

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Sejalan dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi pada era bebas sekarang ini menyebabkan kehidupan manusia sering di pengaruhi oleh adanya teknologi, terutama teknologi informasi. Perkembangan teknologi informasi telah membentuk era informasi dimana era ini tidak dapat dipungkiri lagi bahwa informasi sudah merupakan kebutuhan yang vital. Teknologi informasi dapat dimanfaatkan untuk memenuhi dan mempermudah aktivitas manusia apalagi dengan adanya internet pada saat ini. Perkembangan internet memudahkan masyarakat untuk *share* berbagai macam data dan informasi dalam berbagai macam bentuk *audio*, *visual* maupun *audiovisual*. Internet memungkinkan masyarakat dapat mengakses segala informasi yang dibutuhkan hanya dengan waktu yang sangat singkat.

Maraknya pembuatan website, blog pada saat ini akan lebih memudahkan masyarakat untuk berbagi informasi dan mempromosikan daerahnya agar lebih dikenal oleh berbagai masyarakat di dalam maupun diluar negeri terutama para wisatawan, dengan menggunakan website informasi yang ditampilkan akan lebih menarik karena disajikan dengan lebih interaktif dengan tambahan animasi, suara, grafik, video ataupun aplikasi lainnya sehingga *user* akan lebih tertarik

untuk melihat informasi yang disajikan. Dengan didukung banyaknya penyedia *domain* dan *hosting* gratis pembuatan website semakin banyak diminati baik oleh individu maupun organisasi sebagai salah satu strategi pemasaran, dapat juga ditambahkan iklan agar tampilannya semakin menarik.

Pada penyusunan tugas akhir ini, penulis akan mencoba mengangkat permasalahan yang dihadapi sebuah daerah yaitu daerah Bantul, dalam mempromosikan atau memperkenalkan potensi daerahnya pada masyarakat umum baik dalam negeri ataupun internasional. Bantul merupakan salah satu kabupaten yang memiliki berbagai potensi wisata yang sangat mengagumkan dan perlu diperkenalkan kepada para wisatawan agar menjadi salah satu daerah tujuan wajib bagi para wisatawan lokal maupun asing.

Pembuatan website ini diharapkan dapat memudahkan para wisatawan ataupun orang yang ingin tahu lebih banyak tentang Bantul dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, diharapkan Bantul dapat dikenal di seluruh dunia seperti pulau Bali dengan potensi wisata yang dimilikinya. Web ini akan dipublikasikan melalui internet agar dapat diakses oleh berbagai *user* di berbagai daerah di Indonesia maupun masyarakat Internasional.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas dapat diambil rumusan masalahnya sebagai berikut :

- Bagaimana merancang website yang interaktif serta dinamis sebagai sarana informasi dan promosi kepada masyarakat umum khususnya para wisatawan agar dapat mengetahui potensi pariwisata di kabupaten Bantul.
- Sebagai salah satu cara bisnis global untuk pengembangan potensi obyek wisata untuk meningkatkan pendapatan daerah.

### **1.3. Batasan Masalah**

Ruang lingkup perancangan website untuk potensi daerah di kabupaten Bantul sangatlah luas, untuk membatasi pembahasan mengenai media informasi web, penulis membatasi hanya pada obyek wisata yang akan ditampilkan secara interaktif dan dinamis. Dalam pembuatan website ini perangkat lunak (*software*) yang akan digunakan adalah *Adobe photoshop CS3*, *Macromedia dreamweaver MX 2004*, *XAMPP 1.6.5*.

### **1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian**

Memperhatikan dari rumusan di atas maka tujuan penelitian ini diarahkan sebagai berikut:

#### **1.4.1. Bagi pemerintah dan masyarakat daerah setempat**

- Membantu pengembangan Sistem Informasi global dalam pembangunan sistem penyajian informasi komunikasi bagi masyarakat luas

- Memberikan sumbangan pikiran bagi daerah dalam pembangunan sistem penyajian informasi dan komunikasi bagi masyarakat daerah serta promosi melalui media internet
- Sebagai alternatif baru terhadap penyajian informasi dan promosi yang memiliki nilai lebih dibanding dengan media konvensional yang telah dikenal masyarakat

#### **1.4.2. Bagi pembaca**

- Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan Tugas Akhir
- Dapat digunakan sebagai media alternatif informasi mengenai kekayaan khas di daerah yang bersangkutan

#### **1.4.3. Bagi penulis**

- Bagi penulis khususnya bermanfaat sebagai syarat kelulusan program D3 dan memperoleh gelar Ahli Madya komputer di STMIK AMIKOM yogyakarta
- Memadukan pengetahuan yang telah diperoleh selamaperkuliahan dengan pengalaman selama pembuatan aplikasi.

## 1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat situs web Interaktif dan Dinamis pada Pengembangan Objek Kepariwisataaan di daerah Bantul :

### 1.5.1. Sumber Data

Sumber data dibedakan berdasarkan jenis data yaitu data primer dan data sekunder sehingga data yang diperlukan untuk membuat web objek wisata diambil dari :

- **Data Premier** yaitu data atau informasi yang diperoleh dari pemerintah daerah dan secara khusus sumber daya kepariwisataan,
- **Data Sekunder** yaitu data yang diperoleh dari literatur yang berhubungan dengan internet secara umum, perancangan web dan informasi mengenai kabupaten Bantul tersebut.

### 1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data-data sebagai penyusunan tugas akhir tersebut, tim penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

#### 1.5.2.1. Metode Observasi

Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek-objek yang diteliti.



### **1.5.2.2. Metode Wawancara**

Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.

### **1.5.2.3. Metode Perpustakaan**

Suatu metode pengumpulan data yang mengacu pada literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas serta dimaksudkan untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis mengenai perancangan situs web.

## **1.5.3. Metode pembuatan aplikasi dan perangkat lunak**

### **1.5.3.1. Perancangan**

Tahap ini merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna/user. Ada 3 atribut yang penting dalam proses perancangan yaitu : struktur data, arsitektur perangkat lunak dari prosedur rinci.

### **1.5.3.2. Implementasi**

Tahap ini dilakukan penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya.

### 1.5.3.3. Pengujian

Setelah program selesai dibuat, maka pada tahap ini merupakan uji coba terhadap program tersebut. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kondisi-kondisi yang berbeda untuk menciptakan suatu aplikasi atau *software* yang bermanfaat bagi pengguna.

## 1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir, tim penulis membagi menjadi beberapa Bab, antara lain :

### **BAB I Pendahuluan**

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan dan Jadwal Kegiatan.

### **BAB II Landasan Teori**

Berisi semua dasar teori yang selanjutnya digunakan pada bagian pembahasan. Teori yang dibahas menyangkut internet, *World Wide Web* (WWW), *Internet Protokol* (IP), *Hypertext Markup Language* (HTML), Bahasa Pemrograman PHP, SQL (*Structured Query Language*).

### **BAB III Tinjauan Umum**

Membahas tentang tinjauan umum objek yang diambil dalam penyusunan tugas akhir.

### **BAB IV Pembahasan**

Bab ini membahas tentang metode perancangan aplikasi, rancangan struktur tabel, dan rancangan antar muka (*interface*).

### **BAB V Penutup**

Berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat dan kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.