

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi yang berkembang begitu pesat dan cepat saat ini, sangat membantu sekali dalam kehidupan manusia dalam segala bidang, dimana manusia bisa memperoleh informasi beribu-ribu, berjuta-juta bahkan lebih sepersekitan detiknya, teknologi informasi yang juga erat sekali kaitanya dengan dunia telekomunikasi, yang perpaduannya mampu menembus ruang dan waktu tanpa batas, saat ini jarak bukan lagi masalah terputusnya informasi dan telekomunikasi, manusia yang berada di berbagai belahan dunia yang berbeda kini dapat serasa sangat dekat dan dapat bertukar informasi dengan sangat mudah dan cepat, yang hanya diatur berdasarkan digit-digit bilangan dan bit-bit frame, dalam hal ini khususnya di dunia internet yang merupakan salah satu lumbung informasi terbesar di dunia. Dimana segala macam bentuk informasi dari seluruh dunia dapat diakses dan di dapat dengan sangat cepat dan mudah.

Perkembangan dunia internet yang semakin pesat membuat terbentuknya dunia tersendiri yaitu dunia maya. Disini setiap individu berhak mendapatkan berbagai macam informasi dan data yang mereka butuhkan tanpa batasan apapun. Era globalisasi yang dewasa ini banyak diperbincangkan ternyata berlaku juga dalam dunia maya.

King's Coffee adalah sebuah cafe yang akan mencoba untuk terjun kedalam dunia internet untuk ikut andil dalam dunia maya agar bisa memberikan entertainment yang berkualitas kepada masyarakat luas guna menunjang media promosi, selain itu juga memberikan informasi mengenai perkembangan lifestyle sehingga masyarakat singkawang selalu *up to date* terhadap perkembangan-perkembangan yang ada. "king's coffee" memanfaatkan media website sebagai media informasi dan promosi, selain itu juga sebagai catalog online, serta memberikan pelayanan dan bantuan untuk para pelanggan . semuanya itu menciptakan relasi atau hubungan interaktif dengan konsumen sebagai salah satu faktor yang menentukan aspek kepuasan dan loyalitas kepada pelanggan.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah dapat dirumuskan beberapa permasalahan diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menganalisis dan membangun sistem informasi pada website sehingga dapat memperluas ruang promosi dan meningkatkan pemasaran
2. Bagaimana pengunjung dapat mengenal dan memperoleh informasi tentang king's coffee secara luas tanpa ada batasan waktu dan tempat

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah, maka perlu ditentukan batas permasalahan. Adapun batasan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Menu yang terdapat pada website king coffee adalah Home, Menu, Galery, contact.
2. Website yang dirancang akan menggunakan login admin yang terpisah dengan halaman pengunjung.
3. Untuk pembuatan website king coffee ini digunakan beberapa perangkat lunak seperti :
 - a. Adobe photoshop CS 4 sebagai image editing.
 - b. Adobe Dreamweaver CS 4 sebagai web editor
 - c. MySQL sebagai database server
 - d. Apache sebagai webserver
 - e. Mozilla firefox sebagai web browser
 - f. Microsoft Windows 7 sebagai sistem operasi

1.4 Tujuan Penelitian

1. Membuat dan merancang website sebagai media promosi untuk “king’s coffee”.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapatkan di STIMIK”AMIKOM” YOGYAKARTA ke dalam aplikasi nyata secara praktek guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.

3. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru sesuai dengan bidang teknologi informatika khususnya dalam bidang internet.
4. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-I (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis pakai dalam penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut :

a. Metode Interview(Wawancara)

Melakukan interview langsung terhadap pengelola "king's coffee".

b. Metode Dokumentasi

Untuk mendapatkan penjelasan tentang data-data yang diperoleh dari wawancara yang telah dilakukan perlu didukung dengan data-data lain seperti gambar-gambar dan dokumen-dokumen lain.

c. Metode Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara-mengumpulkan literatur-literatur yang diperlukan yang berhubungan dengan masalah atau topik yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

dalam penulisan laporan skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam 5(lima) bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, rencana kegiatan, dan sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

BAB II Landasan teori

Pada bab ini berisi tentang dasar teori yang dipakai dalam penyusunan skripsi ini.

BAB III Analisis Sistem

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang akan dibuat, identifikasi masalah, serta analisis kelayakan sebuah sistem.

BAB IV Implementasi Sistem

Pada bab ini memberikan penjelasan tentang konsep perancangan website, pembuatan peta situs, membuat layout, struktur website, rancangan website, rancangan database, dan scripting.

BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.

