

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peran sistem informasi terhadap kemajuan organisasi sudah tidak diragukan lagi. Dengan dukungan sistem informasi yang baik, maka sebuah perusahaan akan memiliki berbagai keunggulan kompetitif. Kualitas dan pelayanan yang maksimal bukanlah suatu jaminan untuk sebuah perusahaan menjadi maju namun tidak terlewatkan juga cara penyampain informasi yang cepat dan mudah diakses oleh semua orang dimanapun berada sangat mempengaruhi majunya sebuah perusahaan. Internet merupakan media yang sangat tepat digunakan untuk penyebaran informasi.

Pariwisata saat ini memasuki era digital, dunia pariwisata menjadi salah satu bidang garapan pemerintah daerah dalam mempublikasikan atau memasarkan potensi wisata di daerah. Berbasis TI dalam hal ini berarti adanya Sistem Informasi Manajemen yang berbasis pada pengolahan data elektronik. Sejalan dengan meningkatnya kesejahteraan rakyat maka, kebutuhan untuk berlibur meningkat. Untuk mencapai tujuan tersebut diperlukan informasi tentang tujuan wisata, objek wisata yang menarik, produk wisata yang diminati dan lain sebagainya. Untuk memperoleh informasi tersebut wisatawan sering mengalami kesulitan karena tidak mengetahui dimana dan pada siapa harus meminta informasi. Singkatnya kebutuhan informasi dibidang pariwisata meningkat dan perlu disiapkan dengan rapi dan terstruktur agar dapat diakses dengan mudah.

Komunitas Kaki Bajalang merupakan komunitas yang dibuat untuk memudahkan wisatawan dari dalam maupun luar negeri untuk mengakses tentang dunia pariwisata yang ada di Maluku khususnya kota ambon. Komunitas Kaki bajalang yang terletak di Kota Ambon yang sedang dalam tahap pengembangan kualitas semestinya mampu memberikan keunggulan yang lebih bagi seluruh pihak yang terkait seperti sistem informasi online melalui sebuah *website*. Pembuatan Komunitas Kaki Bajalang ini bertujuan agar memudahkan masyarakat daerah maupun masyarakat dari daerah lain atau mancanegara agar dapat dengan mudah mengakses tentang dinasti pariwisata yang ada di daerah Maluku khususnya di kota Ambon dengan cepat dan mudah.

Dengan memiliki alamat *website* resmi sendiri sebagai sarana penyedia informasi untuk memudahkan mengetahui daerah-daerah pariwisata di Maluku. Semakin banyak wisatawan yang berkunjung maka pendapatan daerah juga akan meningkat. Selain itu dengan adanya sistem informasi berbasis web ini, objek-objek wisata yang ada di Maluku akan lebih dikenal secara luas dan dapat memotivasi pemerintah setempat agar memperhatikan pengelolaan tempat- tempat wisata di daerah tersebut. Maka berdasar latar belakang diatas maka penulis membuat judul “Pembuatan Website Pada Komunitas Kaki Bajalang Sebagai Media Informasi Pariwisata”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dijelaskan pada sub bab latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat diambil rumusan masalah, yaitu "Bagaimana merancang *website* Komunitas Kaki Bajalang"

1.3 Batasan Masalah

Menghindari semakin meluasnya masalah yang akan dibahas, maka penelitian dan perancangan sistem ini akan dibatasi pada masalah-masalah sebagai berikut :

1. Lingkup penelitian dibatasi pada Komunitas Kaki Bajalang sebagai objek dalam pembuatan *website* media informasi.
2. Sistem informasi akan menginput dan menampilkan informasi mengenai objek wisata yang ada di Maluku.
3. Konten wisata yang tersaji pada sistem ini meliputi konten wisata yang terdiri dari wisata bahari, wisata sejarah, kuliner, hotel, event, kesenian, galeri instagram dan kontak.
4. Tampilan *website* dibuat semenarik mungkin dan informasi yang ditampilkan sebenar-benarnya agar menarik minat para wisatawan untuk berkunjung ke Maluku.

1.4 Maksud Dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk merancang sebuah sistem informasi berbasis *Website* pada Komunitas Kaki Bajalang.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah Komunitas Kaki Bajalang memiliki suatu sistem informasi yang lebih efektif dan efisien guna menarik minat para wisatawan yang ingin berkunjung ke Provinsi Maluku.

1.5 Metode Penelitian

Untuk memperoleh hasil yang diinginkan maka sangat diperlukan pengumpulan data yang benar, akurat, dan lengkap dalam pembuatan skripsi ini yaitu antara lain :

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Sebagai usaha dalam memperoleh data yang relevan dan terarah sesuai dengan permasalahan yang dihadapi, maka perlu adanya beberapa metode penelitian, antara lain:

A. Metode Observasi

Pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan penelitian merupakan pengamatan secara langsung terhadap pengolahan data informasi pariwisata di Kantor Komunitas Kaki Bajalang.

B. Metode Studi Pustaka

Metode perpustakaan yaitu dengan cara membaca literature sebagai referensi yang berkaitan dengan objek wisata, baik berupa buku, majalah atau surat kabar serta web pariwisata yang sejenis untuk mendukung proses penulisan.

1.6 Metode Pengembangan Sistem

System Development Life Cycle (SDLC) merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:

1.6.1 Metode Analisis

Menganalisa permasalahan yang ada sebagai dasar dalam membangun sistem informasi. Tahapan analisis yang akan dilakukan antara lain: Analisis (PIECES), analisis kebutuhan dan analisis kelayakan.

1.6.2 Metode Perancangan

Metode perancangan yang dipilih adalah UML atau *Unified Modeling Language* yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, *class*

diagram, dan *sequence diagram*. Mode proses ini menggambarkan bagaimana bisnis beroperasi. Menggambarkan aktivitas-aktivitas yang dilakukan dan bagaimana cara data berpindah di antara aktivitas-aktivitas tersebut.

1.6.3 Metode Implementasi

Setelah dirancang, maka rancangan ini diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman web yaitu HTML dan PHP agar menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada.

1.6.4 Metode Testing

Sistem informasi yang sudah jadi harus diuji terlebih dahulu apakah layak atau tidak. Jika tidak terdapat kesalahan pada perangkat lunak tersebut dan dapat berjalan sesuai dengan perancangan sistem yang ada, maka perangkat lunak yang dibuat sudah berhasil dengan baik dan layak untuk digunakan. Metode Testing yang akan digunakan adalah *Black-Box Testing*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini terdiri dari 5 bab. Gambaran umum sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini meliputi dasar-dasar teoritis yang digunakan oleh penulis sebagai acuan dalam penyelesaian penelitian ini. Teori-teori diambil dari buku-buku referensi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan tentang deskripsi sistem yang akan dibuat meliputi indentifikasi kebutuhan sistem, perancangan sistem secara umum, dan desain *interface* serta perancangan *database*.

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil perancangan dan penyesuaian kebutuhan sistem agar berjalan dengan optimal. Implementasi menggunakan *MySQL* yang merupakan *Database Management System* dan bahasa pemrograman PHP.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran yang perlu diambil dalam rangka penyempurnaan dan pengembangan sistem yang lebih baik

DAFTAR PUSTAKA

