

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya sistem informasi saat ini memacu manusia untuk tidak ketinggalan informasi, khususnya dunia internet yang memberikan berbagai kemudahan bagi manusia atau instansi untuk memperoleh data baik yang bersifat ringan maupun penting atau rahasia. Pengaksesan dapat dilakukan tanpa batasan ruang dan waktu, sehingga menghemat waktu, biaya, dan tenaga.

Saat ini terdapat jutaan web diinternet. Kita dapat mengakses informasi yang mencakup berbagai topik, menjalankan bisnis berbasis web dan bahkan dapat mempelajari web dan teknologi dibaliknya. Web yang menjadi sarana yang sangat disukai banyak kalangan karena sifatnya yang mendunia (*world wide*) dan menjadi ajang tukar informasi bagi penggunaannya. Hal inilah yang menyebabkan banyak instansi, lembaga maupun organisasi baik bisnis maupun non bisnis yang memanfaatkan web sebagai salah satu media untuk mengenalkan dan mempromosikan keberadaan mereka.

Dengan hadirnya teknologi internet maka diharapkan dapat mengembangkan informasi khususnya untuk pemnasaran kepada masyarakat luas. Dengan alasan inilah membuat layanan informasi dalam bentuk aplikasi berbasis web dengan judul **"DIREKTORI KULINER INDONESIA BERBASIS WEB"**

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang yang diatas, maka rumusan masalahnya adalah : **"Bagaimana merancang website yang interaktif untuk tujuan mempublikasikan dunia kuliner di Indonesia?"**

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada sistem ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem digunakan untuk mempublikasikan dunia kuliner Indonesia, meliputi resep masakan Indonesia dan restoran-restoran khususnya di Yogyakarta.
2. Adanya laporan pengunjung yang salah satunya dapat dijadikan sebagai acuan untuk mengembangkan informasi kuliner.
3. Sistem dibangun dengan bahasa PHP, webservice apache dan database MySQL.
4. Software yang digunakan Adobe Photoshop 7.0, PHP Triad, Macromedia Dreamweaver MX.
5. Sistem keamanan diterapkan sebatas aplikasi web dengan penggunaan *password* dan enkripsi dan belum memperhatikan aspek keamanan jaringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan utama dari penelitian ini adalah mengembangkan website untuk promosi kuliner Indonesia. Disamping itu ada beberapa tujuan lain yaitu :

1. Dalam rangka memenuhi persyaratan kelulusan program Strata 1 Jurusan Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata guna mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia nyata.
3. Agar dunia kuliner di Indonesia lebih dikenal masyarakat luas.
4. Menambah wawasan dan sebagai modal dasar dalam memasuki dunia kerja.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk itu penulis menggunakan beberapa metode untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam membantu penulisan skripsi ini, yaitu:

1. Metode wawancara (*interview*)

Mengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung dengan koki yang mengacu pada tujuan penelitian terhadap bagian-bagian yang berkaitan.

2. Metode pengamatan (*observation*)

Melakukan penelitian dan mengumpulkan contoh- contoh laporan guna meneliti keakuratan laporan atau informasi yang ada.

3. Metode kepustakaan (*library*)

Mengumpulkan data dengan cara mengambil materi dari buku-buku kepustakaan yang berhubungan dengan sistem yg dibutuhkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Skripsi ini akan disusun secara sistematis kedalam lima bab. Masing-masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan latar belakang masalah yang akan diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI DAN TINJAUAN UMUM

Memaparkan tentang internet secara umum dan software yang digunakan, sistem yang diterapkan serta membahas sesuatu yang berhubungan dengan kuliner.

BAB III ANALISIS SISTEM

Menguraikan mengenai analisis sistem yang ada (identifikasi masalah, analisis SWOT, usulan situs web, analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan)

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Menguraikan mengenai perancangan aplikasi yang diusulkan dan implementasi.

BAB V PENUTUP

Kesimpulan dan Saran

