

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Internet memiliki peran penting dalam penyampaian informasi. Dengan internet, penyampaian informasi bisa lebih cepat dan mudah. Begitu juga mudah dalam menerima informasi karena internet memberikan pelayanan selama 24 jam tanpa henti dan jaringannya sudah mencakup seluruh dunia. Selain itu, kemajuan yang demikian pesat dalam teknologi informasi, mendorong manusia untuk mendapatkan informasi yang terbaru dengan mudah, cepat dan akurat.

Banyak sekali informasi yang tersaji dalam internet yang bermanfaat bagi penggunaannya. Informasi tentang rumah makan merupakan salah satu dari sekian banyak informasi yang dibutuhkan. Akan tetapi dalam mencari informasi mengenai rumah makan di internet saat ini belum maksimal karena masih sedikit *website* yang khusus membahas tentang daftar rumah makan khususnya rumah makan di Indonesia. Walaupun ada *website* yang mereview daftar rumah makan tetapi informasi yang disajikan masih kurang lengkap.

Supaya mendapatkan informasi yang lengkap tentang rumah makan tentunya peran para pemilik usaha rumah makan sangat dibutuhkan untuk berpartisipasi dalam memberikan informasi yang akurat dan lengkap. Informasi tentang rumah makan secara garis besar meliputi menu, cabang, fasilitas dan peta lokasi. Selain itu para pemilik usaha rumah makan hanya mempromosikan produknya dalam

satu area/tempat saja dan media yang dipakai sebatas brosur atau pamflet yang hanya diketahui masyarakat terdekat saja. Ada juga yang memanfaatkan media jejaring sosial tetapi belum begitu efektif karena jejaring sosial masih bersifat umum. Sehingga memerlukan sebuah wadah yang khusus membahas tentang rumah makan dan dapat memberikan peluang bagi pemilik usaha rumah makan untuk memperkenalkan dan mempromosikan lebih luas lagi tentang usaha rumah makannya baik yang baru dirintis maupun yang sudah lama.

Dengan konsep pencarian informasi di internet melalui satu titik atau yang sering dikenal dengan istilah *web portal*, sehingga informasi rumah makan yang disajikan akan terpusat dalam satu wadah saja dan dapat mempermudah dalam mencarinya. Dengan *web portal* diharapkan dapat memberikan konten yang berkualitas untuk masyarakat dan menjadi media promosi baru bagi para pemilik usaha rumah makan. Salah satu fitur supaya konten dari portal rumah makan ini akurat dan baru adalah dengan menggunakan fitur *User-Generated Content*.

User-Generated Content merupakan fitur yang memungkinkan konten dari *website* dibuat oleh *user*/pengguna yang sudah terdaftar. Supaya portal rumah makan dengan fitur *User-Generated Content* dapat menjadi aplikasi berbasis web yang dapat mengelola konten dan bersifat dinamis maka akan dibuat dengan PHP dan MySQL sebagai *software* basisdatanya.

Berdasarkan masalah yang diuraikan diatas, untuk membuat sebuah portal yang khusus membahas rumah makan di indonesia dengan fitur *User-Generated Content* maka penulis melakukan penelitian dengan judul "*Pembuatan Aplikasi*

User-Generated Content Berbasis Web untuk Portal Rumah Makan di Indonesia Menggunakan PHP dan MySQL”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada latar belakang masalah, maka dapat dihasilkan rumusan masalah, yaitu

1. Bagaimana membuat aplikasi portal rumah makan di Indonesia berbasis web dengan fitur *User-Generated Content* menggunakan *PHP* dan *MySQL* yang dapat menyajikan informasi tentang rumah makan dan mengelola konten yang dibuat oleh pemilik usaha rumah makan yang terdaftar ?
2. Bagaimana agar aplikasi portal rumah makan ini mudah digunakan dan dapat bermanfaat bagi masyarakat dalam mencari informasi rumah makan dan para pemilik usaha rumah makan dalam memperkenalkan lebih luas lagi produknya ?

1.3 Batasan Masalah

Supaya pembahasan tidak terlalu meluas dalam penelitian ini, maka penulis akan memberikan batasan pada pembahasan, yaitu :

1. Aplikasi dibuat dengan teknologi berbasis web, sehingga seluruh aktifitas akan berjalan secara online dan dapat diakses menggunakan browser melalui jaringan internet.
2. Secara garis besar aplikasi yang akan dibuat dengan fitur pendaftaran member baru, manajemen terhadap konten seputar rumah makan oleh member.

3. Penulis tidak membahas bagaimana cara mempromosikan web portal rumah makan ini.
4. Terdapat halaman untuk pengunjung, admin dan member (pemilik usaha rumah makan).
5. Perangkat lunak yang digunakan antara lain PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai pengolah basisdata, NetBeans IDE 6.9.1 sebagai kode editor, XAMPP yang terdiri dari Apache sebagai *web server* dan Mozilla Firefox sebagai *Web browser* nya dan perangkat lunak pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun beberapa tujuan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Membangun sistem dengan fitur *User-Generated Content* yang dapat mengelola konten dan informasi yang dibagikan oleh pemilik usaha rumah makan yang sudah terdaftar.
2. Membangun sistem yang dapat digunakan sebagai media promosi oleh pemilik usaha rumah makan mengenai rumah makan nya.
3. Membangun sistem yang dapat digunakan sebagai media informasi yang khusus membahas mengenai rumah makan dan restoran di Indonesia.
4. Mempraktikkan ilmu yang didapat selama kuliah dalam contoh kasus yang nyata.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penyusunan penelitian yang diperoleh, diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Bagi Penulis

- a. Penulis menjadi lebih mengerti bagaimana membuat skripsi mulai dari awal hingga selesai.
- b. Penulis menjadi lebih mengerti bagaimana membuat aplikasi berbasis web mulai dari analisis, perancangan, implementasi dan pemeliharannya.
- c. Penulis menjadi lebih memahami ilmu yang didapat selama mengikuti perkuliahan.

2. Bagi Masyarakat

- a. Menjadi media yang memudahkan masyarakat dalam mencari informasi seputar rumah makan dan restoran di indonesia.
- b. Menjadi media yang bisa digunakan oleh pemilik usaha rumah makan untuk mempromosikan atau memperkenalkan lebih luas tentang rumah makan atau restorannya.

3. Bagi mahasiswa STMIK AMIKOM Yogyakarta

Supaya dapat digunakan sebagai acuan/referensi untuk mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah skripsi yang dapat membantu sebagai bahan tinjauan pustaka.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi adalah sebagai berikut :

1. Metode Kepustakaan

Yakni sebuah metode pengumpulan data dengan cara mempelajari sumber-sumber yang ada dipustaka yang cukup banyak membahas tentang aplikasi berbasis web menggunakan PHP dan MySQL.

2. Metode Experimental

Yakni sebuah metode pengumpulan data yang dilaksanakan dengan cara membaca buku literatur dan mencari informasi terkait melalui internet. Serta melakukan studi empiris terhadap aplikasi web portal yang ada diinternet.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian laporan lebih mudah di mengerti dan terstruktur, maka sistematika penyusunan laporan pada skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakan masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas mengenai analisis yang menjelaskan tentang analisis sistem dan perancangan aplikasi portal rumah makan berbasis web.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai implementasi basisdata, implementasi rancangan aplikasi ke dalam antar muka, pembahasan program dan tampilan, pengujian dan hasilnya.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

