

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputer dalam berbagai bidang memunculkan suatu pemahaman baru akan pentingnya kebutuhan informasi yang cepat dan akurat, sehingga keputusan segera dapat diambil dalam waktu yang relatif singkat.

Seperti diketahui bahwa komputer dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang kehidupan manusia sebagai alat bantu untuk melakukan berbagai pekerjaan diantaranya adalah sebagai alat perhitungan dan sebagai alat untuk mengelola dan menyimpan data bahkan komputer saat ini dapat digunakan untuk komunikasi antara pengguna komputer melalui suatu jaringan komputer sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses berbagai informasi.

Informasi yang akan diimplementasikan adalah sekitar kabupaten Sumba yang terkenal akan budaya dan sejarahnya namun kuliner yang khas, karena berbagai macam makanan tradisional ada di sini, dari rasa asam, manis, pedas, campur jadi satu sungguh menggoda lidah yang merasakannya. Dari sinilah media promosi kuliner tradisional Sumba untuk membuat sesuatu dengan menggunakan *website* bagaimana kuliner khas Sumba ini bisa dikenal oleh masyarakat luas tidak hanya kalangan lokal saja namun kalangan luar bahkan mancanegara bisa menikmatinya.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari latar belakang yang ada adalah bagaimana membangun sistem informasi kuliner secara global di kabupaten Sumba secara dinamis dan situs ini dapat diakses secara interaktif oleh pengguna seperti para penggemar kuliner dan turis lokal atau mancanegara yang datang ke Sumba?

1.3 Batasan Masalah

Dalam skripsi kali ini akan diambil beberapa batasan masalah agar penelitian dan pengkajian selanjutnya tidak menyimpang dari tujuan semula. Sistem yang dikembangkan pada skripsi ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Peta statis yang bisa menunjukkan lokasi tempat berdasarkan tempat dan nama makanan.
2. Sarana transportasi yang digunakan adalah transportasi darat laut dan udara
3. Makanan (makanan basah dan kering), jajanan, minuman, harga dan gambar.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan membuat *web* sebagai media promosi kuliner antara lain:

1. Sistem yang digunakan dapat memudahkan wisatawan untuk memperoleh informasi tentang makanan khas Sumba.
2. Menginformasikan kuliner Sumba kepada semua masyarakat dan yang terutama bagi para wisatawan yang datang berwisata.
3. Wisatawan dapat memperoleh informasi terbaru mengenai suatu makanan khas Sumba.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Dengan terbentuknya *web* ini diharapkan akan memudahkan pengguna untuk dapat mengakses dan memperoleh informasi tentang kuliner khas Sumba.
2. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan referensi bagi peneliti lainnya yang mempunyai bahasan di area yang sama, tetapi dengan variabel yang berbeda, jenis penelitian berbeda, maupun metode yang berbeda.
3. Bagi peneliti dapat menambah wawasan pengetahuan, pengalaman, dan merupakan sarana untuk menerapkan teori yang telah diperoleh selama kuliah.

1.6 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah :

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab langsung kepada responden yang berhubungan dengan penelitian, dalam hal ini personil yang memahami tentang kuliner Khas Sumba.

2. Observasi

Pengumpulan data dengan cara mengamati langsung objek yang dikaji untuk mendapatkan data yang diperlukan, dalam hal ini data mengenai kuliner khas Sumba.

3. Dokumentasi

Yaitu proses pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip yang berhubungan dengan masalah yang akan dipecahkan.

4. Kepustakaan

Kegiatan ini dilakukan untuk mendapatkan teori yang mengacu sebagai landasan teori dalam pemecahan masalah. Dari penelitian pustaka ini diharapkan memperoleh landasan teoritis tentang konsep dasar sehingga apa yang diuraikan pada tujuan penulisan tugas akhir dapat dicapai.

1.7 Pengujian

Penulis mengambil 2 metode *testing* yang digunakan yaitu :

1. *White Box Testing*

Pengujian dengan melihat kedalam modul untuk meneliti kode-kode program yang ada, dan menganalisis apakah ada kesalahan atau tidak.

2. *Black Box Testing*

Pengujian dilakukan dengan menjalankan modul, kemudian diamati apakah hasil dari modul itu sesuai dengan proses yang diinginkan.

1.8 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis yang terdiri dari bagian-bagian yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya. Adapun uraian singkat mengenai tulisan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan skripsi ini.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini membahas tentang teori-teori dasar dan pengertian-pengertian secara umum serta menjelaskan *software* apa saja yang digunakan untuk perancangan dan pembuatan sistem ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Menguraikan tentang objek, sistem yang diajukan, perancangan database, Diagram Arus Data (DAD), perancangan *user interface* (tampilan).

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi penjelasan tentang implementasi dari hasil analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab yang terakhir ini akan dapat menjelaskan kesimpulan dari seluruh proses pembuatan proyek ini.