 2015:13).

Aplikasi *web* merupakan sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi *browser* untuk menjalankan aplikasi dan diakses melalui jaringan komputer (Remick, 2011). Sedangkan menurut (Rouse, 2011) aplikasi *web* adalah sebuah program yang disimpan di server dan dikirim melalui internet dan diakses melalui antar muka *browser*. Dikutip dari *ozan rock* (27 Oktober 2012).

Menurut Sibero (2013:12), "*Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak yang digunakan untuk mengambil dan menyajikan sumber informasi *web*". Sedangkan menurut Kadir (2014:186), "*Web Browser* atau biasa disebut *Browser* (peramban) saja adalah perangkat lunak yang berguna untuk mengakses informasi *web* ataupun untuk melakukan transaksi via *web*".

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa *Web Browser* adalah aplikasi perangkat lunak sebagai sumber informasi *Web* dan untuk melakukan transaksi via *Web*.

### 3.2.2 Database Server

menurut Aunur (2008) Dikutip dari Modul *HTML & CSS* dan Modul *BSE RPL* jilid 3, sebuah *server* database adalah program komputer yang menyediakan layanan database untuk program komputer, seperti yang didefinisikan oleh model *client-server*. Istilah ini juga dapat merujuk ke komputer yang di dedikasikan untuk menjalankan program tersebut. Sistem manajemen database yang sering menyediakan fungsi *server* database dan beberapa *DBMSs* (misalnya, *MySQL*) secara eksklusif bergantung pada model *clientserver* untuk mengakses database. Seperti server diakses baik melalui "*front end*" yang berjalan di komputer pengguna yang menampilkan data yang diminta atau "*back end*" yang berjalan pada *server* dan menangani tugas-tugas seperti analisis data dan penyimpanan. Dalam model *master-slave*, *server* database utama adalah lokasi pusat dan utama data sementara database *server slave* akan disinkronkan *backup* dari master yang bertindak sebagai *proxy*. Beberapa contoh *serverdatabase proprietary Oracle, DB2, Informix, dan Microsoft SQL Server*. Contoh *GNU General Public Licence server database Ingres dan MySQL*. Setiap *server* menggunakan logika permintaan sendiri dan struktur. *SQL* bahasa *query* yang kurang lebih sama di semua *databaseserver*.

### 3.2.3 PHP

*PHP* atau yang memiliki kepanjangan *PHP Hypertext Preprocessor* merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu *website* dinamis. *PHP* menyatu dengan kode *HTML*, maksudnya adalah beda kondisi. *HTML* digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka *layout web*,

sedangkan *PHP* difungsikan sebagai prosesnya sehingga dengan adanya *PHP* tersebut, *web* akan sangat mudah di-*maintenance*. (Saputra, 2011).

*PHP* (dahulu dikenal sebagai *Personal Home Page*, sekarang *PHP: Hypertext Preprocessor*) yang merupakan program yang dikembangkan secara bersama oleh para programmer dari seluruh dunia yang menekuni dunia *opensource*. *PHP* dikembangkan khususnya untuk mengakses dan memanipulasi data yang ada di database server *open source* seperti *MySQL* (Teguh Wahyono, 2005).

### 3.2.4 *MySQL*

Beberapa pengertian *MySQL* menurut para ahli ; menurut Raharjo (2011), “*MySQL* merupakan *RDBMS* (atau server database) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak *user*”. Menurut Kadir (2008), “*MySQL* adalah sebuah *software open source* yang digunakan untuk membuat sebuah database.”

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa *MySQL* adalah suatu *software* atau program yang digunakan untuk membuat sebuah database yang bersifat *open source*.

### 3.2.5 *CSS*

Menurut Widodo (2008:55), “*CSS* secara sederhana adalah sebuah metode yang digunakan untuk mempersingkat penulisan elemen atau tag *HTML*, misalnya pemformatan *font, colour, text*, dan semua elemen *HTML*”. Sedangkan menurut Abdul Kadir dan Triwahyuni (2013:323), “*CSS* adalah kode yang dimaksudkan untuk mengatur halaman *web*”.

Sedangkan menurut Saputra dan Agustin (2013:6), “*CSS* atau yang memiliki kepanjangan *Cascading Style Sheet* merupakan suatu bahasa pemrograman *web*

yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam *web* sebagai tampilan *web* akan lebih rapi, terstruktur, dan beragam”.

### 3.3 Rancangan Program

Metode yang digunakan dalam perancangan pengembangan sistem ini menggunakan model proyek *waterfall*. Menurut Pressman (2010), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis berurutan dalam membangun sebuah *software*. Secara umum pada metode *waterfall* pasti melalui beberapa tahapan dan harus dilakukan secara berurutan. Tahapan-tahapan tersebut adalah:

#### 1. *Communication*

Langkah ini merupakan analisis terhadap kebutuhan *software*, dan tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari internet.

#### 2. *Planning*

Proses *planning* merupakan lanjutan dari proses *communication* (*analysis requirement*). Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

#### 3. *Modeling*

Proses *modeling* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen yang disebut *software requirement*.

#### 4. *Construction*

*Construction* merupakan proses membuat kode. *Coding* atau pengkodean merupakan penerjemahan desain dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem untuk kemudian bisa diperbaiki.

#### 5. *Deployment*

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau sistem. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka sistem yang sudah jadi akan digunakan oleh *user*. Kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.