

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Melihat fenomena masalah sampah yang terjadi di masyarakat saat ini telah menjadi masalah yang tidak kunjung selesai. Sampah menumpuk dimana-mana tidak hanya di tempat pembuangan sampah bahkan di jalan-jalan perkotaan. Padahal kalau kita mau sedikit berfikir bagaimana cara menanggulangi dan menyingkirkan rasa jijik kita terhadap sampah. Kita bisa membantu menanggulangi masalah sampah dengan memulainya dari diri kita sendiri. Sehingga menimbulkan kesadaran kita untuk mengajak orang lain melakukan hal yang sama. Tetapi itu jarang sekali terjadi, walaupun ada usaha, hal ini sering kali menemui kendala. Karena dikerjakan oleh segelintir orang yang hanya mencakup wilayah yang kecil. Menyebabkan informasi sulit tersebar karena penyebarannya dari mulut ke mulut, walaupun bisa berkembang, mungkin hanya dalam lingkup suatu organisasi. Sedang informasi ini harus tersebar secara luas agar masalah sampah dapat terselesaikan.

Kurangnya sumber informasi juga mengakibatkan para pengrajin rumahan atau organisai yang sudah mampu mengelola sampah menjadi suatu kerajinan kesulitan untuk mempublikasikan kerajinannya kepada konsumen. Sehingga membuka lapak dipilih sebagai sarana pemasaran yang tentunya memakan biaya tidak sedikit. Padahal modal untuk membuka lapak bisa digunakan untuk modal

yang lainnya. Lokasi juga menjadi kendala bagi para konsumen yang jauh dari pengrajin apabila ingin melihat-lihat dan membeli kerajinan. Apalagi menemukan suatu lokasi apabila tidak ada penunjuk jalan menuju lokasi pengrajin.

Oleh karena itu perlu adanya sistem informasi yang bisa menyebarkan informasi ke masyarakat luas. Dimana memuat edukasi tentang masalah sampah yang menarik. Terjadi komunikasi antara masyarakat ahli atau pengrajin sampah dan masyarakat umum atau pembeli/pengunjung dalam hal ini adalah jual beli kerajinan sampah dengan cara online. Informasi lokasi juga diperlukan untuk membantu pengunjung memperoleh informasi lokasi pengrajin sampah. Sehingga semua pihak bisa menikmati manfaatnya bahwa sampah bisa dikemas dengan berbagai cara yang menarik. Sehingga akan meningkatkan kesadaran masyarakat untuk semakin peduli dengan lingkungan utamanya masalah sampah.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas, maka dalam hal ini dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat informasi mengenai masalah sampah yang baik agar mudah dipahami oleh masyarakat?
2. Bagaimana membuat website yang memiliki fungsi untuk memasarkan kerajinan dari sampah?
3. Bagaimana membuat informasi lokasi pengrajin sampah ke dalam website?

4. Bagaimana membuat website ini sehingga berbeda dan menarik dengan website-website yang sudah ada sehingga meningkatkan keinginan masyarakat untuk mengaksesnya?

### 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah dalam tugas akhir ini tidak terlalu luas dan menyimpang dari tema yang penulis pilih maka perlu adanya batasan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Website ini merupakan website informasi yang memiliki satu fungsi utama yaitu pemberi informasi kepada masyarakat tentang masalah sampah dan dua fungsi pendukung yaitu sebagai tempat pemasaran dan pemberi informasi lokasi pengrajin.
2. User terbagi menjadi tiga yaitu dua user olah data dan satu user biasa.
3. Tool yang Digunakan untuk menulis program atau aplikasi tersebut adalah Adobe Dreamweaver CS3, Coreldraw X4, Photoshop CS3.
4. Lingkungan sistem didesain menggunakan bahasa pemrograman PHP, CSS, Javascript, JQuery, Google Maps Api dan database MySQL.
5. Penelitian tidak membahas permasalahan keamanan yang mungkin terjadi akibat serangan dari hacker atau cracker pada web server

dan database server yang digunakan untuk tempat penyimpanan program dan data pada sistem ini.

6. Perancangan perangkat lunak menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD).

## **1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian**

### **1.4.1 Maksud**

Maksud dari penelitian ini adalah membangun sebuah website yang bisa memberikan informasi kepada masyarakat tentang pengolahan dan masalah sampah. Pada akhirnya nanti bisa menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk mengolah sampah bukan membuangnya. Melatih mahasiswa untuk menerapkan ilmu yang sudah didapat baik di luar ataupun di dalam bangku perkuliahan. Mahasiswa juga memiliki pengalaman membangun suatu sistem yang bisa berjalan dengan baik dan bisa berguna untuk masyarakat luas. Serta sebagai pemenuhan syarat tugas akhir perkuliahan di STMIK Amikom Yogyakarta

### **1.4.2 Tujuan**

Sesuai dengan rumusan yang telah dikemukakan, tujuan dari penulis ini adalah :

1. Mengimplementasikan perancangan ini untuk pengolahan masalah sampah secara nyata.

2. Membantu penyebaran informasi masalah pengolahan sampah.
3. Menambah kesadaran masyarakat terhadap masalah sampah.
4. Membantu penjualan hasil karya pengrajin sampah.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penulisan Tugas Akhir ini adalah :

### **1.5.1 Bagi Perkembangan IPTEK**

1. Dapat mengembangkan ilmu dan teknologi terbaru dalam lingkup Teknik Informatika khususnya dalam bidang website yang berorientasi informasi pengolahan sampah.
2. Memanfaatkan teknologi sebagai alat penyebaran informasi yang bermutu.
3. Memudahkan sosialisasi yang biasanya secara langsung menjadi informasi pengolahan sampah.

### **1.5.2 Bagi Pengguna**

1. Memberikan kemudahan pencarian informasi tentang pengolahan sampah.
2. Memudahkan pihak yang ingin membantu dalam penyelesaian masalah sampah.
3. Menjadikan saranan pemasaran produk bagi pengrajin sampah.
4. Membantu menemukan lokasi dari pengrajin sampah.



### 1.5.3 Bagi Peneliti

1. Dapat menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan melalui pembuatan website ini.
2. Menyalurkan keinginan untuk membuat sistem yang bisa bermanfaat untuk masyarakat luas dalam masalah sampah.
3. Dapat menyelesaikan Tugas Akhir sebagai syarat kelulusan program diploma tiga jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

### 1.6 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan aplikasi ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

- Studi Pustaka, pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan, melalui nota, brosur sebagai *literature*, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.
- Metode Observasi, melakukan pengamatan tempat pengrajin di wilayah Depok dan sekitarnya, dan ke tempat-tempat pengrajin untuk memperoleh informasi yang terjadi di lapangan.
- Metode Wawancara (Interview), penelitian dilakukan dengan mewawancarai para pengrajin dan orang-orang yang memiliki keahlian sebagai narasumber dalam pengolahan sampah.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Bab I – Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian, hingga jadwal rencana kegiatan penelitian.

Bab II – Dasar Teori, menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan pembuatan website informasi, e-commerce utamanya broker dan sistem informasi geografis, berupa definisi-definisi website, macam-macamnya, sistem informasi geografis, serta hal yang berkaitan langsung dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

Bab III – Tinjauan Umum, berupa gambaran umum tentang pengrajin yang menggunakan sampah sebagai bahan kerajinannya, analisa sistem yang ada saat ini, manfaat, dan analisa yang lain yang terkait dengan pembuatan website pengolahan sampah ini.

Bab IV – Pembahasan, membahas tentang rancangan dan implementasi website pengolahan sampah yang dikerjakan, urutan-urutan pekerjaan, hasil yang diperoleh saat proses berlangsung, dan hasil akhir.

Bab V – Penutup, menyampaikan kesimpulan (jawaban dari rumusan masalah yang terdapat di Bab I), saran penggunaan terhadap objek penelitian dan saran pengembangan website untuk sosial yang dibuat agar dapat lebih baik kedepannya.

Daftar Pustaka

Lampiran

