

# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 Latar Belakang Masalah

Dalam media pemasaran bukan hal biasa rumah makan memiliki sebuah website untuk memasarkan dan mempromosikan produknya kepada masyarakat luas. Seiring dengan berkembangnya teknologi yang sangat diperlukan masyarakat, bahkan dalam hal ini banyak sekali pelanggan-pelanggan setia mulai dari kantor-kantor maupun instansi lainnya yang memesan makanan hanya melalui media telekomunikasi. Memanfaatkan media teknologi internet sangat memungkinkan karena begitu besarnya minat masyarakat yang sadar akan teknologi yang sedang berkembang saat ini. Maka dari itu Rumah Makan Kedai D'Jamoer menerapkan teknologi internet tersebut dalam kehidupan sehari-hari terutama dalam bidang bisnis dan usaha, kemungkinan besar dunia bisnis rumah makan bisa lebih berkembang, lebih maju serta berkualitas.

Adanya perancangan dan pembuatan berbasis *website* diharapkan Rumah Makan Kedai D'Jamoer dapat selangkah lebih maju terutama penjualan makanan atau pemesanan online yang biasanya hanya melalui media telepon, tetapi lebih efektif dan agar tidak terjadi masalah ketika memesan lain melakukan order melalui media telepon juga. Dan informasi yang diberikan lebih lengkap dan *up to date* dan tidak menyulitkan masyarakat dalam melakukan pemesanan khususnya di wilayah Yogyakarta.

Penulis melihat bahwa saat ini media informasi berbasis web merupakan solusi yang dapat digunakan untuk media informasi dan pemasaran (*promosi*). Disamping itu, media informasi berbasis web selain sangat murah, informasi yang ditampilkan dapat diakses dimana saja selama sebuah computer dapat terkoneksi dengan internet.

Dengan latar belakang tersebut di atas maka penulis mengangkat topik: "Perancangan dan Pembuatan WEBSITE pada Kedai D'Jamor Yogyakarta sebagai Media Iklan".

### **I.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka penulis merumuskan masalah bagaimana melakukan pembuatan sistem yang terkomputerisasi dengan memanfaatkan teknologi internet sehingga mempercepat penyampaian informasi sehingga lebih efektif dan efisien bagi pelanggan dan pemilik usaha dalam memberikan informasi dan pemesanan makanan *online*?

### **I.3 Batasan Masalah**

Untuk membatasi permasalahan dalam batasan ini, maka permasalahan hanya dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Pembuatan *website* ini akan memberikan alternatif solusi bagi rumah makan dalam hal penyampaian informasi kepada pelanggan.
2. Pembuatan dan pemesanan *online website* Kedai D'Jamor baru disekitar wilayah Yogyakarta saja , belum mencapai luar kota.
3. Pembayaran dilakukan pada saat pengorderan makanan.

4. Perancangan antar muka dan pembuatan aplikasi *website* penyampaian informasi produk secara *online*.
5. Software yang digunakan
  1. Macromedia Dreamweaver MX 2004.
  2. Adobe Photoshop CS.
  3. Apache Web Server.
  4. MySQL.
  5. PHP Myadmin.
  6. XAMPP.

#### **I.4 Tujuan Penelitian**

Ada pun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Memanfaatkan media internet sebagai media umpan balik (*feedback*) dan informasi di Rumah Makan Kedai D'Jamoer Yogyakarta.
2. Sebagai salah satu syarat untuk meraih jenjang S1 yang wajib ditempuh di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

#### **I.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Memudahkan pelanggan untuk memberikan informasi kepada rumah makan dan tidak terbatas pada waktu dan keadaan.
2. *Web* dapat digunakan sebagai media umpan balik (*feedback*) dan informasi kepada pelanggan.
3. *Web* dapat digunakan untuk mempersempit jarak komunikasi antara pihak kedai dengan pelanggan.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Adapun Metode yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, yaitu :

1. **Metode Observasi**

Yaitu metode pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan dan penelitian langsung di Rumah Makan Kedai D'Jamoer Yogyakarta.

2. **Metode Wawancara**

Yaitu dalam pengumpulan data ini dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung dengan pihak yang bersangkutan seperti pemilik Rumah Makan Kedai D;Jamoer itu sendiri.

3. **Metode Dokumentasi**

Yaitu dalam metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari perusahaan secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

4. **Metode Kepustakaan**

Yaitu penelitian dengan mengambil bahan-bahan dari kepustakaan serta sumber lain yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti, sehingga dapat diperoleh landasan teori dalam menganalisa data yang ada dalam pembuatan skripsi ini.

### **1.6.2 Metode Pengembangan Aplikasi**

#### **1.6.2.1 Metode System Development Life Cycle (SDLC)**

Metode pengembangan yang dipilih adalah SDLC.

Pengembangan sistem yang menandai kemajuan usaha analisis dan desain SDLC yaitu :

#### 1. Rekayasa dan Pemodelan Sistem/Informasi

Karena perangkat lunak merupakan bagian dari suatu sistem maka langkah pertama dimulai dengan membangun syarat semua elemen sistem dan mengalokasikan ke perangkat lunak dengan memperhatikan hubungannya dengan manusia, perangkat keras dan *database*.

#### 2. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses menganalisis dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, unjuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut didokumentasikan dan dilihat lagi dengan pelanggan.

#### 3. Desain

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Proses ini berfokus pada : struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan detail (algoritma) prosedural.

#### 4. Pengkodeaan (Coding)

Pengkodean merupakan proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer.

#### 5. Pengujian

Proses pengujian dilakukan pada logika internal untuk memastikan semua pernyataan sudah diuji. Pengujian eksternal fungsional untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa *input* akan memberikan hasil yang aktual sesuai yang dibutuhkan.

#### 6. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional atau unjuk kerja.

### 1.6.2.2 Keunggulan dan Kelemahan Model Sekuensial Linier SDLC

#### a) Keunggulan

1. Mudah diaplikasikan
2. Memberikan template tentang metode analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan pemeliharaan.

#### b) Kelemahan

1. Jarang sekali proyek riil mengikuti aliran sekuensial yang dianjurkan model karena model ini bisa melakukan *itersi* tidak langsung. Hal ini berakibat ada perubahan yang diragukan pada saat proyek berjalan.

2. Pelanggan sulit untuk menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga sulit untuk mengakomodasi ketidakpastian pada saat awal proyek.
3. Sebuah kesalahan jika tidak diketahui dari awal akan menjadi masalah besar karena harus mengulang dari awal.

## **I.7 Sistematika Penulisan**

Untuk memberi gambaran yang jelas serta memudahkan pemahaman laporan yang akan disusun, maka sistematika penulisan disusun sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latarbelakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi penjelasan tentang tinjauan pustaka dan dasar teori atau metodologi yang terkait dan digunakan pada penyusunan skripsi.

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

Bab ini akan dibahas mengenai analisis dan perancangan sistem mencakup diagram arus data, desain basis data, alur program dan rancangan *input* dan *output*.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi implementasi dan hasil analisis dan pembahasan sistem yang telah dibuat.

**BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi rangkuman dari keseluruhan penelitian termasuk kelebihan dan kekurangan serta saran-saran untuk perbaikan sistem di masa yang akan datang.

**DAFTAR PUSTAKA**