

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dewasa ini sangat cepat dan berpengaruh besar terhadap cara kerja manusia. Kemajuan teknologi di era globalisasi khususnya teknologi komputer telah terbukti memberikan perubahan yang signifikan dari proses manual menjadi otomatis sehingga dapat menghasilkan informasi yang lebih akurat dari pada informasi yang dihasilkan secara manual.

Potensi pariwisata yang besar di Kabupaten Sikka Membuat semakin banyak wisatawan yang datang. Tidak dipungkira lagi oleh karena itu pembangunan dan pengembangan pariwisata di daerah ini semakin meningkat, terbukti dengan banyaknya pembangunan Hotel, Home Stay, Restoran, Bank dll. Sebagai suatu sarana untuk menunjang pengembangan pariwisata di kabupaten sikka.

Perkembangan informasi pariwisata di Kabupaten Sikka dari tahun ketahun semakin meningkat, akan tetapi dalam mempromosikan dan memajukan pariwisatanya, Dinas Pariwisata masih menggunakan cara manual yaitu wisatawan datang ke tempat-tempat objek wisata secara langsung atau ke Dinas Pariwisata Sikka. Tidak terintegrasinya antara peta persebaran lokasi pariwisata yang dibuat secara manual oleh dinas pariwisata membuat banyak wisatawan yang mengalami kesulitan untuk mengetahui dengan pasti keberadaan lokasi tujuan pariwisata serta informasi sarana penunjang pariwisata yang ada di kabupaten sikka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu Bagaimana Membuat Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Sikka.

1.3 Batasan Masalah

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Sistem informasi berfokuskan pada pariwisata di Kabupaten Sikka.
2. Sistem berbasis web yang dinamis yaitu :
 - 1) Datanya bisa ditambah, diubah dan dihapus
 - 2) Sistem ini dirancang untuk pemberian informasi mengenai objek wisata yang ada di Kabupaten Sikka.
 - 3) Menginformasikan keberadaan hotel dan transportasi, di Kabupaten Sikka.
 - 4) Memberikan peta interaktif objek wisata.
 - 5) Memberikan *search engine* untuk pencarian informasi.
 - 6) Menyampaikan informasi festival budaya pariwisata atau *event* yang ada di kabupaten Sikka (tarian, rohani, upacara adat).
 - 7) Sistem ini juga dilengkapi dengan fasilitas berupa buku tamu, *contact us* dan berita-berita mengenai informasi pariwisata di Kabupaten Sikka.
 - 8) Menggunakan Google Maps Api

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan maksud dari penelitian ini yaitu

1. Membuat sebuah Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web di Kabupaten Sikka.
2. Untuk membuat suatu aplikasi sistem informasi secara interaktif yang mampu memberikan kemudahan yang dapat membantu memberikan informasi kepada user atau pemakai.
3. Sebagai syarat untuk menyelesaikan program studi Strata-1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta dan,
4. Sebagai alat untuk memperkenalkan dan mempromosikan kebudayaan dan pariwisata di kabupaten sikka kepada masyarakat luas.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penyusunan skripsi diperlukan sumber-sumber data dan informasi yang benar dan akurat sehingga dapat menjadi masukan yang berguna bagi proses penyusunan skripsi ini. Untuk memperoleh data-data dan informasi yang benar dan akurat tersebut maka ada beberapa metode yang dapat dilakukan, antara lain :

1. Observasi

Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data-data antara lain :

1. Pengumpulan nama-nama tempat obyek wisata yang ada di kabupaten sikka.
2. Pengumpulan data-data yang sekiranya dibutuhkan oleh para wisatawan.
3. Pengelompokan data-data kategori setiap tempat wisata yang terdapat di kabupaten sikka.

2. Studi Pustaka

Pada Metode ini dilakukan untuk mendapatkan dan mengumpulkan data melalui buku bacaan dan situs website yang berhubungan dengan informasi pada software yang akan digunakan dan kebutuhan dalam proses pembuatan skripsi.

3. Metode Pengembangan Sistem

Model pengembangan sistem yang digunakan menggunakan model *waterfall* dengan kegiatan kegiatan:

- Identifikasi masalah
- Analisis
- Perancangan sistem
- Implementasi
- Pengujian
- Pemeliharaan

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam lima bab yang saling berkaitan satu sama lain. Pembagian kelima bab tersebut adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, sistematika penulisan yang disajikan secara terstruktur.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bagian ini dijelaskan teori-teori yang mendasari pembuatan sistem informasi berbasis Web menggunakan PHP dan database MySQL. Dibahas juga mengenai beberapa software pendukung yang digunakan dalam pembuatan web secara sederhana serta uraian tentang gambaran umum situs web yang akan dirancang.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang analisis kebutuhan sistem dan pembuatan sistem secara umum maupun secara rinci dari hasil penelitian. Selain itu bab ini juga menjabarkan tentang perancangan sistem, baik itu berupa perancangan proses, perancangan basis datanya, dan perancangan tampilan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan uji coba terhadap website yang dibuat dan mengimplementasikan berdasarkan dari perancangan yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya.

5. BAB V PENUTUP

Bab terakhir ini akan menyajikan kesimpulan dari penyusunan skripsi ini dan memberikan saran untuk menunjang pengembangan di kemudian hari.

