

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kebun binatang merupakan salah satu tempat hiburan yang banyak di kunjungi masyarakat. Di kebun binatang terdapat lebih dari satu hewan yang memerlukan penanganan yang kompleks dalam pengurusan setiap hewan baik dalam pengurusan pemberian makan dan pengurusan dalam pembersihan kandang-kandangannya. Dimana pemberian makan dilakukan sesuai jadwal oleh petugas yang bertanggung jawab yaitu keeper yang mengurus hewan sesuai dengan takaran yang ditentukan untuk masing-masing hewan. Begitu juga dengan pembersihan kandang-kandangannya yang dilakukan oleh petugas yang bertanggung jawab sesuai jadwal yang telah ditentukan yaitu dua kali sehari. Selain itu, manajemen di kebun binatang juga menangani penjualan tiket masuk kebun binatang, pembelian bahan makanan hewan, biaya pengeluaran kebun binatang, data pegawai. Satu diantara beberapa aspek penting dalam manajemen sumber daya yang baik adalah pengelolaan data-data secara terinci dan terstruktur. Dari data-data itu, seorang pimpinan perusahaan dapat mengambil keputusan yang tepat berkaitan dengan segala aktivitas yang terjadi dan berpengaruh terhadap perusahaan secara keseluruhan.

Untuk memudahkan pengelolaan manajemen, di Kebun Binatang dapat memanfaatkan teknologi informasi, salah satu caranya yaitu dengan membangun sistem informasi yang menyimpan data sebagai informasi bagi *user* dalam mengelola Kebun Binatang secara komputerisasi.

Berdasarkan pertimbangan di atas, Kebun Binatang sebagai salah satu tempat pariwisata yang sering dikunjungi, membutuhkan sistem informasi untuk mengelola data-data yang merupakan informasi bagi Kebun Binatang. Dengan dibuatnya aplikasi ini diharapkan *user* dapat mengelola secara keseluruhan dengan baik dan mendukung setiap kegiatan di Kebun Binatang secara terinci dan detail.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam laporan ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana membuat aplikasi untuk mengatur jadwal pegawai dalam pemberian makan hewan, pembersihan kandang hewan di Kebun Binatang Bandung?
2. Bagaimana membuat aplikasi dalam pencatatan pendapatan, pengeluaran di Kebun Binatang Bandung?
3. Bagaimana cara untuk menerapkan sistem informasi yang tepat dan efektif pada Kebun Binatang Bandung?

1.3 Tujuan Pembahasan

Sesuai dengan pokok-pokok masalah yang telah dirumuskan, berikut tujuan pembahasan dalam makalah ini.

1. Membuat aplikasi yang dapat menyimpan semua data hewan, bahan makanan hewan, jadwal makan hewan, jadwal pembersihan kandangnya serta data pegawai yang bertugas dalam pemberian makan maupun pembersihan kandang ke dalam *database*, sehingga dapat memudahkan pegawai yang bertanggung jawab dalam pemberian makan hewan dan pembersihan kandang-kandangnya.
2. Membuat aplikasi yang dapat menyimpan semua pengeluaran atau biaya-biaya untuk kebutuhan di kebun binatang ke dalam *database*, dimana dalam aplikasi tersebut terdapat perhitungan *accounting*, seperti adanya pembuatan jurnal, buku besar, neraca saldo dan laporan laba rugi, sehingga dapat memudahkan dalam perhitungan biaya-biaya yang telah dikeluarkan dalam pengurusan di kebun binatang.
3. Untuk memindahkan seluruh kegiatan pendataan, pencatatan penjualan, perhitungan biaya maupun penjadwalan ke dalam sistem komputer. Sehingga dengan menggunakan aplikasi ini, pengelolaan data diharapkan dapat dilakukan secara komputerisasi.

1.4 Ruang Lingkup Kajian

Berikut ini merupakan ruang lingkup kajian dalam pengerjaan tugas akhir ini, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Untuk batasan *hardware*:

- *Processor Intel Core 2 Duo 2.0 GHz*
- *Memory DDR2 2048 MB*
- *Harddisk 80 GB*
- *Monitor*
- *Keyboard + Mouse*

2. Untuk batasan *software*:

- *Sistem operasi: Microsoft Window XP*
- *Sistem Basis Data: MySql PHP MyAdmin*
- *Bahasa Scripting: PHP*
- *Editor Pemrograman: Macromedia Dreamweaver 8*

3. Untuk batasan aplikasi:

Aplikasi ini didesain untuk kenyamanan *user* ketika mengakses pendataan dan pengaturan seluruh aktifitas di Kebun Binatang Bandung. Tampilan akan berisi:

- *Beranda*, berisi informasi mengenai kebun binatang, informasi hewan yang ada di kebun binatang dan even-even yang akan diadakan di kebun binatang.
- *Foto*, berisi gambar-gambar hewan yang ada di kebun binatang.
- *Berita*, berisi info-info mengenai kebun binatang.
- *Kontak*, berisi alamat, no.fax maupun no.tlpn kebun binatang yang dapat dihubungi.
- *Login*, dilakukan oleh admin untuk melakukan penginputan, pengubahan, penghapusan data serta dapat melihat semua fitur di aplikasi dan login juga di lakukan oleh pegawai yang hanya bisa melihat beberapa fitur tertentu.

- Data (Data hewan, Data pegawai, Data *Supplier*, Data makanan hewan, Data Jenis Barang, Data Jenis Hewan, Data Satuan). Menu ini dapat dilihat oleh admin, pegawai.
- Jadwal (Jadwal makan hewan, Jadwal pembersihan kandang). Dalam fitur jadwal ini, akan di tampilkan data pegawai-pegawai yang bertanggung jawab untuk memberi makan maupun membersihkan kandang hewan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Menu ini dapat dilihat oleh admin, pegawai.
- Makanan merupakan tampilan yang digunakan untuk mengelola data pengeluaran makanan hewan. Menu ini dapat dilihat oleh admin, pegawai
- Transaksi (Penjualan tiket, Pembelian). Menu ini dapat dilihat oleh admin, pegawai bagian penjualan tiket.
- Laporan (Akun, Jurnal, Neraca, Buku Besar, Laba Rugi, Laporan penjualan, Laporan pembelian). Menu ini dapat dilihat oleh admin dan pegawai yang mengurus keuangan.
- Admin (Tambah Foto, Tambah Cerita, Penjadwalan). Menu ini hanya dapat dilihat oleh admin dan pegawai yang mengurus keuangan.
- Keluar untuk keluar aplikasi.

1.5 Sumber Data

Data-data yang digunakan dalam penyusunan makalah ini adalah :

1. Data primer

Sumber yang menjadi data primer dalam pembuatan website ini diperoleh dari Kebun Binatang Bandung.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur, internet, dan sumber-sumber lainnya untuk mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam BAB 1 Pendahuluan berisi latar belakang masalah yang memuat hal-hal yang menyebabkan munculnya masalah, mengapa masalah itu penting untuk dibahas; rumusan masalah yang merupakan pokok-pokok persoalan yang akan ditelaah, dikupas dan dipecahkan dalam bab pembahasan, tujuan pembahasan berisi organ-organ yang memuat garis-garis besar hasil yang ingin dicapai setelah membahas masalah dalam rumusannya, ruang lingkup kajian berfungsi memerinci prinsip-prinsip teori sebagai tolak ukur dalam pembahasan dan pemecahan masalah; sumber data diperoleh baik sumber data primer maupun sekunder; metode dan teknik penelitian, dan sistematika penyajian.

Dalam BAB 2 yaitu Kajian Teori yang memaparkan tentang landasan – landasan teori yang digunakan untuk pembuatan aplikasi ini.

Dalam BAB 3 yaitu Bab Analisis dan Rancangan Sistem, dalam bab ini menjelaskan tentang perancangan dan analisi yang digunakan dalam pembuatan aplikasi.

Dalam BAB 4 yaitu Bab Hasil Penelitian, dalam bab ini menjelaskan tentang hasil tercapai dalam pembuatan aplikasi.

Dalam BAB 5 yaitu Bab Pembahasan dan Uji Coba Hasil Penelitian, dalam bab ini menjelaskan tentang hasil testing dan evaluasi dalam pembuatan aplikasi.

Dalam BAB 6 Simpulan dan Saran berisi rangkuman hasil-hasil pembahasan dan menarik kesimpulan secara keseluruhan yang merupakan jawaban atas persoalan yang dikemukakan dalam rumusan masalah serta pendapat penyusun yang menganjurkan tindakan atas masalah yang terjadi.