

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data. Pengolahan itu termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat, dan tepat waktu (Lamatenggo and Uno 2016). Sebuah informasi sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia untuk menambah sebuah ilmu pengetahuan, wawasan, dan mempermudah pekerjaan. Perkembangan teknologi informasi juga sangat menguntungkan untuk orang-orang yang berkecimpung dalam dunia bisnis. Salah satunya pemanfaatan teknologi dalam mempromosikan suatu usaha atau bisnis yang dijalankan dan juga menjual produk yang dihasilkan.

Promosi dapat didefinisikan semua kegiatan dimasukan untuk menyampaikan atau mengkomunikasikan suatu produk kepada pasar sasaran, untuk memberi informasi tentang keistimewaan, untuk mengubah sikap ataupun untuk mendorong orang untuk bertindak (Wibisono and Sutanto 2015).

Depot Se'i Babi Om Ba'i merupakan sebuah tempat kuliner yang berlokasi di Kelurahan Teunbaun, Kecamatan Amarasi Barat Kabupaten Kupang. Tempat kuliner ini sudah cukup terkenal hampir diseluruh wilayah Kota dan Kabupaten Kupang. Tempat kuliner depot se'i babi ini sangat menarik perhatian pengunjung dari kota dan kabupaten Kupang untuk

mencoba rasa yang khas dari kuliner daging se'i babi ini. Selain itu juga tempat kuliner ini sudah terkenal hampir di seluruh propinsi NTT dan juga di beberapa tempat di luar NTT. Meskipun sudah cukup terkenal depot se'i babi ini masih memiliki kekurangan dalam hal aspek penunjang sistem informasi sebagai sarana dalam membantu proses promosi dan penjualan agar pengelolaan data usaha kuliner ini lebih baik dan menarik perhatian masyarakat. Proses pengelolaan informasi terkait dengan depot se'i babi ini tidak terealisasi dengan baik. Tidak adanya pemanfaatan teknologi sebagai penunjang pengelolaan informasi dan hanya memanfaatkan media sosial sebagai tempat untuk memberikan informasi kepada masyarakat, yang menyebabkan depot sei babi Om Ba'i mengelola segala jenis data dan informasi pada tempat usaha kulinernya secara manual dan hanya memanfaatkan media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *TikTok* dan *Youtube* sebagai sarana promosi kulinernya. Om Ba'i sebagai pengelola depot masih melakukan segala pengelolaan informasi dengan sendirinya melalui buku dan juga proses pembayaran masih dilakukan secara manual dikarenakan tidak adanya teknologi yang mendukung usaha kulinernya. Akibatnya jika banyak pengunjung yang datang maka akan kesulitan dalam pengelolaan pembelian dan pembayaran yang saling bentrok satu sama yang lain pada saat ingin membayar dan ingin memesan. Untuk kondisi saat ini di depot sei babi Om Ba'i juga sudah mendukung seperti adanya tempat fasilitas untuk bersantap saji dan juga beberapa karyawan yang bisa membantu menyajikan makanan serta beberapa menu makanan sebagai menu tambahan

untuk kuliner daging se'i babi ini. Tempat kulinernya yang sangat jauh kurang lebih 45 km dari kota Kupang dan juga kondisi jalannya yang rusak dan berlubang menjadi salah satu permasalahan yang dialami oleh masyarakat atau pengunjung yang ingin mencoba rasa yang khas dari kuliner sei babi Om Ba'i ini.

Melihat permasalahan diatas, maka diperlukan suatu sistem informasi sebagai media promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi berbasis web yang kedepannya bisa membantu pihak pengelola depot se'i babi Om Ba'i dalam proses promosi dan penjualan. Penelitian ini akan menghasilkan sebuah sistem yang bisa membantu pihak depot se'i babi Om Ba'i dalam proses promosi dan penjualan kulinernya yang memiliki beberapa fitur pada aplikasi ini yaitu proses transaksi jual beli dalam aplikasi dan proses transaksi pembayaran menggunakan *payment gateway*, dan juga bisa membantu masyarakat atau pengunjung yang ingin mencoba rasa dari kuliner daging se'i ini tidak kesulitan dalam mencari informasi serta bisa melakukan pembelian jarak jauh.

Diharapkan sistem ini bisa membantu promosi dan penjualan agar bisa membuat usaha kuliner daging se'i babi Om Ba'i semakin terkenal dan maju kedepannya dan juga membantu masyarakat atau pengunjung yang ingin mencoba kuliner daging sei babi ini tanpa harus datang ke tempat usaha kulinernya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan pada latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi dalam penelitian ini yaitu masih kurangnya penerapan teknologi informasi untuk promosi dan penjualan pada usaha kuliner daging se'i babi Om Ba'i.

1.3 Batasan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah diatas, maka perlu membatasi masalah yang akan dibahas yaitu:

1. Sistem ini hanya digunakan sebagai media promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi pada depot se'i babi Om Ba'i.
2. Pembuatan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan model MVC dari GUI Netmedia Framecode, dan pembuatan *database* menggunakan *database server MySQL*.
3. Pada bagian input dalam sistem ada beberapa beberapa bagian yaitu inputan untuk memasukan menu kuliner makan ditempat, inputan untuk memasukan menu kuliner pesan antar, inputan memasukan data tentang, inputan memasukan data galeri, inputan memasukan data blog, inputan memasukan data video, inputan memasukan data kontak, inputan memasukan data pemesanan, inputan memasukan informasi data diri pada saat mendaftar dan inputan untuk memasukan username dan password.
4. Pada bagian output yang akan dihasilkan dalam sistem yaitu data konsumen, data menu kuliner pesan antar, data menu kuliner makan

ditempat, data blog, data galeri, data video, data kontak, data transaksi pemesanan dan laporan transaksi pemesanan.

5. Pada pembuatan sistem ini menambahkan fitur transaksi pembayaran menggunakan *payment gateway*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah sistem informasi media promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi berbasis web pada depot se'i babi Om Ba'i untuk meningkatkan usaha promosi dan penjualan kuliner daging se'i babi kepada masyarakat dan membantu masyarakat luar dalam mencari informasi tentang tempat kuliner daging se'i babi Om Ba'i.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian dapat memberikan manfaat bagi:

1. Bagi Pihak Pengelola Depot Se'i Babi Om Ba'i

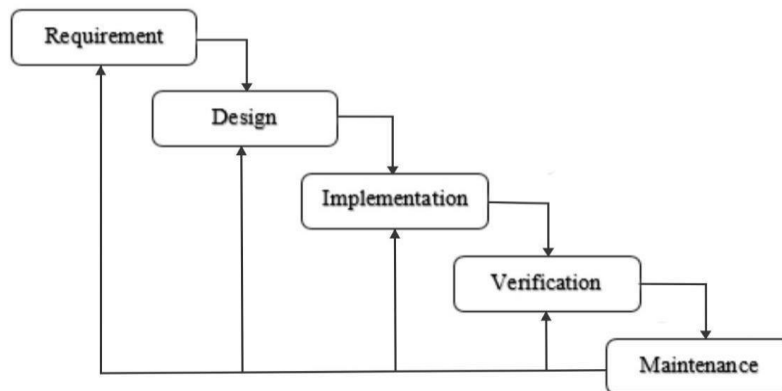
Penelitian ini dapat bermanfaat dan membantu usaha kuliner daging sei babi Om Ba'i dalam promosi dan penjualan yang memanfaatkan sebuah sistem informasi dimana bisa melakukan transaksi dan pembayaran jarak jauh dan proses pengelolaan data dan informasi menjadi teratur.

2. Bagi Konsumen

Mempermudah konsumen dalam mencari informasi tentang depot sei babi Om Ba'i, dan bisa mempermudah konsumen dalam proses pembelian langsung dari tempat tinggal, khususnya masyarakat yang tinggal di daerah kota dan sekitaran kabupaten Kupang.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah dengan pengembangan metode *waterfall*. Metode air terjun atau yang sering disebut metode *waterfall* sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), di mana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan/pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Metode *waterfall* merupakan model pengembangan sistem informasi yang sistematis dan sekuensial (Tabrani 2018).



Gambar 1. 1 Metode *Waterfall*

Pada penelitian ini model *waterfall* yang akan digunakan untuk proses pengambilan data dan pembuatan sistem sampai selesai.

a. Analisis (*Requirement*)

Pada tahap ini akan dilakukan analisis terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan penelitian, yang dimana mencakup :

1. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk mengetahui fasilitas apa saja serta data apa saja yang harus dimiliki oleh sistem agar dapat melayani kebutuhan pengguna sistem.

2. Analisis peran sistem

Pada penelitian ini sistem yang dibangun mempunyai peranan dalam membantu pihak depot sei babi Om Ba'i untuk lebih mudah melakukan proses promosi dan penjualan serta pembayaran jarak jauh menggunakan *payment gateway*.

3. Analisis peran pengguna dari sistem ini adalah :

a. Admin, yang berperan dalam proses pengelolaan data promosi dan penjualan serta yang melakukan transaksi dengan user atau konsumen. Pada penelitian ini Admin adalah karyawan kepercayaan dari pemilik depot.

b. User, yang mengakses informasi terkait dengan kuliner daging se'i dan yang melakukan transaksi pembelian dan pembayaran. Pada penelitian ini user adalah masyarakat atau konsumen.

c. Pemilik, hanya melihat informasi terkait dengan informasi data kuliner, informasi penjualan, dan laporan transaksi jual beli.

4. Analisis perangkat pendukung

Dalam merancang sistem ini dibutuhkan beberapa perangkat pendukung, dua perangkat penting yang dibutuhkan yaitu :

a. Perangkat keras :

Adapun perangkat keras yang dibutuhkan dalam pengembangan sistem ini yaitu :

- *Processor Intel(R) Core(TM) i3-6006U CPU@ 2.00GHz
1.99 GHz*
- *Ram 8 GB, Hard Disk 500 GB*

b. Perangkat lunak :

- *Xampp-windows-x64-7.3.14-0-VC15*
- *Visual studio code text editor*

b. Perancangan Sistem (*Design*)

Tahap desain dalam penelitian ini meliputi rancangan sistem menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan rancangan database dengan menggunakan diagram *entity relationship diagram*. Adapun DFD adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem sekarang. DFD sering digunakan untuk menggambarkan suatu sistem yang telah ada atau sistem baru yang akan dikembangkan secara logika tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik dimana data tersebut mengalir atau lingkungan fisik dimana data tersebut akan disimpan. *Entity relationship* diagram merupakan sebuah rancangan relasi suatu kegiatan didalam sistem

yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi dalam proses tersebut.

c. Implementasi Sistem

Pada tahap ini perancangan perangkat lunak akan direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Perancangan program ini akan diterjemahkan ke dalam sejumlah baris kode yang menggunakan struktur Bahasa pemrograman tertentu. Dalam penelitian ini akan menggunakan *software Visual Studio Code*, yang mendukung bahasa pemrograman PHP untuk membangun website atau sistem yang akan menjadi web server di mana model MVC dari GUI Netmedia Framework digunakan sebagai alat pendukung dalam membangun sistem dan MySQL sebagai database server atau sebagai media penyimpanan datanya.

d. Pengujian Sistem

Dalam tahap pengujian ini merupakan tahap yang terfokus pada pengujian aplikasi sistem informasi dari segi *logic* dan fungsional serta memastikan aplikasi sistem informasi yang dirancang bahwa semua bagian sudah diuji. Tahap ini dilakukan agar dapat meminimalisir error serta keluaran yang dihasilkan dapat dipastikan sesuai yang dirancang. Dalam penelitian ini proses uji coba yang dilakukan dengan metode *black-box*. Pengujian *black box* ini hanya mengamati hasil eksekusi dan memeriksa fungsional dari perangkat lunak. Dengan tujuan yaitu melihat kesalahan pada fungsi yang salah atau hilang

sehingga dapat menemukan cacat yang mungkin terjadi pada saat melakukan coding.

e. Pemeliharaan Sistem (*Maintenance*)

Tahap ini merupakan tahap dalam melakukan pengembangan atau adanya perubahan dalam sistem yang dibuat terkait dengan ditemukan adanya sedikit error yang baru ditemukan atau tidak ditemukan sebelumnya dan adanya penambahan fitur dalam sistem yang belum ada pada sistem sebelumnya, faktor tersebut pula dapat dipengaruhi jika terdapat perubahan perangkat, sistem operasi atau pun perubahan dalam alur proses bisnis perusahaan.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar yang berkaitan dengan pembuatan sistem, mulai dari teori-teori mengenai pengembangan yang digunakan sampai teori-teori yang membahas tentang perangkat lunak yang digunakan untuk membuat sistem

ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna sertaperangkat pendukung yang akan digunakan dalam pengembangan sistem ini.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang prosedur implementasi sistem berdasarkan hasil perancangan dan diterjemahkan ke dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh komputer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi tentang pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasilpengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam tugas akhir ini.