

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi di bidang komputer yang begitu pesat telah mendorong semakin berkembangnya sebuah informasi. Salah satunya informasi dunia pariwisata. Perkembangan informasi Pariwisata dari tahun ketahun semakin meningkat, tapi dalam mempromosikan dan memajukan pariwisata, Dinas Pariwisata masih menggunakan cara manual yaitu wisatawan yang datang ketempat-tempat objek wisata atau ke Dinas Pariwisata setempat akan diberi *booklet* atau buku panduan. Informasi yang dibuat oleh Dinas Pariwisata menjadi sangat terbatas karena masyarakat luas tidak bisa mendapatkan informasi yang lebih banyak.

Kabupaten Ende merupakan salah satu wilayah yang memiliki potensi pariwisata yang besar. Namun potensi pariwisata ini tidak dapat diketahui oleh wisatawan, yang dikarenakan kurangnya informasi dan promosi tentang pariwisata Kabupaten Ende oleh Dinas Pariwisata. Disamping itu penyediaan informasi masih manual dan statis, seperti pemberian *brosur*, *pamflet*, *poster* dan buku-buku diberikan jika ada wisatawan yang datang berkunjung ke obyek tersebut. Informasi dan promosi yang dibuat oleh Dinas Pariwisata Kabupaten Ende menjadi sangat terbatas karena masyarakat luas tidak bisa mendapatkan informasi tentang kepariwisataan sehingga perlu dibuatkan media alternatif untuk menginformasikan pariwisata Kabupaten Ende agar bisa dinikmati masyarakat

sehingga Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende memanfaatkan media *website* sebagai media informasi dan promosi, selain itu juga sebagai *catalog online* yang memuat tentang potensi wisata alam di Kabupaten Ende.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, ada beberapa permasalahan yang dapat dirumuskan, yaitu :

1. Bagaimana mendesain sebuah *website* dinamis Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende sehingga dapat digunakan sebagai sarana promosi bagi masyarakat luas.
2. Bagaimana menganalisis rancangan *website* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan sebagai media sarana promosi dan informasi.

1.3. Batasan Variabel Penelitian

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, agar pembahasan tidak terlalu luas dan untuk memudahkan dalam penyelesaian nantinya, maka akan dibatasi pada beberapa item berikut ini :

1. Desain *website* yang meliputi *home*, profil, agenda, berita wisata, biro wisata, kalender wisata, *searching* dan obyek-obyek wisata yang berada dalam naungan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende.
2. Pembahasan serta penggunaan *Macromedia Dreamweaver 8* dan *AppServ 2.5.4a* sebagai *programming & database tool*, dan *Adobe Photoshop 7.0* sebagai *interface design tool* untuk perancangan *website* ini.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Beberapa tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini :

1. Membuat dan merancang *website* sebagai media promosi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Ende
2. Untuk menganalisis rancangan *website* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan sebagai media informasi dan promosi.
3. Memenuhi persyaratan kurikulum bagi jenjang Strata-1 (S1) Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5. Metodologi Penelitian

1.5.1. Metode Penelitian

Dalam penelitian akan digunakan metode deskriptif yang sifatnya analisis.

1.5.2. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang penulis pakai dalam penyusunan laporan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1.5.2.1. Metode Observasi

Metode ini merupakan suatu metode pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada semua aktifitas yang ada pada obyek penelitian seperti pengambilan gambar-gambar, pengumpulan data-data struktur kepengurusan di lembaga Dinas Pariwisata dan Kebudayaan, serta aksesibilitas suatu obyek wisata.

1.5.2.2. Metode *Interview* (Wawancara)

Pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan para staf, karyawan, dan kepala Dinas guna memperoleh data secara tepat dan akurat serta menampung ide-ide mereka untuk diimplementasikan pada *website* ini nantinya.

1.5.2.3. Metode Kepustakaan

Dengan mencari dan mengumpulkan buku referensi maupun buku literatur, serta brosur-brosur dan artikel untuk perancangan *website* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan sebagai media informasi dan promosi, termasuk juga di dalamnya artikel dari berbagai *web/situs* di internet. Referensi yang dipakai diantaranya buku "Ende Dalam Angka" yang dikeluarkan oleh BPS (Balai Pusat Statistik) Kab. Ende.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi terbagi atas 5 bab dengan rancangan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang masalah, batasan masalah, manfaat dan tujuan penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan dan jadwal kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

perangkat lunak yang digunakan seperti *Apache Web Server*, *Database Server MySQL*, *XAMPP* dan juga bahasa pemrograman yang digunakan seperti *PHP*, *Java Script*, dan *Cascading Style Sheet (CSS)*.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini dibahas identifikasi masalah, analisis sistem, perancangan sistem, perancangan database dan perancangan *website*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini dibahas implementasi dan evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat. Dalam hal ini juga akan dibahas tentang mekanisme *upload* internet sebagai tahap akhir pemrograman *website*.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

1.7 Jadwal Penelitian

Tabel. 1.1.Jadwal Kegiatan

No	Jenis Kegiatan	Agustus / September				Oktober / November			
		2010				2010			
		I	II	III	IV	I	II	III	IV
1.	Studi Kepustakaan								
2.	Pengumpulan Data								
3.	Pembuatan system/Program								
4.	Pengujian system								
5.	Penulisan Laporan								