

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era digital yang berkembang pada saat ini menyebabkan banyak perubahan dalam kegiatan sehari-hari. Teknologi telah memengaruhi masyarakat dan sekelilingnya dalam banyak cara. Komputer dan internet bagaikan kebutuhan primer bagi manusia saat ini. Dengan berkembangnya teknologi komputer dan internet terbukti bahwa teknologi ini memang dibutuhkan.

Begitu juga dengan sebuah perusahaan rumah makan yang berpotensi untuk mendapatkan pelanggan lebih banyak. Perlu dibangun sebuah *website* untuk mempromosikan rumah makan tersebut. Karena di era ini kita dengan mudah dan cepat dalam mendapatkan dan berbagi melalui sebuah *website* tanpa dibatasi jarak dan waktu.

Warung Sate Sami Moro Gamping adalah salah satu rumah makan dengan makanan khas sate yang lumayan terkenal di Yogyakarta khususnya Gamping. Harga dikenal mahal namun kualitas memuaskan pelanggan. Tidak sedikit yang berkunjung untuk menikmati makanan di sana. Rumah makan ini mempunyai tempat yang strategis sehingga orang-orang yang ingin berkunjung dapat dengan mudah menemukan rumah makan ini. Namun, tidak mudah untuk mempertahankan ketenaran itu karena banyak sekali rumah makan yang bermunculan yang berpotensi sebagai pesaing Warung Sate Sami Moro Gamping. Banyak media sosial yang bisa digunakan sebagai media promosi namun pemilik warung sate ini masih merasa kurang gencar mempromosikan

warungnya karena keterbatasan sumber daya manusia yang tidak terlalu aktif menggunakan internet. Penulis menganggap pembuatan *website* adalah peluang untuk menambah pelanggan di rumah makan tersebut mengingat semakin banyak pesaing. Pembuatan *website* juga dilakukan untuk meningkatkan kualitas rumah makan tersebut untuk memenuhi tuntutan yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mengatasi keterbatasan dan permasalahan yang terdapat pada Warung Sate Sami Moro Gamping penulis membangun sebuah *website* sebagai media promosi dengan judul “Analisis dan Perancangan Media Promosi Berbasis Web pada Warung Sate Sami Moro Gamping Yogyakarta”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka penulis membuat rumusan masalah yaitu bagaimana cara membuat suatu sistem informasi berbasis *website* yang baik sebagai media promosi Warung Sate Sami Moro Gamping.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini, penulis membatasi permasalahan pada analisis dan perancangan media promosi berbasis *website* pada Warung Sate Sami Moro Gamping Yogyakarta. *Website* ini hanya sebagai media promosi. Hak akses admin, pemesan dan pengunjung berbeda.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian sebagai berikut.

1. Sebagai salah satu syarat kelulusan program pendidikan Strata Satu Sistem

Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta.

2. Mengurangi biaya promosi berupa media cetak Warung Sate Sami Moro Gamping Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian Warung Sate Sami Moro Gamping Yogyakarta sebagai berikut.

1. Bagi Penulis

Menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta maupun yang dipelajari sendiri.

2. Objek

Mudah dalam penyampaian informasi produk yang dihasilkan objek ke konsumen.

1.6 Metode Penelitian

Peneliti menjabarkan cara-cara memperoleh data-data yang digunakan untuk kebutuhan penelitian.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1.6.1.1 Metode Observasi

Melakukan penelitian langsung pada objek Warung Sate Sami Moro Gamping Yogyakarta.

1.6.1.2 Metode Wawancara

Melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung dengan pihak yang terkait dengan masalah penelitian.

1.6.2 Metode Analisis

Untuk mengidentifikasi masalah, maka harus dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, pengendalian, efisiensi, dan pelayanan. Pada bagian metode analisis ini peneliti menggunakan metode analisis PIECES pada *website* yang akan peneliti bangun. PIECES merupakan singkatan dari Performance (analisis kerja), Information (analisis informasi), Economic (analisis ekonomi), Control/security (analisis keamanan), Efficiency (analisis efisiensi), dan Service (analisis layanan).

1.6.3 Metode Perancangan

Peneliti menggunakan model flowchart dan DFD (*Data Flow Diagram*) untuk perancangan sistem dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk perancangan database.

1.6.4 Metode Pengembangan

Peneliti menggunakan tahap-tahap *Development Life Cycle* (SDLC) agar pengembangan sistem informasi tersebut dapat tetap berjalan dengan baik. Berikut adalah proses SDLC.

1. Analisis sistem, yaitu membuat analisis aliran kerja manajemen yang sedang berjalan.

2. Spesifikasi kebutuhan sistem, yaitu melakukan perincian mengenai apa saja yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem dan membuat perencanaan yang berkaitan dengan proyek sistem.
3. Perancangan sistem, yaitu membuat desain aliran kerja manajemen dan desain pemrograman yang diperlukan untuk pengembangan sistem informasi.
4. Pengembangan sistem, yaitu tahap pengembangan sistem informasi dengan menulis program yang diperlukan.
5. Pengujian sistem, yaitu melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibuat.

Implementasi dan pemeliharaan sistem, yaitu menerapkan dan memelihara sistem yang telah dibuat.

1.6.5 Metode Testing

Peneliti menggunakan *Black-Box Testing* dan *White-Box Testing* untuk memastikan fungsi sistem berjalan dengan baik.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dituliskan urutan-urutan dan sistematika penulisan yang dilakukan. Berikut ringkasan mengenai isi masing-masing bab.

BAB I : PENDAHULUAN.

Pada bab ini merupakan pengantar terhadap masalah-masalah yang akan dibahas yang berisikan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat kerja praktek, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang konsep dasar penyusunan sistem informasi *website* yang dibangun, langkah-langkah pengembangannya, macam-macam struktur aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis sistem yang dibuat, identifikasi masalah-masalah serta kelayakan sistem yang akan dibangun. Dan tinjauan umum pada objek yang ditujui.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini beirsikan perancangan sistem dan database. Perancangan sistem menggunakan Flowchart dan DFD (Data Flow Diagram) dan perancangan database ERD (Entity Relationship Diagram). Implementasi menggunakan MySQL yang merupakan Database Management System dan bahasa pemrograman PHP.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran-saran yang akan disampaikan penulis kepada Warung Sate Sami Moro Gamping Yogyakarta sehingga menjadi pertimbangan dan kritik akan membangun rumah makan tersebut.