

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebun binatang gembira loka atau Gembira Loka Zoo (GL Zoo) merupakan tempat wisata untuk mengenal hewan dan tumbuhan. Kebun Binatang GL Zoo mempunyai luas wilayah kurang lebih 2 hektar menjadi salah satu destinasi wisata keluarga dengan pengunjung terbanyak di Yogyakarta. Hal ini dibuktikan dengan jumlah kunjungan pada tahun 2015 mencapai 1.826.312 orang baik wisatawan rombongan maupun individu. Jumlah pengunjung yang tinggi dan luas area yang besar menjadikan kurangnya tingkat keamanan yang tersedia. Kehilangan barang menjadi salah satu pokok permasalahan pada Gembira Loka Zoo.

Kehilangan barang di area GL Zoo sering terjadi karena keteledoran pengunjung. Pengunjung terlalu menikmati rekreasi terkadang lupa akan barang yang dibawa. Barang berharga yang hilang biasanya tertinggal di tempat istirahat atau jatuh pada saat pengunjung mengelilingi area wisata. Jenis barang yang hilang berupa tas, dompet, kunci kendaraan, jam tangan, handphone bahkan kamera digital. Pemilik barang akan melaporkan kejadian yang dialami kepada petugas keamanan. Petugas keamanan kemudian membuat surat pernyataan kehilangan. Surat ini berguna sebagai bukti bahwa pengunjung telah kehilangan barang. Jika suatu saat barang ditemukan, akan mudah petugas untuk mengembalikan barang kepada pemilik. Untuk membuat laporan kehilangan pengunjung harus mendatangi pos

keamanan. Hal ini menyulitkan pengunjung yang baru menyadari telah kehilangan barang dan sudah tidak berada di Gembira Loka Zoo. Bagi pengunjung yang kondisinya tidak memungkinkan untuk kembali kelokasi memilih untuk tidak melaporkan kejadian yang dialami.

Bukan hanya laporan kehilangan yang diterima oleh petugas keamanan, petugas juga menerima laporan penemuan barang dari petugas kebersihan maupun orang yang bertanggung jawab dan membawanya ke pos keamanan. Barang berharga yang ditemukan akan diberi label dan diamankan pada tempat penyimpanan barang sampai ada yang mengambil. Petugas keamanan menindaklanjuti laporan kehilangan atau penemuan barang dengan cara menyampaikan informasi melalui pengeras suara. Pengunjung yang terlalu asik menikmati liburan terkadang tidak mendengar informasi apa yang disampaikan. Penyampaian informasi yang dilakukan kurang efektif bagi pengunjung yang berada jauh dari jangkauan speaker atau berada dikawasan satwa yang memiliki suara keras. Penyampaian informasi tersebut juga tidak efektif bagi pemilik barang yang telah berada diluar kawasan GL Zoo.

Petugas keamanan membuat surat keterangan kehilangan dan penemuan barang masih menggunakan form kertas. Petugas akan menuliskan data pada form sesuai dengan kejadian. Kemudian form kertas akan disimpan pada berkas data kehilangan maupun penemuan. Surat laporan kehilangan akan digunakan petugas untuk mencari data pemilik barang jika barang ditemukan. Sedangkan surat laporan penemuan digunakan untuk mengecek barang saat ada laporan kehilangan.

Pencarian data manual pada berkas kehilangan maupun penemuan sangat menyulitkan petugas keamanan.

Dari penguraian diatas, Penulis ingin membuat sistem informasi yang membantu Petugas keamanan Gembira Loka Zoo menyampaikan informasi kehilangan dan penemuan barang. Penulis membuat penelitian dengan judul *"Sistem Informasi Kehilangan dan Penemuan Barang Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel (Studi Kasus : Gembira Loka Zoo Yogyakarta)"*. Sistem informasi berbasis *website* dengan alasan dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Untuk mengakses *website* hanya dibutuhkan aplikasi *web browser* pada perangkat *dekstop* atau *mobile*. Hal ini akan memudahkan pengunjung memperoleh informasi kehilangan dan penemuan barang di Gembira Loka Zoo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana menyampaikan informasi kehilangan dan penemuan barang secara efektif kepada pengunjung?
- b. Bagaimana merekap data dan membuat laporan Kehilangan atau penemuan barang secara komputerisasi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Aplikasi kehilangan dan penemuan barang dibangun menggunakan *php framework* Laravel 5.2 dan *database* MySQL.
- b. Untuk tampilan aplikasi menggunakan HTML, CSS, *javascript* dan *bootstrap*.
- c. Pada waktu pembuatan aplikasi menggunakan aplikasi server lokal dengan bantuan XAMPP, sedangkan *hosting website* dengan layanan *Shared Hosting*.
- d. Penelitian ini hanya berguna untuk sistem informasi kehilangan di area Gembira Loka Zoo.
- e. Admin mempunyai akses untuk mengelola data *User*.
- f. Petugas dapat menambahkan data kehilangan atau data penemuan serta data pemilik barang. Petugas juga dapat memverifikasi akun pemilik barang untuk kebutuhan pengambilan barang temuan.
- g. Pemilik barang dapat membuat laporan kehilangan melalui *website* yang nantinya akan diverifikasi oleh petugas untuk dipublikasikan.
- h. Pengunjung Umum *website* hanya dapat melihat informasi penemuan dan kehilangan barang.
- i. Aplikasi telah mendukung laporan kehilangan barang secara *online*.
- j. Pembuatan kode klaim barang temuan hanya dilakukan oleh petugas.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan penelitian ini adalah :

- a. Membantu petugas keamanan Gembira Loka Zoo menginformasikan kehilangan dan penemuan barang.
- b. Memberikan alternatif penyampaian informasi selain menggunakan pengeras suara.
- c. Membantu rekap data kehilangan dan penemuan barang.
- d. Membantu petugas dalam membuat surat laporan kehilangan dan penemuan.
- e. Memudahkan pemilik barang untuk membuat laporan kehilangan.
- f. Memudahkan pengunjung/pemilik untuk melihat data barang yang hilang maupun ditemukan.

1.5 Manfaat

Manfaat yang bisa diperoleh dari penelitian :

- a. Mempermudah Petugas keamanan Gembira Loka Zoo untuk mengelola laporan kehilangan dan penemuan barang.
- b. Membantu Petugas mencetak surat kehilangan atau penemuan barang tanpa harus menulis tangan menggunakan form.
- c. Petugas Keamanan dapat mencetak label barang penemuan dari aplikasi.
- d. Penyampaian informasi kehilangan dan penemuan barang lebih akurat dan efektif sehingga mengurangi dampak negatif penggunaan pengeras suara.
- e. Membantu pengunjung melaporkan barang yang hilang tanpa harus mendatangi pos keamanan.

- f. Membantu pengunjung memperoleh informasi kehilangan dan penemuan barang secara cepat dan mudah.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam pembuatan aplikasi webstie dibagi menjadi lima yaitu metode pengumpulan data, metode analisis, dan metode perancangan, metode pengembangan, dan metode *testing*.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

a. Metode Observasi

Metode yang dilakukan Penulis dengan cara observasi ke tempat Gembira Loka Zoo dengan membawa instrumen observasi.

b. Metode wawancara

Metode wawancara dilakukan dengan cara melakukan wawancara terhadap kabag keamanan.

c. Metode kepustakaan

Metode kepustakaan dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis dengan menggunakan buku-buku sebagai bahan referensi dalam mendapatkan informasi yang dapat diperoleh pada perpustakaan.

d. Metode literatur

Pengambilan data dengan metode literatur digunakan untuk mendapatkan informasi dengan memanfaatkan fasilitas internet, yaitu dengan mengunjungi situs-situs web yang berhubungan dengan penelitian dan pembuatan aplikasi *website* dengan *framework* Laravel.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan yaitu analisis *PIECES*. Dalam analisis *PIECES* akan membahas *Performance* (performa), *Information* (Informasi), *Economics* (Ekonomi), *Control*(Kontrol), *Efficiency*(efisien), *Service* (pelayanan) dari aplikasi *website Last and Found*.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan merupakan tahapan pertama dalam pembuatan aplikasi dengan melakukan perancangan terhadap *database* dengan membuat *ERD*. Selanjutnya melakukan *design UML* untuk pengembangan alur aplikasi.

1.6.4 Metode Pengembangan

Metode pengembangan system menggunakan waterfall. Tahapan utama dalam pengembangan aplikasi yaitu: *Analisi, Design, Code* dan *Testing*, Penerapan dan Pemeliharaan.

a. Analisa

Pengumpulan kebutuhan untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak sehingga dapat dipahami kebutuhan dari *User*.

b. Design

Desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antar muka dan prosedur pengkodean.

c. Code & Testing

Hasil tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. Penerapan

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logik dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah sehingga keluaran yang dihasilkan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

e. Pemeliharaan

Dikarenakan adanya perubahan ketika sudah dikirimkan ke *User*. Perubahan dapat terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian.

f. Metode *Testing*

Pada tahapan ini pengujian terhadap aplikasi yang telah di buat, penulis menggunakan aplikasi black box testing dan white box testing.

1.6.5 Metode Pengujian

Pada tahapan ini sistem sudah diimplementasikan pada Gembira Loka Zoo dan akan di ujicoba apakah aplikasi yang dibuat bermanfaat atau tidak. Dan akan di cari kekurangan dari sistem yang telah dibuat untuk perbaikan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan penulis dibagi menjadi lima bab, berikut ini adalah uraian dari lima bab tersebut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada Bab II diuraikan mengenai teori-teori yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, seperti tinjauan pustaka, teori yang mendukung dengan judul, metode pengumpulan data, dan juga *tools* yang digunakan untuk membangun aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada Bab III dijelaskan mengenai analisis *PIECES*. Bab ini juga berisi mengenai analisis sistem, perancangan struktur *web*, perancangan *UML*, perancangan *Database*, dan perancangan *interface* aplikasi.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi mengenai pembuatan *database* menggunakan MySQL, pembuatan *interface*, implementasi program dan metode testing.

BAB V PENUTUP

Bab V berisi kesimpulan dari hasil pengujian dan analisa serta saran-saran yang disampaikan penulis bagi peneliti selanjutnya.