

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan teknologi informasi sekarang ini, dunia internet semakin di kenal oleh penduduk Indonesia. Perkembangan ini harus dapat dimanfaatkan secara maksimal agar kita 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.

Ada beberapa instansi pemerintah yang sudah memaksimalkan internet sebagai media informasi mereka. Seperti halnya departemen pariwisata DIY (Daerah Istimewa Yogyakarta) yang mempunyai website pariwisata sebagai media informasi dan promosi kepada wisatawan. Dengan adanya website ini masyarakat dapat memperoleh apa saja informasi pariwisata terbaru di Yogyakarta.

Kota Kudus yang merupakan kota kecil di daerah Jawa Tengah yang terkenal sebagai kota kretek dan mempunyai beberapa obyek pariwisata yang menarik, belum menggunakan website sebagai media promosinya. Dinas pariwisata 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 promosi dan informasi pariwisata kabupaten Kudus akan dapat

memaksimalkan informasi yang diberikan kepada wisatawan. Dengan begitu akan dapat meningkatkan wisatawan yang akan berkunjung ke objek wisata di kota kudu. Bahkan informasi terbaru kota kudu bisa diakses langsung dimanapun oleh wisatawan agar mereka dapat memperoleh informasi terbaru mengenai tempat yang akan mereka kunjungi.

### 1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana merancang sebuah website pariwisata yang dapat memberikan segala informasi yang dibutuhkan oleh wisatawan ?
2. Bagaimana mengurangi biaya promosi 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. Pembangunan sistem yang ditekankan pada pembuatan *interface* untuk pengenalan tempat pariwisata dan pesona alam atau keindahan obyek wisata yang akan dipromosikan.
2. Data yang akan digunakan berasal dari Departemen Pariwisata kota kudu untuk mendukung validitas.

3. Informasi yang diberikan kepada *user* adalah tempat wisata yang ada di kota kudu, beserta data pendukungnya.
4. Sistem yang dirancang berbasis *website*.
5. Sistem dibangun dengan bahasa PHP, webserver apache dan database MySQL.
6. Hak akses yang dimiliki user, admin dan super admin adalah sebagai berikut:
  - a. User : Hak aksesnya hanya bisa melihat informasi yang diberikan.
  - b. User Admin : User yang diberi hak akses oleh admin. Hak aksesnya hanya sebatas mem-*posting* obyek wisata, kegiatan atau acara dan foto yang akan diadakan dikota kudu.
  - c. Admin : Mengontrol dan memiliki hak akses sepenuhnya terhadap *website*.
7. Sistem keamanan diterapkan sebatas pada aplikasi web dengan penggunaan *password* (kata kunci) dan *enkripsi* (merupakan suatu mode pengamanan data dengan menggunakan sandi-sandi atau mengacak data dengan tujuan untuk keamanan dan kerahasiaan data).

#### 1.4 Tujuan Penelitian.

Beberapa tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat sistem informasi berbasis *website* yang akan digunakan sebagai media promosi pariwisata kabupaten kudu.
2. Sebagai syarat memperoleh gelar sarjana komputer (S.Kom) pada jurusan Sistem Informasi STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.

3. Membantu Departemen Pariwisata kabupaten Kudus untuk mempromosikan pariwisata kabupaten Kudus.

### **1.5 Manfaat Penelitian.**

Beberapa manfaat penelitian ini 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 obyek pariwisatanya.

#### **1.5.2 Bagi STMIK AMIKOM Yogyakarta.**

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

#### **1.5.3 Bagi Departemen Pariwisata.**

- 1) Sebagai media promosi pariwisata untuk meningkatkan wisatawan yang berkunjung ke kota Kudus.
- 2) Memungkinkan melakukan pemanfaatan teknologi informasi untuk melakukan promosi pariwisata agar mendapatkan 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 salah satu staff pegawai departemen pariwisata yang berwenang.

2) Observasi.

Penulis melakukan pengamatan secara langsung obyek wisata yang akan dipromosikan untuk menilai kelayakan obyek tersebut.

3) Metode Kepustakaan.

Mengambil referensi dari buku – buku atau teori – teori yang ada dasar ilmu pengetahuanya,catatan kuliah, dan juga laporan skripsi lain yang terdapat dipergustakaan.

4) Referensi Internet.

Pengumpulan data dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan informasi dari internet.

## 1.7 Sistematika Penulisan Laporan Penelitian.

Sistematika penulisan 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 laporan 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.

