

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Mendut Rafting, merupakan salah satu tempat penyedia jasa pariwisata yang terletak di daerah kota Magelang. Jasa pariwisata yang ditawarkan Mendut Rafting diantaranya adalah arung jeram, arena outbond dan arena paintball. Akan tetapi Mendut Rafting lebih terkenal dengan destinasi wisata arung jeramnya, yang terbagi dalam beberapa tingkat (pemula, menengah dan profesional) atau terbagi berdasarkan jenis sungai yang diambil oleh pengunjung. Sungai - sungai yang digunakan sebagai arena arung jeram mendut rafting yaitu Sungai Elo, Sungai Progo Atas, Sungai Bogowonto, Sungai Progo Hulu, Sungai Serayu dan Sungai Progo Bawah. Mendut rafting beralamatkan di Jln. Raya Borobudur Km 2.5 Mungkid, Magelang, Jawa Tengah 56512 untuk alamat kantor dan untuk basecamp berada di Jln. Raya Borobudur Km 5 Mungkid, Magelang, Jawa tengah 56512.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat membuat Mendut Rafting terus berupaya memperbaiki manajemennya untuk meningkatkan pengunjung yang datang dan menikmati arena bermain yang disediakan oleh pihak Mendut. Upaya yang telah dilakukan adalah dengan memanfaatkan komputer dalam melakukan pendataan data atau informasi.

Permasalahan yang sering terjadi pada Mendut Rafting diantaranya bahwasanya pihak Mendut Rafting kurang memaksimalkan media informasi dan promosi tentang paket wisata yg ada untuk masyarakat luas. Meskipun saat ini Mendut Rafting sudah mempunyai *website*, namun *website* tersebut masih *statis*,

sehingga pihak Mendut Rafting masih kerepotan dalam pengolahan data, bahkan sering kali mengalami kesalahan fatal dalam melakukan perekapan atau pendataan informasi.

Permasalahan yang dipaparkan di atas merupakan beberapa permasalahan yang sering dijumpa atau yang timbul dari pihak Mendut Rafting sendiri. Berdasarkan masalah yang terjadi mendorong penulis untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang terjadi di Mendut Rafting. Maka akan dibuat **“PERANCANGAN DAN PEMBUATAN WEBSITE COMPANY PROFILE UNTUK MENDUT RAFTING SEBAGAI MEDIA PROMOSI DAN INFORMASI PARIWISATA”**.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat dirumuskan bahwa permasalahannya yaitu “Bagaimana membangun sebuah aplikasi atau media informasi dan promosi tentang paket wisata Mendut Rafting secara maksimal kepada masyarakat luas?”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Mengingat banyaknya permasalahan yang timbul dan banyaknya aspek-aspek yang dibutuhkan dalam membangun suatu aplikasi sistem informasi maka diperlukan batasan-batasan yang jelas dalam membangun aplikasi ini, guna untuk menghindari meluasnya pemahaman dalam pembahasan. Batasan atau ruang lingkup dalam penelitian ini, sebagai berikut.

- a. Pengolahan Profil Mendut Rafting.
- b. Pengolahan Info berita dan acara Mendut Rafting.

- c. Pengelohan galeri album Mendut Rafting
- d. Pengolahan Daftar arena bermain dan harga.
- e. Pengolahan Web Admin.

#### 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat *website* media informasi dan promosi Mendut Rafting dapat menyelesaikan beberapa permasalahan yang ada pada Mendut Rafting, seperti : ada beberapa bagian di pengelolaan mendut rafting tersebut masih menggunakan sistem yang manual dan belum ada penginformasian secara mandiri dengan menggunakan sistem aplikasi *website*. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengelolaan dan pengolahan data dan informasi yang sedang berjalan di Mendut Rafting yang belum dilakukan secara mandiri atau masih menggunakan sistem yang manual.
2. Untuk membangun aplikasi company profile yang digunakan untuk media informasi dan promosi.
3. Sebagai prasyarat kelulusan studi Diploma Tiga Jurusan Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer (A. Md).

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

### 1.5.1 Bagi Penulis:

Menerapkan ilmu yang sudah penulis peroleh dari bangku perkuliahan dan diharapkan penulis mendapat pengalaman dari penelitian ini yang akan berguna nantinya di masa mendatang.

### 1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta:

1. Sebagai dokumentasi karya ilmiah mahasiswa dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan perangkat lunak.
2. Menambah referensi bacaan di Perpustakaan, sehingga dapat menambah wawasan bagi yang akan melaksanakan penelitian selanjutnya.

### 1.5.3 Bagi Mendut Rafting :

1. Dapat memberikan hasil informasi dan data dengan lebih cepat, tepat dan akurat, guna dari pengolahan data yang terjadi.
2. Dapat dengan mudah melakukan proses peng-*inputan* dan dapat memperoleh informasi maupun data yang berhubungan dengan proses yang berjalan.
3. Dapat lebih mudah dalam memberikan pelayan – pelayan terhadap masyarakat atau calon pengunjung dengan cara dapat mengakses *Website* Mendut Rafting dan dapat memanfaatkan pelayanan yang diberikan secara online.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam menyusun Tugas Akhir ini, metode yang dipergunakan untuk memperoleh data-data antarlain :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Pengamatan/Oberservasi

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati atau mensurvey langsung guna mendapatkan berbagai informasi atau data-data yang diperlukan dalam rancangan membangun aplikasi tersebut.

## 2. Wawancara & Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara tatap muka langsung dengan pihak Kejaksanaan dan melakukan wawancara guna menanyakan hal yang diperlukan guna melengkapi kebutuhan-kebutuhan dalam membangun aplikasi tersebut. Dan melakukan pencatatan langsung guna menjadi data asli yang nantinya akan menjadi patokan.

## 3. Kepustakaan

Metode pengumpulan data guna mencari referensi –referensi yang terkait dengan permasalahan, dapat dengan cara membaca buku dan literature lain yang berhubungan dengan permasalahan.

### **1.6.2 Metode Perancangan**

#### 1. Analisis Kebutuhan

Metode penganalisaan kebutuhan dari data dan informasi yang terkumpul. Kebutuhan dari segi piranti lunak maupun piranti keras yang akan digunakan, dan pada metode atau bagian ini menjadi bagian awal yang sangat penting.

#### 2. Perancangan Kebutuhan

Melakukan perancangan kebutuhan dari hasil penganalisaan yang sudah dilakukan, dan metode ini berbeda dengan analisis, metode ini akan lebih atau sudah masuk dalam hal teknis dan cara pembuatan.

#### 3. Pembuatan Work Breakdown Structure

*WBS atau Work Breakdown Structure*, merupakan jadwal pengerjaan atau implementasi ke program.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan laporan penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **1. BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan, dan jadwal rencana kerja.

### **2. BAB II LANDASAN TEORI**

Dalam bab ini menjelaskan dasar-dasar teori pendukung yang digunakan untuk penganalisaan dan pengembangan dalam melakukan penelitian. Dan landasan teori merupakan rangkuman dari metode kepustakaan yang dilakukan oleh penulis.

### **3. BAB III GAMBARAN UMUM**

Dalam bab ini memuat mengenai gambaran umum Mendut rafting yang terdiri dari sejarah, profil, struktur organisasi, daftar arena dan harga.

### **4. BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan pembahasan proses perancangan yang dibutuhkan dalam merancang website, dan pada bagian ini akan dipaparkan secara jelas dari tahap Desain *Layout*, Desain *Database* dan Desain Proses. Dan tentunya hasil percobaan atau *testing* program.

### **5. BAB V PENUTUP**

Merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan-kesimpulan dan beberapa saran untuk perbaikan sistem yang dihasilkan bagi yang akan meneruskan penelitian.

