

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia IT (Information Technology) sekarang ini demikian pesatnya, apalagi di bidang Internet. Hal ini dapat terlihat dari semakin banyaknya kalangan pengguna Internet, meluasnya jangkauan internet hingga ke berbagai pelosok, serta semakin mudahnya untuk kita mengakses ke dunia maya tersebut. Pengguna internet sekarang sudah menjangkau berbagai pihak, mulai dari kalangan mahasiswa hingga ke murid-murid SD. Dari kalangan pengusaha besar hingga ke wiraswasta kecil-kecilan. Internet sekarang sudah bisa diakses dari daerah-daerah diluar kota-kota besar, baik itu melalui jaringan telepon maupun melalui satelit. Untuk mengakses ke jaringan internet sekarang tidak lagi harus melalui komputer, dari laptop dengan memanfaatkan jaringan wireless, hingga menggunakan Handphone dengan teknologi 3G nya bahkan di Ibu Kota sudah mencakup teknologi 4G.

Usaha di bidang restoran pun sekarang juga sedang marak. Terutama yang mengedepankan konsep kafe (Cafe). Kafe adalah suatu bentuk restoran informal yang mengutamakan pada penyajian tempat yang nyaman untuk bersantai, beristirahat, dan berbincang-bincang sambil menikmati kopi atau teh serta hidangan-hidangan ringan lainnya.

Salah satunya adalah Cafe Ojo Dhumeh. Kafe yang terletak di Selo Bantul, Yogyakarta, ini adalah satu dari puluhan, bahkan mungkin ratusan, kafe-kafe yang ada di Yogyakarta ini. Bila dilihat dari konsep yang disajikan oleh Cafe Ojo Dhumeh, dapat kita lihat bahwa konsumen yang ingin dibidik adalah dari kalangan pelajar, karyawan, pengusaha, dan pelaku-pelaku bisnis lainnya. Namun bukan berarti bahwa Cafe Ojo Dhumeh hanya diperuntukkan bagi kalangan tersebut. Kalangan pelajar, karyawan, pengusaha, dan pelaku bisnis tersebut, adalah orang-orang yang hampir pasti sudah tidak asing dengan internet. Bagi mereka internet sudah menjadi bagian dari pekerjaan mereka sehari-hari, baik itu untuk urusan komunikasi, pengembangan bisnis, maupun sekedar browsing untuk kesenangan saja. Sebagai contoh, para pengusaha biasanya akan mencari kafe-kafe sebagai tempat mereka untuk melakukan pertemuan baik dengan rekan kerja maupun dengan klien bisnis. Untuk mencari tempat yang sesuai dengan keinginan mereka, biasanya referensi didapatkan dari rekomendasi orang lain, dari media cetak, atau bahkan yang sebenarnya lebih efektif untuk mereka, melalui media internet. Mengingat bahwa informasi tersebut lebih lengkap disajikan di internet dan lebih mudah diakses.

Melihat keadaan ini, maka ada baiknya bila pihak Cafe Ojo Dhumeh mempertimbangkan penggunaan media internet untuk menjaring para calon konsumen tersebut. Dalam hal ini dengan menggunakan website sebagai sarana untuk memperkenalkan dan mempromosikan kafe-nya. Hal

ini akan sangat efektif mengingat orang-orang yang menggunakan internet adalah juga orang-orang yang sering mengunjungi kafe-kafe.

Dengan adanya website ini di harapkan nama Cafe Ojo Dhumeh lebih dikenal oleh orang banyak, disamping itu website ini dapat menjadi media transaksi bagi Cafe Ojo Dhumeh terhadap konsumennya. Maka dari permasalahan tersebut menjadi gagasan bagi penulis untuk menuangkannya kedalam penyusunan skripsi dengan mengambil judul “ Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Transaksi Pada Cafe Ojo Dhumeh Yogyakarta “.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang diambil yaitu bagaimana membuat aplikasi berbasis website agar dapat menjadi media promosi dan transaksi yang mudah dan hemat?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dari rumusan masalah yang diuraikan, untuk mendapatkan hasil yang lebih baik dan karena keterbatasan penelitian maka permasalahan dibatasi, adapun batasan masalah yang akan kami bahas adalah :

1. Sistem ini dirancang untuk menyampaikan informasi (mempromosikan) seperti produk/layanan, berita dan event sekaligus dapat melakukan pemesanan tempat.
2. Pelanggan yang ingin melakukan pemesanan tempat diwajibkan mendaftar menjadi member terlebih dahulu.

3. Sistem akan memberikan validasi untuk proses pemesanan dan pembayaran. Transaksi pembayaran dilakukan dengan cara melakukan transfer ke bank yang ditujukan ke nomor rekening Cafe Ojo Dhumeh.
4. Software perancangan web menggunakan PhpDesign sebagai web editor, Adobe photoshop sebagai image editor, mozilla firefox sebagai web browser, MSQl sebagai *database server*.
5. Analisa yang digunakan adalah analisis SWOT dan kebutuhan sistem

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk membuat aplikasi berbasis web agar menjadi media promosi dan transaksi yang lebih efektif bagi Ojo Dhumeh Cafe.
2. Mengenalkan lebih luas Cafe Ojo Dhumeh dengan media website.
3. Memudahkan pengunjung dalam bertransaksi dan mendapat informasi dari Cafe Ojo Dhumeh.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan memberikan beberapa manfaat antara lain

:

### 1. Bagi Penulis

- a. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
- b. Mengembangkan ilmu serta teori yang telah didapatkan selama masa perkuliahan untuk persiapan dunia kerja.
- c. Memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang Information Technology (IT).

### 2. Bagi Pengguna Aplikasi

Mempermudah masyarakat/konsumen yang ingin mengetahui informasi kafe seperti produk, berita, hot item, layanan dan melakukan pembelian maupun pemesanan produk dan layanan kafe yang diinginkan secara mudah dan cepat

### 3. Bagi Cafe Ojo Dhumeh

Mempermudah dalam menyampaikan informasi seputar Cafe Ojo Dhumeh kepada masyarakat umum dan mempermudah dalam pengolahan data serta sebagai media pemasaran.



## 1.6 Metode Penelitian

Dalam pembuatan judul “ Perancangan Website Sebagai Media Promosi dan Transaksi Pada Cafe Ojo Dhumeh Yogyakarta ” ini, penulis menggunakan metode sebagai berikut:

### 1. Pengumpulan data

Untuk pengumpulan data, penulis menggunakan metode:

#### 1.1 Metode Kepustakaan

Merupakan metode yang dipakai untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis melalui buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan segala informasi yang dibutuhkan.

#### 1.2 Metode Study Literatur

Merupakan metode pengambilan data dengan menggunakan literatur yang ada, seperti :

- Mengadakan survei lapangan di Cafe Ojo Dhumeh.
- Dalam penelitian ini penyusun mengumpulkan bahan atau data mengenai menu-menu yang disajikan di kafe tersebut.
- Mengumpulkan foto-foto dan gambar-gambar seputar kafe untuk ditampilkan di website yang akan dibuat.
- Mewawancarai pemilik untuk mendapat gambaran yang lebih jelas mengenai kafe tersebut.

- Melihat beberapa website tentang kafe atau usaha sejenis yang ada di internet sebagai contoh dan perbandingan dalam pembuatan website ini. Sehingga disamping aspek informasinya yang perlu diperhatikan, aspek keindahan dari tiap-tiap halamannya juga perlu diperhatikan agar orang-orang yang berkunjung atau mengakses website ini dapat tertarik untuk kemudian akhirnya mengunjungi Cafe Ojo Dhumeh.

## 2. Analisis sistem

Dalam analisis sistem ini meliputi analisis kebutuhan sistem serta kelayakan sistem.

## 3. Sistem Design / perancangan

Pada perancangan sistem ini meliputi perancangan proses, perancangan database serta perancangan interface website.

## 4. Programming

Pada tahapan programming, akan dilakukan translasi dari desain yang sudah dirancang dilengkapi dengan informasi-informasi yang sudah tersedia menjadi berbentuk kode-kode komputer.

## 5. Testing

Hasil dari penelitian yang penulis lakukan diujicobakan di server localhost dahulu untuk menilai seberapa baik website yang telah dibuat dan memperbaiki bila ada kesalahan-kesalahan yang terjadi. Ada 2 jenis error yang mungkin terjadi yaitu syntax error dan logic error.

## 6. Implementasi

Tahapan implementasi merupakan tahapan penggunaan sistem yang baru untuk menggantikan sistem lama yang sedang berjalan. Sehingga website dapat diakses oleh masyarakat umum.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan skripsi disesuaikan dengan ketentuan lembaga, yaitu sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan yang dipakai dalam menyusun skripsi.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas mengenai dasar teori yang berisi mengenai berbagai macam teori yang mendukung pengembangan sistem pengolahan data.

#### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas seputar analisis dan perancangan sistem, yang terdiri dari analisis sistem serta perancangan tabel, rancangan perangkat lunak yang terdiri dari spesifikasi kebutuhan dan deskripsi sistem.



**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai implementasi program, gambaran serta pengujian sistem.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab terakhir dari sistematika penulisan skripsi. Di dalam bab ini memuat kesimpulan serta saran dari sistem.

