

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat belakangan ini telah memasuki hampir semua bidang kehidupan, hal ini ditandai dengan banyaknya pengguna computer, baik untuk kepentingan perusahaan atau non-perusahaan sampai kepada hal-hal yang bersifat hiburan, pendidikan, dan pariwisata. Perkembangan ini didukung oleh industry hardware (perangkat keras) dan software (piranti lunak) computer yang terus berkembang dan semua ini telah memberikan banyak dampak positif bagi kehidupan masyarakat, yakni dengan pengaksesan dan pemrosesan informasi yang cepat, akurat, dan efisien.

Salah satu teknologi informasi yang memberikan dampak paling besar adalah internet. Dengan internet, semua informasi dapat diperoleh dengan cepat dan biaya yang terjangkau tanpa dibatasi oleh waktu dan tempat. Berbagai kemudahan yang diberikan oleh internet menyebabkan pertumbuhan pemakai internet semakin pesat dan menunjukkan adanya gejala awal perpindahan pola hidup masyarakat ke era digital.

Internet mampu menjadi media yang sangat ampuh memberikan informasi suatu daerah. Dengan media internet maka informasi suatu daerah yang diberikan lebih detail dan selalu up-to-date. Yogyakarta adalah salah satu kota besar dan


menjadi tujuan wisata utama di Pulau Jawa yang sekaligus menjadi tempat kedudukan bagi Sultan Yogyakarta dan Adipati Pakualam. Dengan kata lain Yogyakarta menawarkan banyak objek-objek wisata, tempat istirahat, petualangan, budaya, dan pengalaman baru. Kota yang didukung dengan berbagai fasilitas serta layanan memberikan dampak positif untuk menarik para wisatawan dan touris baik dalam negeri maupun luar negeri. Berdasarkan system informasi yang sudah dibuat sebelumnya dan dari uraian diatas maka penulis sepakat untuk memberi judul “**Pusat Informasi Yogyakarta Berbasis Web Menggunakan CodeIgniter**” dalam penyusunan skripsi dengan menambahkan fitur-fitur yang tidak ada pada system informasi sebelumnya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan di atas maka perumusan masalah seperti berikut : Bagaimana merancang situs sebagai media promosi dan informasi kota Yogyakarta yang menarik dan efektif dengan menambahkan fitur-fitur yang belum ada di sistem informasi sebelumnya ?

1.3. Batasan Masalah

Pembatasan masalah dimaksudkan untuk memberikan pembahasan dan arah yang lebih jelas untuk meneliti dan menentukan metode apa yang digunakan, maka dalam hal ini haruslah membatasi ruang lingkup mengenai pembuatan informasi yogyakarta pada :

- 
1. Pengunjung tidak hanya dapat mengetahui informasi pariwisata Yogyakarta secara up-to-date melainkan dapat mengetahui informasi fasilitas umum (bank, rumah sakit, tempat penukaran uang/money changer), transportasi (stasiun, terminal, bandara, travel, rental mobil), pendidikan (universitas, tempat kursus), informasi hotel, acara atau event, kuliner.
 2. Pengunjung dapat berperan aktif di dalam forum yang telah disediakan.
 3. Pengunjung tidak dapat memesan kamar hotel, tiket kereta api, atau sejenisnya.
 4. Pengunjung dapat mendownload lagu-lagu khas Yogyakarta dan bisa mendengarkan langsung tanpa harus mendownload terlebih dahulu serta menonton video dan juga bisa mendownload video tersebut.

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari perancangan pembuatan informasi Yogyakarta berbasis web adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi yang memberikan informasi detail kepada pengunjung sebagai media promosi untuk menarik para wisatawan atau tourist berkunjung ke Yogyakarta.

2. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata I (S1) pada STMIK “Amikom” Yogyakarta.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari adanya pembuatan skripsi ini antara lain :

1. Dapat menerapkan pengetahuan yang telah didapat selama mengikuti proses belajar mengajar di STMIK AMIKOM YOGYAKARTA.
2. Dapat meningkatkan wisatawan atau touris berkunjung ke Yogyakarta dan secara tidak langsung meningkatkan taraf hidup ekonomi masyarakat.

1.6. Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan aplikasi perangkat lunak ini adalah metode perancangan perangkat lunak waterfall. Pengembangan metode waterfall sendiri melalui beberapa tahapan yaitu :

1. Analisa kebutuhan
2. Desain
3. Implementasi
4. Pengujian
5. Pemeliharaan

1.7. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan di uraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan dasar-dasar teori yang akan dipergunakan sebagai landasan utama penelitian dan pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang teknik analisis dan desain yang digunakan dalam pembangunan system.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang tahap tahap pembuatan dari system yang akan dibangun.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diberikan untuk perbaikan system sehingga menjadi lebih baik dan bermanfaat.