

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia komputer telah mencapai perkembangan yang sangat mengagumkan. Hampir semua bidang pekerjaan di dunia telah dikendalikan oleh komputer. Pekerjaan-pekerjaan yang dahulu membutuhkan banyak tenaga manusia, sekarang telah tergantikan oleh mesin yang kesemuanya itu dikendalikan oleh komputer. Semua yang ingin diketahui oleh manusia ada didalam komputer.

Sama seperti bidang yang lain, komputer juga amat erat kaitannya dengan dunia perdagangan dan perekonomian. Banyak pekerjaan di dunia perdagangan dan perekonomian dibantu pekejaanya oleh komputer. Menghitung laba dan rugi, mengetik laporan pengeluaran dan pemasukan keuangan, dan pekerjaan lainnya telah menjadi menu rutin komputer dalam dunia perekonomian dan perdagangan.

Dalam bidang perekonomian dan perdagangan, penggunaan komputer memungkinkan untuk terselenggaranya proses perdagangan dan perekonomian yang lebih efektif dan efisien dalam hal pengolahan data-data yang menyangkut hasil perdagangan dan perekonomian. Di Pasar Beringharjo sendiri kegunaan komputer sudah semakin banyak di gunakan, walaupun hanya digunakan oleh pengelola Pasar Beringharjo sendiri guna membantu pekerjaan mereka dalam proses pelayanan pasar seperti, pengalihan hak pengguna dan tata cara pembayaran retribusi kios atau lapak dan juga membantu dalam hal pengolahan data para pedagang dan kios-kios di Pasar Beringharjo.

Selain sebagai sentral pemasok kebutuhan pokok, seperti sayuran dan makanan. Pasar Beringharjo juga tempat untuk menjual pakaian, terutama pakaian batik. Sudah bukan rahasia lagi bahwa komoditas terbesar selain bahan pokok di Pasar Beringharjo adalah pakaian batik. Banyak turis lokal maupun mancanegara jauh-jauh datang hanya untuk membeli pakaian batik khas Provinsi Yogyakarta yang banyak diperjual-belikan di Pasar Beringharjo. Kualitasnya pun tidak kalah saing dengan toko-toko atau pun butik-butik terkenal, selain itu harga pakaian batik di Pasar Beringharjo pun relatif lebih murah dibandingkan dengan toko-toko maupun butik-butik yang sama-sama menjual pakaian batik khas Provinsi Yogyakarta.

Berdasarkan uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa informasi sangat membantu pengguna dalam memecahkan suatu permasalahan yang berupa pencarian letak kios batik. Oleh sebab itu, denah lokasi kios batik dijadikan sebagai objek penulisan tugas akhir dengan judul :

“ Denah Lokasi Kios Batik Pasar Beringharjo Dengan Gambar Perspektif 3D Berbasis Multimedia Menggunakan SCD (Standing Computer Desktop) ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka muncul permasalahan sebagai berikut:

Bagaimanakah mengembangkan perangkat lunak berupa denah lokasi kios batik yang interaktif untuk digunakan di sebuah pasar.

1.3 Batasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika penelitian ini membatasi permasalahan.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah:

1. Informasi dalam letak kios batik Pasar Beringharjo yang akan dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan sejarah Pasar Beringharjo, letak dan informasi kios batik dan produk-produk batik yang ada di Pasar Beringharjo.
2. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian program, tidak diuji pengaruhnya terhadap minat dan apresiasi dari pengunjung Pasar Beringharjo.
3. Jenis perangkat lunak yang dibuat merupakan jenis tutorial media interaktif yaitu penyajian informasi dengan pola interaksi satu arah.
4. Informasi tentang peta pasar beringharjo yaitu berisikan tentang denah dan informasi kios-kios batik yang berada di lantai 1 pasar beringharjo.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan perangkat lunak berupa media informasi untuk membantu menginformasikan Pasar Beringharjo, khususnya denah lokasi kios berupa gambar 3d perspektif dan batik yang di perjual-belikan di Pasar Beringharjo.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah:

1. Bagi penulis :

- Menerapkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan dan diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan dimasyarakat.
- Sebagai syarat menyelesaikan pendidikan diploma 3 Teknik informatika pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

2. Bagi Pengelola Pasar Beringharjo

- Dapat mempermudah dalam mengakses letak kios batik di Pasar Beringharjo.
- Sebagai alat untuk mempromosikan Pasar Beringharjo kepada masyarakat luas khususnya batik.
- Sebagai pelengkap informasi mengenai letak kios batik yang terdapat di Pasar Beringharjo.

1.6 Penegasan Istilah

Penegasan istilah bertujuan untuk menghindari salah pengertian dan memperjelas maksud penelitian dengan judul “Denah Lokasi Kios Batik Pasar Beringharjo Dengan Gambar Perspektif 3D Berbasis Multimedia Menggunakan SCD (Standing Computer Dekstop)“.

1.6.1 Perspektif

Perspektif (*Inggris: Perspective*) menurut ilmu kognitif adalah estimasi dalam pilihan politik atas konteks atau referensi dalam memilih ideologi yang dianggap legitimasi berdasarkan dari kodifikasi pengalaman, evaluasi dalam pembentukan kepercayaan yang koheren, perbandingan, paradigma, pandangan, komprehensif dan kenyataan.

1.6.2 SCD (Standing Computer Desktop)

Standing dalam Bahasa Indonesia mempunyai arti berdiri, sedangkan kata **computer** semula dipergunakan untuk menggambarkan orang yang pekerjaannya melakukan perhitungan aritmatika, dengan atau tanpa alat bantu. Menurut *Barnhart Concise Dictionary of Etymology*, kata tersebut digunakan dalam bahasa Inggris pada tahun 1646 sebagai kata untuk "orang yang menghitung" kemudian menjelang 1897 juga digunakan sebagai "alat hitung mekanis". Desktop sendiri mempunyai arti layar monitor yang dipenuhi dengan ikon-ikon yang mewakili program yang terdapat dalam komputer anda. Jadi bisa diambil kesimpulan arti dari Standing Computer Desktop adalah model kemasan komputer yang sengaja dirancang berdiri.

1.6.3 Berbasis

Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, kata basis berarti dasar, pokok dasar (Poerwadarminta.2002:93). Kata berbasis memiliki makna berdasar atau berpokok dasar.

1.7 Metodologi Pengumpulan Data

Metodologi penelitian yang digunakan dalam pembuatan tugas akhir ini yaitu:

1. Studi Liteur

Membaca dan mempelajari literatur yang berhubungan permasalahan yang akan dibahas.

2. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung terhadap studi kasus yang ditemukan di Pasar Beringharjo Yogyakarta khususnya dibagian Kios Batik.

3. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap narasumber yang terlibat dalam objek penelitian. Narasumber utama dalam penelitian ini adalah Kepala Pengelola Pasar Beringharjo

4. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dari buku petunjuk wisata resmi yang di keluarkan dari Dinas Pengelolaan Pasan Beringharjo Yogyakarta.

1.8 Sistematika Tugas Akhir

Untuk memperjelas dan memudahkan penyusunan tugas akhir ini maka penulis mencantumkan sistematikanya, adapun sistematika tersebut adalah:

1. Bagian Awal, terdiri dari: Judul, Abstrak, Motto, Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Daftar Gambar, Daftar Istilah, dan Daftar Lampiran.

2. Bagian Isi, yang terdiri dari:

a. **BAB I Pendahuluan**

Meliputi Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Pengumpulan Data, Sistematika Penulisan dan Jadwal Kegiatan.

b. **BAB II Landasan Teori**

Bab ini berisi Landasan Teori dan Kerangka berpikir dari sistem dan software yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

c. **BAB III Tinjauan Umum**

Berisi gambaran tentang Pasar Beringharjo yang meliputi Sejarah singkat, Visi dan Misi Pasar Beringharjo, serta Struktur Organisasi di Pasar Beringharjo.

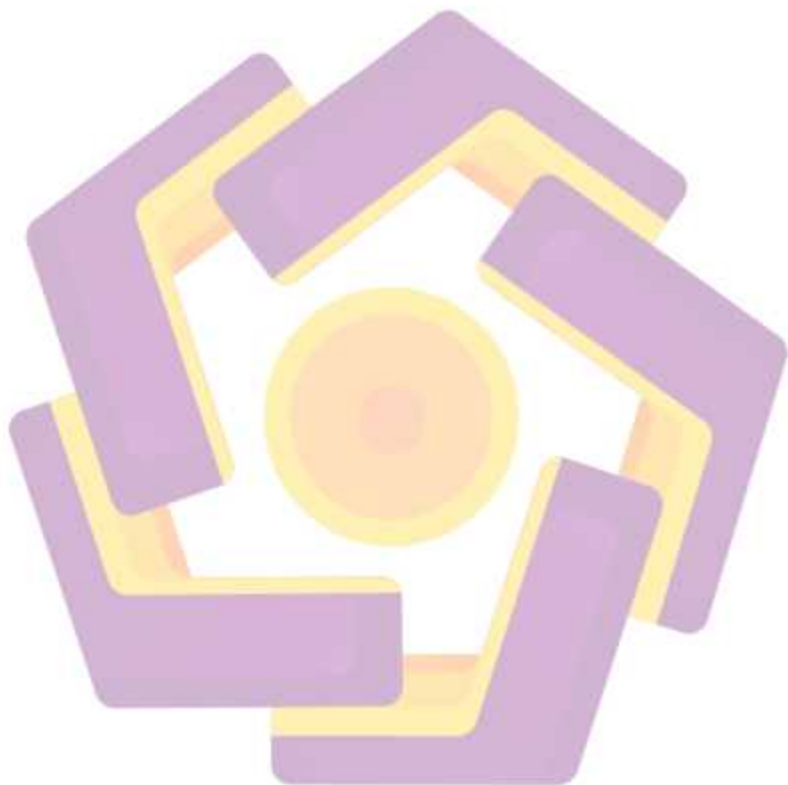
d. **BAB IV Pembahasan**

Meliputi mendefinisikan Masalah, Analisis Kebutuhan Sistem, Merancang Konsep, Merancang Naskah, Merancang Grafik, Memproduksi Sistem, Mengetes Sistem, Menggunakan Sistem, Memelihara Sistem.

e. **BAB V Penutup**

Berisi Kesimpulan, dan Saran.

3. Bagian Akhir, terdiri dari : Daftar Pustaka dan Lampiran.



1.9 Rencana Kegiatan

No.	Kegiatan	April 2011				Mei 2011				Juni 2011			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Identifikasi Masalah	■	■										
2	Analisis Kebutuhan			■	■	■	■	■	■	■	■		
3	Pengumpulan Data												
4	Membuat Rancangan Sistem												
5	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program Implementasi Program												
6	Uji Coba Program (Testing)												
7	Revisi Konsep, Desain Rancangan, Code Program												
8	Penyusunan Laporan penelitian TA												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan