

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Suatu informasi adalah sekumpulan data yang diproses menjadi bentuk yang lebih berguna dan bermanfaat bagi penerimanya serta sebagai tambahan ilmu pengetahuan untuk membantu pengambilan keputusan. Oleh karena itu untuk membantu agar pengelolaan dan pemerosesan data dapat berjalan dengan cepat serta mengurangi adanya kesalahan yang dilakukan oleh manusia maka setiap organisasi termasuk wisata karaton Ngayogyakarta. Karena metode penyampaian informasi juga menjadi salah satu penentu baik buruknya kualitas suatu informasi. Informasi yang baik adalah informasi yang akurat, cepat, dan relevan.

Pada saat ini teknologi internet telah berkembang dengan pesat dan ada hampir disetiap aspek kehidupan manusia. Banyak sekali aspek-aspek dalam dunia komputer yang bisa digali dan dikembangkan mulai dari perangkat keras, perangkat lunak, maupun sistemnya. Maka diciptakanlah sistem informasi yang terkomputerisasi, yaitu peralihan dari media penyampaian yang sifatnya manual menjadi lebih modern yang dapat kita sebut dengan teknologi internet.

Internet merupakan salah satu contoh petkembangan teknologi yang sekarang ini berkembang dengan pesat. Teknologi juga merupakan terobosan baru yang dihadirkan oleh para ahli untuk memudahkan komunikasi manusia.

Dengan internet manusia lebih mudah memberikan dan mendapatkan informasi sehingga lebih efektif dan efisien. Selain itu pada saat ini teknologi tersebut didukung dengan media *web* sehingga memberikan kemudahan pada pengunjung (*user*) untuk berinteraksi. Hal ini menyebabkan banyak organisasi baik bisnis maupun nonbisnis, instansi dan lembaga memanfaatkan *web* sebagai salah satu media yang efektif untuk meningkatkan kualitas pelayanan terhadap masyarakat.

Wisata Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat sangat penting peranannya bagi masyarakat Yogyakarta, karena dapat membantu perekonomian masyarakat di sekitar obyek wisata tersebut. Dalam penyampaian informasi dan promosinya belum menggunakan media *online* secara resmi. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, masyarakat dapat dengan mudah mengetahui informasi tentang wisata, agenda, foto, hotel, penyewaan transportasi dan panduan menuju tempat wisata yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, selama ada koneksi internet.

Dengan alasan tersebut, maka penulis mengambil permasalahan dengan judul **“Analisis dan Perancangan Website Wisata Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat Sebagai Media Promosi dan Informasi”**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari apa yang telah dijabarkan dalam latar belakang masalah, maka penulis ingin mengambil rumusan masalah yang diangkat adalah:

1. Bagaimana menganalisis dan merancang website wisata Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat Sebagai Media Promosi dan Informasi ?

## 1.3 Batasan Masalah

Agar tidak menyimpang dari permasalahan - permasalahan yang ada dan dapat mencapai sasaran yang diharapkan, maka penulis membatasi pada sistem informasi yang meliputi:

1. Obyek wisata yang dimiliki Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat.
2. Informasi yang ditampilkan meliputi tentang kami, wisata, agenda, foto, hotel, penyewaan transportasi, panduan menuju tempat wisata, sekilas info, dan lokasi.
3. Interaksi dengan pengunjung menggunakan polling, hubungi kami, komentar.
4. Pembuatan website menggunakan PHP myAdmin, Mozilla firefox, Notepad ++, XAMPP, PHP dan HTML.

## 1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah :

Memenuhi atau melengkapi persyaratan bagi jenjang S1-Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan komputer "AMIKOM" Yogyakarta.

Tujuan dari penelitian ini adalah :

Menghasilkan website wisata Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat yang bisa menampilkan tentang kami, wisata, agenda, foto, hotel, penyewaan transportasi, panduan menuju tempat wisata, sekilas info, lokasi polling, hubungi kami, komentar dan pencarian.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dalam penyusunan skripsi ini adalah :

#### **1. Bagi Karaton Ngayogyakarta Hadiningrat**

Website yang telah dibuat dapat digunakan untuk meningkatkan jumlah pengunjung dan nantinya dapat memberikan manfaat yang berguna misalnya meningkatkan angka penjualan tiket, meningkatkan gengsi dari instansi tersebut dan meningkatkan kepuasan pengunjung.

#### **2. Bagi Penulis**

Skripsi ini memberikan banyak manfaat baik dalam hal pengetahuan dan wawasan tentang bagaimana suatu permasalahan yang timbul dianalisis dan dicarikan solusinya sehingga mendapatkan hasil yang baik

### **1.6 Metode Penelitian**

Penulis menggunakan berbagai tahapan pengumpulan data diantaranya :

#### **1. Metode Observasi**

Metode penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung terhadap seluruh kegiatan yang dilakukan oleh personal pada obyek penelitian yang akan diteliti.

#### **2. Metode Wawancara**

Penulis mengumpulkan informasi dan data dengan cara mengadakan wawancara kepada petugas karaton, dan abdi dalem.

### 3. Studi Kepustakaan

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

### 4. Dokumentasi

Suatu metode untuk pengumpulan data-data dengan cara mengambil dari dokumen-dokumen yang berkaitan dengan sistem yang akan dibangun.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan karya ilmiah ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab yang saling berkaitan satu dengan yang lainnya, Berikut isi dari bab per bab :

### BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan dari laporan skripsi.



## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini menjelaskan landasan-landasan teori yang sesuai dengan masalah yang dibahas, meliputi dasar teori, pemikiran dalam menyusun skripsi ini, baik proses analisis, perancangan dan pengimplementasian.

## **Bab III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem dengan analisis SWOT. Di bab ini juga akan dijelaskan rancangan diagram flowchart system dan data flow diagram (DFD), normalisasi, rancangan tampilan web yang akan dibuat, dan penjelasan fungsi dari tampilan.

## **Bab IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Di bab ini penerapan sistem mulai dari pengimplementasian database dan pengimplementasian program secara keseluruhan dan melakukan pengujian sistem untuk mengetahui apakah masih ada kesalahan maupun kekurangan dari program yang dibuat.

## **Bab V : PENUTUP**

Pada bab ini akan dikemukakan beberapa kesimpulan yang dapat diambil dan saran dari penulis untuk pengembangan selanjutnya.

