

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang sangat pesat dan menghasilkan inovasi-inovasi baru seiring dengan perkembangan pola pikir manusia yang senantiasa terus berubah kearah yang lebih baik. Dewasa ini banyak teknologi canggih menampilkan berbagai bentuk pelayanannya agar diminati oleh masyarakat luas. Salah satu diantara sekian banyaknya teknologi modern adalah teknologi informasi internet khususnya **teknologi informasi web**. Sangat terasa bahwa **teknologi informasi web** kini semakin marak perkembangannya sampai ke daerah-daerah pelosok. Hal ini nampak jelas dari peran penting **teknologi informasi web** dalam proses penyaluran informasi.

Penyajian informasi tidak hanya dalam bentuk teks dan gambar saja, namun lebih dari itu, media tersebut akan menjadi media yang unik dan banyak diminati oleh para pengguna maka seharusnya disajikan dalam bentuk tampilan yang interaktif dan dinamis. Dengan maksud tersebut, maka **teknologi informasi web** memberi kemudahan kepada pengguna untuk menggunakan sarana teknologi dalam mengembangkan kemampuannya, baik sebagai user desainer maupun user yang hanya sebatas menikmati sarana teknologi demi kepentingannya. Sebagai user desainer, dalam mendesain **fitur web interaktif dan dinamis** menggunakan software animasi pendukung serta teks untuk kelengkapan informasi yang akurat dan harmoni.

Obyek wisata Taman Laut yang terletak di Kabupaten Ngada daerah Riung – Flores merupakan obyek wisata daerah dengan potensi alam yang masih sangat asli dihiasi panorama yang indah. Nuansa alam yang demikian menjadikan daerah Riung terkenal dikalangan masyarakat umum yang pernah berkunjung kesana. Dalam mempromosikan obyek wisata tersebut, salah satu usaha yang ditempuh adalah obyek wisata tersebut dipublish melalui media internet dengan cara **membangun situs web** agar lebih dikenal oleh dunia. Dengan adanya media informasi web maka obyek wisata Taman Laut dapat diketahui keberadaannya serta dilihat dan dinikmati keindahannya oleh

berbagai kalangan masyarakat diberbagai tempat, kapan saja dan dimanapun tanpa harus datang ke obyek wisata.

Sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat dalam dunia global saat ini, seperti sarana komputerisasi khususnya internet mendapat kendala utama didaerah pelosok seperti Riung untuk memperkenalkan panorama daerahnya. Untuk mengatasi masalah tersebut dan juga demi efisiensi waktu dan tenaga dalam penyampaian informasi, maka melalui komunikasi internet akan menjawab kendala pemerintah daerah dan masyarakat daerah tersebut.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun situs web interaktif dan dinamis sebagai sarana penyaluran informasi kepada masyarakat umum khususnya para wisatawan agar dapat mengetahui potensi alam didaerah tersebut.
2. Salah satu cara bisnis global untuk pengembangan potensi obyek wisata dan peningkatan pendapatan daerah.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup perancangan situs web untuk obyek wisata Kabupaten Ngada di Riung - Flores sangat luas. Untuk membatasi pembahasan mengenai media informasi web, penulis membatasi penyajian informasi hanya pada obyek wisata Taman Laut yang ditampilkan secara interaktif dan dinamis.

Informasi dan komunikasi yang disajikan meliputi :

- ✦ Index
- ✦ Home
- ✦ Berita
- ✦ Peta Wisata
- ✦ Hotel dan Penginapan
- ✦ Souvenir
- ✦ Agenda

- ✦ Flores Island InPict
- ✦ Guest Book
- ✦ About Flores Island

Perancangan situs web ini dilakukan melalui internet, dengan menggunakan perangkat lunak yang mendukung dalam hal merancang, mendesain dan mengimplementasikannya. Perangkat lunak yang digunakan antara lain : HTML dan PHP sebagai web programming yang terkoneksi dengan database MySQL, Macromedia Dreamweaver, Adobe Photoshop. Untuk web server digunakan Apache, dan browser menggunakan Internet Explorer.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian ✓

Memperhatikan rumusan diatas maka tujuan penelitian ini diarahkan sebagai berikut :

a. Bagi Pemerintah dan Masyarakat Daerah Setempat

- 1) Membantu pengembangan sistem informasi global demi pengembangan sistem penyajian informasi komunikasi bagi masyarakat luas.
- 2) Memberikan sumbangan pikiran bagi daerah dalam pengembangan sistem penyajian informasi dan komunikasi bagi masyarakat daerah serta promosi melalui media internet.
- 3) Sebagai alternatif baru terhadap penyajian informasi dan promosi yang memiliki nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional yang telah dikenal masyarakat.

b. Bagi Pembaca

- 1) Dapat digunakan sebagai contoh dan referensi dalam penyusunan tugas akhir.
- 2) Dapat digunakan sebagai media alternatif sumber informasi mengenai kekayaan khas daerah yang bersangkutan.

c. Bagi Penulis

- 1) Bagi penulis khususnya bermanfaat sebagai syarat kelulusan program D3 dan memperoleh gelar Ahli Madya Komputer di STMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
- 2) Memadukan pengetahuan yang telah di peroleh selama perkuliahan dengan pengalaman selama pembuatan aplikasi.

1.5 Metode Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat situs web Interaktif dan Dinamis Pada Pengembangan Obyek Wisata Taman Laut di Kabupaten Ngada – Riung adalah :

1. Sumber data

Sumber data dibedakan berdasarkan jenis data yaitu data primer dan data sekunder sehingga data yang diperlukan untuk membuat situs web obyek wisata diambil dari :

- **Data primer** yaitu data atau informasi yang diperoleh dari pemerintah daerah dan secara khusus sumber data obyek wisata.
- **Data sekunder** yaitu data yang diperoleh dari literatur yang berhubungan dengan internet secara umum, perancangan web, dan informasi mengenai Kabupaten Ngada itu sendiri.

2. Metode Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data-data sebagai penyusunan tugas akhir tersebut, tim penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data, diantaranya :

- **Metode Observasi**
Metode pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang di teliti.
- **Metode Wawancara**
Suatu metode pengumpulan data dengan cara berkomunikasi langsung dengan pihak terkait untuk mendapatkan informasi yang diperlukan.
- **Metode Perpustakaan**
Suatu metode pengumpulan data yang mengacu pada literatur yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas serta dimaksudkan

untuk mendapatkan konsep-konsep teoritis mengenai perancangan situs web.

3. Metode Pembuatan aplikasi dan perangkat lunak

a. Perancangan

Tahap ini merupakan tahap penerjemahan dari keperluan atau data yang telah dianalisis ke dalam bentuk yang mudah dimengerti oleh pengguna /user. Ada 3 atribut yang penting dalam proses perancangan yaitu : struktur data, arsitektur perangkat lunak dan prosedur rinci.

b. Implementasi

Tahap ini dilakukan penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman komputer yang telah ditentukan sebelumnya.

c. Pengujian

Setelah program selesai dibuat, maka pada tahap ini merupakan uji coba terhadap program tersebut. Pengujian ini dapat dilakukan dengan menggunakan kondisi-kondisi yang berbeda untuk menciptakan suatu aplikasi atau software yang bermanfaat bagi pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan Tugas Akhir, tim penulis membagi menjadi beberapa Bab, antara lain :

BAB I Pendahuluan

Berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Maksud dan Tujuan Penelitian, Metodologi Penelitian, Sistematika Penulisan dan Jadwal Kegiatan.

BAB II Landasan Teori

Berisi semua dasar teori yang selanjutnya digunakan pada bagian pembahasan. Teori yang dibahas menyangkut Internet, World Wide Web (WWW), Internet

Protocol (IP), Hypertext Markup Language (HTML), Bahasa Pemrograman PHP, SQL (Structured Query Language).

BAB III Tinjauan Umum

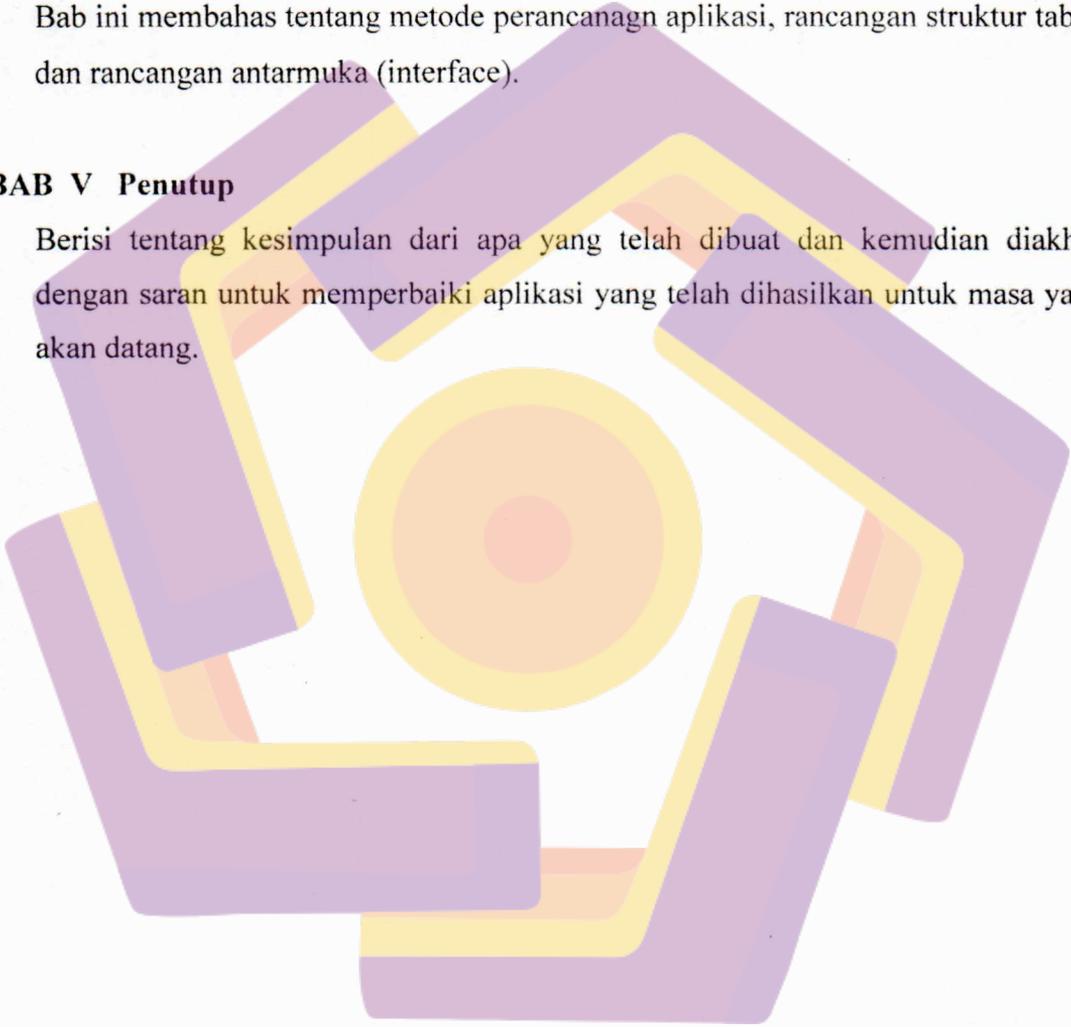
Membahas tentang tinjauan umum objek yang diambil dalam penyusunan tugas akhir.

BAB IV Pembahasan

Bab ini membahas tentang metode perancangan aplikasi, rancangan struktur tabel, dan rancangan antarmuka (interface).

BAB V Penutup

Berisi tentang kesimpulan dari apa yang telah dibuat dan kemudian diakhiri dengan saran untuk memperbaiki aplikasi yang telah dihasilkan untuk masa yang akan datang.



1.7 Jadwal Kegiatan

Jadwal dan perancangan situs web pada pengembangan obyek wisata Taman Laut Kabupaten Ngada – Riung Flores secara menyeluruh. Dilaksanakan secara bertahap. Jadwal tersebut adalah sebagai berikut :

Waktu Kegiatan	B u l a n																							
	Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Survei	x	x	x	x																				
Pengambilan Data					x	x	x	x																
Perancangan									x												x	X		
Implementasi										x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	x	X		
Penyusunan Laporan											x	x	x	x	x	x	x	x	x	x				

Tabel 1.1 Jadwal Penelitian