

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada saat ini semakin pesat sehingga meningkatkan pula kemudahan dan fasilitas sebagai pendukung perkembangan tersebut. Perkembangan teknologi informasi telah membentuk era baru yang disebut dengan era informasi. Di era ini tidak dapat dipungkiri lagi bahwa informasi merupakan kebutuhan yang vital. Hal ini telah berpengaruh pada berbagai sisi kehidupan dimana dampaknya cukup berarti bagi aktivitas keseharian manusia, mulai dari cara bersosialisasi, berkomunikasi berpromosi dan lainnya.

Teknologi informasi memegang peranan yang sangat penting dalam menyampaikan pesan-pesan baik dalam bentuk media cetak, televisi, maupun media lainnya. Media teks contohnya Koran, sedangkan media lainnya contohnya adalah web. Salah satu perkembangan teknologi yang berkembang pesat adalah website yang dapat diakses melalui internet. Melalui internet semua orang atau pengguna dapat mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan melalui website atau alamat situs. Disinilah internet unggul dibanding dengan media informasi lainnya.

Diera informasi sekarang ini, dimana jarak dan waktu bukan lagi menjadi kendala lagi bagi manusia dalam beraktivitas untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, komputer sudah menjadi salah satu ujung tombak yang sangat penting. Teknologi informasi yang semakin berkembang memungkinkan manusia untuk berhubungan dengan siapa saja dan dimana saja, dimana pada masa yang lalu mustahil dapat dilakukan dalam hitungan detik seperti sekarang.

Dalam perkembangan website seringkali diterapkan dalam lintas sosial. Tidak hanya orang-orang bekerja di bidang teknologi saja, tetapi juga pada bidang lainnya yang membutuhkannya. Salah satu bidang lainnya yaitu penerapan teknologi website sebagai media informasi kepariwisataan.

Media informasi pariwisata yang berbasis web merupakan gambaran umum mengenai kondisi kawasan wisata, media informasi pariwisata berisi tentang penjelasan kondisi fisik dan non fisik dari obyek pariwisata baik wisata alam maupun budaya. Hal ini dikarenakan Indonesia kaya akan budaya dan pariwisata yang tersebar diberbagai daerah dan setiap daerah memiliki cirri khas yang berbeda diantara daerah lainnya, prestasi yang diraih, misi dan visi, fasilitas yang tersedia dan hal lainnya yang layak untuk diketahui oleh umum. Media informasi biasanya dibawakan untuk memperkenalkan kondisi daerah wisata atau dinas yang terkait dengan pariwisata disuatu daerah. Misalnya, calon

wisatawan, penanam saham, akademisi, komisi kelayakan dan pihak-pihak lainnya yang membutuhkan informasi.

Kabupaten Sumbawa Besar sebagai salah satu kabupaten yang ada di propinsi Nusa Tenggara Barat memiliki potensi wisata yang cukup menarik dan tidak kalah dengan tempat wisata daerah lainnya. Tetapi potensi wisata dan budaya di daerah kabupaten Sumbawa Besar tidak dikenal oleh masyarakat luas. Hal ini disebabkan kurangnya fasilitas atau media yang mengangkat tentang hal ini sehingga hanya wisatawan lokal yang berasal dari sekitar kabupaten Sumbawa Besar saja yang datang ke tempat wisata yang ada di kabupaten ini. Supaya dapat dikenal oleh masyarakat di luar kabupaten Sumbawa Besar maka dibutuhkan system informasi budaya dan pariwisata berbasis web. Sistem informasi didalamnya akan dapat dilihat potensi-potensi pariwisata yang dimiliki oleh kabupaten Sumbawa Besar. Khususnya budaya dan pariwisata. Sehingga hal ini dapat menaikkan jumlah wisatawan yang datang ke kabupaten Sumbawa Besar dan selain itu dapat menaikkan jumlah pendapatan daerah.

Untuk mengatasi dan mengantisipasi masalah tersebut maka diperlukan suatu system informasi budaya dan pariwisata sebagai media informasi kabupaten Sumbawa Besar yang berbasis web yang bias memberikan data informasi actual dan dapat diakses kapan dan dimana saja.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana membuat suatu system informasi interaktif berbasis web yang dapat membantu masyarakat ataupun wisatawan lokal maupun mancanegara untuk dapat mengetahui potensi daerah wisata dan isinya dengan mudah.

1.3. Batasan Masalah

Seperti yang telah diuraikan dilator belakang diatas, Kabupaten Sumbawa Besar kurang memiliki fasilitas atau media yang mengangkat potensi daerah dan dapat diketahui secara luas oleh masyarakat di luar kabupaten Sumbawa Besar. Karena tanpa disadari para wisatawan lokal maupun luar merupakan salah satu media untuk memperkenalkan daerah kabupaten Sumbawa Besar kepada khalayak luas. Untuk mengantisipasi masalah tersebut maka akan dibuat system informasi budaya dan pariwisata berbasis web sebagai media promosi Kabupaten Sumbawa Besar. Dalam pengembangan sebuah website dan semakin banyaknya software dan bahasa pemrograman yang dapat digunakan, maka dalam hal ini digunakan PHP dan MySQL Database Server sebagai pengolah databsnya serta pendukung lainnya seperti HTML, Dreamweaver dan Adobe Photoshop.

Karena kompleksnya masalah, maka pembahasan masalah hanya dibatasi pada beberapa hal sebagai berikut ini :

1. Pembuatan website untuk informasi budaya dan pariwisata Kabupaten Sumbawa Besar.

2. Fitur-fitur yang ada di dalam sistem informasi pariwisata ini, yaitu :

- a. Berita
- b. Agenda Wisata
- c. Profil Sumabawa Besar
- d. Peta Wisata
- e. Akomodasi
- f. Wisata

3. Sedangkan Untuk membuat sistem informasi pariwisata, menggunakan beberapa perangkat lunak antara lain:

- a. Macromedia Dreamweaver MX sebagai web editor.
- b. Adobe Photoshop sebagai image editor.
- c. Apache sebagai web server.
- d. MySQL sebagai database editor.
- e. Script PHP sebagai *server side scripting*.
- f. Script HTML sebagai *client side scripting*.

4. Tidak mempertimbangkan aspek keamanan dan jaringan yang komprehensif selain keamanan login pada saat administrator akan melakukan setup.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud penyusunan skripsi ini adalah sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program studi Strata- 1 Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer.

Sedangkan tujuan penyusunan skripsi ini yaitu:

- a. Membangun sistem informasi pariwisata Kabupaten Sumbawa Besar berbasis Web.
- b. Membangun website sebagai sarana informasi yang dapat memberikan informasi tentang obyek wisata di Kabupaten Sumbawa Besar yang menarik, actual dan akurat.
- c. Menerapkan ilmu dan teori-teori selama mengikuti pendidikan kedalam aplikasi nyata secara praktis guna membantu dan mendukung kemampuan beraktualisasi dalam penerapan ilmu di dunia nyata.
- d. Untuk mendapatkan wawasan secara nyata dari apa yang telah diteliti di lapangan.

1.5. Metode Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian terutama dalam mengumpulkan data atau memperoleh data-data sebagai sumber untuk menyusun laporan ini, penulis menggunakan beberapa metode penelitian antara lain :

a. Metode Kepustakaan

Yaitu melakukan pengumpulan data dengan melakukan studi kepustakaan terhadap referensi yang berkaitan dengan penelitian dengan tema seputar sistem informasi budaya dan pariwisata serta literature perangkat lunak yang digunakan untuk membangun aplikasi.

b. Metode Wawancara

Yaitu metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak-pihak yang berkaitan dalam melaksanakan atau menyelesaikan data yang diperlukan untuk dapat memberikan informasi yang dibutuhkan.

c. Metode Kearsipan

Metode kearsipan adalah metode yang dilakukan dengan cara membaca atau membuka arsip-arsip yang ada ditempat penelitian. Selain itu, penyusun mengumpulkan informasi dalam bentuk file yang dapat diambil pada situs Dinas Pariwisata.

1.6. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini akan disusun secara sistematika kedalam 5 bab masing-masing bab diuraikan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika laporan skripsi dan jadwal penelitian.

Bab II Landasan Teori

Bab ini tentang sistem secara umum dan sistem perangkat lunak yang digunakan, gambaran umum internet dan instansi terkait.

Bab III Analisis dan Perancangan

Bab ini berisi analisis kebutuhan sistem, analisis kelemahan sistem, perancangan basisdata, perancangan proses menggunakan use case diagram.

Bab IV Pembahasan

Dalam bab ini dibahas sistem yang dihasilkan, rancangan sistem, implementasi dan pengujian sistem.

Bab V Penutup

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran yang ditujukan pada pihak yang terkait.