

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Website merupakan salah satu media penyajian informasi yang sangat populer di era sekarang ini dengan segala keunggulannya. memungkinkan informasi dapat didistribusikan secara cepat, tepat dapat diakses secara mengglobal. Sehingga pendistribusian informasi dengan sistem ini cenderung lebih mudah efektif daripada melalui media cetak ataupun media elektronik lainnya [2].

Peta menjadi penting bukan karena hal-hal yang bersifat personal, pada kenyataannya peta tumbuh menjadi sebuah media yang bernilai penting karena dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia sehubungan dengan profesi-profesinya yang makin beragam. Seperti kebutuhan untuk promosi, bisnis dan periklanan yang banyak memerlukan peta di dalam aktivitas kesehariannya [1].

Jogja City Mall atau JCM merupakan salah satu pusat perbelanjaan yang terdapat di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Pada JCM terdiri dari tujuh lantai yaitu *Lower Ground (LG)*, *Lower Ground Mezzanine (LGM)*, *Ground Floor (GF)*, *Upper Ground (UG)*, *1st Floor*, *2nd Floor*, *Roofstop*.

Pada 2nd *Floor* Jogja City Mall terdapat *food court* yang bernama *food garden*. Menurut HRD Manager bapak Assegaf setiap hari semakin banyak

pengunjung ke *food garden* Jogja City Mall untuk kuliner atau bersantai saja. Dari banyak toko (tenant) yang berada pada *food garden* JCM pengunjung baru akan sedikit kesulitan mencari letak tempat atau toko yang diinginkan. Pada *food garden* JCM tidak adanya peta digital untuk pemetaan tempat-tempat yang dapat menunjang kemudahan bagi pengunjung untuk menemukan suatu titik toko dan belum ada sistem pemasaran untuk mempromosikan *food garden* JCM.

Maka dari itu dibutuhkannya peta digital pada *food court* Jogja City Mall sebagai fasilitas untuk membantu pelanggan mencari informasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

Bagaimana cara perancangan dan implementasi peta digital *food garden* jogja city mall berbasis web ?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian pada perancangan dan implementasi peta digital *food garden* berbasis web adalah :

1. Penelitian dilakukan pada *food garden* jogja city mall
2. Memberikan informasi *food garden* Jogja City Mall yang telah disesuaikan dengan data yang akurat dari *food garden* Jogja City Mall tersebut.

3. Informasi yang ditampilkan berupa gambar peta yang dapat memberikan informasi tata letak tempat atau toko dan berupa deskripsi toko, menu yang disajikan beserta harganya.
4. Software yang digunakan adalah sublime, XAMPP, Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

Untuk merancang dan mengimplementasikan peta digital *food garden* berbasis web.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang dilakukan dalam perancangan dan pembuatan program sebagai berikut:

a. Metode Pengumpulan Data

1. Metode wawancara

Adalah cara mendapatkan data dengan mengadakan wawancara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan objek penelitian.

2. Metode Observasi

Adalah cara mendapatkan data dengan mengamati secara langsung objek penelitian.

3. Metode Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi yang didapat dari buku-buku, artikel dan jurnal serta sumber-sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

b. Metode Analisis

Metode analisis yang di gunakan adalah metode analisis PIECES

c. Metode Perancangan

Menggunakan model *flowchart* untuk menggambarkan proses yang diusulkan, atau menggunakan model normalisasi data untuk mendapatkan struktur tabel data yang ideal, atau model DFD hingga gambaran Relasi Antar Tabel, atau melakukan perancangan dengan model ERD

d. Metode Pengembangan

Metode pengembangan yang dilakukan menggunakan metode Waterfall yang meliputi :

1. Analisa Kebutuhan

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan *testing* terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan *testing*

adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dibagi menjadi lima bab yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan membahas materi berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan laporan penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori menjelaskan tentang tinjauan pustaka sebagai referensi untuk membuat peta digital berbasis web yang berasal dari jurnal, buku, internet, tugas akhir terdahulu serta pemikiran pribadi oleh penulis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab analisis dan perancangan sistem yang berisi tentang tinjauan umum dan analisis masalah yang terdapat pada kasus objek yang diteliti.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab implementasi dan pembahasan membahas tentang implementasi peta digital berbasis web, proses pembuatan program dan uji coba program yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari hasil analisis yang telah dilakukan dan jawaban dari rumusan masalah serta saran yang dapat digunakan untuk pengembangan selanjutnya.