

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi internet sudah terbukti merupakan salah satu media yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses siapa saja, kapan saja dan dimana saja. Teknologi internet mempunyai efek yang besar pada perdagangan atau bisnis. Orang bias mencari segala informasi yang ia butuhkan melalui internet, hanya dari rumah atau ruang kantor, seseorang dapat mengetahui dimana tempat layanan jasa yang di butuhkan, mengakses informasinya, memesan dan membayar dengan pilihan yang sudah tersedia. Orang yang ingin memesan atau mengetahui sebuah informasi ataupun keperluan yang diinginkan dapat menghemat waktu dan biaya, hanya dengan menggunakan teknologi internet.

Pulau Bangka merupakan salah satu pulau yang terletak di provinsi di Indonesia yang bernama Provinsi Kepulauan Bangka Belitung. Walaupun sudah menjadi provinsi sendiri, masih banyak orang yang belum mengenalnya. Banyak orang mengira bahwa Pulau Bangka terletak di Kalimantan, Sulawesi, Riau dan lain-lain. Padahal Pulau Bangka khususnya Kabupaten Bangka sangat berpotensi sebagai objek wisata, karena banyak terdapat pantai yang indah dan masih alami serta tempat-tempat bersejarah. Banyak usaha yang sudah dilakukan pemerintah Propinsi Kepulauan Bangka Belitung khususnya Dinas Pariwisata setempat untuk mempromosikan Pulau Bangka, seperti membuat brousur, dan mengirim misi kesenian ke dalam dan luar negeri. Hal itu dilakukan agar Pulau Bangka bisa

menjadi salah satu tujuan wisata bagi para wisatawan baik mancanegara maupun wisatawan domestik, sehingga dapat menambah pendapatan daerah.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini akan dibahas tentang Perancangan Webites Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bangka.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana Dinas Pariwisata Kabupaten Bangka mempromosikan Pulau Bangka sebagai salah satu objek wisata yang dapat menarik para wisatawan untuk berkunjung ke Pulau Bangka ?
2. Bagaimana cara merancang dan membangun sebuah website yang dapat mendukung pemasaran dan promosi pariwisata di Kabupaten Bangka?

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka, penulis membatasi pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Program aplikasi ini hanya mencakup pengenalan objek wisata, sejarah, akomodasi, paket wisata, kondisi geografis, makanan khas daerah, bahasa dan lagu-lagu daerah yang terdapat di Pulau Bangka.

2. Pembuatan website ini menggunakan

1. Adobe photoshop
2. Apache2triad (apache dan MySql)
3. Macromedia Dreamweaver MX
4. MySQL Database Server
5. php

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Maksud dari penulisan skripsi ini yaitu :

1. Sebagai syarat utama agar dapat lulus dari "STMIK AMIKOM" dengan mengangkat judul "Perancangan Website Pengenalan Pariwisata Kabupaten Bangka".
2. Mempermudah dalam hal penyampaian informasi kepada masyarakat mengenai Pulau Bangka sehingga masyarakat lebih tertarik untuk berkunjung ke Pulau Bangka dan menambah pengetahuan mengenai Pulau Bangka.
3. Sebagai sarana promosi perusahaan

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Dengan adanya website ini, maka dapat menambah informasi dan wawasan masyarakat mengenai Pulau Bangka.
2. Dapat meningkatkan kunjungan pariwisata ke pulau Bangka.

3. Dapat mempermudah penyampaian informasi kepada pengunjung mengenai apa saja pariwisata yang dapat dikunjungi serta oleh-oleh khas dan akomodasinya.
4. Penulis dapat mengaplikasikan ilmu-ilmu yang telah didapat selama masa perkuliahan.

### **1.6 Metode Penelitian**

Metode ini untuk membantu menyelesaikan penyusunan Skripsi ini, maka dalam menganalisa masalah penulis menggunakan metode-metode penelitian sebagai berikut :

#### **1. Observasi**

Observasi adalah metode penelitian dengan cara mencari data atau keterangan langsung dengan terjun ke lapangan sebagai bahan penyusunan skripsi.

#### **2. Wawancara**

Wawancara adalah metode akuisisi yang paling banyak digunakan. Metode ini melibatkan pembicaraan dengan pakar secara langsung dalam suatu permasalahan tertentu.

#### **3. Kepustakaan**

Kepustakaan dimaksudkan sebagai sumber pelengkap yang berhubungan dengan masalah penelitian. Pencatatan data dilakukan dengan segera setelah mendapatkan informasi yang diinginkan.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan laporan skripsi ini menggunakan kerangka pembahasan yang terbentuk dalam susunan bab, yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **Bab I : PENDAHULUAN**

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

### **Bab II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan landasan-landasan teori yang sesuai dengan masalah yang dibahas, meliputi dasar teori pemikiran dalam menyusun skripsi ini, baik proses analisis dan perancangan dan pengimplementasi

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

Bab ini menjelaskan tentang analisis sistem yang sudah berjalan, dengan analisis PIECES, lalu analisis studi kelayakan sistem yang akan di buat. Di bab ini juga akan di jelaskan rancangan diagram *flowcart system* dan data *flow diagram*(DFD), Normalisasi, rancangan tampilan web yang akan di buat, 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 pengetesan sistem untuk mengetahui apakah masih ada terdapat kesalahan maupun kekuarangan dari program yang dibuat.

**Bab V : PENUTUP**

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

