

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kehadiran internet sekarang sudah tak asing lagi dalam kehidupan masyarakat awal tahun 90-an internet mengalami perkembangan yang cukup pesat dengan banyaknya komputer terhubung melalui internet, seiring dengan itu semakin banyak perusahaan yang melihat internet sebagai salah satu media pemasaran yang cukup menjanjikan, banyak perusahaan besar sampai kecil ikut berlomba melakukan promosi di internet dengan membuat situs website untuk tujuang dibidang promosi.

Website merupakan salah satu media promosi yang populer dan memiliki jangkauan ruang dan waktu yang tak terbatas saat ini. Untuk mendapatkan website sebagai media yang efektif dalam pemasaran produk maupun penyampaian informasi diperlukan strategi tertentu secara tepat bagi perusahaan, tempat makanan cepat saji sekarang merupakan ladang bisnis yang memungkinkan bagi para *franchise* , dimana target tujuan tertuju pada kalangan konsumen.

Dari hasil observasi dan analisis yang dilakukan, pada saat ini resto ChickenSnack masih melakukan penjualan produk kepada konsumen yang datang langsung ke resto. Hal ini terutama dirasakan oleh konsumen yang mempunyai kesibukan dalam kegiatan sehari-hari sehingga tidak sempat datang untuk berbelanja.

Berbagai usaha juga dilakukan untuk mempromosikan produk-produknya serta memberikan informasi tentang Resto Chicken snack ke konsumen yaitu berupa selebaran iklan yang dibagikan di tempat ramai atau dibagikan setiap pengunjung yang datang dan melalui perangkat alat elektronik yaitu sosial media Instagram. Setelah resto melakukan promosi ternyata cara tersebut dirasakan kurang efektif, karena tidak dapat memberikan informasi tentang produk-produknya secara lengkap detail dan luas sehingga konsumen kurang mendapatkan informasi yang lengkap dan akurat mengenai produk-produk yang disediakan dan ditawarkan oleh Resto Chicken snack. Hal ini yang akan menutupi kekurangan dengan cara memberikan fitur tambahan kepada resto tersebut.

Ada dua fitur tambahan melakukan komunikasi yaitu melalui website dan Line@ sebagai tambahan media untuk berinteraksi. Website ini dilengkapi dengan berbagai fitur komunikasi yang memungkinkan kita berbicara dengan pengelola melalui website dan Line@ sebagai media tambahan notifikasi pemberitahuan kontak bicara konsumen kepada owner atau pengelola, perbedaanya website memiliki kesan professional dan jelas untuk perusahaan saat ini, sedangkan Line@ bekerja sebagai media notifikasi komunikasi yang akan selalu online sepanjang waktu.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka timbul keinginan penulis untuk mengambil judul **Analisis dan Perancangan Website Chicken Snack Yogyakarta Sebagai Media Promosi Notifikasi Line@**. perancangan ini ditujukan untuk memberi informasi dengan jelas luas dan terperinci . Lewat

website calon konsumen bisa berkomunikasi dengan mudah dan melihat dengan jelas prodak dan promo-promo yang ditawarkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah “Bagaimana Menganalisis dan merancang Website Chicken Snack Yogyakarta sebagai sarana promosi berbasis Notifikasi Line@ sebagai penunjang komunikasi.”

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian diberikan dengan tujuan agar pembahasan tidak melebar dan lebih terperinci. Adapun ruang lingkup permasalahan antara lain:

1. Website berisi informasi produk.
2. Informasi di dalam website yang didalamnya terdapat informasi Produk Makanan dan Menu yang ditawarkan
3. Notifikasi live chat yang digunakan yaitu Tawk.co dan Line@
4. Website ini dibuat menggunakan PHP, MySQL, dan teks editor Notepad++ .

## 1.4 Maksud dan Tujuan

### a. Maksud

Berdasarkan masalah yang telah diteliti maka maksud dari tugas akhir ini adalah untuk membangun Website sebagai media promosi.

### b. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini ialah:

1. Memperkenalkan profil perusahaan/Resto siap saji
2. Sarana penjualan produk, jasa yang dipasarkan melalui internet
3. Membantu konsumen atau mempermudah komunikasi dalam melakukan pemesanan produk serta transaksi online melalui Tawk.to dan Line@.
4. Menjadi sarana publikasi resmi perusahaan.
5. Mendatangkan calon konsumen dengan isi yang menarik.
6. Mencari partner bisnis baru dengan mempublikasikan perusahaan tersebut
7. Menimbulkan kesan Profesional.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun Mengembangkan pengetahuan dalam membuat website berbasis penjualan dan menulis dalam bentuk makalah.
2. Sebagai referensi pembuatan perancangan website dalam bentuk media promosi.

3. Mempermudah pengguna mendapat informasi deskripsi pada website chicken snack.
4. Memperluas pangsa pasar yang sebelumnya terbatas pada kalangan tertentu saja.
5. Menjadikan alamat website sebagai Salah satu identitas pelaku Resto.

## **1.6 Metode Penelitian**

Dalam pembuatan karya ilmiah ini metode penelitian dibuat berdasarkan metode :

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

#### **1.6.1.1 Metode Observasi/survey**

Melalui Observasi/survey yang dituju peneliti melakukan kegiatan pengambilan data dan mengamati proses bisnis di Resto tersebut. Data yang didapatkan berupa struktur organisasi, sejarah perusahaan dan visi misi.

#### **1.6.1.2 Metode Studi kasus**

Studi kasus dari kegiatan Resto ini ingin mempunyai website sebagai bidang promosi terbaru

#### **1.6.1.3 Metode Studi pustaka**

Pengumpulan data dan informasi yang dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku, internet, dan referensi lain yang terhubung dengan masalah yang akan diteliti.

### 1.6.2 Metode Analisis

Langkah-langkah yang digunakan penulis dalam analisis sistem adalah sebagai berikut :

1. Analisis Performance (Kinerja)
2. Analisis Information (Informasi)
3. Analisis Control (Pengendalian)
4. Analisis Efficiency (Efisiensi)
5. Analisis Service (Layanan)

### 1.6.3 Metode Perancangan

Perancangan perangkat lunak dilakukan setelah semua kebutuhan perangkat lunak didapatkan melalui tahap analisis kebutuhan. Perancangan dimulai dari interaksi antar objek yang telah diidentifikasi dan menunjukkan arus pekerjaan secara keseluruhan dari seluruh sistem. *Flowchart* yang diusulkan untuk menggambarkan sistem informasi penjualan.

Rancangan model merupakan suatu gambaran yang menjelaskan salah satu bentuk model, salah satunya adalah *logical mode* yang di gambarkan dengan diagram arus data (data flow diagram). Metode perancangan ini didapatkan melalui analisis kebutuhan perancangan yang ada melalui flowchart dan DFD, Model ini menjelaskan kepada user bagaimana nantinya fungsi-fungsi di sistem informasi secara logika akan bekerja.

#### 1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan sistem yang digunakan ialah metode *waterfall* metode ini memuat analisa, desain system, implementasi, pengujian dan pemeliharaan

#### 1.6.5 Metode Testing

Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk mengetahui apakah kinerja dan performa website ini telah sesuai dengan spesifikasi kebutuhan yang melandasinya. Terdapat dua macam pengujian yang dilakukan pada Website ini yaitu pengujian validasi, dan pengujian usability.

#### 1.6.6 Tahap Pembuatan Perangkat Lunak

Tahap yang dilakukan untuk pengembangan sistem ini adalah menggunakan metode *waterfall* [Software Engineering 9th edition , Ian Sommerville] ,bisa dilihat dimana tahapannya sebagai berikut :

##### 1. Requirement Defintion

Tahap ini, mengumpulkan dokumen-dokumen yang berada di Resto ChickenSnack seperti, laporan penjualan, laporan produk serta data-data yang terkait dengan transaksi pembelian.

##### 2. System and Software Design

Pada tahap ini, setelah dokumen-dokumen selesai dianalisis dan didefinisikan selanjutnya merancang sistem dalam bentuk abstrak, dimana

digambarkan dalam bentuk rancangan-rancangan dan tampilan yang akan dijadikan sebagai desain interface.

### 3. Implementation and Unit Testing

Tahap ini, desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Program yang dibangun diuji sehingga tiap unitnya memenuhi spesifikasinya.

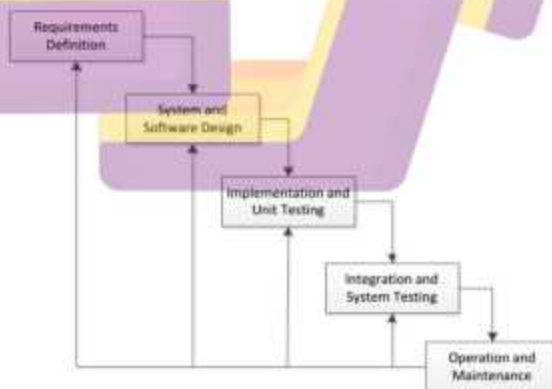
### 4. Integration and System Testing

Tahap penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (system testing).

### 5. Operation and Maintenance

Tahap ini, adalah tahap akhir dimana suatu perangkat lunak yang sudah selesai dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan user.

Tahapan – tahapan pengembangan perangkat lunak metode waterfall dapat dilihat pada



**Gambar1.1 Model Waterfall Menurut Sommerville**



## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dipaparkan secara singkat sebagai berikut:

### **BAB I      PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II     LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan mengenai hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam perancangan dan pembuatan skripsi.

### **BAB III    ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi tentang analisis terhadap kasus yang diteliti serta perancangan program yang akan dibuat.

### **BAB IV    IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas cara mengimplementasikan hasil rancangan perangkat lunak ke dalam kode program dan pembuatan antarmuka.

### **BAB V     KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan sistem dan berupa saran untuk perbaikan system yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.