BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Burung saat ini banyak di koleksi orang baik sebagai hobi, hewan hias, perlombaan dan sebagainya. Perkembangan burung saat ini sangat pesat, apalagi dengan adanya pasar hewan yang terletak di mana- mana yang menyediakan dan menjual berbagai jenis burung hias dan burung untuk perlombaan. Perkembangan lomba burung sendiri berkembang sangat pesat. Banyak di berbagai daerah menyediakan perlombaan burung untuk memenuhi para penggemar burung.

Saat ini para penggemar burung sudah sangatlah banyak terdapat dimana-mana di berbagai daerah. Sulitnya mencari informasi tentang adanya jadwal perlombaan burung maupun melakukan pendaftaran yang jauh menjadi suatu kendala bagi mereka. Seiring perkembangan teknologi yang begitu besar, dibutuhkan solusi atas kendala yang dihadapi para penggemar burung dalam pencarian informasi tentang event tersebut. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah banyak peserta dari luar kota, kesibukan yang dialami peserta tidak memungkinkan melakukan pendaftaran di lokasi, pendaftaran beberapa perlombaan harus dilakukan dengan cara yang berbeda-beda tidak dikumpulkan dalam satu sistem.

Banyak teknologi yang saat ini dipakai untuk komunikasi baik sesama komunitas maupun sekedar mencari informasi tertentu. Dengan adanya jaringan internet yang sangat luas dan dapat dijangkau dimana-mana, masyarakat bisa mengetahui berita atau informasi secara *up to date* atau sekedar mencari hiburan dengan melihat review-review pemandangan ataupun permainan yang menarik.

Dari berbagai masalah yang dialami penggemar burung dan juga fasilitas yang ada, di butuhkan suatu teknologi yang bersifat globalisasi sehingga dapat di akses setiap waktu. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah yang ada, di butuhkan aplikasi lomba burung yang berbasis web agar dapat digunakan oleh penggemar burung untuk menyelesaikan masalah ini. Web merupakan halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh

wilayah selama terkoneksi dengan jaringan internet. Berdasarkan permasalahan yang ada, untuk mengatasi masalah lomba burung dengan membuat ”**Portal Kontes Burung berbasis WEB**“, sehingga para penggemar burung dapat dengan mudah mendapatkan informasi tentang event kontes burung yang akan berlangsung.

1.2. Perumusan Masalah

Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah banyak peserta dari luar kota, kesibukan yang dialami peserta tidak memungkinkan melakukan pendaftaran di lokasi, pendaftaran beberapa perlombaan harus dilakukan dengan cara yang berbeda-beda tidak dikumpulkan dalam satu sistem. Dari uraian tersebut penulis berpendapat bagaimana membangun aplikasi ”Portal kontes berbasis Web” yang mudah dipahami bagi para penggemar burung baik tampilan maupun kegunaan dari setiap pilihan yang ada.

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan penelitian ini dibatasi pada :

1. Memberikan informasi kapan dan dimana akan diadakan kontes burung.
2. Memberikan informasi jenis burung apa saja yang bisa dikonteskan.
3. Melakukan pendaftaran apabila akan mengikuti kontes.
4. Pengundian pengacakan nomor gantangan kontes.
5. Penilaian perlombaan oleh juri.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun suatu software yang berbasis web untuk mempermudah bagi para penggemar burung dalam pencarian informasi event kontes burung yang akan berlangsung, dan mempermudah dalam hal pendaftarannya. Menyelesaikan beberapa permasalahan seperti banyak peserta dari luar kota, kesibukan yang dialami peserta tidak memungkinkan melakukan pendaftaran di lokasi, pendaftaran beberapa perlombaan harus dilakukan dengan cara yang berbeda-beda tidak dikumpulkan dalam satu sistem.

1.5. Manfaat

a. Bagi Individu
   1) Menerapkan ilmu-ilmu yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dan di luar perkuliahan.
   2) Membandingkan ilmu teori yang telah didapatkan di masa perkuliahan dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan.

b. Bagi Akademis
   1) Mengetahui seberapa jauh pemahaman mahasiswa menguasai ilmu yang telah dipelajari.
   2) Mengetahui seberapa jauh penerapan ilmu yang didapatkan mahasiswa, baik yang bersifat teori maupun praktek sebagai evaluasi tahap akhir.
   3) Diharapkan dapat memperkaya dan memperbanyak studi-studi tentang bidang ilmu sistem informasi di Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus.

c. Bagi Instansi
   1) Mempunyai kerjasama penelitian dengan Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus
   2) Informasi kontes dapat tersebar dengan mudah.
   3) Pendaftaran yang lebih cepat dan memudahkan.

Memberikan kemudahan bagi panitia dan peserta dalam pemberian dan penerimaan tentang perubahan informasi.

1.6. Metodologi Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang benar – benar akurat, relevan, valid (sahih) dan reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

a. Sumber Data Primer

Adalah data yang diperoleh langsung dari objek penelitian baik melalui pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Meliputi:

i. Observasi

Pengumpulan data produk, data pelanggan dan data jenis produk dan data pembelian pengamatan dan pencatatan terhadap peristiwa yang diselidiki pada objek penelitian secara langsung untuk keperluan pengumpulan data, misalnya mengamati proses transaksi penjualan, dan pencatatan data transaksi di Kapolda Cup Kabupaten Kudus.

ii. Wawancara

Pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian salah satunya yaitu wawancara kepada Kapolda Cup.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil secara tidak langsung dari objek penelitian. Data ini diperoleh dari buku-buku, dokumentasi, dan literature - literature. Meliputi:

i. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku – buku yang sesuai dengan tema permasalahan. Salah satunya yaitu pengumpulan teori-teori mengenai perancangan untuk penyusunan laporan kerja praktek.

ii. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literatur-literatur dan dokumentasi dari internet, diktat, maupun sumber lain.

1.6.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode atau tahap-tahap dalam pembuatan Software Portal Kontes Burung Berbasis Web adalah dengan menggunakan metode waterfall. Model ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2013), tahapan-tahapan dalam model waterfall antara lain :

a. **Analisis kebutuhan perangkat lunak**

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

b. **Desain**

Desain perangkat lunak adalah proses multilangkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean.

c. **Pembuatan kode program**

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d. **Pengujian**

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahn (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

e. **Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)**

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan kita sudah dikirim ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru. Namun dikarenakan waktu yang diperlukan untuk pelaksanaan pemeliharaan secara *continue* dan terbatasnya waktu untuk menyelesaikan skripsi sehingga bisa di ikutsertakan dalam sidang skripsi, maka proses ini tidak di ikutsertakan.

1.6.3. Metode Perancangan Sistem

Pada tahap ini, perancangan sistem menggunakan *Unifed Modelling Language* (UML). Pemodelan ini meliputi :

1) Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan apa yang akan dilakukan oleh sistem yang akan dibangun dan siapa yang berinteraksi dengan sistem. Tahap ini menggambarkan hubungan antara aktor dan sistem yang akan dibangun seperti admin dengan modul pengolahan data peminjaman.

2) Class Diagram

Class diagram menunjukkan hubungan antar kelas dalam sistem yang sedang dibangun dan bagaimana mereka saling berkolaborasi untuk mencapai suatu tujuan. Tahap ini hubungan antar kelas yang berkolaborasi dalam sistem seperti kelas user yang berkolaborasi dengan kelas peminjaman.

3) Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan secara detail urutan proses yang dilakukan dalam sistem.Tahap ini seperti user login ke sistem.

4) Activity Diagram

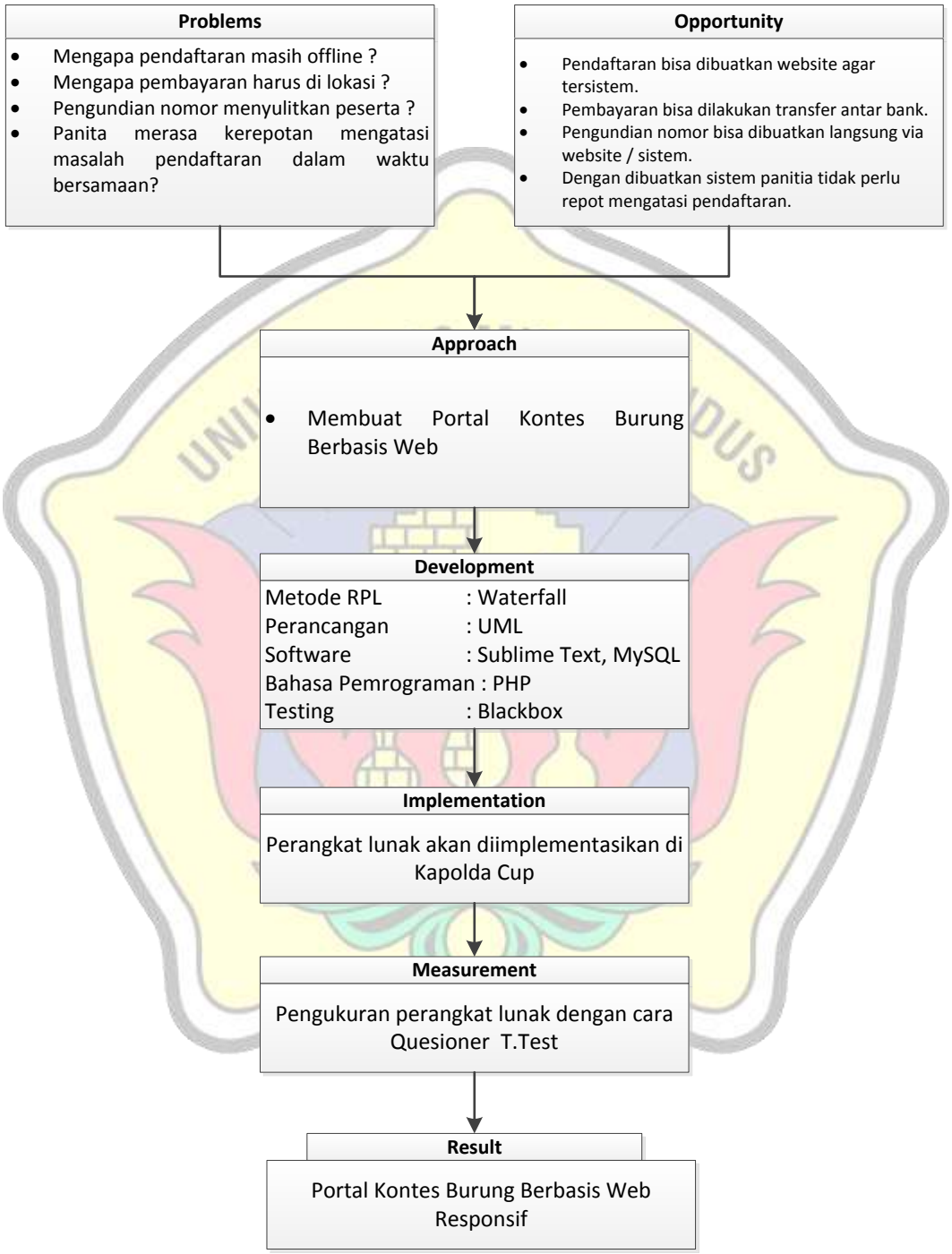
Activity diagram menggambarkan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang. Tahap ini seperti entry data, edit data, dan hapus data.

5) Statechart Diagram

Statechart diagram menggambarkan transisi dan perubahan keadaan (dari satu *state* ke *state* lainnya) suatu obyek pada sistem sebagai akibat dari stimuli yang diterima. Pada umumnya *statechart diagram* menggambarkan kelas tertentu (satu kelas dapat memiliki lebih dari satu *statechart diagram*). Tahap ini seperti saat mencetak data user harus menginput kata kunci dan menekan tombol tertentu.

1.7. Kerangka Pemikiran

Berikut adalah gambar dari kerangka pemikiran yang akan diterapkan dalam pembangunan Portal Kontes Buurng Berbasis Web yang dapat dilihat pada Gambar 1.1.



Gambar 1. 1 Kerangka pemikiran