

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hewan babi merupakan salah satu jenis ternak yang banyak dipelihara oleh masyarakat pedesaan di Nusa Tenggara Timur (NTT) pada umumnya dan di Kota Kupang khususnya. Hal ini disebabkan karena ternak babi tidak membutuhkan biaya mahal jika dibandingkan dengan ternak lainnya misalnya seperti sapi. Konsumen biasanya akan memperhatikan beberapa karakteristik yang dijadikan pegangan dalam memilih daging babi yang berkualitas antara lain: warna, keempukan, rasa, dan kegunaan setelah dimasak (Siagian, 2002). Daging babi merupakan salah satu jenis daging yang banyak dikonsumsi masyarakat Nusa Tenggara Timur (NTT) seperti contoh daging asap yang disebut se'i.

Se'i merupakan salah satu kuliner primadona khas Kota Kupang yang berbahan dasar daging, bisa menggunakan daging babi atau pun sapi. Pengusaha kuliner se'i harus menentukan *supplier* yang tepat agar kualitas daging dapat terjaga. Pemilihan *supplier* bahan baku untuk bisnis kuliner pun menjadi pertimbangan penting. Kota Kupang pada tahun 2017, berdasarkan data BPS NTT, memiliki jumlah populasi ternak babi sebanyak 31.638 ekor. Tingkat kebutuhan bahan baku daging babi yang tinggi, menuntut para peternak babi untuk meningkatkan kualitas ternaknya agar bisa menjalin kerja sama dengan para pebisnis kuliner se'i babi.

Dalam dunia usaha kuliner, agar proses produksi bisa berjalan dengan cepat, pebisnis harus menjalin kerja sama dengan *supplier* yang tepat guna mendapatkan bahan baku berkualitas. Salah satu masalah yang dihadapi para *owner* toko se'i babi rata – rata karena bahan baku memiliki harga yang dinamis tergantung permintaan dan kondisi dari babi yang akan dijadikan olahan se'i. Sementara bagi konsumen selain masyarakat lokal, daging se'i juga sudah banyak diminati beberapa warga di luar Nusa Tenggara Timur (NTT). Sebagian besar wisatawan biasanya membeli daging se'i babi sebagai oleh-oleh khas dari Nusa Tenggara Timur (NTT). Namun banyaknya tempat kuliner dapat membuat konsumen bingung untuk memilih tempat kuliner yang harganya murah, lokasinya dekat dan memiliki ulasan bagus. Terlebih bagi para wisatawan atau pendatang yang kurang mengenal tentang tempat kuliner disuatu lingkungan tentu akan lebih sulit untuk memilih tempat kuliner yang akan dikunjungi.

Sistem Informasi Geografis (SIG) dapat menjadi sebuah solusi untuk pemilihan tempat kuliner bagi konsumen serta permasalahan promosi dan pemasok bahan baku se'i babi berkualitas bagi pemilik usaha. Sistem Informasi Geografis ini menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data geografis objek dipermukaan bumi, yang kemudian disajikan dalam bentuk aplikasi berbasis *web*.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan maka dilakukan penelitian dengan mengambil judul “Sistem Informasi Geografis Kuliner Se'i Babi dan Peternak *Supply* Daging Babi di Kota Kupang Berbasis *Website*”. Aplikasi ini bertujuan untuk mengelola dan menyajikan informasi mengenai

tempat kuliner se'i babi yang dilengkapi dengan informasi menu, *review*, fasilitas yang tersedia, detail tambahan dan juga lokasi koordinat serta petunjuk arah menuju lokasi tempat kuliner yang disajikan dengan bantuan peta *google maps*. Aplikasi ini juga memberikan ruang bagi para *owner* usaha kuliner untuk mendapat *supply* bahan baku daging berkualitas dari para peternak babi di Kota Kupang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah kurangnya media yang dapat memberikan informasi geografis tentang toko kuliner se'i babi berdasarkan informasi lokasi, menu, *review*, fasilitas dan detail tambahan mengenai pelayanan toko. Serta para *owner* toko se'i babi mengalami kesulitan dalam mendapatkan *supply* bahan baku daging berkualitas dari para peternak babi di Kota Kupang.

1.3 Batasan Masalah

1. Studi kasus yang diteliti adalah objek kuliner Se'i Babi di Kota Kupang.
2. Sistem ini memberikan informasi lokasi penjual, menu, *review*, fasilitas yang tersedia bagi konsumen serta detail tambahan mengenai pelayanan dan informasi *supplier* bahan baku daging babi bagi *owner* usaha kuliner.
3. Pembuatan Sistem Informasi Geografis dirancang dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP7 dan tampilan peta menggunakan *Google Maps API (Application Programming Interface)*.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyajikan informasi kuliner se'i babi dan informasi *supplier* bahan baku daging babi berkualitas bagi para pelaku usaha se'i babi di Kota Kupang.
2. Memberikan referensi tambahan bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi berkaitan dengan daging se'i babi yang dapat membantu mengembangkan objek toko tersebut.
3. Menyajikan informasi di Kota Kupang ke dalam sebuah sistem dengan pendekatan teknologi informasi geografis.

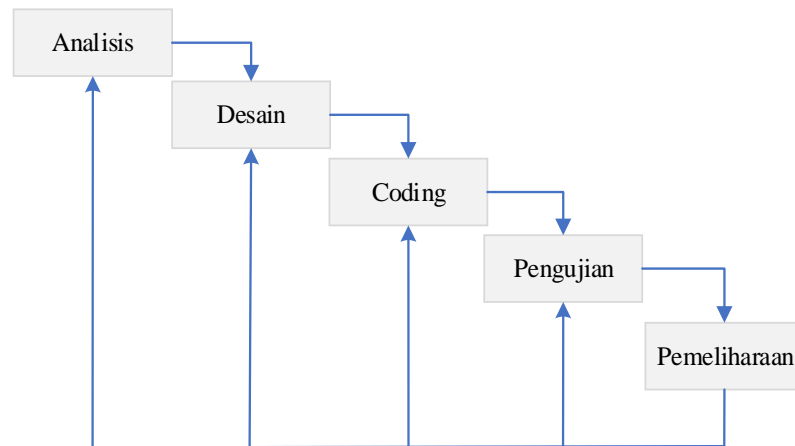
1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang bangun Sistem Informasi Geografis kuliner se'i babi dan peternak babi di Kota Kupang.
2. Membuat media informasi yang optimal untuk mempermudah konsumen lokal maupun wisatawan dalam memilih toko kuliner se'i babi yang akan dikunjungi.
3. Membuat media informasi bagi para *owner* usaha kuliner untuk memilih *supplier* bahan baku se'i babi yang berkualitas.

1.6 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Menurut Pressman (2010), model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Nama model ini sebenarnya adalah "*Linear Sequential Model*". Model ini sering disebut dengan "*classic life cycle*" atau model *waterfall*.



Gambar 1. 1 *Waterfall Model*

1. Tahap Analisis

Pada tahap ini lebih fokus pada perencanaan, proses pengumpulan data berdasarkan kebutuhan pengguna sistem untuk menyelesaikan permasalahan. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

a) Wawancara

Penelitian ini dilakukan dengan cara wawancara langsung kepada beberapa konsumen yang sudah pernah datang langsung ke lokasi penjual se'i babi yang menjadi objek penelitian. Dengan cara ini penulis dapat memperoleh informasi *review* konsumen terhadap cita rasa kuliner dan pelayanan yang diberikan. Selanjutnya wawancara juga dilakukan kepada *owner* toko se'i babi dengan memperoleh informasi kebutuhan bahan baku yang akan digunakan dalam pembuatan dan pengembangan sistem yang akan dibuat.

b) Studi Pustaka

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari literatur - literatur dari buku referensi, artikel dan materi pada internet yang berkaitan dengan judul Sistem Informasi Geografis. Selain adanya sumber dari internet, materi - materi tersebut didapatkan dari perpustakaan Ilmu Komputer Universitas Katolik Widya Mandira Kupang. Panduan ini digunakan sebagai penunjang atau referensi untuk membantu dalam melakukan penelitian, memperkuat isi sehingga digunakan untuk menyelesaikan masalah yang dihadapi.

c) Observasi

Mencari data dengan cara datang langsung ke objek penjualan se'i babi dan para peternak babi di Kota Kupang yang menjadi sasaran objek penelitian. Dengan cara ini akan diperoleh data mengenai gambar yang akan dimasukkan ke dalam aplikasi dan juga titik lokasi dari objek tersebut.

2. Tahap Desain

Merupakan tahap perancangan terhadap hasil yang didapat dari tahap analisis. Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah menggambarkan bagaimana model dan cara kerja atau proses kerja dari aplikasi yang akan dibangun, yang meliputi perancangan diagram, basis data, serta perancangan *interface*.

3. Tahap *Coding*

Coding merupakan proses desain yang biasa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh seorang *programmer* yang akan menerjemahkan kode yang akan diminta oleh *user*, dengan kata lain penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Program bantu dalam sistem ini akan

dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP7 dengan memakai DBMS *MySQL*.

4. Tahap Pengujian

Pada tahap ini dilakukan uji coba sistem untuk memastikan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan dan perancangan. Pengujian dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun telah berjalan sesuai dengan aturan dan memenuhi spesifikasi yang telah ditentukan. Metode pengujian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *black box*. Pengujian dengan *black box* pada sistem ini bertujuan untuk menentukan fungsi cara beroperasinya, apakah data keluaran telah berjalan sebagaimana yang diharapkan.

5. Tahap Pemeliharaan

Proses pemeliharaan pada *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih ada kesalahan yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur - fitur yang belum ada pada *software*. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan atau pergantian pada sistem operasi, atau perangkat lainnya.

1.7 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian laporan penelitian ini lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun serta memuat gambaran umum tentang kearsipan dari instansi yang merupakan tempat pengambilan data.

BAB III ANALISIS KEBUTUHAN SISTEM

Berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

BAB VI PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.