

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Teknologi informasi mengalami perkembangan dengan pesat, sehingga mengubah cara masyarakat dalam mencari serta mendapatkan informasi, yang biasanya terbatas melalui surat kabar, radio, televisi, tetapi juga dapat diperoleh melalui jaringan internet, salah satunya adalah *website*. Salah satu bidang yang mendapatkan dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi internet ini adalah *wedding business*.

Wedding Gallery Palembang adalah sebuah badan usaha milik perorangan yang bergerak dalam bidang *wedding business* seperti *makeup artist*, penyewaan gaun dan baju adat pengantin, dekorasi, serta jasa *photographer* maupun *videographer*. Permasalahan yang ada pada saat ini yaitu media promosi yang dilakukan oleh Wedding Gallery Palembang ini masih dilakukan via *instagram* dan telepon. Tentunya ini bukan merupakan salah satu media promosi yang efisien mengingat jumlah paket-paket yang terdapat di Wedding Gallery Palembang ini sangat banyak dan jika setiap pelanggan harus menelpon terlebih dahulu. Bisa dibayangkan jika setiap hari telepon berbunyi untuk setiap pemesanan, tentu sangatlah tidak efisien.

Oleh karena itu inilah yang telah mendasari penulis dalam pembuatan Tugas Akhir dengan judul: Perancangan dan Implementasi *Website* Sebagai Media Promosi di Wedding Gallery Palembang. Dengan dibuatnya *website* ini bermaksud untuk membantu pihak Wedding Gallery Palembang dalam penyampaian informasi yang lebih efisien kepada para calon *customer* Wedding Gallery Palembang. Selain itu juga aplikasi ini diharapkan dapat mendukung kegiatan operasional Wedding Gallery Palembang seperti pengelolaan informasi serta memiliki fungsi yang memungkinkan bagi pihak admin untuk mengupdate informasi.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang website sebagai media promosi dan pemesanan di Wedding Gallery Palembang ?”.

1.3. Tujuan Pembuatan

Adapun tujuan pembuatan dari Tugas Akhir ini adalah:

1. Membangun suatu sistem berbasis komputer yang memudahkan pelanggan untuk mendapatkan informasi mengenai paket dan fasilitas yang tersedia di Wedding Gallery Palembang.
2. Menyediakan media informasi dan komunikasi online untuk memperluas pasar dan meningkatkan minat pelanggan terhadap jasa yang ditawarkan oleh Wedding Gallery Palembang.

1.4. Batasan Masalah

Pembuatan website ini hanya membahas dan memberikan batasan sebagai berikut:

1. Website yang dibangun hanya menangani pengelolaan terkait informasi sebagai media promosi dan pemesanan.
2. Website yang dibangun hanya menagai pemesanan, dan tidak *men-cover* pembayaran.

1.5. Metode Penelitian

Adapun metode yang digunakan pada Perancangan dan Implementasi Website Sebagai Media Promosi di Wedding Gallery Palembang ini adalah:

1.5.1. Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam pengerjaan Tugas Akhir ini, penulis melakukan penelitian di Wedding Gallery Palembang yang beralamat di Jalan DR. M. Isa No. 864 Kelurahan

Kuto Batu Kecamatan Ilir Timur II Palembang dan waktu penelitian yang dilakukan penulis yaitu dimulai pada tanggal 21 Oktober 2019 sampai dengan 22 November 2019.

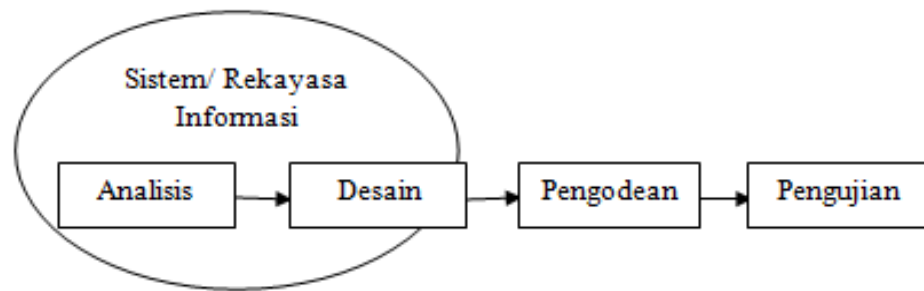
1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan di dalam penulisan atau penyusunan Tugas Akhir penulis menggunakan teknik pengumpulan data Observasi, Wawancara, dan Studi Pustaka. Observasi menurut Tersiana (2018: 12) yaitu “proses pengamatan menyeluruh dan mencermati perilaku pada suatu kondisi tertentu”. Pada dasarnya, observasi bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas, individu, serta makna kejadian berdasarkan perspektif individu. Observasi adalah pemilihan, pengubahan, dan pengkodean serangkaian perilaku dan suasana yang berkenaan dengan organisasi sesuai dengan tujuan-tujuan empiris.

1.5.3. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam membangun sistem ini adalah *waterfall* model. Menurut Rosa dan Salahuddin (2016:28), model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Berikut adalah gambar model air terjun:



Sumber : Rosa dan Salahuddin (2016:28)

Gambar 1.1 Waterfall Model

Adapun tahapan pengerjaan menggunakan metode *waterfall* ini adalah:

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini diuraikan dengan sistematika penulisan yang terdiri dari 5 bab. Masing-masing bab berisi sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan tugas akhir.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan literatur atau teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan implementasi *website* sebagai media promosi di Wedding Gallery Palembang berupa profil instansi, definisi dan tujuan informasi, definisi perancangan sistem, tujuan dan manfaat perancangan sistem, definisi implementasi, definisi *website*, definisi media, definisi promosi, fungsi dan tujuan media promosi, *database*, PHP, UML, *Usecase*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, XAMPP, MySQL, dan *Adobe Dreamweaver CS5*.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang analisis dalam proses bisnis yang dilakukan oleh sistem seperti *usecase diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*.

BAB IV : PENGUJIAN DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini menjelaskan analisis dalam melakukan pengujian *website* dan pengimplementasian *website* sesuai dengan perancangan yang telah dilakukan pada bab sebelumnya.

BAB V : KESIMPULAN

Pada bab ini menjelaskan kesimpulan dari *website* yang telah dibangun sesuai dengan rancangan dan diimplementasikan, serta saran dan masukan yang diberikan pada saat melakukan pengujian aplikasi agar berguna di masa mendatang.