

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi internet telah membawa perubahan yang besar dalam peradaban dunia. Berkat internet proses pertukaran informasi dapat dilakukan di mana saja, kapan saja tanpa dibatasi oleh masalah tempat, waktu dan jarak. Salah satu aplikasi terpenting dari internet adalah *website*. *Website* merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang mengandung informasi berupa teks, gambar, foto, video atau multimedia.

Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta, merupakan pasar satwa dan tanaman hias terbesar di Daerah Istimewa Yogyakarta. Segala jenis flora dan fauna tersedia, sehingga Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta juga menawarkan berbagai kebutuhan tambahan meliputi kandang dan pakan.

Pengalaman penulis berkunjung Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta masih kurang paham akan lokasi wisata, kurangnya informasi tentang tempat ibadah, kamar mandi, tempat sampah, tempat parkir dan beberapa tempat penting yang belum di ketahui oleh pengunjung seperti pos satpam, pos pengaduan, maupun jam layanan pengaduan. Kendala-kendala lain juga dialami oleh pengelola Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta sendiri mengingat promosi masih

menggunakan media pamflet, brosur, dan spanduk, hal itu mempengaruhi jangkauan promosi. Serta tata letak pedagang yang belum sesuai dengan harapan.

Berdasarkan permasalahan yang timbul secara internal maupun external maka, *website* merupakan pengembangan sistem yang tepat guna menyelesaikan beberapa masalah diatas. *Website* ini diharapkan dapat memberikan informasi yang jelas mengenai Pasar Satwa Dan Tanaman Hias Yogyakarta, dan pengelola dapat dipermudah mempromosikan Pasar Satwa Dan Tanaman Hias Yogyakarta.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah "Bagaimana cara membuat *website* sebagai media informasi guna menyelesaikan beberapa masalah di Pasar Satwa Dan Tanaman Hias Yogyakarta".

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek-aspek yang dibutuhkan dalam membangun suatu aplikasi *system* informasi maka diperlukan batasan-batasan yang jelas dalam membangun aplikasi ini, guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Pembuatan *website* ini ditujukan untuk pengelola Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.
2. Data yang dikelola pada *website* adalah data artikel dan data acara.

3. Informasi yang dihasilkan dari *system* meliputi, informasi artikel dan informasi acara.
4. Tool pembangun yang digunakan dalam pembuatan *website* yaitu Sublime Text, PHP, CSS, Adobe Photoshop, Adobe Illustrator dan Xampp. Database pada *website* menggunakan MySQL. Browser yang digunakan *website* ini Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera dan Internet Explorer.
5. Pengguna yang akan mengakses *website* diantaranya administrator, pedagang, pengelola, dan masyarakat umum.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Membuat sebuah *website* sebagai media informasi di Pasar Satwa Dan Tanaman Hias Yogyakarta.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1.5.1 Manfaat Bagi Penulis**

1. Memenuhi salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Ahli Madya pada program studi D3 jurusan Teknik Informatika.

2. Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dari perkuliahan dan diharapkan mendapat pengalaman dari penelitian ini yang akan berguna di masa mendatang.
3. Menambah portofolio yang dapat dicantumkan pada *curriculum vitae* (CV) penulis.

### **1.5.2 Manfaat Bagi Pengelola Pasar**

1. Memberi kemudahan bagi pengelola Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta untuk mengelola setiap informasi dengan lebih cepat, tepat dan akurat.
2. Memperluas jangkauan pemasaran bagi pengelola Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.

### **1.5.3 Manfaat Bagi Masyarakat:**

1. Mempermudah masyarakat umum dalam melakukan akses informasi yang berhubungan dengan Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang dilakukan untuk mendapatkan informasi-informasi tentang objek permasalahan adalah sebagai berikut:

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung dengan pengelola Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta mengenai masalah terkait pembuatan penelitian ini.

## 2. Metode Observasi (*Observation*)

Metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta untuk mendapatkan informasi.

## 3. Metode Kepustakaan (*Library*)

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku yang berhubungan dengan permasalahan yang diangkat pada penelitian sebagai bahan referensi serta pedoman tugas akhir untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Pembuatan *website* di Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta menggunakan pemodelan *waterfall*. Metode ini terdiri dari beberapa tahap yaitu:

#### 1. Analisis

Tahap menganalisis hal-hal yang diperlukan dalam pelaksanaan proyek pembuatan aplikasi.

#### 2. Perancangan

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis ke dalam bentuk yang mudah di pahami.

#### 3. Pengkodean

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang kedalam bentuk bahasa pemrograman.

#### 4. Pengujian

Tahap pengujian terhadap aplikasi yang dibangun.

## 5. Pemeliharaan

Merupakan tahap terakhir pada pemodelan *waterfall*. Pada tahap ini *system* secara sistematis diperbaiki dan ditingkatkan. Hasil dari tahap ini adalah versi baru dari perangkat lunak yang telah dibuat.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Agar penyajian lebih terstruktur maka penulisan laporan dibagi menjadi 5 Bab. Adapun sistematika penulisan sebagai berikut:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menguraikan system secara umum, pemaparan teori, meliputi konsep dasar pembuatan aplikasi, antara lain teori *website*, konsep basis data, teori desain, bahasa pemrograman.

#### **BAB III TINJAUAN UMUM**

Pada bab ini menguraikan tentang gambaran umum dari Pasar Satwa dan Tanaman Hias Yogyakarta yang berkaitan dengan pembuatan system informasi.

#### **BAB IV PEMBAHASAN**

Pada bab ini menguraikan tentang pembahasan aplikasi yang dibuat dan hal-hal yang berkaitan dengan implementasi *system*.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini diuraikan tentang kesimpulan yang dapat ditarik dari pembuatan aplikasi ini, serta saran yang berkaitan dengan aplikasi yang dibuat.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi keterangan dari buku-buku dan literature lain yang menjadi acuan dalam penyusunan tugas akhir ini.

