

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Pada era teknologi dan informasi saat ini, pemanfaatan komputer diberbagai bidang sudah menjadi suatu hal yang umum. Seiring dengan pesatnya kemajuan teknologi dan kebutuhan akan informasi yang cepat dan akurat, komputer-komputer tersebut telah dapat terhubung antara satu dengan lainnya membentuk suatu jaringan. Internet merupakan jaringan komputer global yang menghubungkan sebuah komputer dengan komputer lain yang ada diseluruh dunia.

Didalam jaringan internet, tersedia berbagai jenis fasilitas atau layanan yang dapat dimanfaatkan oleh penggunanya. Pengguna dapat memanfaatkan suatu jenis layanan untuk suatu keperluan, sesuai dengan jenis aktivitas yang akan dilakukannya. Beberapa fasilitas dan layanan internet yang sudah sangat populer dan lazim digunakan dewasa ini antara lain e-mail, chatting, transfer data file, dan web. Fasilitas dan layanan dalam internet masih akan terus berkembang dan bertambah sesuai dengan kebutuhan dan teknologi yang menyertainya.

Dewasa ini, nilai internet terletak pada kemampuannya memberikan informasi yang cepat, akurat dan relevan serta uptodate kepada penggunanya, yang berdampak positif dalam mempermudah dan mempercepat pekerjaan mereka. Dengan biaya yang relatif rendah mampu menghubungkan banyak orang dari berbagai tempat di seluruh dunia.

Berbagai macam informasi yang dipublikasikan di internet dimaksudkan untuk diakses, diambil dan dimanfaatkan pengunjungnya. Pengguna internet tinggal mencari informasi yang berkaitan dengan kepentingannya dan memanfaatkan apa yang diperoleh untuk keperluannya.

Seseorang yang mempunyai alamat internet (*internet address*) dapat berinteraksi dengan banyak orang dibelahan dunia manapun melalui jaringan internet, tidak memandang dimana lokasinya, apa tipe komputernya dan menggunakan jenis sistem operasi apa.

Berdasarkan kondisi yang tergambar diatas, internet merupakan peluang pasar yang sangat baik bagi perusahaan atau lembaga, yang ingin memperkenalkan atau memasarkan produk atau jasanya kepada konsumen diseluruh dunia.

Website merupakan media antar muka (*interface*) standar dengan media internet dan memungkinkan akses global dengan mudah yang dapat dipakai sebagai media transformasi informasi yang cepat, serta menciptakan sistem dalam organisasi bisnis. Website merupakan media yang sangat efektif dalam memenuhi kebutuhan penggunanya, dengan website kita dapat memperoleh dan bertukar informasi dengan pengguna lainnya dimana saja dan kapan saja dengan cepat . Melalui keterhubungan global (*global connectivity*) dan kemudahan penggunaan (*easy of use*), website mampu menyediakan segala informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya, seperti berbelanja, berhubungan dengan mitra bisnis, mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan dan kegiatan lainnya, yang mana

kesemuanya itu secara otomatis dapat menghemat waktu dan tenaga serta biaya semua penggunaannya, tanpa memperhatikan ruang dan waktu.

Dikarenakan semakin tinggi tuntutan penggunaannya, maka perkembangannya pun menjadi semakin pesat. Saat ini website tidak hanya digunakan untuk aplikasi yang banyak membutuhkan interaksi dari user, yang merupakan pelayanan internet terdistribusi. Hal ini menggunakan konsep HTML (*Hypertext Markup Language*). File-file HTML tadi ditempatkan pada ruang penyimpanan di internet (*hosting*) dengan susunan nama alamat tertentu (*domain name*) agar dapat diakses oleh pengunjung. Namun dengan kebutuhan yang sangat kompleks ini, pembuatan website tidak hanya mementingkan tampilan yang menarik dan interaktif dengan menggunakan HTML saja, tetapi diperlukan sesuatu yang lebih, agar interaksi dari user dapat dipakai sebagai pengendali datangnya informasi.

Sekarang ini banyak ditawarkan teknologi berbahasa skrip, ekstensi sampai dengan wizard, yang digunakan untuk membuat situs web lebih menarik. Sebuah website yang interaktif dan dinamis dengan menambahkan unsur multimedia akan memberikan respon baik terhadap apa yang disampaikan kepada user.

Semakin berkembangnya teknologi informasi ini, mendorong Dinas Pariwisata Kota Ende untuk memanfaatkan teknologi yang ada, seperti membangun website Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT yang dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat sebagai media informasi dan promosi.

Keterbatasan kemampuan Dinas Pariwisata Kabupaten Ende dalam melakukan kegiatan promosi Kampung Tradisional Wolotopo , mendorong penulis untuk mencoba membantu memecahkan permasalahan dalam melakukan kegiatan promosi Kampung Tradisional Wolotopo, dengan mengangkat permasalahan tersebut dalam penyusunan skripsi yang berjudul "ANALISIS DAN PERANCANGAN WEBSITE SEBAGAI MEDIA PROMOSI KAMPUNG TRADISIONAL WOLOTOPO, KABUPATEN ENDE, NTT "

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Untuk kelancaran dan kelangsungan kegiatan promosi Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT, diperlukan suatu media yang dapat mendukung kegiatan tersebut.

Berdasarkan latar belakang tersebut, permasalahan yang sering muncul dan dihadapi oleh Dinas Pariwisata Kota Ende dalam melakukan kegiatan promosi Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT biasanya bertalian dengan hal-hal berikut:

1. Kegiatan promosi dan informasi pariwisata Kampung Tradisional Wolotopo yang sebagian besar masih menggunakan cara manual.
2. Masih minimnya sarana dan prasarana pendukung kegiatan promosi pariwisata Kampung Tradisional Wolotopo.
3. Ruang lingkup promosi pariwisata Kampung Tradisional Wolotopo, yang masih berskala lokal, sehingga wisatawan baik wisatawan lokal maupun

wisatawan mancanegara masih banyak yang belum mengetahui potensi pariwisata di Kota Ende.

1.3 BATASAN MASALAH

Dari berbagai masalah yang sering muncul, penulis hanya membatasi pada beberapa masalah saja. Hal ini disebabkan karena keterbatasan dalam waktu, biaya, tenaga dan kemampuan penulis yang juga disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan Dinas Pariwisata Kabupaten Ende. Masalah yang akan diteliti dibatasi pada :

1. Ruang lingkup penelitian yang hanya dilakukan pada Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT.
2. Fitur yang akan dirancang pada website ini, antara lain mengenai profil, upacara adat, seni budaya dan objek wisata yang berada di Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT.
3. Software yang digunakan dalam perancangan sistem informasi ini adalah PHP, MySQL, Apache, Swish, Macromedia Dreamweaver MX dan Adobe Photoshop.
4. Aspek keamanan yang terdapat di website ini tidak dijelaskan secara detail.
5. Identifikasi masalah yang terjadi pada Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT menggunakan analisis PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Services*).

1.4 MAKSUD DAN TUJUAN

Penelitian ini dimaksudkan untuk membangun sebuah media informasi dan promosi pariwisata Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT yang dapat diakses oleh semua orang dan sebagai pilihan alternatif lain bagi masyarakat yang ingin melakukan kegiatan pariwisata di Kota Ende.

Adapun tujuan dalam penyusunan skripsi ini adalah:

Bagi Mahasiswa

1. Sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) sistem informasi pada STIMIK "AMIKOM" Yogyakarta.
2. Implementasi ilmu pengetahuan yang telah didapat oleh penulis selama kuliah sehingga dapat membandingkan dengan kenyataan yang ada dilapangan..
3. Menambah wawasan berfikir dan pengalaman selama melakukan penelitian pada Dinas Pariwisata Kota Ende.

Bagi Dinas Pariwisata Kota Ende

1. Membuat situs web untuk melengkapi media promosi dan informasi yang sudah ada selama ini.
2. Memperbesar ruang lingkup promosi pariwisata Kampung Tradisional Wolotopo, yang awalnya berskala lokal menjadi keterhubungan global (*global connectivity*) atau internasional.
3. Sebagai landasan untuk mengembangkan sistem yang lebih baik demi perkembangan pariwisata Kampung Tradisional Wolotopo pada masa yang akan datang.

1.5 METODE PENELITIAN

Untuk menunjang pengumpulan data guna membangun dan menganalisa sistem informasi yang akan dirancang. Maka penulis melakukan beberapa metode penelitian, antara lain yaitu:

1. Metode Pustaka

Mengumpulkan data melalui buku, atrikel, majalah, internet dan bentuk sampul lain yang berhubungan dengan permasalahan, guna menunjang relevansi dan keakuratan informasi yang akan disajikan.

2. Metode Observasi

Mengumpulkan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung dilapangan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang permasalahan yang akan diteliti.

3. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara tatap muka dan berdialog langsung dengan karyawan atau karyawan Dinas Pariwisata Kota Ende serta masyarakat Wolotopo, untuk mendapatkan data yang konkrit dan lengkap.

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah memahami penulisan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika penulisan, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang, pokok permasalahan, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab II menguraikan tentang teori aplikasi web dan software yang digunakan dalam hal perencanaan dan pembuatan website Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT didalam skripsi ini.

BAB III GAMBARAN UMUM

Bab III menguraikan tentang gambaran umum mengenai Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT yang menjadi objek dalam pembuatan skripsi ini.

BAB IV ANALISIS SISTEM

Bab IV menguraikan tentang analisis sistem yang dirancang menjadi objek penulisan skripsi.

BAB V DESAIN DAN IMPLMENTASI

Bab V menguraikan tentang desain dan implementasi web Kampung Tradisional Wolotopo Kabupaten Ende, NTT.

BAB VI PENUTUP

Bab VI menguraikan tentang kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis..

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN**