

ABSTRAK

Cici Astria : Perancangan dan Sistem Informasi Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan Berbasis Web

Informasi adalah hasil dari pengolahan data dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian (*event*) yang nyata (*fact*) yang digunakan untuk pengambilan keputusan. Sistem Informasi Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan bertujuan untuk menyediakan berbagai informasi tentang Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan. Sistem informasi yang berbentuk basis data yang ada sekarang pengunjung tidak bisa mengakses informasi secara lengkap, tepat, cepat dan efisien. Pengunjung harus datang ke Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan atau harus bertanya ke orang lain jika ingin mengetahui informasi tentang Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan serta pengelolaan data di Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan masih manual. Oleh karena itu sistem yang ada sekarang tidak dapat memenuhi tuntutan kebutuhan informasi itu, maka perlu dikembangkan agar dapat menampilkan informasi tentang Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan secara langsung, cepat dan bertaraf internasional. Dalam perancangan sistem informasi semua data-data yang berkaitan dengan Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan disimpan pada sebuah gudang *file* yang disebut *database*. *Database* yang digunakan untuk pembuatan Sistem Informasi Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan menggunakan *MySQL*. Dalam perancangan basis data atau *database* diperlukan beberapa tahap perancangan, untuk menghasilkan basis data yang baik dan benar perlu dilakukan tahap-tahap perancangan sistem seperti *Diagram konteks*, DFD, ERD, dan lain-lain, tujuannya untuk menghasilkan input data yang baik. Dan dalam pembuatan tampilan (*interface*) menggunakan PHP, HTML, CSS dan Javascript. Proyek Akhir ini membahas mengenai perancangan dalam membuat sebuah Sistem Informasi berbasis web, untuk membantu dalam proses penyampaian informasi Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan.

Keyword : Data Informasi, Website, PHP, MySQL,

HALAMAN PENGESAHAN PROYEK AKHIR

**Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Proyek Akhir
Program Studi D-3 Teknik Elektronika Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang**

Judul : Perancangan Sistem Informasi Taman Marga Satwa Dan Budaya Kinantan Berbasis Web
Nama : Cici Astria
NIM/BP : 87257/2007
Program Studi : Teknik Elektronika (Diploma 3)
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2011

Tim Penguji :

Ketua : Drs. Legiman Slamet, M.T 1.
Anggota : Drs. H. Dharma Liza Said, M.T 2.
: Drs. Almasri, M.T 3.

HALAMAN PERSETUJUAN PROYEK AKHIR

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI TAMAN MARGA SATWA DAN
BUDAYA KINANTAN BERBASIS WEB**

Nama : Cici Astria
NIM/BP : 87257/2007
Program Studi : Teknik Elektronika (Diploma 3)
Jurusan : Teknik Elektronika
Fakultas : Teknik

Padang, Mei 2011

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**

Drs. Legiman Slamet, M.T
NIP. 19621231 198801 1 001

**Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Elektronika
Fakultas Teknik UNP**

Drs. Efrizon, M.T
NIP. 19650409 199001 1 001

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT atas berkat, rahmat dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan Proyek Akhir ini dengan baik sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dengan judul **“Perancangan Sistem Informasi Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan Berbasis Web”**. Shalawat beriring salam tak lupa penulis curahkan kepada Nabi besar Muhammad SAW.

Laporan Proyek Akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Program Diploma 3 pada Jurusan Teknik Elektronika Universitas Negeri Padang.

Pada proses pembuatan Proyek Akhir, banyak sekali bantuan, dorongan, dan bimbingan yang sangat berharga, yang diberikan kepada Penulis, untuk itu pada kesempatan ini penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak *Drs. Ganefri, M.Pd* selaku Dekan FT UNP.
2. Bapak *Drs. Efrizon, M.T* selaku Ketua Jurusan Teknik Elektronika
3. Bapak *Drs. Sukaya* selaku Sekretaris Jurusan Teknik Elektronika.
4. Bapak *Drs. Almasri, M.T* selaku Ketua Program Studi Teknik Elektronika FT UNP sekaligus Penasehat Akademis dan penguji dalam ujian Proyek Akhir

5. Bapak *Drs. Legiman Slamet, M.T* selaku Dosen Pembimbing Proyek Akhir yang telah banyak meluangkan waktunya untuk membantu dan membimbing penulis dalam menyelesaikan proyek akhir ini
6. Staf Pengajar, Teknisi dan Pegawai Jurusan Teknik Elektronika.
7. Sahabat-sahabat seperjuangan pada masa-masa pembuatan laporan Proyek Akhir ini yang telah memberikan semangat dan bantuan.
8. Seluruh mahasiswa Elektronika yang tergabung dalam Himpunan Mahasiswa Elektronika (Himanika). *Solid to get future.*

Dalam penyelesaian laporan Proyek Akhir ini penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan-kekurangan, baik dalam tulisan maupun dalam penyajiannya, hal ini disebabkan keterbatasan pengalaman yang dimiliki penulis.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan untuk penulis di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga laporan Proyek Akhir ini dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan bagi pembaca dan semoga Allah SWT memberikan rahmat-Nya, Amin...

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Padang, Mei 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	3
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan	4
F. Manfaat	5
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Data dan Informasi	6
B. Sistem Informasi	7
1. Definisi Sistem Informasi	7
2. Kemampuan Sistem Informasi	8
3. Komponen Sistem Informasi	9
C. World Wide Web	11
D. Sistem Basis Data	13
1. Pengertian Basis Data	13
2. Model Basis Data	15
3. SQL	18

E. PHP	20
1. Definisi PHP	20
2. Skrip PHP	21
3. Konsep Kerja	22
4. PHP dan Database	23
F. MySQL	23

BAB III METODE PERANCANGAN

A. Konsep Perancangan	26
B. Rancangan Sistem	27
1. Statement Of Purpose	27
2. Event List	27
3. Diagram Konteks	29
4. Data Flow Diagram	30
C. Rancangan Basis Data	32
D. Entity Relationship Diagram	37
E. Rancangan Halaman Website Sistem Informasi Taman Marga Satwa dan Budaya Kinantan	38
1. Diagram Alir Sistem	38
2. Perancangan Halaman Utama	39

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI TAMAN MARGA SATWA DAN BUDAYA KINANTAN

A. Hasil Perancangan	43
1. Halaman Utama	43
2. Menu Browsing	43
a. Halaman Menu Utama TMSBK	44
b. Halaman Menu Profil.....	44
c. Halaman Menu Marga Satwa.....	46
d. Halaman Menu Budaya.....	48
e. Halaman Menu Terbaru	51
f. Halaman Menu Forum	54

g. Halaman Menu Gallery foto	56
h. Halaman Administrator.....	57
B. Pembahasan	76
1. Halaman Utama	76
2. Menu Browsing	76
3. Halaman Admin	84

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	104
B. Saran.....	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

**PPPERANCANGAN SISTEM INFORMASI
TAMAN MARGA SATWA DAN BUDAYA KINANTAN
BERBASIS WEB**

PROYEK AKHIR

*Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Program Studi D III
Teknik Elektronika Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*



Oleh :

**CICI ASTRIA
2007.87257**

**Konsentrasi: Teknologi Sistem Komputer
Program Studi: D-3Teknik Elektronika**

**JURUSAN TEKNIK ELEKTRONIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kebun binatang atau Taman Marga Satwa adalah tempat memelihara hewan dalam lingkungan buatan, dan dipertunjukkan kepada publik. Ini dapat dilihat dengan banyaknya kebun binatang yang ada disetiap negara yang ada dipermukaan bumi. Salah satu kebun binatang komunitas adalah Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan.

Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan tidak hanya berfungsi seperti yang dinyatakan dalam Surat Keputusan Direktorat jenderal Kehutanan Nomor 20 / Kpts/ DJ/ I/1978, yaitu sebagai wadah pendidikan, sarana rekreasi dan apresiasi alam, penelitian, perlindungan dan pelestarian alam, Anna (2009:3) . Binatang yang dipelihara di kebun binatang sebagian besar adalah hewan yang hidup di darat, sedangkan satwa air hanya sebagian kecil saja dan dipelihara di akuarium. Melihat perkembangannya dari hari ke hari, ternyata bisa membuat kelebihan tersendiri bagi kebun binatang maupun pada pengunjung. Maka didirikanlah sebuah wadah yang bisa mendata pengelolaan kebun binatang dan memberikan informasi pada masyarakat tentang Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan agar informasi tersebut cepat, tepat dan efisien tanpa dibatasi oleh waktu.

Seiring dengan perkembangannya, Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan mempunyai kendala baik itu dalam pengolahan data, penyampaian

informasi kepada masyarakat, maupun pengelolaan dan pemeliharaan kebun binatang itu sendiri. Salah satu cara untuk menanggulangi hal tersebut adalah dengan menerapkan peranan teknologi informasi.

Untuk mengetahui informasi tentang Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan saat ini masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mendatangi langsung sekretariat Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan dan melalui informasi pengumuman baik melalui tulisan maupun lisan. Informasi yang didapat secara lisan maupun tulisan sering kurang akurat dan juga memakan waktu dan biaya.

Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan perlu diterapkan suatu sistem informasi yang berbasiskan WEB yang bertujuan untuk melaksanakan suatu kegiatan pengelolaan dan pemeliharaan kebun binatang dalam rangka meningkatkan kebutuhan dari kebun binatang itu sendiri. Dengan adanya Sistem Informasi tersebut dapat mempermudah Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan dalam memperoleh data, keamanan data dan informasi yang dibutuhkan dari pihak luar.

Peranan teknologi informasi pada aktifitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Teknologi informasi telah menjadi fasilitator utama bagi kegiatan-kegiatan bisnis, memberikan andil besar terhadap perubahan-perubahan yang mendasar pada struktur, operasi, dan manajemen organisasi Kadir (2003: 15). Teknologi Informasi juga telah banyak digunakan oleh perusahaan, lembaga pendidikan maupun organisasi untuk media publikasi.

Sistem informasi merupakan suatu bentuk data informasi yang dibuat, diterima dan disimpan dalam bentuk program aplikasi yang terdapat pada suatu unit komputer yang terhubung dalam suatu jaringan intranet maupun dalam jaringan internet, yang tampilan data dan informasinya berbentuk *World Wide* atau program lainnya.

Untuk menerapkan teknologi informasi tersebut maka harus memiliki sistem informasi yang online ke internet. Pada dasarnya sistem informasi ini berisikan informasi berita terbaru, profil Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan, program pengelolaan maupun kegiatan.

Berdasarkan uraian diatas, dibutuhkan sebuah sistem informasi kebun binatang Bukittinggi, maka penulis merancang sebuah proyek akhir dengan judul ***“Perancangan Sistem Informasi Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan Berbasis Web”***.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut :

1. Apakah dengan pengembangan sistem informasi secara komputerisasi dapat memberikan informasi yang sangat memuaskan baik bagi pengunjung maupun pengurus dalam pengelolaan Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan agar cepat, tepat & efisien maka rancangan sistem informasi semacam apakah yang harus dibuat.
2. Seberapa jauh perancangan sistem informasi yang dibuat ini mampu memberikan kemudahan bagi pemakai (*UserPublic*) serta bagi pengurus

untuk mendapatkan informasi pendaftaran dan pengelolaan data Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan?

3. Belum tersedia *Free Software* yang menampilkan sistem informasi Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Data seputar informasi ruang lingkup, pengelolaan data, dan agenda kegiatan pengelolaan Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan secara langsung.
2. Merancang untuk manajemen administrator, pengurus dan pengunjung.
3. Software komputer yang digunakan adalah bahasa PHP & DBMS MySQL dengan Editor Dreamweaver MX.

D. Rumusan Masalah

Sesuai dengan batasan masalah diatas, maka permasalahan dalam proposal proyek akhir ini dapat dirumuskan yaitu ***“Bagaimana merancang website Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan sebagai media informasi menggunakan bahasa pemograman PHP dan DBMS MySQL”***.

E. Tujuan

Perancangan Sistem Informasi Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan Berbasis Web mempunyai tujuan yaitu merancang Sistem Informasi Berbasiskan WEB pada Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan.

F. Manfaat

Manfaat dari sistem informasi Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi tentang Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan yang diinginkan pengunjung, secara cepat dan tepat tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.
2. Memberikan kemudahan para pengunjung Taman Marga Satwa & Budaya Kinantan untuk berinteraktif melalui jaringan internet dan juga dapat melihat penunjuk jalan serta melihat satwa-satwa dari form yang telah disediakan.
3. Memberikan kemudahan dalam layanan pemeliharaan kebun binatang dengan cepat dan tepat serta teratur.