

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi dewasanya ini dirasakan sangatlah pesat. Dengan pesatnya perkembangan teknologi yang terjadi secara tidak langsung akan mempengaruhi segalanya, terutama dalam hal penyebaran informasi karena pada dasarnya semua kegiatan yang akan kita lakukan itu membutuhkan informasi untuk mendapatkan sebuah perencanaan. Lewat bantuan teknologi, sekarang informasi bisa di peroleh dengan mudahnya seperti contoh kejadian yang baru terjadi akan dengan mudah segera kita ketahui tanpa harus menunggu lama. Tentunya perkembangan teknologi informasi ini memberikan banyak manfaatnya terutama untuk seseorang yang akan melaksanakan kegiatan supaya kegiatan yang akan dilakukan dapat di rencanakan dengan sebaik – baiknya.

Semua kegiatan yang akan kita lakukan membutuhkan informasi dan bisa Juga dikatakan setiap kegiatan dituntut untuk menghasilkan informasi. Informasi ini bisa di peroleh melalui berbagai media baik itu media cetak ataupun *online*. Seperti contohnya salah satu media informasi yang dirasakan sangatlah cepat perkembangannya adalah media informasi berbasis *web*. Dengan maraknya penggunaan WEB (*World Wide Web*) dewasa ini, penerapan WEB di berbagai sistem penjualan maupun sistem informasi sangatlah berguna bagi masyarakat

luas. Bilamana penggunaan WEB ini diterapkan pada sebuah perusahaan Tour and Travel yang menyediakan beragam informasi mengenai perjalanan wisata, maka akan dapat mempermudah penyampaian informasi dari pihak perusahaan tersebut kepada masyarakat yang akan melakukan liburan untuk memperoleh informasi wisata. Selain itu dengan adanya penggunaan WEB dapat digunakan sebagai media promosi perusahaan kepada masyarakat luas dan memperoleh konsumen baru.

Berawal dari ini peneliti memilih judul penelitian "**ANALISIS DAN PERANCANGAN MEDIA INFORMASI BERBASIS WEB PORTAL GUBUK UNIK**". Karena pada dasarnya peneliti ingin membantu perusahaan agar apabila perusahaan mempunyai informasi tentang pariwisata bisa cepat tersalurkan kepada para konsumennya, dan membantu para wisatawan mempersiapkan liburan dengan sebaik-baiknya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang sudah terjabarkan di atas, maka peneliti bermaksud mengangkat masalah seperti berikut :

- a. Bagaimana sebuah informasi perjalanan dan tempat wisata dapat di dapatkan dengan mudah dan tepat sehingga dapat membantu para wisatawan merencanakan liburannya?

- b. Bagaimana perusahaan GUBUK UNIK meningkatkan pelayanan terhadap konsumen dengan adanya media informasi berbasis web ini ?

### 1.3 Batasan Masalah

Dalam menyusun penelitian ini, agar pembahasan tidak terlalu meluas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka dijabarkan beberapa batasan masalah sebagai berikut :

Informasi yang akan di tampilkan dalam *website* berupa :

- a. Profil Perusahaan yang meliputi : profil, visi misi, *contact person*, alamat perusahaan dan *costumer service*.
- b. Beberapa Artikel tentang Parwisata seperti tempat – tempat wisata dan berita wisata Indonesia.
- c. Layanan wisata bagi para pengunjung untuk memepermudah pengunjung merencanakan agendakan wisata pengunjung, seperti layanan paket wisata dan alayanan informasi hotel.

Pengguna sistem promosi berbasis WEB dibagi menjadi 3 tingkat level user, yaitu :

- a. Admin yang mempunyai hak penuh dalam penggunaan sistem ini, artinya berkewajiban dalam proses input, edit dan hapus semua informasi pasar baik berupa informasi profil perusahaan, artikel wisata dan paket wisata..

- b. Super User yaitu hak akses untuk *aploud* mengenai berita wisata dengan melakukan login anggota terlebih dahulu.
- c. visitor yaitu masyarakat umum yang ingin mengetahui informasi tentang profil dan informasi seputar Perusahaan dan seluruh informasi yang ada dalam website termasuk mencari paket wisata.
- d. Dalam perancangan *website* ini, *website* hanya menampilkan informasi.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penellttan

##### a. Bagi Penelltt

Sebagai bahan perbandingan antara teori yang telah didapat di kampus dengan praktek langsung di lapangan

1. Menerapkan pengetahuan Teknologi Informasi baik teori dan praktik yang diimplementasikan dengan aplikasi nyata guna ketrampilan dan kecakapan dalam penerapan ilmu.
2. Memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika Dan Komputer (STMIK Amikom Yogyakarta).

**b. Bagi Perusahaan**

1. Menerapkan Teknologi Informasi dalam dalam hal bidang pemasaran dan iklan perusahaan.
2. Meningkatkan pelayanan perusahaan terhadap konsumen luas dalam hal informasi paket wisata dan program wisata yang di tawarkan oleh perusahaan.
3. Memberikan fasilitas berbagi informasi seputar dunia pariwisata yang terdapat dalam berbagai layanan wisata sehingga informasi dan perencanaan wisata mudah didapatkan.

**1.5 Manfaat Penelitian****a. Bagi Masyarakat**

Dapat memperoleh informasi mengenai perjalanan dan tempat-tempat wisata secara cepat dan tepat sehingga perjalan wisata dapat di rencanakan dengan tepat, dan dapat juga memperoleh informasi tempat wisata yang cocok yang nantinya bisa di jadikan referensi kunjungan wisata dari orang – orang yang sudah berpengalaman.

**b. Bagi Perusahaan**

Dapat meningkatkan pelayanan terhadap masyarakat luas sehingga perusahaan dapat di kenal meluas dan cepat oleh para konsumen. Dan dapat membantu para konsumen untuk mempersiapkan



perjalanan wisatanya sehingga para wisatawan bisa benar – benar menikmati liburannya.

**c. Bagi Mahasiswa**

Hasil penelitian dapat digunakan oleh mahasiswa untuk menambah pengetahuan tentang WEB selain itu juga agar hasil penelitian ini dapat dipergunakan oleh mahasiswa lain yang akan meneliti topik yang sama, sehingga hasil penelitian dapat kembangkan.

**d. Bagi Peneliti**

Peneliti dapat menerapkan ilmu yang sudah di peroleh selama masa pembelajaran di kampus, dapat mengidentifikasi dan menyelesaikan berbagai kasus yang belum pernah peneliti temukan selama study dan dapat memperoleh gelar Sarjana di STMIK AMIKOM Yogyakarta.

**1.6 Metode Penelitian**

Dalam menyediakan data yang berbentuk informasi yang akurat, relevan dan tepat waktu bagi pengguna aplikasi ini, maka peneliti menggunakan 4 metode pengumpulan data yaitu :

**a. Metode Observasi**

Peneliti mengumpulkan data dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti dalam hal ini Perusahaan “GUBUK UNIK” dalam hal memperoleh informasi.

**b. Metode Wawancara**

Peneliti mengumpulkan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan instansi terkait dalam hal ini Pimpinan dan para karyawan Perusahaan "GUBUK UNIK".

**c. Metode Kearsipan**

Peneliti mengumpulkan data dengan cara membaca dan mempelajari data – data dan arsip yang sudah ada sehubungan dengan permasalahan yang diteliti.

**d. Metode Kepustakaan (Studi pustaka)**

Peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara membaca dan mempelajari dari buku-buku pustaka yang telah ada untuk digunakan sebagai referensi atau digunakan sebagai bahan pembandingan.

**1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, maka peneliti menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

**BAB I : Pendahuluan**

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode

pengumpulan data, dan sistem penulisan yang akan dipakai sebagai acuan dalam penulisan skripsi.

## **BAB II : Landasan Teori**

Pada bab ini menjelaskan konsep dasar Sistem, Informasi, dan juga konsep dasar sistem informasi, serta pengertian WEB, sistem perangkat lunak yang digunakan, spesifikasi komputer yang digunakan.

Pada bab ini juga akan diuraikan mengenai pengenalan dan gambaran secara umum tentang obyek penelitian yaitu Perusahaan "GUBUK UNIK"

## **BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem**

Pada bab ini kebutuhan sistem, dan kelayakan sistem. Perancangan sistem meliputi Flowchart, perancangan proses, database dan rancangan interface.

## **BAB IV : Implementasi**

Pada bab ini akan dibahas mengenai perancangan media informasi yang berbasis web, diuraikan mengenai pendefinisian masalah, merancang konsep, merancang Database, merancang interface, memproduksi sistem, menguji sistem menggunakan sistem dan memelihara sistem.



## **BAB V : Penutup**

Pada bab ini akan berisikan tentang kesimpulan dan saran. Pembuatan Kesimpulan didasarkan pada analisis yang obyektif dan diperkuat dengan bukti-bukti yang telah ditemukan, sedangkan saran merupakan manifestasi dari peneliti untuk dilaksanakan sesuatu yang belum ditempuh dan layak untuk dilaksanakan

### **Daftar Pustaka**

Daftar pustaka berisi sumber-sumber pustaka yang digunakan peneliti baik dari Buku, Majalah, Narasumber maupun data dari Internet.

