

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sarana informasi dengan menggunakan teknologi internet menjadi salah satu wujud dari perkembangan teknologi informasi. Teknologi ini dapat menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif, dalam hal ini situs web atau website sebagai media penyampaian informasi dan promosi. Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs, yang biasanya terangkum dalam sebuah domain, atau subdomain yang tempatnya berada di dalam World Wide Web (WWW) di internet. Sebuah halaman web berupa dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser. Semua publikasi dari website-website tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat telah mengubah pola pikir masyarakat, yaitu pola pikir yang menghendaki informasi serba cepat dan terkini. Seperti halnya dengan informasi tentang tempat wisata di Kota Trenggalek, masyarakat butuh media informasi yang lebih canggih, lebih dinamis dan juga interaktif. Karena selama ini media informasi yang ada masih sebatas media cetak (buku, brosur, spanduk, leaflet, poster). Hal ini membuat tempat

wisata di Kota Trenggalek belum sepenuhnya dapat dikenal dan dinikmati oleh wisatawan dari luar bahkan juga wisatawan lokal.

Dengan didasari latar belakang tersebut maka diperlukan suatu website sebagai media informasi tempat wisata di wilayah Trenggalek yang lebih luas dan dapat diakses dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membuat website tempat wisata di Trenggalek?.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari melebar nya pokok permasalahan dan keluar dari pokok bahasan, maka akan dibatasi ruang lingkup yang lebih sempit, yaitu :

1. Sistem yang dibuat sebagai media pengaksesan informasi tempat wisata di Kota Trenggalek.
2. Aspek keamanan yang terdapat dalam aplikasi ini nantinya tidak akan dibahas secara detail.
3. Fitur-fitur yang akan ditampilkan :
 - a) Informasi tempat wisata berdasarkan kategori wisata seperti : wisata pantai, wisata goa, wisata air terjun, wisata budaya, wisata kuliner, wisata kerajinan.
 - b) Akomodasi seperti restaurant dan hotel
 - c) Peta wisata wilayah Trenggalek.
 - d) Agenda dan juga berita bagi pengunjung.
 - e) Forum sebagai media interaksi pengunjung

4. Perangkat lunak yang digunakan :

- 1). Macromedia Dreamweaver MX 2004
- 2). Adobe Photoshop CS3
- 3). Apache Web Server
- 4). My SQL Database Server
- 5). Google Chrome
- 6). CodeIgniter 1.7.3

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang ingin dicapai dalam pembuatan skripsi ini, yaitu :

1. Membuat website informasi tempat wisata di Trenggalek.
2. Salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan S1 pada program studi Teknik Informatika STMIK AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Peneliti

1. Dapat menambah pengetahuan tentang pembuatan website.
2. Pembuatan skripsi ini sebagai bukti turut berperan serta dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya bidang IT.
3. Menerapkan dan mengembangkan ilmu serta teori-teori yang telah didapatkan sebagai persiapan pengaplikasian pada dunia kerja.

b. Bagi Masyarakat

1. Website ini menyediakan informasi tentang tempat wisata di Kota Trenggalek sehingga diharapkan dapat membantu masyarakat untuk lebih mengetahui potensi dan letak tempat wisata yang ada.

2. Mempermudah wisatawan untuk mengakses tempat wisata yang ada di Kota Trenggalek kapan saja dan dimana saja secara *online*.

1.6 Metode Penelitian

1. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan penyusunan dengan cara studi lapangan yaitu:

a. Wawancara

Informasi yang diperoleh dengan cara menanyakan langsung kepada bagian Humas Dinas Pemuda Olah Raga Pariwisata dan Budaya Trenggalek.

b. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah mencari referensi mengenai pembuatan website informasi tempat wisata di Trenggalek.

2. Analisis

Mengidentifikasi atau mengevaluasi kelemahan sistem yang berjalan dan menentukan kebutuhan sistem.

3. Pembuatan Desain

Dalam tahap ini penyusun mendesain bentuk tampilan program yang akan dibuat.

4. Implementasi

Dalam tahap ini penyusun membuat aplikasi seperti yang telah didesain beserta source kodenya menggunakan bahasa pemrograman PHP.

5. Uji Coba Aplikasi

Tahap ini berguna untuk menguji aplikasi yang telah dibuat apakah layak atau tidak ditampilkan. Tahap ini bertujuan untuk menemukan kesalahan yang dilakukan oleh sistem sehingga aplikasi dapat berjalan dengan normal.

6. Pemeliharaan

Aplikasi diperbaiki sesuai dengan koreksi yang diperoleh dari hasil pengujian. Jika seluruh koreksi diperbaiki maka aplikasi di uji kembali.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan dalam penyusunan laporan terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Menguraikan mengenai konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar pemodelan sistem berupa flowchart, data flow diagram, konsep dasar internet, konsep dasar website, konsep dasar basis data dan yang berhubungan dengan software yang akan digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi gambaran umum objek penelitian, analisa yang meliputi analisis kelemahan sistem, analisis kebutuhan

sistem, analisis kelayakan sistem. Perancangan meliputi perancangan proses, perancangan basisdata dan perancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi tentang implementasi aplikasi sistem pada objek dan pembahasan program, hasil uji coba dan pemeliharaan.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan-kesimpulan dari proses pengembangan aplikasi website dan beberapa saran dan kritik untuk perbaikan sistem yang dihasilkan untuk masa yang akan datang.

