

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia teknologi informasi yang semakin berkembang saat ini, telah membawa pengaruh yang sangat pesat ke dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satunya adalah kemudahan dalam menjalankan segala aktifitas yang dilakukan sehari-hari. Sudah banyak perusahaan, organisasi, instansi yang memanfaatkan teknologi informasi seperti internet atau website untuk menjalankan proses bisnisnya. Di era informasi saat ini, kehidupan manusia tidak dapat terlepas dengan informasi yang dapat diakses secara cepat dan mudah. Hal tersebut memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi lebih luas dengan cepat.

Desa Wisata Sambirejo adalah desa wisata yang terletak Kecamatan Prambanan, Kabupaten Sleman. Desa Wisata Sambirejo mengembangkan berbagai macam wisata yang memiliki banyak nilai sejarah. Tema yang disajikan di Desa Wisata Sambirejo berupa wisata budaya untuk mengenal seni dan budaya, outbound, agro, membathik, wisata kuliner, menjelajah wisata, menikmati matahari terbit dan terbenam, oleh-oleh khas, wisata, edukasi dengan mengunjungi geoheritage serta belajar sejarah dan arkeologi.

Desa Wisata Sambirejo memiliki website yang disediakan oleh Kabupaten Sleman yang memberikan informasi tentang kegiatan-kegiatan dan berbagai destinasi wisata yang ada di Desa Sambirejo. Namun website tersebut masih ada beberapa kekurangan diantaranya masih terlalu monoton dan informasi yang terbatas, mengakibatkan pembaca menjadi tidak tertarik untuk mencari informasi tentang Desa Sambirejo.

Berdasarkan permasalahan yang ada, terdapat solusi untuk mengembangkan website dengan bantuan pihak ketiga yaitu Codeigniter. Website ini dikembangkan agar masyarakat atau wisatawan lebih tertarik untuk mengunjungi website dan mendapatkan informasi yang lebih detail saat akan mengunjungi Desa Sambirejo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada di atas, yaitu bagaimana mengimplementasikan framework *codeigniter* pada pengembangan website desa wisata Sambirejo.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di sampaikan di atas , maka tujuan penelitian adalah agar website terciptanya website wisata dan simulasi wisata yang di bangun dengan framework *codeigniter*.

1.4 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah yang didapatkan.

1. Pembuatan website dikhususkan pada desa wisata sambirejo.
2. Pada pengembangan menggunakan *framework codeigniter*.
3. Metode dalam membuat system informasi *waterfall*.
4. Hardware menggunakan Laptop Asus dengan Processor Intel core i5 ,VGA Intel UHD Graphics , RAM 4 GB , dan SSD 256 GB.
5. Software menggunakan *codeigniter, php, javascript, html, CSS, MySQL, bootstrap*.
6. Fungsional pada system informasi website tidak mencakup pada *ticketing*, melainkan berupa iklan, artikel, simulasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian tugas akhir ini di antaranya adalah:

1. Manfaat Bagi Objek Penelitian

Hasil penulisan tugas akhir ini di harapkan dapat memberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan tiket atau memperkirakan *budget* dalam berkunjung ke desa wisata Sambirejo. Memudahkan admin wisata dalam mempromosikan wisata yang ada.

2. Manfaat Bagi Masyarakat

Hasil website ini di harapkan dapat memberikan sumber informasi terpercaya dalam merekomendasikan suatu destinasi, khususnya Desa Wisata Sambirejo bagi masyarakat.

3. Manfaat Bagi Akademik

Laporan tugas akhir ini dapat di jadikan sebagai sarana tambahan refrensi tugas akhir bagi mahasiswa Universitas Amikom Yogyakarta mengenai permasalahan yang terkait dengan penulisan tugas akhir ini dan menjadi dokumentasi karya ilmiah.

4. Manfaat Bagi Penulis

Sebagai sarana untuk menerapkan pengetahuan yang di peroleh selama menempuh studi, khususnya di dalam perancangan system, basis data dan pemograman.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini terdapat 5 bab. Setiap bab memiliki tujuan masing-masing. Berikut ini merupakan penjelasan tentang peran masing-masing bab :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian serta sistematika penulisan laporan tugas akhir.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi landasan teori yang berhubungan dengan tema tugas akhir penulis. Landasan teori tersebut diambil dari beberapa referensi seperti buku, laporan penelitian, dan internet..

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini berisi penjelasan tentang obyek penelitian, hasil analisa pengumpulan data mengenai permasalahan pada objek, dan solusi dari permasalahan tersebut yang dijadikan gambaran umum pembangunan website.

BAB IV PERANCANGAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang perancangan, implementasi dan pengujian sistem.

BAB V PENUTUP

Bab ini menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil akhir proyek dan saran