

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman saat ini menurut adanya kemajuan teknologi salah satunya yaitu internet sudah umum di gunakan oleh masyarakat luas untuk mencari berbagai macam kebutuhan.dengan berkembangnya internet,makin banyak juga penyalahgunaan system informasi.berbagai teknik banyak yang mencoba untuk mengakses informasi yang bukan hak mereka.oleh sebab itu sejalan dengan berkembangnya media internet ini harus juga di barengi dengan perkembangan system informasi.sekarang ini hampir setiap perusahaan, organisasi, dan instansi telah memanfaatkan website sebagai media untuk mempromosikan segala informasi yang berhubungan dengan perusahaan, organisasi, dan intansi tersebut.

Serayu Adventure Indonesia adalah operator arung jeram sungai serayu yang terdepan,terbesar, terpercaya dan berpengalaman yang berada di kabupaten Banjarnegara Provinsi jawa tengah.kami memberikan pelayanan pengarungan terbaik untuk rombongan keluarga, perusahaan, perbankan, instansi, dinas, pelajar dan mahasiswa serta lapisan masyarakat umum.Serayu Adventure Indonesia masih menggunakan system manual dengan cara telephone ,atau datang dengan langsung ke Serayu Adventure Indonesia.maka

dari itu di era globalisasi ini yang kemajuan tekhnologinya sudah sangat berkembang pesat seperti sekarang ini,di perlukan adanya inovasi dengan membuat system berbasis website untuk memberikan kemudahan bagi manajemen Serayu Adventure Indonesia untuk melakukan pemasaran dan mempermudah para customer untuk mencari informasi tentang Serayu Adventure Indonesia.

Oleh karena itu,melalui penelitian ini,penulis ingin membuat sebuah website dinamis *Serayu Adventure Indonesia* Banjarnegara yang nantinya dapat di manfaatkan sebagai media publikasi segala informasi dan promosi online yang berkaitan dengan wisata Serayu Adventure Indonesia.dengan adanya pembuatan website ini untuk kedepannya diharapkan konsumen atau pelanggan dapat lebih mengenal Serayu Adventure Indonesia sehingga akan menambah pelanggan dari luar kota atau pun dalam kota untuk berkunjung atau menginap di Serayu Adventure Indonesia di Banjarnegara.

1.2 Rumusan Masalah

Untuk mempermudah dalam penyusunan maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat website Serayu Adventure Indonesia yang dapat di gunakan untuk memberikan informasi dan promosi online kepada masyarakat luas tentang Serayu Adventur Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jabarkan, adapun batasan penelitian ini adalah :

1. Membuat website untuk Serayu Adventur Indonesia sebagai media informasi dan promosi online.
2. Pengunjung dapat melihat berbagai fasilitas dan sewa yang ada dalam Serayu Adventur Indonesia melalui website.
3. Pengunjung dapat melakukan Reservasi tempat dengan menghubungi nomor telepon yang sudah tertera dalam website ,atau memesan langsung dari sistem pemesanan yang ada dalam website.
4. Website dapat di buat dengan pemrograman PHP,HTML dan dengan data base MySQL.

5. Proses pembayaran melalui transfer dengan cara transfer melalui rekening, Serta melakukan konfirmasi melalui online yang ada diwebsite atau via telepon dengan nomer yang telah dicantumkan.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin di capai peneliti :

1. Tujuan dari penelitian ini adalah website ini dapat di gunakan untuk memberikan informasi dan promosi online kepada masyarakat luas tentang Serayu Adventur Indonesia.
2. Sebagai syarat kelulusan pada program studi Strata I System Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta. Sebagai sarana untuk mengapresiasi ilmu yang di peroleh selama penulis menimba ilmu di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer “ AMIKOM “ Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Bagi penulis, memberikan kesempatan untuk mengapresiasi ilmu yang di dapat selama kuliah dan sebagai tolak ukur kemampuan dalam melakukan sebuah penelitian.
- b. Bagi Serayu Adventur Indonesia, di harapkan bisa meningkatkan konsumen atau pelanggan untuk berkunjung, menginap, rafting, arung jeram dll di Serayu Adventur Indonesia.

- c. Bagi konsumen, mendapatkan informasi yang praktis dan efisien misalnya dari kunjungan jarak jauh akan lebih efektif menggunakan layanan website dari pada datang langsung.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di gunakan untuk membuat website sebagai media informasi dan promosi online ada 2 yaitu :

1. Metode Pengumpulan Data

a. *Observasi*

Yaitu suatu cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap suatu obyek dalam suatu periode tertentu dan mengadakan pencatatan secara systematis tentang hal-hal tertentu yang di amati.

b. *Interview*

Yaitu dengan secara langsung mendapat data dari pihak yang terkait dengan obyek penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan di jelaskan mengenai website, pengenalan software yang digunakan dan teori tentang program serta system operasi yang di gunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan membahas mengenai tentang Serayu Adventur Indonesia, profil, dan lain-lain yang mengenai fasilitas Serayu Adventure Indonesia.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan dibahas mengenai website yang di usulkan meliputi fitur-fitur, output dari system yang akan di buat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan di jelaskan mengenai kesimpulan dan saran peneliti.

