

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Kebutuhan akan informasi saat ini sudah menjadi prioritas yang dirasa begitu penting untuk dipenuhi. Bayangkan jika tidak ada informasi di tengah – tengah kita. Akan terjadi banyak sekali kesalahan yang terjadi. Dan tak terkecuali para mahasiswa geologi dan karyawan geodata consultant. Mereka sangat membutuhkan media informasi, dan bahkan mereka membutuhkan sebuah media untuk mendefinisikan barang tambang (batu dan mineral)

Kendala-kendala seperti itu sering kali di hadapi oleh para mahasiswa geologi untuk mendapatkan informasi tentang barang tambang, mereka hanya memiliki waktu yang terbatas untuk mendapatkan informasi sebagai materi belajar.

Oleh karena itu dibuatlah pemecahan masalah dengan membuat aplikasi sebagai sumber informasi barang tambang secara online yang akan membantu setiap mahasiswa geologi untuk mendapatkan informasi yang akurat. Aplikasi ini nantinya akan memberikan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa geologi. "Aplikasi untuk Mengidentifikasi Barang Tambang Sebagai Media Informasi Berbasis Web pada Geodata Consultant" sangat penting dan dibutuhkan

kehadirannya, karena dengan adanya aplikasi ini maka setiap mahasiswa geologi dapat mempelajari berbagai jenis barang tambang, mengelompokkan berdasar ciri, dan mampu mengidentifikasi berbagai barang tambang yang ada di bumi.

Dengan adanya “Aplikasi untuk Mengidentifikasi Barang Tambang Sebagai Media Informasi Berbasis Web pada Geodata Consultant” di harapkan setiap mahasiswa geologi dan karyawan Geodata Consultant mendapatkan informasi yang cukup dan akurat tentang barang tambang, dengan demikian maka akan menghemat biaya dan waktu. Aplikasi ini nantinya juga bersifat online, sehingga dapat di gunakan oleh setiap orang secara gratis.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada judul dan latar belakang yang sudah di uraikan diatas dapat di ketahui pokok permasalahan yang di hadapi yaitu:

1. Bagaimana membuat aplikasi yang dapat memfasilitasi mahasiswa Geologi dan karyawan Geodata Consultant agar dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang barang tambang.
2. Bagaimana membuat aplikasi yang mampu membantu dan mempermudah mahasiswa Geologi dan karyawan Geodata Consultant agar dapat mengidentifikasi barang tambang (batu dan mineral).

### **1.3. Batasan Masalah**

Agar permasalahan tidak meluas maka Batasan masalah difokuskan sebagai berikut :

- a. Aplikasi ini berbasis web
- b. Membahas tentang 2 jenis barang tambang yaitu mineral dan batu
- c. Program aplikasi ini ditujukan kepada para mahasiswa geologi dan karyawan Geodata Consultant.
- d. Aplikasi ini mampu mengidentifikasi 2 barang tambang (batu dan mineral) berdasarkan ciri yang diinputkan.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian diadakan untuk membuat suatu media informasi secara online yang nantinya dapat digunakan oleh mahasiswa geologi dan karyawan Geodata Consultant sebagai upaya penyediaan sumber informasi tentang barang tambang (batu dan mineral).

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Untuk manfaat dari pembuatan aplikasi ini bagi penulis dan bagi pihak terkait adalah:

1. Bagi penulis, yaitu dapat menerapkan disiplin ilmu dan menambah bekal pengetahuan yang dapat dipergunakan didunia kerja dimasa mendatang.
2. Bagi pihak terkait, yaitu sebagai media sumber informasi untuk mahasiswa jurusan Tehnik Geologi dan karyawan Geodata Consultant

yang ingin mendapatkan informasi berbagai jenis barang tambang yang banyak terdapat di alam sekitar kita.

#### **1.6. Metode Penelitian**

Metode-metode yang digunakan untuk memperoleh data dan bagaimana mengelola informasi yang akan dipergunakan untuk penelitian ini adalah:

##### **1. Identifikasi**

Identifikasi adalah mengidentifikasi masalah-masalah dengan batasan yang jelas dengan menggunakan teknik :

##### **a. Wawancara**

Mewawancarai seorang yang ahli dalam bidang pertambangan, untuk memperoleh keterangan tentang jenis-jenis batu yang ada.

##### **b. Studi Pustaka**

Metode ini menggunakan buku-buku sebagai referensi untuk mendapatkan konsep teoritis dan mendapatkan data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan aplikasi maupun mendapatkan informasi mengenai jenis-jenis barang tambang.

##### **c. Metode Literatur**

Metode ini menggunakan literature yang dapat dimanfaatkan seperti fasilitas Internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi dan yang berkaitan dengan batu dan mineral.

## 2. Konseptualisasi

Setelah semua data diperoleh melalui tahap identifikasi, kemudian merancang basis pengetahuan, mesin inferensi dan desain interface.

## 3. Formalisasi

Dari hasil tahapan kedua dirancang, maka pada tahap ini ditentukan alat pengembangan yang akan digunakan.

## 4. Implementasi

Hasil dari tahapan-tahapan diatas akan dipindahkan ke dalam sistem komputerisasi.

## 5. Pengujian

Dalam tahapan ini akan dilihat keuntungan dan kerugian yang akan ditimbulkan atau dari pembuatan sistem ini.

### 1.7. Sistematika Penulisan

#### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan masalah yang ada pada Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

#### **BAB II Landasan Teori**

Pada bab ini menerangkan tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang diperlukan untuk pembuatan aplikasi.

### **BAB III Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini menerangkan penguraian analisis barang tambang dan mekanisme cara kerja aplikasi tersebut yang dirancang dan disertai design sistem.

### **BAB IV Implementasi dan Pembahasan**

Bab ini menjelaskan tentang hasil dari pembuatan aplikasi dan proses pengujian dari aplikasi yang telah dibuat tersebut.

### **BAB V Penutup**

Bab ini meliputi kesimpulan serta meminta kritik dan saran untuk menambah wawasan si penulis.

