

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negeri yang kaya akan rempah-rempah dan juga bahan pangan, bukanlah hal yang sulit bagi masyarakat Indonesia menemukan hal tersebut dan menciptakan beragam sajian kuliner, namun perubahan gaya hidup modern yang terjadi di Indonesia, telah menciptakan proses *global warming* yang mengakibatkan terganggunya kestabilan iklim dan cuaca, sehingga aktivitas pertanian dan perkebunan kini mulai terganggu, produktivitas bahan pangan pun mulai sulit didapatkan, dan terjadilah ketidakstabilan harga pangan.

Ketidakstabilan harga pangan kini terjadi di seluruh Indonesia, setiap bulan atau bahkan setiap minggunya mungkin setiap harga pangan terus berubah, sehingga masyarakat Indonesia akan cukup kesulitan dalam menentukan dana untuk berbelanja, karena kurangnya informasi mengenai bahan pangan apa saja yang sedang mengalami kenaikan, perbedaan kenaikan harga di setiap daerah dan juga alternatif bahan pangan yang bisa dibeli oleh masyarakat, saat suatu bahan pangan naik. Berdasarkan hal tersebutlah maka kami akan mencoba membuat sistem informasi berbasis web, yang dapat memberikan solusi untuk masalah tersebut, yang dinamakan '*KPI(Kabar Pangan Indonesia)*'.

KPI merupakan suatu sistem informasi bagi masyarakat yang ingin mengetahui informasi harga bahan pangan di setiap daerah Indonesia, melihat info kenaikan harga suatu bahan pangan juga alternatif bahan pangan yang bisa dibeli oleh masyarakat, ketika suatu bahan pangan sedang naik. KPI merupakan suatu sistem berbasis web, sehingga masyarakat tidak akan kesulitan mengakses sistem KPI, karena sekarang ini fasilitas internet sudah mulai tersebar ke seluruh Indonesia, dan masyarakat dapat mengakses informasi melalui KPI kapanpun dan dimanapun dengan cepat, mudah dan murah.

1.2 Rumusan Masalah

Dalam pembuatan proposal ini, penulis akan membahas beberapa hal yang mendasar. Adapun rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menciptakan sebuah system informasi yang mudah dipahami, dimengerti dan digunakan oleh user?
2. Bagaimana cara memastikan kebenaran dan ketepatan data yang ditampilkan oleh sistem?
3. Bagaimana cara memastikan data yang ditampilkan agar selalu akurat dan tepat?
4. Bagaimana cara menampilkan urutan data/informasi sehingga mudah dipahami oleh konsumen?
5. Bagaimana cara memudahkan user mencari informasi bahan pangan serta daerahnya?

1.3 Tujuan

Dengan adanya *KPI(Kabar Pangan Indonesia)*, diharapkan masyarakat dapat lebih mudah mencari informasi mengenai harga bahan pangan di setiap daerah di Indonesia, selain itu masyarakat Indonesia juga dapat melihat grafik kenaikan harga juga alternatif bahan pangan yang dapat dibeli, ketika suatu bahan pangan sedang naik.

KPI juga merupakan sistem informasi berbasis web yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan cepat, mudah dan murah, karena meskipun tidak semua masyarakat memiliki fasilitas internet, kini fasilitas umum seperti Warung Internet(Warnet) banyak kita temukan di setiap daerah, juga fitur internet pada beberapa gadget seperti handphone, tablet atau notebook pun kini sudah tidak asing bagi masyarakat. Selain itu dengan adanya KPI, diharapkan sistem informasi ini dapat menambah wawasan masyarakat Indonesia mengenai kekayaan beragam bahan pangan yang ada di seluruh Indonesia.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang ada dalam aplikasi ini adalah :

1. Sistem ini dibuat dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti adobe dreamweaver, oracle database, xampp, coreldraw, adobe photoshop.
2. Sistem ini menggunakan bahasa pemrograman html, php, javascript, css dan bahasa pemrograman web lain jika dibutuhkan.
3. Sistem ini memerlukan koneksi internet dan aplikasi browser untuk dijalankan.
4. Sistem ini memerlukan sebuah gadget yang mendukung fasilitas internet.

1.5 Metodologi Penyelesaian Masalah

Metode penyelesaian masalah dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi atau identifikasi masalah

Pada tahapan ini penulis melakukan pengamatan terhadap sistem yang membahas informasi seputar pangan Indonesia di internet saat ini, karena selama ini penulis belum menemukan suatu situs yang memiliki sistem informasi mengenai bahan pangan secara lengkap.

2. Pengumpulan data

Pada tahapan ini penulis mengumpulkan beberapa data yang nantinya dapat menunjang pengembangan aplikasi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah *observational fieldstudy*, yaitu dengan cara melakukan pengamatan terhadap aktivitas-aktivitas yang terjadi, khususnya pada aktivitas pengumpulan informasi dari berbagai sumber, lalu penulis akan meringkasnya menjadi suatu data yang bisa dipercaya dan ditampilkan didalam sistem.

3. Study Literature

Pada tahap ini penulis mencoba menganalisis melalui beberapa data yang didapatkan dengan media kuesioner, dengan melihat hasil jawaban dan masukan yang didapat, penulis dapat mengetahui sistem seperti apa yang diharapkan oleh para calon user, dan mencoba meng-implementasikan kedalam sistem yang akan dibuat. Selain itu, penulis juga akan mempelajari dari berbagai sistem informasi yang sudah ada, e-book, buku ataupun dokumen yang terkait.

4. Pengembangan perangkat lunak

a. Analisis Kebutuhan

Sekarang ini di Indonesia penulis belum menemukan suatu sistem informasi pada suatu situs di internet, yang menampilkan informasi seputar pangan di Indonesia secara lengkap *up to date*, sehingga terkadang cukup sulit bagi masyarakat yang ingin mengetahui data dari suatu bahan pangan, karena tidak semua media seperti televisi, koran atau radio yang memberikan informasi bahan pangan secara lengkap dan diakses kapan saja. Dengan adanya *KPI*, para konsumen diharapkan mendapatkan keleluasaan mengakses informasi, data suatu bahan pangan, juga meminimalkan estimasi waktu.

b. Perancangan

Pada tahap perancangan akan dibuat berbagai rancangan sistem dimulai dari ER-Diagram, Use Case Diagram, Class Diagram juga tata letak konten yang akan ditampilkan pada halaman web site.

c. Implementasi

Pada tahap ini penulis akan melakukan pembuatan sistem *KPI* dengan cara *coding*. Sistem ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman web seperti html, css, javascript, php, ajax, jquery dll, sesuai dengan tujuan, perancangan dan kebutuhan didalam sistem tersebut.

d. Pengujian

Pada tahap ini, akan dilakukan pengujian terhadap sistem yang sudah selesai dibuat, apakah sistem sudah sesuai dengan *requirement* yang ada, apakah semua fungsionalitas sudah berjalan sebagaimana mestinya dan apakah masih terdapat *error* atau *bug* pada sistem. Selain untuk pengujian, tahap ini dapat menjadi bahan evaluasi penulis untuk memperbaiki dan mengembangkan sistem yang sudah dibuat.

e. Dokumentasi

Pada tahapan ini penulis akan membuat dokumentasi berdasarkan proses pembuatan sistem yang dibangun. Dokumentasi nantinya berupa sebuah buku proyek akhir.

1.6 Sistematika penulisan

Keseluruhan dari sistematika penulisan pada proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I – PENDAHULUAN

Menjelaskan tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode penyelesaian masalah, dan sistematika penulisan proyek akhir.

2. BAB II – LANDASAN TEORI

Menjelaskan tentang dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan perangkat lunak ini.

3. BAB III – ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bagian ini dilakukan analisa terhadap system yang dibuat untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Dilanjutkan dengan pembuatan Use-case diagram, Sequence diagram, Class diagram dll.

4. BAB IV – IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bagian ini berisi perancangan perangkat lunak untuk memenuhi kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya serta uji coba dari perangkat lunak yang telah dibangun.

5. BAB V – PENUTUP

Berisi kesimpulan dari keseluruhan proyek akhir dan saran tentang pengembangan perangkat lunak selanjutnya.