

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media penyajian informasi semakin beragam dan kompleks. Salah satu bentuk penyajiannya yaitu dengan Internet, merupakan salah satu hasil kemajuan teknologi informasi karena memiliki perkembangan yang pasti dan tidak pernah berhenti. Dengan Internet ini, menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan, dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan dan dimana saja.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi komputer telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan hingga kegiatan dunia bisnis maupun marketing. Sebagai contoh misalnya: dalam dunia bisnis, teknologi komputer banyak digunakan sebagai sarana promosi atau periklanan melalui jaringan Internet. Persaingan dalam memberikan informasi yang aktual, akurat dan mudah didapat menjadi prioritas utama dalam pengambilan keputusan. Perkembangan dalam dunia Internet telah mempengaruhi segala aspek software untuk berlomba-lomba mendukung terciptanya dunia cyberspace yang lebih interaktif.

Dalam penelitian ini penulis memilih "Resort Pangrango di Sukabumi" sebagai objek penelitian. Adapun alasan yang perlu penulis kemukakan dengan dipilihnya *Resort Pangrango di Sukabumi* sebagai tempat penelitian, dikarenakan

agar tempat-tempat wisata atau tempat-tempat lainnya yang membutuhkan pelayanan dengan mudah mengakses dan menghubungi perusahaan lewat media cyber ini, agar lebih efektif dan efisien.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas maka penulis ingin menganalisis dan mengembangkan website yang sudah ada pada Resort Pangrango di Sukabumi menjadi system yang lebih baik dan efisien. Maka dengan ini penulis mengambil judul **“Analisis dan Pengembangan Website Pada Resort Pangrango di Sukabumi”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka yang menjadi pokok permasalahan adalah :

Bagaimana menganalisis dan mengembangkan web yang sudah ada, sehingga bisa lebih mendukung dalam penyampaian informasinya dan dapat pula memberikan kemudahan serta kepuasan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan oleh *user* ?

1.3 Batasan Variabel Penelitian

Dari berbagai masalah yang ada maka penulis menentukan beberapa batasan variabel penelitian dengan tujuan agar penulis tidak melakukan

penyimpangan-penyimpangan yang terlalu jauh dari judul/tema yang telah diambil. Batasan-batasan variabel penelitian tersebut antara lain:

1. Desain, pada batasan desain ini ada beberapa hal yang mendasar khususnya pada bagian level Web Desain, yaitu:
 - a. *Model business*: Yang menjanjikan, web adalah bagaikan sebuah brosur yang ditampilkan, sebagai sebuah sebutan yang mendasar bagaimana melakukan bisnis dengan menggunakan jaringan yang ekonomis.
 - b. *Project Management*: Mengatur manajemen proyek web desain adalah hal yang hampir sama disaat kita mengatur suatu proyek perusahaan, tetapi hal yang terpenting fokus pada desain dengan melakukan *inconsistency* terhadap hubungan pemakai.
 - c. *Information Architecture*: Struktur sebuah *site* adalah merupakan bayangan bagaimana meningkatkan perusahaan. Hal yang terpenting, *site* adalah merupakan struktur bayangan *user* dan *user* dapat melihat ruang informasi yang ditampilkan melalui situs.
 - d. *Page Design*: Membuat halaman adalah melihat geografi dan bahwa meningkatkan evolusi kepuasan dengan mendemokan berbagai yang ada di dalam korporasi perusahaan. Demo yang disampaikan kepada *user* tentunya tidak boleh memiliki *response time* yang lambat, untuk meningkatkannya tentu saja dengan menggunakan *web usability*. Kemudahan pada saat demo yang

dilakukan tidak boleh sulit didalam menggunakannya dan mudah dimengerti.

- e. *Content authority*: Ciptakan kemampuan pribadi pada penulisan dan *style* dalam mengoptimalkan bagi pembaca *online* dengan alat pembaca teks dan bagaimana mendapatkan informasi kedua yang diregulasikan untuk kepentingan halaman *web*.
 - f. *Linking Strategy*: Meningkatkan *site* halaman adalah hanya satu hal yang terpenting adalah *Secondary dereglated* untuk bantuan, tanpa menghubungkan atau *me-link* antar *site* dengan yang lainnya tanpa mendesain *web* yang baik.
2. *Content*, dalam batasan ini *content design* adalah keadaan yang paling mewah ketika *user* mengunjungi sebuah *website* dengan penampilan yang disajikan, dan diikuti tampilan latar belakang. Didalam suatu *web* pengunjung mengakses dengan bantuan *content*. Dalam *designing web sites*, *content* terbagi menjadi 3 bagian, yaitu: *Interactive*, *Regularity*, dan *Other*.
3. *Software* yang digunakan yaitu:
- a. Bahasa Pemrogramman : PHP dan HTML
 - b. Database : My SQL
 - c. Editor Image : Adobe Photoshop CS
 - d. Editor Web Page : Macromedia Dreamweaver MX
 - e. Web Browser : Internet Explorer

Batasan tersebut dimaksudkan untuk lebih memudahkan pembuatan dan kejelasan mengenai masalah yang akan disampaikan namun tidak menutup kemungkinan batasan tersebut dapat bertambah ataupun berubah. Hal ini tergantung pada situasi lapangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan di Program Sarjana Strata I Jurusan SI di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis website pada Resort Pangrango di Sukabumi.
3. Mengembangkan perancangan situs web secara interaktif dan dinamis.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap system yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada proses penyusunan. Metode yang dipakai dalam penelitian yaitu:

1. Metode Observasi

Setelah melakukan observasi pada Resort Pangrango ini maka diperoleh sebuah data yang berupa data penginapan yang meliputi; fasilitas, tarif, lokasi dan pondok/bungalow.

2. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan. Wawancara langsung dilakukan pada Resort Pangrango di Sukabumi, dan wawancara tidak langsung dilaksanakan pada responden yang dianggap mendukung.

3. Metode Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari *literature* dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung.

4. Metode Dokumentasi

Data yang penulis ambil disini berupa web statis lama yang akan dianalisis dan dikembangkan.



1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing diantaranya sebagai berikut:

Bab I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan.

Bab II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan diuraikan tentang sejarah perkembangan Internet, web dan system perangkat lunak yang digunakan.

Bab III ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum tentang Resort Pangrango, analisis web, beserta study kelayakan website, dan mengenai hasil dari rancangan pengembangan web tersebut, rancangan database, serta rancangan tampilan implementasi program serta analisa system yang dibuat.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan diuraikan tentang implementasi web tersebut.

Bab V PENUTUP

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.