

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini, terdapat 169 UNESCO Global Geopark di 44 negara. Konsep pentahelix adalah salah satu aspek fundamental dalam pengembangan Geopark, di mana keberadaan pemuda termasuk di dalamnya. Dengan kemajuan teknologi digital, pertemuan global, pertukaran informasi, dan penyelenggaraan acara akan menjadi lebih efisien dengan pemuda sebagai kunci untuk pemanfaatannya. Oleh karena itu, perlu dikembangkan sebuah *platform* untuk menghubungkan pemuda dalam geopark di seluruh dunia untuk pemberdayaan Geopark secara keseluruhan.

*Platform* yang dibutuhkan harus menyediakan portal komunikasi digital untuk pemuda Geopark di seluruh negara, termasuk juga menyediakan informasi kolektif kegiatan pemuda Geopark, acara, dan lowongan pekerjaan di seluruh Geopark yang berisikan informasi seputar konservasi, pendidikan, dan pembangunan ekonomi masyarakat yang berkelanjutan di bidang geo-bio-kultural. Melalui platform ini, pemuda Geopark dapat menerapkan peran mereka sebagai agen perubahan, inovator, dan kolaborator di dalam Geopark mereka dan di seluruh Geopark nasional dan internasional dengan secara meyakinkan membantu komunitas pemuda dan Geopark berkomunikasi dan terhubung dalam satu kesatuan.

Pemanfaatan dari penggunaan teknologi informasi salah satunya adalah *platform website* bagi sebuah organisasi atau organisasi yang nantinya akan sangat membantu dari segi efektifitas dan efisiensi. Mayoritas organisasi atau perusahaan di seluruh dunia telah menggunakan *website* sebagai sebuah sarana komunikasi antar sesama anggota dalam perusahaan maupun dengan pihak-pihak luar. *Website* akan mempermudah pihak organisasi atau perusahaan agar terhubung dengan seluruh anggota dan bertukar berbagai macam jenis informasi.

Untuk mengakomodir kebutuhan diatas, dibentuklah sebuah *platform* berbasis *website* bernama “Geoparks Youth Hub”. Pembuatan *platform* ini disukseskan oleh Kementerian Perencanaan Pembangunan Nasional Republik Indonesia/ Badan Perencanaan Pembangunan Nasional (Kementerian PPN/ Bappenas) dan diinisiasikan oleh Indonesia Geopark Youth Forum dan organisasi Maritim Muda Nusantara

(Indonesian Maritime Youths). *Platform* berbasis *website* ini diharapkan dapat menghubungkan dan memperluas relasi dan jaringan, dan mempermudah pertukaran informasi pengguna anggota Youth Forum tiap-tiap negara, Geoparks dari masing-masing negara, artikel, dan lowongan pekerjaan (*job vacancy*) sehingga akan mempermudah koneksi dan akses berbagai informasi tersebut untuk tujuan penelitian, pengembangan dan pelestarian Geopark bagi berbagai pihak-pihak yang terkait dengan Geopark Youth Forum dari berbagai profesi berskala nasional dan internasional.

## 1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disebutkan sebelumnya, masalah utama yang akan dibahas dalam tugas akhir ini adalah bagaimana cara membuat *platform website* yang dapat menghimpun dan membagikan seluruh kebutuhan informasi bagi seluruh pihak yang terkait dengan Geopark Youth Forum dari seluruh negara di dunia.

## 1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini yaitu merancang dan membangun *platform* aplikasi berbasis *website* yang dapat menghubungkan seluruh pihak terkait dengan Geoparks Youth Forum dan dapat saling bertukar informasi seputar Youth Forum dan Geopark dari masing-masing negara, artikel, dan lowongan pekerjaan dengan tujuan pengembangan dan penelitian bagi Youth Forum dan Geopark dari seluruh pengguna.

## 1.4. Batasan Masalah

Agar pengerjaan tugas akhir ini menjadi lebih terarah dan mendapatkan hasil yang lebih spesifik, maka dibatasi dalam batasan masalah sebagai berikut:

- Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembangunan *platform* ini adalah metode *prototyping*.
- Data disimpan di *database* yang menggunakan MySQL.
- Hasil akhir yang dibuat adalah sebuah *platform* aplikasi berbasis *website* yang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *framework* CodeIgniter 3

## 1.5. State of The Arts

Judul Jurnal	Pembahasan
<p><b>Analisis Resiko Pada Pengembangan Perangkat Lunak Yang Menggunakan Metode Waterfall Dan Prototyping</b></p> <p><b>Peneliti</b> Fandli Supandi, Wahit Desta P, Yuni Ambar S., Mat Sudir</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Amikom Yogyakarta</p> <p><b>Tahun</b> 2018</p> <p><b>Nama Jurnal</b> Prosiding Seminar Dinamika Informatika</p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b> Jurnal ini membahas tentang perbandingan resiko dari segi proyek, teknikal dan bisnis dari dua metode rancang bangun yang umum digunakan, yaitu: <i>prototyping</i> dan <i>waterfall</i>.</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b> Perbandingan resiko sebagai hasil dari penelitian di jurnal ini dapat digunakan sebagai acuan dalam rancang bangun aplikasi Geoparks Youth Hub dalam mencari metode yang tepat untuk digunakan dengan melihat resiko terkecil yang dapat dialami.</p>
<p><b>Perancangan Sistem Informasi Bank Sampah Menggunakan Framework Codeigniter dan Bootstrap dengan Metode Prototype</b></p> <p><b>Peneliti</b> Abu Sopian, Agus Wiyatno</p> <p><b>Lokasi</b> Universitas Mohammad Husni Thamrin Jakarta, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri Jakarta</p> <p><b>Tahun</b> 2020</p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b> Jurnal ini membahas tentang pembuatan <i>website</i> sistem informasi dengan metode <i>prototyping</i>.</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b> Langkah-langkah yang digunakan dalam metode <i>prototype</i> dijelaskan dengan rinci dan mudah dimengerti sehingga dapat dijadikan acuan dalam rancang bangun aplikasi Geoparks Youth Hub.</p>
<p><b>Rancang Bangun Sistem Administrasi Kerja Praktek Dan Tugas Akhir Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter</b></p> <p><b>Peneliti</b> Arkhan Subari, Dista Yoel Tadeus, Heru Winarno, Teguh Yuwono</p> <p><b>Lokasi</b> Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro</p> <p><b>Tahun</b> 2018</p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b> Jurnal ini membahas tentang pembuatan aplikasi sistem informasi dengan <i>framework</i> CodeIgniter 3.</p> <p><b>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</b> Framework yang digunakan dirasa mudah diaplikasikan ke dalam rancang bangun aplikasi Geopark Youth Hub.</p>
<p><b>Sistem Informasi Geografis Pemetaan Sekolah Menengah Atas / Sederajat di Kota Surakarta Menggunakan Leaflet Javascript Library Berbasis Website</b></p>	<p><b>Hasil Penelitian:</b> Jurnal ini membahas tentang pembuatan aplikasi sistem informasi geografis menggunakan <i>Leaflet JS</i> berbasis</p>

<p><b>Peneliti</b> Ridwan Renaldi, Dimas Aryo Anggoro <b>Lokasi</b> Universitas Muhammadiyah Surakarta <b>Tahun</b> 2020</p>	<p><i>website</i>.</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> <i>Library</i> yang digunakan merupakan <i>library</i> yang paling mudah digunakan dan bersifat <i>open-source</i> sehingga dapat memangkas biaya pembangunan aplikasi Geopark Youth Hub.</p>
<p><b>Global Youth Engagement in Promoting Community Empowerment in Indonesian Geoparks Development: Prospects and Challenges for Indonesia Geopark Youth Forum</b></p> <p><b>Peneliti</b> Diemas Sukma Hawkins <b>Lokasi</b> Universitas Gajah Mada <b>Tahun</b> 2022</p>	<p><b><u>Hasil Penelitian:</u></b> Jurnal ini membahas tentang rekomendasi untuk Indonesia Geopark Youth Forum dan aktor-aktor pemuda dalam kawasan geopark untuk pengembangan geopark Indonesia</p> <p><b><u>Alasan Menjadi Tinjauan Penelitian:</u></b> Menjadi salah satu acuan aspek-aspek dalam segi informasi yang dibutuhkan yang akan diakomodir dalam <i>website</i> Geoparks Youth Hub.</p>

## 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan disusun untuk memberikan gambaran secara umum mengenai permasalahan dan pemecahannya. Penyusunan ini diuraikan dalam beberapa pokok permasalahan yang terbagi dalam beberapa bab. Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

### BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini memuat pendahuluan penelitian yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, *state of the arts*, serta sistematika penulisan penelitian.

### BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini memuat landasan teori penelitian yang terdiri dari teori dasar mengenai pengertian dan definisi atau penjelasan yang meliputi sistem, metode, basis data, dan kerangka kerja yang digunakan terkait *platform website* yang dibangun.

### BAB 3 ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini memuat tentang analisis dan perancangan mengenai proses dan alur kerja yang berjalan di *platform website* Geoparks Youth Hub berdasarkan metode yang digunakan.

#### **BAB 4 PEMBAHASAN**

Bab ini membahas mengenai implementasi *platform website* Geoparks Youth Hub yang dibangun serta pengujian alur sistem yang berjalan di dalamnya.

#### **BAB 5 PENUTUP**

Bab ini memuat kesimpulan dan saran dari *platform website* Geoparks Youth Hub yang dibangun untuk tujuan pengembangan di kemudian hari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

#### **LAMPIRAN**