

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Seiring pesatnya perkembangan teknologi pada era global seperti saat sekarang ini menyebabkan kehidupan manusia sering dipengaruhi oleh adanya teknologi, terutama teknologi informasi yang menawarkan berbagai kemudahan. Perkembangan teknologi informasi telah memudahkan masyarakat dalam menerima dan memberi informasi dengan adanya internet. Perkembangan internet memudahkan masyarakat untuk 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.

Semakin berkembangnya pembuatan *website*, blog, dan sejenisnya pada saat ini akan lebih memudahkan masyarakat untuk berbagi informasi, dengan menggunakan *website* berbasis informasi yang ditampilkan akan lebih menarik karena bisa disajikan dengan berbagai kreatifitas pembuatnya. Dengan didukung banyaknya penyedia domain dan hosting gratis pembuatan *website* semakin diminati baik oleh individu maupun organisasi sebagai salah satu strategi pemasaran.

Pada penyusunan skripsi ini, penulis akan mencoba mengangkat permasalahan yang dihadapi saat sekarang ini, yaitu tentang wisata museum kota Yogyakarta yang kurang diminati karena kurangnya informasi. Agar

masyarakat yang saat ini gemar berselancar didunia maya mudah mendapatkan informasi lengkap tentang wisata museum yang ada di kota Yogyakarta ini, maka penulis akan membuat website yang didalamnya terdapat banyak informasi tentang wisata museum yang ada di kota Yogyakarta.

Pembuatan *website* ini diharapkan dapat memudahkan para wisatawan ataupun orang yang ingin tahu lebih banyak tentang museum-museum di kota Yogyakarta dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang mereka butuhkan, diharapkan wisata museum di kota Yogyakarta dapat lebih dikenal di seluruh dunia. *Website* ini akan dipublikasikan melalui internet agar dapat diakses oleh berbagai masyarakat 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 membuat *website* wisata museum kota Yogyakarta yang mudah diakses, informasi yang detail, dan menimbulkan ketertarikan bagi wisatawan?

1.3. Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan *website* untuk wisata museum kota Yogyakarta ini hanya dibatasi pada museum-museum yang ada di wilayah

kota Yogyakarta. *Website* ini hanya menyediakan informasi detail dan gambar. 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

- 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 melalui media internet
- Sebagai alternatif baru terhadap penyajian informasi dan promosi yang memiliki nilai lebih

1.4.2. Bagi pembaca

- Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan skripsi
- Dapat digunakan sebagai media alternatif informasi mengenai wisata museum yang belum diketahui

1.4.3. Bagi penulis

- Bagi penulis bermanfaat sebagai syarat kelulusan program Strata 1 dan memperoleh gelar Sarjana Komputer di STMIK AMIKOM Yogyakarta
- Menggabungkan pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan dengan pengalaman selama proses pembuatan aplikasi

1.5. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan untuk membuat website wisata museum kota Yogyakarta sebagai sarana informasi :

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 Primer** yaitu data atau informasi yang diperoleh dari pemerintah kota dan secara khusus sumber daya kepariwisataan.
- **Data Sekunder** yaitu data yang diperoleh dari literatur yang berhubungan dengan internet secara umum, pembuatan *website* wisata museum kota Yogyakarta tersebut.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data-data sebagai penyusunan skripsi tersebut, penulis menggunakan metode wawancara dan perpustakaan :

1.5.2.1. Metode Wawancara

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

1.5.2.2. Metode Perpustakaan

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

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan skripsi, 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, dan pembahasan mengenai beberapa software yang dipakai.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, perancangan database, dan perancangan *website*.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi dan evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari hasil *website* yang telah dibuat dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.

