

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Kota Lubuklinggau sebagai salah satu kota berkembang di wilayah Provinsi Sumatera Selatan, memiliki potensi bidang pariwisata yang cukup baik. Beberapa tahun terakhir banyak potensi pariwisata baru yang dikembangkan oleh pemerintah daerah kota Lubuklinggau. Hal ini tentunya menarik banyak calon wisatawan untuk berkunjung ke Kota Lubuklinggau. Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau merupakan suatu lembaga pemerintahan yang bergerak bidang pengelolaan pariwisata di Kota Lubuklinggau. Dalam misi pembangunan Kota Lubuklinggau untuk meningkatkan daya saing ekonomi dan kesejahteraan masyarakat terutama poin meningkatnya pertumbuhan sektor pariwisata, pemerintah daerah membutuhkan banyak media yang ikut berperan menyebarkan informasi yang ada.

Media informasi dibutuhkan untuk menunjang promosi pariwisata Kota Lubuklinggau. Website merupakan media informasi yang dapat diakses dengan cepat, akurat, dan digunakan kapanpun dibutuhkan. Dengan menggunakan media website calon wisatawan dan masyarakat umum dapat mengakses informasi yang mereka butuhkan dan mempromosikan, menyebarkan informasi pariwisata yang ada. Dengan Sistem Informasi Geografis (SIG) masyarakat dapat menerima informasi pariwisata secara visual. Masyarakat dapat mengetahui dimana letak tempat pariwisata yang ingin mereka tuju. Integrasi teknologi SIG dan website memungkinkan masyarakat mendapatkan informasi yang lebih akurat.

Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau saat ini sebenarnya telah memiliki website resmi pemerintahan, akan tetapi masih banyak kekurangan. Seperti tampilan yang kurang responsif, informasi yang kurang lengkap dan beberapa menu masih tidak bisa diakses. Sehingga informasi yang diberikan kurang tepat. Selama ini Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau masih melakukan pembukuan secara manual dan menggunakan database pariwisata berupa buku dan brosur sebagai media promosi. Hal ini mengakibatkan pengeluaran biaya yang besar. Oleh karena itu penulis melihat suatu peluang yang ada dan akhirnya memutuskan untuk membuat judul "**Rancang Bangun Media Informasi Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau berbasis Website**" sebagai tema penelitian yang dilakukan dan untuk memudahkan calon wisatawan dan masyarakat dalam mencari informasi pariwisata Kota Lubuklinggau sekaligus menjadi media promosi Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka permasalahan yang perlu dirumuskan yaitu : Bagaimana membuat rancang bangun media informasi Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau berbasis website ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti akan membatasi masalah-masalah yang ada, batasan masalah tersebut yaitu :

1. Media informasi yang dibuat berbasis *website*.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP serta software yang digunakan adalah sublime 3 dan MySql sebagai database.
3. Pembuatan Media Informasi ditujukan untuk Pariwisata Kota Lubuklinggau.
4. Sistem informasi geografis menggunakan platform Mapbox.
5. Aplikasi tidak dapat mengidentifikasi lokasi pengguna dan hanya menampilkan informasi longitude dan latitude sebagai informasi tambahan untuk lokasi tempat wisata.
6. Media informasi ini hanya membahas pariwisata daerah kota Lubuklinggau yang dalam pengawasan dan pengelolaan Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini penulis ingin membuat suatu media informasi untuk Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau yang berjudul “**Rancang Bangun Media Informasi Dinas Pariwisata Lubuklinggau berbasis website**” sebagai media informasi *online* untuk mengetahui pariwisata yang ada di Kota Lubuklinggau.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

Bagi masyarakat :

1. Memberi kemudahan kepada calon wisatawan dan masyarakat untuk mendapatkan informasi pariwisata di Kota Lubuklinggau .
2. Memberi kemudahan dalam mendapatkan informasi pariwisata melalui media *website* pariwisata Kota Lubuklinggau.

Bagi Dinas Pariwisata :

1. Memberi kemudahan Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau dalam mengontrol potensi pariwisata yang ada dengan bantuan *website* sebagai media informasi pariwisata Kota Lubuklinggau.

## 1.6 Metode Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini terdapat metode penelitian yang digunakan untuk memperoleh informasi yang dapat membantu dalam proses pembuatan media informasi Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau berbasis *website*, maka dalam penyusunan laporan ini penulis menggunakan alur dari metode pengembangan sistem sebagai berikut.

### 1.6.1 Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian untuk penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

### 1. Metode Wawancara

Metode yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara langsung dengan salah satu staff Dinas Pariwisata Kota Lubuklinggau untuk mendapatkan informasi mengenai pariwisata yang ada di Kota Lubuklinggau yang akurat.

### 2. Metode Observasi

Metode ini merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan langsung ke objek yang akan diteliti serta pendataan secara cermat dan sistematis.

### 3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku, referensi, informasi dari berbagai sumber jurnal nasional yang terkait untuk mengetahui secara teoritis permasalahan yang sedang dihadapi.

## 1.6.2 Analisis

Metode analisis merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud sebagai berikut:

1. Analisis yang digunakan adalah PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Services*).
2. Analisis kebutuhan sistem yang terdiri dari kebutuhan informasi, kebutuhan fungsional, kebutuhan non fungsional, kebutuhan pengguna, dan kebutuhan keamanan.

### 1.6.3 Perancangan

Metode perancangan sistem dapat dilakukan dengan membuat perancangan-perancangan sebagai berikut :

1. *Data Flow Diagram*

Diagram yang merupakan notasi-notasi untuk menggambarkan rancangan dari aplikasi.

2. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

Menggambar ERD untuk mendesain *database* dengan tujuan memperjelas data yang berelasi pada sebuah *database*.

### 1.6.4 Pengkodingan

Pada metode tahap ini akan dilakukan pembuatan *source code* berdasarkan analisis dan perancangan. Dalam pembuatan media informasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *database*.

### 1.6.5 Testing

Metode testing yang digunakan untuk penelitian ini yaitu metode *Blackbox testing* untuk menjamin setiap modul menjalankan fungsinya dengan baik.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Laporan ini agar dalam penyajian dapat terstruktur serta mudah untuk dipahami, maka Sistematika dalam penulisan penelitian ini disusun secara sistematika dalam lima bab, sebagai berikut :

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori dasar diantaranya konsep dasar informasi, basis data, serta komponen-komponen yang akan menjadi landasan utama penelitian.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang analisis kebutuhan, dan perancangan media informasi yang akan dibangun guna memecahkan masalah.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas implementasi, langkah-langkah pembuatan media informasi, pengujian media informasi yang akan di terapkan.

## **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya disertai saran-saran mengenai hasil sistem yang telah dibuat agar menjadi bahan pertimbangan bagi pengembangan sistem yang akan datang.