

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komunikasi yang ada pada saat ini mampu menciptakan berbagai macam perangkat keras yang dapat digunakan untuk mengirim dan menerima sebuah informasi dengan mudah dan cepat. Perangkat dekstop yang pada umumnya biasa digunakan masyarakat untuk mengunjungi *website*. Namun saat ini berdasarkan laporan dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2014, 85% dari total pengguna internet di Indonesia mengakses internet dengan menggunakan *mobile phone*, hasil tersebut didapat dari penelitian di setiap kepulauan Indonesia mengenai meningkatnya pembelian dan pengguna *smartphone*. Sedangkan dari industri *smartphone* dapat dilihat dari kategori usia, *mobile phone* paling tinggi digunakan pada usia 18-25 tahun. Sebanyak 60% pengguna internet dari kategori usia ini mengakses internet dari *mobile phone*. (sumber source: "<http://www.apjii.or.id/upload/statistik/Survey%20APJII%202014%20v3.pdf>")

RM. Sego Simbok adalah rumah makan yang menyediakan menu khas Jawa yang berada di Yogyakarta. Pemilik RM.Sego Simbok melihat peluang masyarakat sekarang lebih sering memanfaatkan perangkat *mobile*-nya untuk mengkoneksikan ke internet, sehingga pemilik menginginkan untuk mempromosikan usahanya melalui internet dengan menggunakan *website* agar

usahanya dapat lebih dikenal oleh masyarakat. Berdasarkan data dan keinginan pemilik RM.Sego Simbok, maka peneliti akan membuat sebuah *website* yang *responsive* agar nantinya *website* tersebut dapat diakses melalui perangkat dekstop maupun perangkat *mobile* dengan layar yang dapat mengikuti ruang. Biasanya masyarakat yang mengakses *website* menggunakan *mobile*-nya, mereka akan menggeser layarnya untuk melihat isi *website* secara keseluruhan, hal tersebut membuat para pengunjung membuang waktunya pada saat itu. Namun dengan adanya *responsive web*, pengunjung tidak perlu lagi menggeserkan layarnya sehingga pengunjung lebih menghemat waktunya untuk membaca isi *website*.

Dari permasalahan yang terjadi, maka penulis tertarik mengangkatnya sebagai bahan penelitian dalam penyusunan skripsi yang berjudul "Analisis Dan Perancangan Responsive Web Sebagai Media Promosi Pada RM.Sego Simbok Berbasis Mobile".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah:

1. Bagaimana menganalisis dan merancang *Responsive Web* sebagai media promosi pada RM. Sego Simbok berbasis mobile?
2. Bagaimana cara membuat tampilan yang *responsive* agar dapat ditampilkan secara kompatibel pada layar dengan resolusi $< 768px$, $\geq 768px$, $\geq 992px$ dan $\geq 1200px$?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka penulis memiliki batasan sebagai berikut:

1. Pembuatan *Responsive Web* akan diterapkan pada RM.Sego Simbok dengan menggunakan *Framework Bootstrap*.
2. *Website* ini hanya membahas tentang informasi yang ada di RM.Sego Simbok.
3. Admin yang menjabat sebagai Manager di RM.Sego Simbok yang dapat memiliki hak akses mengolah isi *website*.
4. Pembuatan *website* ini menggunakan beberapa *software*. *Software-software* tersebut adalah sebagai berikut.
 - a. Sublime Text sebagai Text editor
 - b. Adobe photoshop CS3 sebagai image editor
 - c. PHP sebagai bahasa pemrograman
 - d. Mysql sebagai database server
 - e. Google chrome sebagai web browser

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud penelitian adalah sebagai berikut:

- a. Bagi pihak RM.Sego Simbok
Mengenalkan dan mempromosikan RM.Sego Simbok lewat *website* dengan tampilan yang *responsive* agar nyaman saat di akses menggunakan perangkat *mobile*.

b. Bagi penulis

1. Sebagai syarat kelulusan program Strata-1 jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu yang telah didapat pada saat kuliah.

c. Bagi Pembaca

Untuk menambah wawasan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Adapun tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Membuat *Responsive Web* Sebagai Media Promosi Pada RM.Sego Simbok Berbasis Mobile.
2. Sebagai syarat kelulusan mendapat gelar Sarjana pada jenjang Strata-1 Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Para pengunjung *website* tidak perlu lagi menggeserkan layarnya untuk membaca isi *website*.

1.5 Metode Penelitian

Untuk melakukan penelitian dan pembuatan skripsi, penulis mengumpulkan data melalui beberapa metode agar data yang terkumpul menjadi informasi yang lengkap, tepat, dan terstruktur. Adapun metode yang digunakan untuk penelitian adalah sebagai berikut.

1.5.1 Metode Pengumpul Data

1. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan pemimpin RM.Sego Simbok beserta managernya terkait dengan adanya media promosi yang menggunakan *responsive web*.

2. Metode Observasi

Penulis melakukan penganalisaan terhadap RM.Sego Simbok, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

3. Metode Study Pustaka

Penulis melakukan study pustaka untuk mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel, dan bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.5.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis untuk mengetahui situasi dan kondisi. Pada penelitian ini penulis melakukan analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan (*strength*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*threats*) pada RM.Sego Simbok. Serta melakukan analisis terhadap kebutuhan, biaya dan manfaat, dan juga kelayakan *website*.

1.5.3 Metode Perancangan

Pada tahap perancangan *website* ini, langkah awal yang dilakukan adalah membuat rancangan *website* yang meliputi perancangan UML, perancangan ERD, perancangan antarmuka, perancangan *database* dan perancangan struktur menu.

Tahap ini bertujuan untuk memperjelas detail proses beserta target yang akan dicapai pada tiap proses tersebut.

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini, penulis menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang bermodel *waterfall*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, yang terdiri dari beberapa tahapan: perencanaan (*planning*), analisa (*analysis*), perancangan (*design*) dan implementasi (*implementation*).

1.5.5 Metode Testing

Pada tahap ini, penulis akan melakukan pengujian *website* dengan menggunakan *Black-box testing* dan *White-Box testing* untuk mengetahui pengujian seluruh *control* pada form yang ada dan meneliti kesalahan dalam penulisan script. Serta akan melakukan *usability testing* untuk mengetahui hasil *website* yang telah dibuat sudah sesuai dengan rencana atau kah tidak.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang dasar teori yang sesuai dengan objek yang diteliti, dan juga sebagai dasar pembahasan definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan penulisan dalam skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Pembahasannya adalah nganalisis SWOT, kebutuhan sistem, biaya dan manfaat dan studi kelayakan. Penerapan perancangan SDLC dengan tahapan *Design*/Perancangan yang membahas perancangan UML, perancangan ERD, Perancangan antarmuka, perancangan *database* dan perancangan struktur menu.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas tentang Implementasi dan pembahasan. Implementasi yang akan dibuat berdasarkan penerapan SDLC yang meliputi keterangan dari *database* beserta tabelnya serta menerangkan file koneksi yang digunakan. Pada bagian pembahasan akan membahas aturan pembuatan *responsive web*, tampilan admin dan pengunjung, dan melakukan testing menggunakan *White-box*, *Black-box* dan *Usability*.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini menguraikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat dilakukan untuk perbaikan dan pengembangan *website* selanjutnya.