

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi sekarang ini sangat pesat, begitu pula di bidang internet. Hal ini dapat dilihat dari semakin meningkatnya pengguna internet, dan semakin meluasnya jangkauan internet ke berbagai daerah sehingga mudah untuk mengaksesnya. Teknologi informasi yang baik akan memudahkan sebuah perusahaan untuk memasarkan dan mempromosikan produk dan jasa kepada para konsumen, sehingga dengan mudah perusahaan dapat memenangkan persaingan yang semakin ketat seperti sekarang ini. Oleh karena itu banyak sekali perusahaan-perusahaan menggunakan website sebagai media promosi untuk memberikan informasi kepada masyarakat.

Paradise Resto Yogyakarta adalah sebuah tempat makan yang berlokasi di tempat yang cukup strategis yaitu berada di Jl. Wates Km 5,7 Gamping, Yogyakarta. Restoran ini tempatnya sangat luas dan memiliki fasilitas yang lengkap seperti mushola, kamar mandi biasa dan VIP, area *hotspot*, toko oleh-oleh, dan area parkir yang cukup luas. Akan tetapi saat ini Paradise resto pemasarannya masih terbatas, yakni dengan menggunakan brosur yang tentunya membutuhkan tenaga dan biaya yang tidak sedikit.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis berinisiatif untuk melakukan penelitian pada Paradise Resto untuk mengetahui apa saja yang dilakukan oleh Paradise Resto agar nantinya lebih di kenal dan dapat meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dan calon konsumen.

Setelah melakukan penelitian maka penulis mengangkat permasalahan ini dalam penyusunan skripsi yang berjudul **“SISTEM INFORMASI SEBAGAI MEDIA PROMOSI PADA PARADISE RESTO BERBASIS WEBSITE”**

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diambil perumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara membuat sistem informasi berbasis website pada Paradise Resto yang dapat menjadi media promosi?”

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah yang ada tidak menyimpang dari pokok pembahasan, maka penulis membatasi masalah pada:

1. Sistem informasi ini hanya mencakup pada Restoran Paradise Yogyakarta.
2. Aplikasi ini hanya digunakan untuk admin kepegawaian di Restoran Paradise Yogyakarta.
3. Sistem yang dibuat berbasis pada web dengan menggunakan PHP *programming* dengan MySQL sebagai database.
4. Sistem yang dibuat menggunakan Framework Codeigniter.
5. Tidak membahas tentang keamanan *website*.
6. Pemesanan saat ini hanya untuk area Yogyakarta.
7. Konfirmasi pemesanan hanya melewati telepon.
8. *Website* ini tidak menggunakan pembayaran *online*, tetapi transfer antar bank atau pembayaran cash ke jasa antar Paradise Resto Yogyakarta sesuai kesepakatan melewati telepon.

9. Level pengguna yaitu admin dan pengunjung *website* atau pelanggan.
10. Dalam membangun sistem ini penulis menggunakan software Adobe Photoshop Cs 6, Dreamweaver Cs 6, Sublime, Apache Xampp v3.2.1 dan Google Chrome.

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah:

1. Sebagai syarat kelulusan Strata 1 pada program studi Teknik Informatika pada Universitas AMIKOM Yogyakarta dan sebagai sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang diperoleh kepada masyarakat luas.
2. Memberikan informasi tentang Paradise Resto Yogyakarta.
3. Memudahkan perusahaan dalam memasarkan dan mengenalkan menu makanan dan minuman kepada pengunjung *website* dengan tampilan yang *user friendly*.

1.5. Manfaat Penelitian

Diharapkan penyusunan skripsi ini memiliki manfaat untuk berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Penulis
 - a. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1-Teknik Informatika Universitas AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Meningkatkan pengetahuan dan memberikan pengalaman bagi penulis dalam membuat perancangan promosi berbasis web.
 - c. Sebagai penerapan ilmu yang penulis peroleh selama mengikuti masa perkuliahan.

2. Bagi Restoran

Membantu memudahkan Paradise Resto Yogyakarta dalam memasarkan menu makanan dan minuman lebih luas serta meningkatkan pelayanan kepada pelanggan.

3. Bagi Pengunjung

Mempermudah pengunjung untuk melakukan reservasi dan untuk melihat informasi makanan dan minuman yang tersedia di Paradise Resto Yogyakarta.

1.6. Metode Penelitian

Untuk menyusun skripsi ini, penulis menerapkan metode penelitian dalam memperoleh data-data yang dibutuhkan sehingga penyusunan skripsi dapat diselesaikan dengan baik. Adapun metode penelitian penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1. Metode Studi Pustaka

Pencarian referensi, informasi, teori dari berbagai sumber yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

1.6.1.2. Metode Wawancara

Metode pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan terkait mengenai transaksi pemesanan secara langsung dengan pemiliknya guna mendapatkan informasi yang dapat dijadikan acuan dalam menemukan solusi terbaik.

1.6.1.3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan pencarian dokumen seperti foto restoran, foto makanan dan minuman beserta data brosur daftar harga yang mendukung proses yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

1.6.1.4. Metode Observasi

Merupakan metode dengan melakukan pengamatan secara langsung di lapangan terhadap permasalahan restoran. Aktifitas pengelolaan dalam pengelolaan data – data restoran terkadang di dalamnya terdapat informasi yang tidak sesuai sehingga terjadi kekeliruan yang menyangkut pada data menu makanan maupun transaksi penjualan. Melakukan penganalisaan terhadap objek atau bahan yang diteliti, pengamatan ini dilakukan bersamaan dengan pencarian data yang dibutuhkan.

1.6.2 Metode Analisis

Yaitu metode yang digunakan untuk melakukan analisa data yang akan didapatkan dari penelitian yang dilakukan, untuk diproses menjadi program aplikasi yang diap digunakan. Disini penulis menggunakan metode analisis PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency dan Service*), analisis kebutuhan sistem dan analisis kelayakan sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk merancang sistem yang akan digunakan untuk mendukung keputusan berdasarkan hasil analisis data, untuk merancang desain sistem penulis menggunakan model UML (*Unified Modeling System*) dan ERD untuk menggambarkan relasi antar tabel agar mendapatkan struktur tabel yang dibutuhkan. Diagram-diagram yang digunakan pada UML adalah sebagai berikut :

1. Use Case Diagram
2. Activity Diagram
3. Class Diagram
4. Sequence Diagram

1.6.4 Metode Pengembangan

Langkah-langkah dalam pengembangan aplikasi yang akan dibuat sebagai berikut:

1. Pembuatan *database*.
2. Pembuatan koneksi antar tabel *database*.
3. Melakukan uji coba sistem.

1.6.5 Metode Testing

Pada tahap ini pengujian akan dilakukan uji coba penelitian dengan menggunakan *White Box Testing* dan *Black Box Testing*.

1.6.5.1 White Box Testing

Pengujian *white box* merupakan pengujian yang didasarkan pada pengecekan terhadap detil perancangan, menggunakan struktur kontrol dari desain

program. Penentuan pengujian di sesuaikan dengan struktur sistem, pengetahuan mengenai program digunakan untuk mengidentifikasi kasus uji tambahan.

1.6.5.2 Black Box Testing

Pengujian *black box* merupakan pendekatan dari teknik pengujian *white box*, karena pengujian *black box* diharapkan mampu mengungkapkan kesalahan yang lebih luas di dibandingkan teknik pengujian *white box*. Pengujian *black box* berfokus kepada pengujian persyaratan fungsional perangkat lunak untuk mendapatkan serangkaian kondisi input yang lebih sesuai.

1.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan metode pengumpulan data pada skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas secara singkat tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan sistem pengolahan data.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menguraikan tentang objek, sistem yang diajukan, perancangan, memahami kerja system, analisis PIECES (*Performance, Information, Economy,*

Control, Efficiency dan Service), ERD, perancangan database, perancangan UML (*Unified Modeling System*), perancangan *user interface* (tampilan).

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi dan perancangan web dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapatkan dari seluruh bab yang telah dikerjakan dan terdapat saran yang dapat diambil dari hasil penelitian.

