

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di zaman modern perkembangan bidang informasi begitu cepat, hal ini diikuti dengan perkembangan teknologi. Seperti sekarang ini mungkin sebagian orang ada yang mengetahui dan tertariknya dengan kuliner. Karena kurangnya sarana promosi melalui teknologi informasi makan masih banyak masyarakat yang kurang tertarik. Seperti rumah makan Gazebo Resto.

Gazebo Resto merupakan rumah makan berbasis internasional yang terletak di jl.Brigdjen Katamso, tepatnya berada dikawasan kompleks Purawisata atau nama kata lain yaitu THR. Purawisata mempunyai bagian-bagian tertentu, yaitu taman hiburan ria/ waterbom, panggung festifal, Waroeng Djogja, Ramayana Ballet, dan termasuknya Gazebo Resto.

Gazebo Resto tersebut memiliki menu-menu makanan yang di hidangkan secara buffet. Dengan kata lain, tamu dapat mengambil sendiri menu makanan yang telah di sajikan oleh pihak restaurant. Dari *appetizer* (makanan pembuka), *soup*, *main course* (makananan utama), *dessert* (makanan penutup), hingga *tea and coffee*.

Akan tetapi masih banyak masyarakat, khususnya Yogyakarta yang masih belum mengetahui akan menu yang telah disediakan di resto tersebut. Selain itu promosi yang diberikan kurang menarik untuk warga sekitar Yogyakarta dan lebih mementingkan promosi untuk tamu yang berasal dari luar Yogyakarta. Dari uraian tersebut, pentingnya informasi teknologi dengan

membuat website sebagai promosi untuk meningkatkan pengunjung Gazebo Resto. Dengan membuat transaksi cara pemesanan, pembayaran, dan delivery.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah yang akan dibahas sebagai berikut :

- Bagaimana membangun sebuah aplikasi website untuk media promosi yang dapat memberikan informasi untuk meningkatkan pelanggan pada Gazebo Resto Yogyakarta.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diberikan dalam skripsi ini adalah :

- a. Penelitian ini mencakup Gazebo Resto Yogyakarta.
- b. Fitur-fitur yang ditampilkan pada website :
 - Produk
 - Informasi Delivery produk
 - Event
 - Pemesanan produk
 - Testimoni
- c. Aplikasi website tersebut akan dibuat bersifat dinamis dan hanya dapat diperbarui oleh admin.
- d. Perangkat lunak yang digunakan :
 - Adobe dreamweaver
 - Apache
 - Mozilla Firefox (Chrome)

- My SQL Database Server

- e. Pengunjung bisa memesan produk.
- f. Jenis e-Commerce yang digunakan.
- g. Penelitian ini hanya sampai pada tahap uji implementasi.
- h. Pengunjung bisa melakukan pembayaran ditempat atau saat delivery.
- i. Website ini termasuk dalam kategori e-commerce Business-to-business.

1.4 Manfaat Penelitian

Kegiatan penelitian ini dilakukan sebagai syarat kelulusan program pendidikan pada jenjang Sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta. Adapun manfaat dari penelitian ini antara lain :

1.4.1 Bagi Mahasiswa

- a. Mahasiswa dapat menerapkan teori-teori yang telah didapat dalam bangku kuliah dan membandingkannya dengan kenyataan yang ada dilapangan.
- b. Memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan.
Sebagai sarana untuk berkomunikasi.

1.4.2 Bagi Pengunjung Gazebo Resto

- a. Meningkatkan kualitas pelayanan calon pembeli.
- b. Mempercepat dan mempermudah calon pembeli untuk mendapatkan informasi.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain :

1.5.1 Bagi Mahasiswa

Mahasiswa dapat membantu memperbaiki sistem media penyampaian yang ada sehingga dapat memberikan informasi semaksimal mungkin bagi calon pengunjung Gazebo Resto.

1.5.2 Bagi Pengunjung Gazebo Resto

- a. Sebagai media promosi dan pengenalan Gazebo Resto.
- b. Menginformasikan produk secara mendetail.

1.5.3 Bagi Pihak Lain

Sebagai bahan referensi bagi mahasiswa lain untuk menyelesaikan Skripsi.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, sistematika penulisan, dan jadwal kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang landasan teori yang digunakan dalam penulisan skripsi dan pembuatan website. Untuk membuat website tersebut penyusun yang digunakan dengan permasalahan yang diambil sebagai acuan dalam analisa dan pemecahan masalah.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini mendeskripsikan analisis masalah dan rancangan sistem.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan tentang pembuatan website, teknik dasar, dan hasil pembuatan website.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

