

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan teknologi informasi sekarang ini, dunia internet semakin dikenal oleh penduduk Indonesia. Perkembangan ini harus dapat dimanfaatkan secara maksimal agar dapat memperoleh keuntungan dari perkembangan teknologi tersebut. Saat ini internet masih kurang dimanfaatkan sebagai media promosi, hanya perusahaan yang sudah terhitung besar yang dapat memaksimalkan media internet sebagai media promosi yang murah.

Agrowisata kaligua brebes merupakan sebuah perkebunan teh yang dikelola oleh PT. Perkebunan Nusantara IX (Persero) Jawa Tengah. Agrowisata kaligua brebes terletak di Desa Pandansari, Kecamatan Paguyangan, Kabupaten Brebes, Jawa Tengah. Agrowisata kaligua brebes memiliki berbagai macam paket wisata yang menarik, Agrowisata kaligua belum menggunakan website sebagai media promosinya, akan tetapi masih menggunakan promosi konvensional yaitu memanfaatkan pameran pariwisata dari satu daerah ke daerah lain. Hal ini sangat membutuhkan banyak biaya dan tenaga. Maka dengan adanya website sebagai media informasi dan promosi agrowisata kaligua brebes akan dapat memaksimalkan informasi yang diberikan kepada wisatawan. Dengan begitu akan dapat meningkatkan wisatawan yang akan berkunjung ke agrowisata kaligua brebes.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang di uraikan diatas, maka menjadi rumusan masalah adalah :

- 1) Bagaimana merancang dan membangun sebuah website pariwisata yang dapat memberikan segala informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan?
- 2) Bagaimana mengurangi biaya pariwisata yang besar?

## 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini ditentukan agar pembahasan dapat dilakukan secara terarah, mudah dan sesuai dengan tujuan utama penelitian, sehingga tujuan utama dari penelitian ini dapat tercapai.

Oleh karena itu batasan masalah yang ditentukan dalam pembuatan skripsi ini adalah sebagai berikut.

1. Program aplikasi ini hanya mencakup pengenalan agrowisata, kondisi geografis, akomodasi, produk hilir yang terdapat di agrowisata kaligua brebes.
2. Data yang digunakan berasal dari tempat objek penelitian untuk mendukung validasi.
3. Pembuatan website ini menggunakan
  1. Adobe Photoshop CS3
  2. Adobe Dreamweaver CS3
  3. XAMPP
  4. MySQL Database Server
  5. Php

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan penelitian ini adalah :

- 1) Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) pada jurusan Teknik Informatika STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Membuat sistem informasi berbasis *website* yang akan digunakan sebagai media promosi agrowisata kaligua brebes.

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat penelitian adalah sebagai berikut:

##### 1.5.1 Bagi Mahasiswa

- 1) Menerapkan Ilmu yang sudah diperoleh penulis selama kuliah di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- 2) Melakukan Penelitian untuk bahan skripsi
- 3) Dapat membantu daerah asal penulis untuk mempromosikan agrowisata kaligua brebes.

##### 1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta

- 1) Sebagai bentuk pengalaman tridama perguruan tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat.
- 2) Membantu menyelesaikan permasalahan pada masyarakat, sebagai bentuk tanggung jawab untuk turut serta dalam memanfaatkan teknologi informasi dan komputer.

### 1.5.3 Bagl Agrowisata Kaligua Brebes

- 1) Sebagai media promosi pariwisata untuk meningkatkan wisatawan yang berkunjung di agrowisata kaligua brebes.
- 2) Memungkinkan melakukan pemanfaatan teknologi informasi untuk melakukan promosi pariwisata agar dapat menghasilkan hasil yang maksimal dan efisien.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metode Penelitian yang dilakukan penulis dalam mengumpulkan data-data dan memperoleh jawaban dari permasalahan yang penulis ungkapkan, yaitu sebagai berikut:

#### 1) Wawancara

Metode ini penulis lakukan dengan mewawancarai staf pegawai agrowisata kaligua brebes yang berwenang.

#### 2) Observasi

Penulis melakukan pengamatan secara langsung agrowisata kaligua brebes yang akan dipromosikan.

#### 3) Metode Kepustakaan

Mengambil referensi dari buku-buku atau teori-teori yang mempunyai dasar ilmu pengetahuan, catatan kuliah, dan juga laporan skripsi lain yang terdapat di perpustakaan.

#### 4) Referensi Internet

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi dari internet.

## 1.7 Sistematis Penulisan Laporan Penelitian

Sistematis laporan penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut:

### BAB I. PENDAHULUAN

Menggambarkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan penelitian.

### BAB II. LANDASAN TEORI

Membahas tentang semua teori yang mendasari pembahasan secara detail yang terkait dengan proses analisis, perancangan hingga implementasi sistem.

### BAB III. ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan tentang rancangan dan analisis sistem yang akan dibangun dan juga studi kelayakannya.

### BAB IV. IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, dipaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis hingga testing dan hasilnya.

### BAB V. PENUTUP

Pada bab terakhir ini akan berisi kesimpulan dan saran.

### DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang digunakan penyusun untuk menulis laporan berupa buku-buku, literature-literatur, dan buku panduan, serta media internet yang akan menjadi acuan dalam penyusunan skripsi ini.

### LAMPIRAN