

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Maraknya penggunaan internet di seluruh kawasan dunia, memberi dampak yang luas bagi perkembangan infrastruktur yang mendukungnya. Pada tahun 1996, di Indonesia tercatat 5.262 host, ini berarti tumbuh sekitar 521% dibandingkan tahun sebelumnya. Namun, pertumbuhan ini masih kecil bila dibandingkan dengan Malaysia, yaitu pada periode yang sama mencapai 686%. Di Singapura lebih kecil pertumbuhannya, cuma 368% dengan jumlah host yang jauh lebih banyak, yaitu 38.376 buah. Tahun 1996, Malaysia mempunyai 8.541 host, Hongkong 24.133 host, Jepang 496.427 host, dan Australia 397.460 host. Pertumbuhan sangat pesat terjadi di Cina, yaitu pada tahun yang sama mempunyai 11.282 host dengan pertumbuhan 1003%. Era informasi ini, akan mendukung berkembangnya teknologi pendukung jalur data, seperti perangkat keras, perangkat lunak dan teknologi jaringan. Dengan dukungan teknologi komputer dan infrastruktur tersebut, banyak hal yang dapat dilakukan di internet, contohnya berkembangnya transaksi elektronik yang disebut *Electronic Commerce (EC)* dan website yang dimanfaatkan oleh perusahaan, organisasi dan instansi tertentu untuk media promosi penyampaian informasi dan pemasaran. Dalam perusahaan atau organisasi, informasi merupakan hal yang sangat penting dalam pengambilan keputusan. Metode penyampaian informasi juga merupakan salah satu penentu

dari mutu informasi, karena informasi yang baik. Adalah informasi yang akurat, cepat dan terbaru (*Up to date*). Untuk menentukan metode yang tepat, maka harus dipertimbangkan kualitas dari metode tersebut, mampukah metode tersebut menyampaikan informasi sesuai yang diharapkan. Seiring dengan perkembangan teknologi yang ada, mestinya merupakan peluang yang baik bagi perusahaan, organisasi dan instansi untuk menjadikannya sebagai media penyampaian informasi, promosi dan pemasaran dengan jangkauan konsumen yang jauh lebih banyak.

Cafe Venlo merupakan Cafedi kota Pekalongan yang sedang berkembang pesat yang ingin memasukan Tekhnologi Informasi sebagai media untuk meningkatkan pelayanan dan media promosi, karena pasar yang dibidik Cafe ini adalah para kaula muda, yang kita tau sekarang ini generasi muda selalu menginginkan sesuatu yang instan dan praktis maka, diharapkan dengan adanya project penelitian ini, para konsumen dari Cafevenlo merasa puas terlayani karena dengan aplikasi ini, konsumen bisa memesan meja dan menu makanan yang diinginkan melalui web sebelum mereka datang ke Cafesehingga sewaktu konsumen datang, makanan sudah tersedia di meja pesanan tanpa harus membuang waktu lama untuk menunggu pesanan menu datang. Jelas cara ini lebih praktis dibandingkan dengan cara konvensional karena dengan cara ini mutu pelayanan akan meningkat. Oleh sebab itu, tugas akhir ini berjudul **"Analysis Dan Perancangan Electronic Voucher Berbasis Web Pada Cafe Venlo Pekalongan."**

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana membuat e-voucher berbasis web pada Cafevenlo.
- b. Bagaimana penggunaan e-voucher pada Cafe venlo ini dapat meningkatkan mutu dan pelayanan.
- c. Bagaimana e-voucher pada Cafevenlo ini dapat menarik simpati para pelanggan Cafesehingga mereka terlayani dengan baik.
- d. Bagaimana e-voucher pada Cafevenlo ini dapat membantu atau mempermudah proses kerja pada Cafevenlo itu sendiri.

1.3 Batasan Masalah

Sistem pada aplikasi ini dibuat untuk pengolahan informasi pemesanan meja, menu makanan, galeri, laporan, profil café, update data, dan berita mengenai Cafevenlo. Yang bertujuan untuk mempermudah konsumen maupun masyarakat luas dalam memperoleh layanan informasi CafeVenlo secara online dengan menggunakan program Netbeans 6.8, Adobe Photoshop, Codeigniter PHP Framework dan MYSQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menerapkan ilmu dan teori-teori pendidikan yang telah didapat ke dalam aplikasi nyata. secara praktek, dosen mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
2. Mengembangkan pola keilmuan dan membuka wawasan pengetahuan baru tentang Sistem electronic voucher berbasis WEB.

3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang S1-Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
4. Dapat digunakan sebagai media promosi serta peningkatan mutu pelayanan pada CafeVenlo kepada konsumen.
5. Menerapkan ilmu dan teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu didunia yang nyata.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang telah dilakukan untuk mendapatkan dan mencari fakta dalam pemecahan masalah yang ada meliputi :

1. Pengambilan Data
Data yang diambil digunakan sebagai acuan dalam perancangan dan untuk mendukung skripsi ini.
2. Analisis Data
Menganalisa permasalahan lebih mendalam dari data yang telah di dapat serta menentukan pemecahan masalah yang ada dalam sistem.
3. Perancangan Program
Dilakukan sebagai gambaran dan acuan dalam desain program selanjutnya.
4. Pembuatan Program

Hasil rancangan diterjemahkan ke dalam bentuk bahasa yang di mengerti oleh mesin, dengan PHP sebagai bahasa pemrograman dan MySQL sebagai database.

5. Uji Coba Program

Untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat dengan bantuan software tersebut sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan akan memuat uraian secara garis besar isi laporan skripsi per bab adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan mulai dari latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat dan metode penelitian.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan menjelaskan teori-teori yang mendukung dalam pembuatan skripsi. Beberapa diantaranya penjelasan mengenai pengenalan WEB secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan serta tinjauan tentang perangkat komputer.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini membahas tentang gambaran umum, mulai dari sejarah berdirinya, struktur organisasi CafeVenlo serta analisis yang digunakan menggunakan kerangka PIECES (analisis kinerja, analisis

informasi, analisis ekonomi, analisis efisiensi, analisis pelayanan) dan pembuatan UML.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang perancangan Sistem electronic voucher berbasis web dan penerapan rencana implementasi, pemrograman serta pengujian program, kegiatan implementasi, tindak lanjut sistem dan manual program.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran secara keseluruhan, baik itu selama program dibuat maupun telah selesai, yang telah diambil point – point pentingnya saja sehingga dianggap telah mewakili secara keseluruhan.