

# BAB 1

## PENDAHULUAN

---

### 1.1. Latar Belakang

Kota Bandung merupakan salah satu kota yang kaya akan aneka kuliner tidak heran jika kota Bandung menjadi salah satu tempat favorit masyarakat untuk didatangi. Salah satunya adalah kafe, karena selain tempatnya yang unik menunya juga banyak membuat masyarakat ingin mendatangi kafe yang ada di kota Bandung.

Masyarakat di kota Bandung biasanya mendapatkan informasi tentang kafe ada di Bandung melalui sosial media juga melalui teman, orang ke orang dan hal itu belum tentu benar dan sumbernya juga diragukan, sehingga masyarakat tidak terlalu menanggapi hal positif tentang kafe yang disampaikan tersebut.

Keterbatasan informasi juga membuat masyarakat hanya pergi ke tempat yang di kira terkenal saja padahal banyak kafe yang sudah dibangun dan memiliki keunikan masing-masing hal itu juga membuat para pemilik kafe ingin kafanya dikenal oleh banyak orang atau khususnya masyarakat di kota Bandung itu sendiri.

Para pemilik kafe di kota Bandung biasanya hanya menyebarkan brosur-brosur ke tempat terdekat saja dan juga membuat beberapa *event* hanya untuk sekitar daerah kafe mereka saja. Hal itu membuat terbatasnya jumlah brosur yang disebar karena tidak semua orang di Bandung mendapatkan brosur tersebut dan mengikuti *event* yang diadakan di kafe tersebut. Dan biasanya ketika masyarakat sudah mendatangi kafe, pihak pemilik kafe tidak meminta kritik dan saran untuk memberikan evaluasi kepada pihak pemilik kafe agar nantinya kafe tersebut lebih banyak lagi pengunjungnya. Biasanya para pemilik kafe juga kebingungan apa yang ingin di perbaharui dari kafe tersebut, karena terbatasnya kenalan-kenalan dengan pemilik kafe lain agar bisa *sharing* apa saja yang kurang dari masing-masing kafe dan bisa menambah banyak pengalaman dari pemilik kafe yang lain.

Dengan dibangunnya “Perancangan Portal Kafe di Bandung Berbasis Web dan SMS Gateway” ini, maka diharapkan dapat memberikan informasi kepada masyarakat

mengenai kafe-kafe yang ada di kota Bandung. Dan masyarakat tidak ketinggalan berita mengenai menu terbaru, *event*, promo serta mempermudah pihak pemilik kafe dalam menyampaikan informasi kafenya secara cepat. Dan juga dapat mengetahui *review* dari pengunjung website.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan sebelumnya, maka diambil beberapa rumusan masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar masyarakat mendapatkan informasi mengenai kafe-kafe yang ada di Bandung?
2. Bagaimana cara agar masyarakat tidak ketinggalan informasi terbaru mengenai *event* dan *discount* kafe?
3. Bagaimana cara agar kafe bisa mendapatkan *feedback* dalam pelayanan kafe tersebut?
4. Bagaimana cara agar antar pemilik kafe dapat bertukar pikiran atau berdiskusi mengenai masing-masing dari kafe tersebut?

### **1.3. Tujuan**

Adapun tujuan dari Proyek Akhir ini adalah membuat Portal Kafe Di Bandung Berbasis Web dan SMS Gateway dengan fitur sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi portal kafe di Bandung berbasis web dan *sms gateway* yang akan memberikan informasi mengenai kafe-kafe yang ada di Bandung.
2. Memfasilitasi *member* untuk berlangganan informasi mengenai *discount* atau *event* kafe yang sedang berlangsung dengan menyediakan fitur *sms gateway*.
3. Memfasilitasi *member* untuk melakukan *review* pada kafe.
4. Menyediakan forum diskusi untuk para pemilik kafe agar dapat *sharing* dan dapat bertukar pikiran.

### **1.4. Batasan Masalah**

Beberapa hal yang menjadi batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya adalah:

1. Aplikasi ini tidak memfasilitasi pemesanan makanan atau minuman secara *online*.
2. Lokasi penelitian hanya untuk daerah Bandung.
3. Tahapan proyek akhir ini dikerjakan sampai tahap pengujian.

### **1.5. Definisi Operasional**

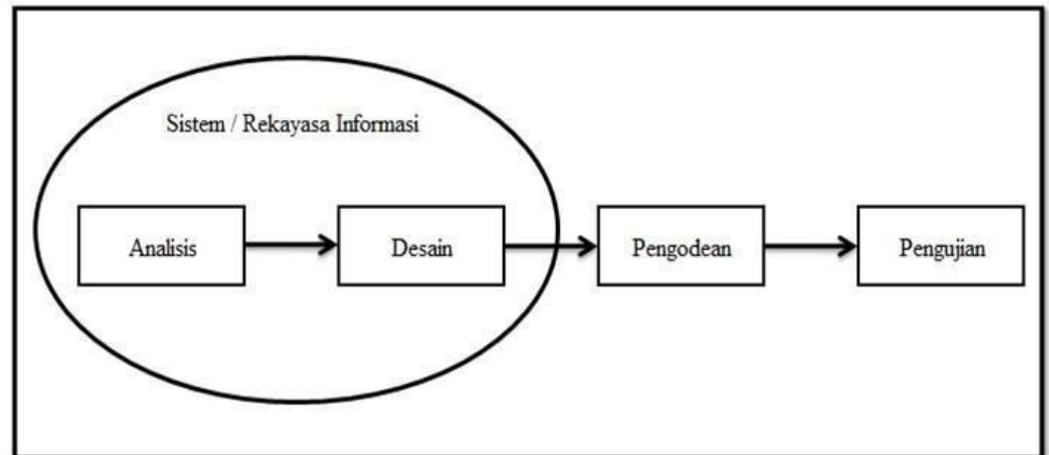
Perancangan Portal Kafe di Bandung Berbasis Web dan SMS Gateway ini merupakan aplikasi yang menyediakan dan memberikan informasi kafe. Aplikasi berbasis *web* dibangun dengan bahasa pemrograman *PHP (HyperText Preprocessor)* dan *Framework Codeigniter* dengan *MySQL* sebagai media penyimpanan data (*database*). Dalam pembangunannya, aplikasi ini memakai model *Waterfall*. Aplikasi ini dapat membantu masyarakat untuk memperoleh informasi mengenai kafe-kafe yang ada di Bandung. Aplikasi ini juga membantu pemilik kafe dalam mempromosikan kafe, menu, *discount* yang sedang ada, serta *event* yang diselenggarakan oleh masing-masing kafe. Pada proyek akhir ini juga menambahkan fitur *review* yang dapat dilakukan oleh member, lalu fitur *SMS Gateway* untuk mengirimkan informasi mengenai *discount* atau *event* yang sedang diadakan oleh masing-masing kafe kepada pengunjung. Selain itu, pada aplikasi ini terdapat fitur berupa Forum Diskusi yang bisa digunakan oleh para pemilik kafe untuk *sharing* mengenai masing-masing kafe agar dapat bertukar pikiran.

### **1.6. Metode Pengerjaan**

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi web ini adalah *System Development Life Cycle (SDLC)* dengan model *waterfall*. Model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti air terjun, mulai analisis sebagai awal proses sampai dengan pengujian di akhir proses. Setiap tahap disajikan dengan proses terpisah secara ketat, seperti spesifikasi kebutuhan sistem, desain, implementasi perangkat lunak, uji coba, dan seterusnya. Walaupun langkah mundur ke tahapan sebelumnya masih dimungkinkan, namun pada dasarnya tahapan ini tidak menghendaki adanya langkah mundur. Alasan memilih *waterfall* karena kebutuhan sistem dapat didefinisikan secara utuh dan benar di awal *project*, maka

*waterfall* dapat berjalan dengan baik tanpa masalah. Pelaksanaannya yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan kualitas sistem yang baik.

Berikut adalah tahapan-tahapan umum yang ada pada model *waterfall* untuk membangun sebuah perangkat lunak:



**Gambar 1- 1 Tahapan Model Waterfall**

Untuk tahapan SDLC sampai dengan perawatan namun untuk pembuatan proyek akhir ini hanya dilakukan sampai tahap pengujian.

### **1. Analisis**

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

Pada tahap ini pengumpulan seluruh informasi dilakukan dengan 2 cara, yaitu:

#### a. Wawancara

Pada tahap wawancara dilakukan dengan mengajukan sejumlah pertanyaan kepada pemilik kafe/*manager* kafe secara langsung yang berkaitan dengan proses bisnis kafe, cara kerja kafe dan juga kesulitan dan masalah yang di alami oleh kafe tersebut.

#### b. Kuesioner

Kuesioner di bagikan kepada masyarakat dan pemilik kafe untuk menggali kebutuhan dari sisi pengguna. Kuesioner berisi sejumlah pertanyaan dalam bentuk *kertas HVS* yang selanjutnya akan di isi oleh masyarakat dan pemilik kafe. Kuesioner nantinya akan memberikan sedikit informasi mengenai kesulitan yang mereka hadapi dan juga pendapat.

## 2. Desain

Pada tahap ini perancangan sistem dan desain perangkat lunak dengan kebutuhan (*requirements*) yang telah disesuaikan dengan analisis kebutuhan sebelumnya. Dalam perancangan desain yaitu menggunakan perancangan *flowmap* dan ERD (*Entity Relationship Diagram*) menggunakan *Microsoft Visio 2013*, UML (*Unified Modelling Language*) yang meliputi *use case diagram* dan *class diagram* menggunakan *starUML* dan perancangan tampilan aplikasi menggunakan *Mockup*.

## 3. Pengodean

Pada tahap ini, pembuatan kode dilakukan berdasarkan dokumen desain yang telah dibuat pada tahap sebelumnya dan diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman dan *software* sebagai berikut.

- 1) Bahasa pemrograman yang akan digunakan untuk pembangunan aplikasi ini adalah *PHP (PHP Hypertext Preprocessor)*.
- 2) Untuk mempermudah dan mempercepat pembangunan aplikasi ini maka akan digunakan *Framework CodeIgniter*.
- 3) *Database server* yang akan digunakan adalah *MySQL*.

## 4. Pengujian

Tahapan ini adalah tahapan terakhir dalam pembuatan aplikasi yang dibangun. Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap program dari aplikasi yang telah selesai dibuat. Pengujian yang dilakukan untuk menemukan dan memperbaiki kesalahan (*error*) yang terdapat di dalam aplikasi ini. Baik itu kesalahan dari perangkat lunak maupun dari pengguna (*human error*). Sehingga menghasilkan keluaran yang sesuai dengan harapan pengguna. Pada tahap pengujian dilakukan dengan 2 (dua) model yaitu *black box testing* dan UAT (*User Acceptance Test*). *Black box testing* sebagai strategi pengujian untuk

memperlihatkan fungsionalitas dan spesifikasi dari aplikasi perangkat lunak sedangkan UAT untuk pengujian yang dilakukan langsung kepada pengguna untuk memberikan pengguna keyakinan bahwa aplikasi yang disampaikan kepada pengguna telah memenuhi kebutuhan pengguna.

### 1.7. Jadwal Pengerjaan

Jadwal Pengerjaan proyek akhir ini akan diuraikan dalam tabel jadwal pengerjaan kegiatan sebagai berikut:

**Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan Kegiatan**

Kegiatan	Jadwal Pengerjaan																															
	Desember 2016				Januari 2016				Februari 2017				Maret 2017				April 2017				Mei 2017				Juni 2017				Juli 2017			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Identifikasi kebutuhan	■	■	■																													
Desian			■	■	■	■	■	■																								
Pengkodean									■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■				
Pengujian																									■	■	■	■	■	■	■	■
Dokumentasi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
<i>Desk Evaluation</i>			■																													
Sidang Proyek Akhir																																■