

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas beberapa materi antara lain, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data, dan sistematika penyajian sebagai berikut:

1.1 Latar Belakang Masalah

“Erwin Halim Interior Consultant” berdiri sejak 2008. Perusahaan ini dimiliki oleh Erwin Ardianto Halim dan beralamatkan di Jl. Babakan Cianjur Pesona Pasteur Residencen B-4/ 10 Bandung. “Erwin Halim Interior Consultant” adalah sebuah konsultan interior yang bergerak dalam bidang jasa untuk mendesain interior ruangan dan furnitur.

Saat ini “Erwin Halim Interior Consultant” sudah memiliki sistem untuk mencatat penjualan jasa dan penjualan furnitur, namun sistem tersebut memiliki keterbatasan dalam memberikan contoh gambar desain interior yang cocok untuk calon *client*. Dari pihak perusahaan seringkali kebingungan untuk mengerti desain seperti apa yang diinginkan oleh *client*, dan calon *client* juga membutuhkan contoh gambaran desain yang sejalan dengan yang mereka inginkan.

Setelah menganalisa masalah-masalah tersebut, akan dibuat suatu aplikasi yang dapat membantu dalam menampilkan contoh gambar desain interior yang dapat dijadikan sebagai acuan keinginan dari *client* dan juga dapat menjadi masukan untuk perusahaan dalam memilih dan mendesain ruangan yang sejalan dengan keinginan *client*. Gambar akan didapatkan pertama kali dari portofolio perusahaan, jika portofolio perusahaan tidak menyediakan informasi gambar desain yang sesuai untuk calon *client*, aplikasi akan mencoba melemparkan kebutuhan kepada *search engine* Bing untuk memperluas pencarian.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada bagian 1.1, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

Bagaimana menyediakan aplikasi yang dapat memberikan contoh gambar desain interior yang sejalan dengan keinginan *client* serta dapat dijadikan acuan untuk perusahaan dalam konsultasi dengan pihak *client*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Berdasarkan rumusan masalah pada bagian 1.2 terdapat beberapa tujuan pembahasan sebagai berikut:

1. Membuat aplikasi yang dapat menerima masukan dari calon *client* tentang desain interior ruangan yang diinginkan.
2. Membuat aplikasi yang dapat mengolah masukan dari calon *client* dan menampilkan desain interior yang sejalan dengan keinginan calon *client*.
3. Membuat aplikasi yang dapat memperluas pencarian gambar desain interior dengan contoh gambar lainnya yang sudah ada di basis data atau dengan bantuan *search engine*.
4. Membuat aplikasi yang dapat menampilkan contoh gambar desain interior yang sejalan dengan keinginan calon *client* dan menampilkan ciri-ciri dari desain interior yang diinginkan calon *client* yang dapat dijadikan acuan perusahaan dalam konsultasi dengan pihak *client*.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Untuk membuat aplikasi ini akan menggunakan *software Netbeans* dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML dan PHP. Untuk basis data nya akan menggunakan MySQL.

Aplikasi akan dibuat sesuai dengan pengguna yang akan dibagi menjadi 2 yaitu pemilik dan calon *client*.

Fitur yang dapat dilakukan pemilik adalah:

1. Melihat contoh gambar dan ciri-ciri desain interior yang sejalan dengan keinginan *client*.

2. Menambah data portofolio perusahaan : data proyek dan karakteristik proyek.
3. Menerima pemesanan jasa desain yang dilakukan oleh *client*.

Fitur yang dapat dilakukan oleh calon *client* adalah:

1. Memasukan input karakteristik desain interior yang sejalan dengan keinginan calon *client*.
2. Melihat contoh-contoh desain interior yang sejalan dengan keinginan calon *client*.
3. Memperluas pencarian gambar desain interior dengan portofolio perusahaan yang sudah disediakan atau dengan *search engine*.
4. Memesan jasa desain interior kepada perusahaan dengan contoh gambar desain yang sejalan dengan keinginan calon *client*.

1.5 Sumber Data

Sumber data penelitian terdiri dari sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui metode hasil wawancara langsung dengan pihak “Erwin Halim Interior Consultant”. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui studi literatur dari buku-buku dan internet tentang bahasa pemrograman PHP dan HTML.

1.6 Sistematika Penyajian

BAB I. Pendahuluan

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, ruang lingkup kajian, sumber data dan sistematika penyajian yang berhubungan dengan judul kerja praktek.

BAB II. Kajian Teori

Bab ini akan menjelaskan teori – teori yang berhubungan dengan proses analisis dan desain dari aplikasi yang dibutuhkan.

BAB III. Analisis dan Perancangan Aplikasi

Bab ini akan menjelaskan hasil dari analisa dan rancangan aplikasi yang ditemukan untuk membantu dalam pembuatan sistem aplikasi inventori.

BAB IV. Hasil Penelitian

Bab ini akan berisi kumpulan *screenshot* dari aplikasi yang sudah dibuat serta dilengkapi dengan penjelasannya.

BAB V. Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil masukan dan keluaran dari uji coba aplikasi.

BAB VI. Simpulan dan Saran

Bab ini digunakan untuk memberikan kesimpulan dan saran yang bertujuan untuk memperbaiki segala kelemahan yang ada pada *website* ini.

