

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan Kebun Binatang Bandung sudah sangat melekat di hati masyarakat Kota Kembang. Hal ini dapat dilihat dari antusiasme pengunjung yang selalu memadati kawasan berhawa sejuk ini, terutama pada hari Minggu dan hari libur. Walaupun kota Bandung memiliki banyak tempat wisata, mall, plasa, *factory outlet*, dan pusat-pusat perbelanjaan lainnya yang tersebar di kota ini, akan tetapi posisi Kebun Binatang Bandung sebagai tujuan wisata tak bisa tergantikan bagi masyarakat Bandung dan sekitarnya.

Mengingat keberadaan Kebun Binatang Bandung yang memiliki peran penting dalam bidang pariwisata, maka dirasa perlu membangun sistem terkomputerisasi yang bisa mendukung Kebun Binatang tersebut. Proyek akhir ini bertujuan untuk membuat website sebagai media penyedia informasi dari pihak pengelola Kebun Binatang Bandung kepada masyarakat. Media web dianggap sebagai media yang cukup ampuh sebagai sarana promosi suatu produk, di era teknologi informasi dewasa ini. Apalagi, hingga saat ini website mengenai kebun binatang di Indonesia masih jarang.

Dibandingkan dengan sistem terdahulu yang masih konvensional dengan menggunakan media spanduk, surat kabar, poster, dan sebagainya, maka dengan sistem yang baru ini diharapkan masyarakat lebih mudah dan cepat mendapatkan informasi yang diinginkan. Berbagai informasi mengenai Kebun Binatang Bandung akan ditampilkan *se-informatif* mungkin, sehingga pengunjung web lebih interaktif dan tertarik dalam menggunakan web ini. Web ini akan memberikan keuntungan bagi pihak pengelola Kebun Binatang Bandung yang akan mempromosikan Kebun Binatang, maupun bagi pengunjung web yang ingin mendapatkan informasi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka permasalahan yang muncul, diantaranya :

1. Bagaimana menginformasikan event-event yang diadakan di kebun binatang bandung?
2. Bagaimana memberikan kemudahan bagi para pengunjung web untuk mendapatkan berita, artikel, konservasi, dan penelitian tentang binatang?
3. Bagaimana memberi kemudahan bagi para pengunjung web untuk mengetahui informasi mengenai data binatang, kandang, dan posisi kandang?
4. Bagaimana menyediakan media bagi para pengunjung web yang ingin berinteraksi pengelola kebun binatang bandung?
5. Bagaimana menyediakan media bagi pengunjung web yang ingin mendapatkan informasi mengenai iklan?

1.3 Tujuan

Berdasarkan dari permasalahan yang disebutkan diatas, maka proyek akhir ini mempunyai tujuan, yaitu:

1. Memberikan informasi mengenai event-event yang diadakan di kebun binatang
2. Memberikan informasi berita, artikel, konservasi, dan penelitian tentang binatang
3. Memberikan informasi koleksi binatang yang dimiliki serta menyajikan kandang dalam bentuk peta
4. Menyediakan media pesan, buku tamu, dan forum yang bisa digunakan untuk berinteraksi
5. Memberikan informasi kepada para pengunjung web mengenai iklan tawaran binatang

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pengerjaan proyek akhir ini, yaitu :

1. Website ini hanya menyajikan informasi yang berkaitan dengan kebun binatang bandung
2. Website hanya disajikan menggunakan bahasa Indonesia, sehingga mungkin agak menyulitkan bagi pengunjung web yang tidak mengerti bahasa Indonesia
3. Peta yang disajikan pada website ini tidak menangani jika kebun binatang bandung melakukan perubahan bentuk, posisi, atau penambahan kandang

1.5 Metode Pemecahan Masalah

Metode penyelesaian masalah dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu menggunakan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Studi lapangan dan pengumpulan data
Mengumpulkan informasi mengenai Kebun Binatang Bandung dari berbagai sumber terutama dari pihak pengelola kebun binatang bandung, serta dari pihak lain yang mengetahui tentang kebun binatang bandung.
2. Studi Literatur
Mengumpulan materi yang terkait dengan pembuatan proyek akhir ini, baik dari media cetak maupun elektronik.
3. Analisis
Tujuan analisis yaitu untuk mengidentifikasi permasalahan pada sistem
4. Perancangan
Setelah melakukan analisis, selanjutnya dibuat perancangan aplikasi yang akan dibangun, berupa aliran informasi, struktur aliran data, spesifikasi proses, dan perancangan aplikasi sehingga dapat mengetahui gambaran tentang aplikasi
5. Implementasi
Dari hasil analisis dan perancangan, selanjutnya diimplementasikan ke dalam bentuk aplikasi berbasis web

6. Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk melihat kemampuan dari aplikasi yang dibuat, serta memperbaiki dan menyempurnakan aplikasi tersebut jika diperlukan

7. Dokumentasi

Dokumentasi bertujuan untuk mempermudah dalam menggunakan aplikasi yang telah dibuat

1.6 Sistematika Penulisan

Proyek akhir ini disusun berdasarkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bagian ini dijelaskan mengenai latar belakang pembuatan Website Kebun Binatang Bandung, perumusan masalah, tujuan pembuatan proyek akhir, batasan masalah, metodologi pemecahan masalah, dan sistematika penulisan

BAB II : LANDASAN TEORI

Memuat berbagai teori yang mendasari dan mendukung terlaksananya pengembangan sistem.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bagian ini dilakukan analisis terhadap sistem yang dibuat untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak. Selanjutnya dibuat DFD, spesifikasi proses, kamus data, dan diagram ER.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN TESTING

Dari rancangan sistem yang telah dibuat, maka akan diimplementasikan dalam bentuk pembuatan aplikasi lunak berbasis web. Selanjutnya, dilakukan pengujian terhadap aplikasi tersebut.

BAB V : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari keseluruhan sistem yang dibuat serta saran untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.