

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan jaman saat ini menuntut adanya kemajuan teknologi. Salah satunya yaitu internet. Internet sudah umum digunakan oleh masyarakat luas untuk mencari berbagai macam kebutuhan. Dengan berkembangnya internet makin banyak juga penyalahgunaan sistem informasi. Berbagai teknik banyak yang mencoba untuk mengakses informasi yang bukan hak mereka. Oleh sebab itu sejalan dengan berkembangnya media internet ini harus juga dibarengi dengan perkembangan sistem informasi.

Web atau *WWW (Word Wide Web)* adalah sebuah metode baru yang berjalan di dunia internet, yang telah berkembang dengan pesatnya sebagai media penyampaian berbagai macam informasi. *Website* dapat dimanfaatkan sebagai media penyampaian informasi atau bisa disebut juga sebagai media promosi online. Karena *website* sekarang ini mudah diakses melalui *smartphone, handphone* yang sudah memiliki aplikasi internet sehingga penggunaannya dapat dengan mudah mengaksesnya. Selain itu *website* juga dapat memberikan kemudahan kepada penggunaannya karena media informasi menggunakan internet sangat praktis, efektif dan efisien.

Sekarang ini hampir setiap perusahaan, organisasi, dan instansi telah memanfaatkan *website* sebagai media untuk mempromosikan segala informasi yang berhubungan dengan perusahaan, organisasi, instansi tersebut. Dengan

banyaknya persaingan Guest house saat ini perlu untuk memanfaatkan media internet berupa *website*. Begitu pula dengan Kemuning Guest House and Gallery, sebagai suatu Guest House maka dirasa perlu untuk memanfaatkan teknologi *website* dinamis untuk media penyampaian informasi yang berkaitan dengan Guset House terhadap konsumen secara dinamis.

Oleh karena itu, melalui penelitian ini, penulis ingin merancang sebuah *website* dinamis Kemuning Guest House and Gallery Yogyakarta yang nantinya dapat dimanfaatkan sebagai media publikasi segala informasi yang berkaitan dengan Guest House. Dengan *website* ini diharapkan konsumen atau pelanggan dapat lebih mengenal Kemuning Guest House and Gallery sehingga akan menambah pelanggan untuk berkunjung atau menginap di Kemuning Guest House and Gallery.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah: Bagaimana membuat *website* untuk Kemuning Guest House and Gallery sebagai media informasi dan promosi online?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan, adapun batasan penelitian ini adalah:

1. Membuat *website* untuk Kemuning Guest House and Gallery sebagai media informasi dan promosi online.

2. User dapat melihat berbagai fasilitas dan sewa yang ada dalam Kemuning Guest House and Gallery melalui *website* ini.
3. User dapat melakukan *booking* dengan menghubungi nomor telepon atau alamat yang tertera dalam *page contact*.
4. Website dapat dibuat dengan pemrograman PHP dan dengan data base MySQL.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang ingin dicapai peneliti:

1. Tujuan dari penelitian ini adalah Website ini dapat meningkatkan efisiensi dalam hal media promosi tentunya bagi Kemuning Guest House and Gallery. Serta dapat memberikan referensi untuk gambaran dalam membuat suatu sistem aplikasi komputerisasi.
2. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Diploma III Manajemen Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Sebagai sarana untuk mengapresiasi ilmu yang diperoleh selama penulis menimba ilmu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta. Sebagai sumbangan pemikiran serta tambahan informasi mengenai website Kemuning Guest House and Gallery.

1.5 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis, memberikan kesempatan untuk mengapresiasi ilmu yang didapat selama kuliah dan sebagai tolak ukur kemampuan dalam melakukan sebuah penelitian.
- b. Bagi Kemuning Guest House and Gallery, bisa meningkatkan konsumen atau pelanggan untuk ber-reservasi di Kemuning Guest House and Gallery.
- c. Bagi konsumen, mendapatkan informasi yang praktis dan efisien. Akan lebih tertarik menggunakan layanan website dari pada datang langsung, karena akan lebih efektif.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk membuat website sebagai media informasi dan promosi online ada 4 metode yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

a. *Observasi*

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara sistematis tentang hal-hal tertentu yang diamati.

b. *Interview*

Yaitu dengan secara langsung mendapat data dari pihak terkait dengan objek penelitian.

c. *Kearsipan*

Yaitu segenap kegiatan yang berhubungan dengan masalah arsip, yang terdiri dari kegiatan penerimaan, pengumpulan, pemeliharaan, pengaturan, pengawasan, penyusutan dan penyimpanan.

d. *Kepustakaan*

Yaitu penelitian yang dilakukan hanya berdasarkan atas catatan kuliah, serta bacaan lain yang mendukung.

2. Metode Perancangan sistem

Yaitu merancang desain dan sistem yang akan mempermudah user untuk melakukan reservasi atau booking Guest House beserta transaksinya.

3. Metode Implementasi

Yaitu peneliti dapat mengimplementasikan atau mempraktekan sistem yang telah dirancang sebelumnya sehingga dapat menjadi sistem yang berguna bagi Guest House.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai website, pengenalan software yang digunakan dan teori tentang program serta sistem operasi yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas mengenai sejarah, profil, dan fasilitas Guest House Kemuning.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai website yang diusulkan yang meliputi fitur-fitur, output dari sistem yang akan dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran peneliti.

