

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Informasi adalah hal penting yang dapat digunakan untuk berbagai hal sesuai keperluan, dimana informasi dapat sebagai acuan seseorang atau bahkan sebuah instansi perusahaan baik swasta maupun negeri.

Teknologi pada era ini adalah hal yang sangat diperlukan untuk menunjang efektifitas dan efisiensi kinerja pribadi seseorang atau bahkan sebuah usaha yang ingin berkembang. Teknologi juga saat ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan tiap – tiap orang yang memerlukan

Teknologi informasi adalah gabungan dari suatu informasi yang dibutuhkan dengan teknologi yang sanggup menangani suatu masalah. Teknologi informasi saat ini sangat dibutuhkan karena keakurasi dan kecepatan serta dapat membantu mengerjakan suatu hal dengan efektif dan efisien.

Perusahaan Daerah Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya adalah perusahaan yang bergerak dibidang konservasi dan pendidikan sehingga orang lain dapat mempelajari satwa secara langsung dan menyenangkan. Dimana banyak satwa yang dapat dilihat dan beberapa info tentang satwa yang ada di Kebun Binatang Surabaya yang terletak di Jl. Setail No.1 tersebut dapat menambah wawasan orang awam tentang satwa.

Proses pencatatan inventori satwa yang dilakukan oleh Perusahaan Daerah Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya hingga saat ini masih menggunakan

proses manual yang ditaruh dalam dokumen serta membuat rekapan sendiri melalui Ms.Excel. sehingga membuat proses ini berlangsung sangat lama dikarenakan juga data satwa yang begitu banyak, sehingga terkadang ada kesalahan pencatatan dan rekapan membuat proses pencarian juga lebih sulit. dari permasalahan yang telah disebutkan sebelumnya, maka Perusahaan Daerah Taman Satwa tersebut membutuhkan aplikasi untuk membantu proses pencatatan yang baik dan terstruktur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan adalah bagaimana membuat aplikasi Recording Satwa Sub Kematian dan Kehilangan pada Perusahaan Daerah Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut di atas, maka batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dihasilkan meliputi:
 - a. Proses pendataan kelas
 - b. Proses pendataan ordo
 - c. Proses pendataan famili
 - d. Proses pendataan nama satwa
 - e. Laporan Inventaris dan Laporan Studbook
2. Aplikasi merupakan aplikasi berbasis desktop.

1.4 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan rancang bangun aplikasi Recording Satwa Sub Kematian dan Kehilangan pada Perusahaan Daerah Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya.

1.5 Manfaat

Manfaat yang didapat oleh Perusahaan Daerah Taman Satwa Kebun Binatang Surabaya dari aplikasi Recording Satwa Sub Kematian dan Kehilangan ini adalah Proses pendataan satwa yang cepat dan menghasilkan data yang akurat dan efisien, dan dapat meminimalisasikan kesalahan terhadap pendataan.

