

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Komputerisasi abad ke-21 sekarang ini, dunia internet sudah tidak asing lagi. Di sini perusahaan-perusahaan dunia maupun Indonesia, kampus-kampus atau pun sekolah, toko-toko, lembaga pemerintah, dan hotel melakukan strategi periklanan untuk pemasaran dengan menggunakan senjata periklanan yang sering disebut e-commerce atau internet. Pada saat ini manajemen informasi cenderung ke arah publikasi elektronik dan meninggalkan pelayanan secara analog (non elektronik). Kehadiran teknologi media internet menyebabkan perlunya seseorang eksekutif yang menangani manajemen secara keseluruhan pada tingkat tertinggi. Situs web yang eksekutif merupakan salah satu strategi yang harus dijalankan oleh organisasi yang bergerak dibidang media *online*

Nilai dari internet terletak pada kemampuannya untuk mempermudah pekerjaan dengan biaya rendah menghubungkan banyak orang lain dari berbagai pihak diseluruh dunia. Seseorang yang mempunyai alamat internet (internet address) dapat berinteraksi dengan satu komputer dan menggunakan komputer lain dalam satu jaringan, tidak memandang dimana lokasinya, apa tipe komputernya dan menggunakan jenis sistem operasi apa saja. Keterhubungan global (global connectivity) melalui internet dan kemudahhan (easy of use) menyediakan akses kepada dunia bisnis dan perorangan yang secara normal akan sulit dilakukan.

Perkembangan teknologi informasi, telekomunikasi, dan internet menyebabkan mulai menjamurnya aplikasi bisnis yang berbasis internet. Salah satu aplikasi yang terus mendapat perhatian banyak adalah penjualan atau sering disebut

e-commerce. Perdagangan dengan teknologi internet akhir-akhir ini telah semakin marak dengan bermunculan ribuan perusahaan yang menawarkan barang dagangan di internet. Peluang pasar yang semakin besar terdapat pada komunitas internet yang sayang sekali bila dilewatkan

Internet juga akan menjadi media utama dalam melakukan operasi bisnis. Hal ini disebabkan berbagai kemudahan yang diberikan oleh media internet tersebut. Disamping itu juga kelebihan menggunakan website/internet yang mampu menekan biaya operasional organisasi. Perusahaan yang ingin berkompetisi dan bertahan dalam lingkungan bisnis saat ini, maka penggunaan strategi pemasaran dengan membangun sebuah website untuk mendukung operasi bisnisnya dapat ditunda lagi.

Dengan melihat perkembangan teknologi internet ini, maka Planet Pyramid Café sebagai wahana resto dan café menambah atau membangun pemasarannya yang semula menggunakan media cetak, brosur, flayer yang mempekerjakan tim marketing untuk melakukan promo di berbagai daerah, saat ini Planet Pyramid mencoba menggunakan media online berbasis web pada internet, diharapkan dengan pembuatan web tersebut dapat memberikan wahana informasi, pelayanan, dan informasi secara cepat dan tepat.

1.2 Perumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah yang ada sebagaimana yang diterangkan diatas, maka dalam hal ini dapat dirumuskan permasalahan. Masalah pemasaran dan promosi berbasis website merupakan permasalahan bagi perusahaan, bagaimana perusahaan tersebut dapat mengelola agar bisa terkenal oleh masyarakat secara luas diseluruh Indonesia atau bahkan hingga mancanegara. Memperhatikan masalah tersebut maka sebuah usaha akan maju dan berkembang pesat mengikuti teknologi dan perkembangan dunia internet.

Terdapat masalah yang akan diperhatikan didalam menganalisis dan merancang website bagi Planet Pyramid Café.

1. Bagaimana membangun dan merancang website Planet Pyramid Café yang dapat memenuhi kebutuhan informasi bagi para prngunjungnya.
2. Bagaiman menampilkan kesan yang menarik, agar tampilan pada website Planet Pyramid Café bisa dikunjungi oleh para pelanggannya.

1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang ada, dalam pembangunan website Planet Pyramid Café, penulis membatasi masalah yang akan di bahas. Adapun batasan masalah pada perancangan website ini adalah:

1. Website mampu menampilkan sajian khas menu dari Planet Pyramid sebagai sarana wisata kuliner di Jogja
2. Website mampu menampilkan event-event yang akan digelar dari Planet Pyramid sebagai sarana hiburan dan promosi
3. Website mampu menampilkan layanan wisata study tour bagi pelajar di Indonesia yang akan berkunjung di Jogja dan dapat singgah di Planet Pyramid sebagai sarana treveling
4. Membangun dan merancang guna menampilkan website dengan menggunakan Php dan Mysql pada Planed Pyramid Café agar lebih interatif dan dinamis
5. Pada website ini, dapat melakukan pemesanan menu secara online untuk pemesanan antar selama pada berada pada radius jangkauan.

Serta dalam merancang atau mendesain website ini penulis menggunakan beberapa software antara lain;

1. HTML

Yaitu Format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berbasis wab

2. PHP TRIAD 2-2-1 (Apache, MySql, PHP)

Yaitu meruapakn program yang digunakan sebagai server (APACHE), sebagai database server, yang berfungsi untuk mengelola databasenya (MY SQL), dan bahasa pemrograman server side (PHP)

3. MACROMEDIA DREAMWEAVER MX

Yaitu program untuk mengedit html secara visual dan mengelola halaman sebuah situs

4. SWISH MAX

Yaitu program yang digunakan untuk sebuah animasi

5. MOZILLA FIREFOX

Yaitu browser yang digunakan

6. ADOBE PHOTOSHOP

Yaitu software yang digunakan untuk pegolahan grafis

7. MIOCROSOFT WINDOWS XP PROFESIONAL

Yaitu sebagai sistem yang digunakan untuk menjalankan berbagai aplikasi dan memberikan input dan outputnya

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulis

1. Sebagai syarat kelulusan dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi penulis pada “STMIK AMIKOM” Yogyakarta
2. Tujuan penulis agar lebih memahami dan memperdalam apa itu “Analysis Dan Perancangan Wabsite”

3. Menerapkan ilmu dan teori yang didapat selama mengikuti pendidikan yang ditempuh dibangku kuliah kedalam aplikasi nyata guna mendukung dalam penerapan ilmu dan diterapkan dalam aplikasi nyata.
4. Membantu perusahaan menambah tau mengembangkan media promosi dengan mrimbuat sebuah website yang nantiya diharapkan akan membuat perusahaan tersebut lebih berkembang dan menaikan citra Planed Pyramid.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Penulis mlakukan metode-metode punggumpulan data, penulis menggunakan ;

a. Wawancara (*interview*)

Yaitu suatu metode peggumpulan data dengan mengadakan Tanya jawab langsung dengan responden. Dengan menggunakan metode wawancara informasi yang diperoleh akan lebih jelas dan lebih mendetail. Karena dapat langsung bertanya kepada klien jika informasi yang diberikan kurang jelas.

b. Pengamatan (*observasi*)

Yaitu suatu metode peggumpulan data dengan pengamatan lansung terhadap obyek yang diteliti serta pendataan secermat dan sistematis sehingga dapat melihat langsung apa yang sedang dikerjakan, mendefinisikan/ mengidentifikasi kegiatan/ pekerjaan yang rumit dan sulit diterangkan.

c. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang digunaka untuk mempelajari literature, catatan dan bacaan lain yang digunakan untuk penyampaian informasi bagi penulis.

d. Metode internet

Yaitu dengan melakukan penelitian dengan cara mengambil dan mempelajari data-data dari situs yang berhubungan dengan pembuatan skripsi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : Pendahuluan

Penulis pada bab ini menerangkan latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan masalah, metode pengumpulan data, serta sistematika penulisan skripsi.

BAB II : Dasar dan Teori

Penulis pada bab ini menerangkan menguraikan dan menjelaskan tentang dasar teori dasar system informasi, dan aplikasi-aplikasi yang digunakan oleh penulis dalam menyusun skripsi.

BAB III : Tinjauan Umum

Penulis pada bab ini menerangkan tentang data-data yang dikumpulkan, sejarah singkat perusahaan, tinjauan, struktur organisasi serta informasi lainnya mengenai tempat penelitian

BAB IV : Analisis Dan Perancangan Sistem

Penulis pada bab ini menerangkan isi tentang analisis kinerja, analisis informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis kelayakan, analisis biaya dan manfaat.

BAB V : Implementasi Sistem

Penulis menerangkan tentang tahap meletakkan sistem supaya siap untuk di implementasikan, rancangan interface, penerapan rencana implementasi sistem yang dibuat.

BAB VI : Penutup

Pejelasan bab ini akan berisi tentang kesimpulan serta saran-saran semoga bermanfaat bagi peneliti dan masyarakat seluruh Indonesia agar dapat munculnya bibit-bibit unggul dalam dunia Teknologi Informasi.

