

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ayam Betutu Jogja adalah sebuah rumah makan khas masakan bali yang terletak di Yogyakarta. rumah makan ini berlokasi di Jl. Damai, Dusun Mudal, Kelurahan Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Pemilik rumah makan ini adalah Ibu Berlian Sandra Wijaya yang juga memiliki beberapa karyawan. Sistem yang berjalan saat ini untuk transaksi masih secara manual yaitu menggunakan sms, telepon atau datang ke rumah makan untuk melakukan pemesanan reservasi dan dicatat menggunakan tulis tangan.

Dewasa ini, banyak pihak yang mulai melirik website sebagai salah satu media promosi dan penjualan yang paling efektif. Karena selain dapat diakses dimanapun dan kapanpun juga selama terhubung melalui internet, website juga tidak membutuhkan biaya yang besar. Tidak selayaknya media-media yang lain seperti seperti televisi dan sebagainya. Website juga tidak hanya berperan sebagai media promosi tetapi bisa juga sebagai tempat melakukan transaksi pejualan.

Saat ini Sistem Informasi Penjualan di Ayam Betutu Jogja menunjukkan bahwa pelayanan kepada pembeli masih manual dan belum maksimal. Hal ini sangat rentan terhadap kesalahan saat proses input data pembelian. Selain dengan cara manual, pemrosesan data membutuhkan waktu yang lama.

Melihat masalah yang ada, Ayam Betutu Jogja membutuhkan sistem komputerisasi berdasarkan web E-Commerce untuk menangani masalah pembelian dan reservasi secara online. Kemudian bagian karyawan dapat bekerja

secara cepat, tepat, dan akurat, dalam pemrosesan data. Dengan dibangunnya sistem ini dapat menghemat waktu dan biaya serta dapat mengurangi terjadinya kesalahan dan mempermudah dalam proses pengolahan pembelian dan reservasi secara online.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah yang akan dipecahkan atau diselesaikan pada penelitian dan perancangan ini. Rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

Bagaimana melakukan Analisis dan Perancangan Website Reservasi dan Promosi dengan melakukan implementasi *shopping cart* pada aplikasi web codeigniter ke dalam website tersebut agar dapat mempermudah transaksi jual beli secara online sehingga dapat meningkatkan penjualan.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah serta untuk lebih memperinci pembahasan, penulis membatasi masalah yang akan dibahas hanya menyangkut:

1. Penelitian ini dilakukan pada Ayam Betutu Jogja yang beralamatkan di Jalan Damai, Dusun Mudal, Kelurahan Sariharjo, Kecamatan Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.
2. Website yang akan dibuat memberikan informasi mengenai Profil Ayam Betutu Jogja, informasi produk, serta proses pemesanan dan reservasi secara online.

3. Website pada pada Ayam Betutu Jogja menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman, MySQL sebagai database, Framework CodeIgniter sebagai Framework CSS, sublime Text 3, Adobe Photoshop sebagai desain grafis, Apache sebagai web server dan database server serta Google Chrome dan Mozilla firefox sebagai web browser.
4. Website ini tidak menghitung diskon.
5. Dalam penelitian ini tidak membahas tentang Metode kelayakan ekonomi berupa *Payback Period*, *Net Present Value* dan *Return On Investment*.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang sebuah *website* promosi dan reservasi yang dapat memudahkan penjualan secara komputerisasi dari Ayam betutu Jogja.
2. Mengetahui bagaimana sistem penjualan pada Ayam betutu Jogja sehingga dapat diperoleh solusi kongkrit dari perancangan proses transaksi yang masih dilakukan secara manual.

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah pengunjung dalam melakukan reservasi tempat tanpa harus datang ke lokasi rumah makan.
2. Mempermudah calon pembeli dalam melihat informasi tentang produk serta mempermudah dalam melakukan transaksi.
3. Mempermudah pengunjung dalam melakukan pemesanan menu dengan adanya fitur *shopping cart*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Bagi Ayam Betutu Jogja

Ayam Betutu Jogja lebih efektif dan efisien dalam melakukan promosi serta peningkatan pelayanan dari segi transaksi penjualan dan reservasi tempat yang dapat dilakukan secara global dengan menggunakan sistem penjualan berbasis website.

2. Manfaat Bagi Konsumen

Mempemudah konsumen dalam melihat produk-produk yang ditawarkan serta melakukan reservasi tempat kapan saja dan dimana saja melalui media internet.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang sistem informasi penjualan dan dapat menerapkan teori-teori yang diperoleh di bangku kuliah serta untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat Sarjana S1 pada jurusan Teknik Informatika di Universitas Amikom Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang digunakan untuk penyusunan skripsi agar mendapatkan data yang lengkap dan akurat antara lain.

1.6.1 Identifikasi Masalah

Untuk mempermudah dalam proses penelitian penulis membagi metode penelitian menjadi beberapa bagian dalam pengolahan data dan informasi yang

digunakan untuk penyusunan skripsi agar mendapatkan data yang lengkap dan akurat antara lain.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

1.6.2.1 Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi langsung dengan sumbernya.

1.6.2.2 Metode Observasi

Pengamatan dilakukan secara langsung untuk memantau kegiatan yang dilakukan oleh rumah makan Ayam Betutu Jogja, sehingga data yang diperoleh tidak diragukan lagi kebenarannya.

1.6.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan untuk penelitian akan menggunakan metode skuensial linier (*waterfall*). Metode ini merupakan metode pengembangan sistem yang sistematis dan sekuensial yang mulai pada tingkat dan kemajuan sistem sampai pada analysis, design, coding, testing, dan maintenance. Berikut ini adalah tahapan dari model waterfall (Roger S. Pressman, 2002:37) yang digunakan dalam penelitian ini:

1. System Engineering

Proses penilaian dari sistem lama yang sedang berjalan dan studi kelayakan pengembangan sistem baru berdasarkan aspek teknologi, ekonomis, dan sumber daya manusia.

2. *Analisis*

Proses menganalisa dan pengumpulan kebutuhan sistem yang sesuai dengan domain informasi tingkah laku, untuk kerja, dan antar muka (*interface*) yang diperlukan. Analisa yang dilakukan dengan metode PIECES.

3. *Design*

Dalam tahap ini penulis akan merancang desain dan model aplikasi yang akan dikembangkan berdasarkan hasil analisa pada tahap sebelumnya. Design perancangan sistem dilakukan dengan metode UML.

4. *Coding*

Coding (pengkodean) merupakan proses menerjemahkan desain kedalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh computer.

5. *Testing*

Pada tahap ini dilakukan pengujian (*Testing*) secara nyata terhadap sistem aplikasi yang telah dibuat. Tujuan pengujian ini adalah untuk menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian memperbaiki supaya dapat digunakan secara maksimal.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi dalam beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari sub-sub tertentu yang saling berkaitan. Jadi setiap bab saling melengkapi dan berhubungan satu sama lain, sehingga dapat dipahami oleh pembaca. Untuk lebih jelasnya sistematika penulisan tiap-tiap bab adalah sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab pertama akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dalam skripsi.

BAB II Landasan Teori

Bab kedua ini berisi mengenai landasan-landasan teori yang digunakan dan diterapkan dalam melakukan penulisan skripsi. Teori umum konsep sistem informasi, konsep toko, konsep permodelan sistem, konsep dasar basis data dan teknologi yang digunakan dalam proses perancangan sistem informasi berbasis website.

BAB III Analisis dan Perancangan

Bab ini akan membahas mengenai langkah-langkah dalam proses pembuatan skripsi dimana pada proses tersebut akan dilakukan analisa mengenai proses promosi dan reservasi yang sedang berjalan pada Ayam betutu Jogja, analisis secara detailnya meliputi analisis sistem, analisis kebutuhan sistem, kelayakan sistem, prosedur yang sedang berjalan dan berbagai masalah yang dihadapi Ayam betutu Jogja tersebut dan pada akhirnya akan mendapatkan hasil analisa kebutuhan sistem. Selanjutnya merancang sebuah sistem untuk memecahkan masalah yang ada dan pada bab ini juga akan dijelaskan mengenai desain sistem yang terdiri dari Spesifikasi usecase, activity diagram, sequence diagram, class diagram, rancangan tabel dan rancang tampilan atau design interface dari sistem informasi berbasis website tersebut.

BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Bab ini akan menjelaskan mengenai implementasi dari analisis dan rancangan sistem yang dibuat berupa desain modul disertai dengan prosedur pembuatan program dan pembahasannya.

BAB V Penutup

Bab ini menyajikan beberapa kesimpulan mengenai jawaban dari rumusan masalah dan pembahasan serta saran untuk mengembangkan rancangan ini lebih lanjut untuk masa mendatang.

Daftar Pustaka

Bagian ini berisi mengenai data literatur yang dipakai selama pembuatan sistem dan penyelesaian skripsi.