

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media penyajian informasi semakin beragam dan kompleks. Salah satu bentuk penyajiannya yaitu dengan Internet, merupakan salah satu hasil kemajuan teknologi informasi karena memiliki perkembangan yang pasti dan tidak pernah berhenti. Dengan Internet ini, menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan, dan bertukar informasi karena dapat diakses kapan dan dimana saja.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat saat ini sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Teknologi komputer telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, mulai dari bidang pendidikan hingga kegiatan dunia bisnis maupun marketing. Sebagai contoh misalnya: dalam dunia bisnis, teknologi komputer banyak digunakan sebagai sarana promosi atau periklanan melalui jaringan Internet. Persaingan dalam memberikan informasi yang aktual, akurat dan mudah didapat menjadi prioritas utama dalam pengambilan keputusan. Perkembangan dalam dunia Internet telah mempengaruhi segala aspek software untuk berlomba-lomba mendukung terciptanya dunia *cyberspace* yang lebih interaktif.

Dalam penelitian ini penulis memilih “Desa Wisata Alami Pondok Maos di Sukabumi” sebagai objek penelitian. Adapun alasan yang perlu penulis kemukakan dengan dipilihnya *Desa Wisata Alami Pondok Maos di Sukabumi* sebagai tempat

penelitian, dikarenakan agar tempat-tempat wisata atau tempat-tempat lainnya yang membutuhkan pelayanan dengan mudah mengakses dan menghubungi perusahaan lewat media *cyber* ini, agar lebih efektif dan efisien.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas maka penulis ingin menganalisis dan mengembangkan *website* yang sudah ada pada Desa Wisata Alami Pondok Maos di Sukabumi menjadi *system* yang lebih baik dan efisien. Maka dengan ini penulis mengambil judul “Analisis dan Pengembangan Website Pada Desa Wisata Alami Pondok Maos di Sukabumi”.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengkaji latar belakang di atas, adapun permasalahan yang ada adalah bagaimana menganalisis dan mengembangkan web yang sudah ada, sehingga bisa lebih mendukung dalam penyampaian informasinya dan dapat pula memberikan kemudahan serta kepuasan dalam mendapatkan informasi yang diinginkan oleh *user*.

1.3 Batasan Variabel Penelitian

Dari berbagai masalah yang ada maka penulis menentukan beberapa batasan variabel penelitian dengan tujuan agar penulis tidak melakukan penyimpangan-penyimpangan yang terlalu jauh dari judul/tema yang telah diambil. Batasan-batasan variabel penelitian tersebut antara lain:

1. Desain, pada batasan desain ini ada beberapa hal yang mendasar khususnya pada bagian level Web Desain, yaitu:

- a. *Model business*: Yang menjanjikan, web adalah bagaikan sebuah brosur yang ditampilkan, sebagai sebuah sebutan yang mendasar bagaimana melakukan bisnis dengan menggunakan jaringan yang ekonomis.
- b. *Project Management*: Mengatur manajemen proyek web desain adalah hal yang hampir sama disaat kita mengatur suatu proyek perusahaan, tetapi hal yang terpenting fokus pada desain dengan melakukan *inconsistency* terhadap hubungan pemakai.
- c. *Information Architecture*: Struktur sebuah *site* adalah merupakan bayangan bagaimana meningkatkan perusahaan. Hal yang terpenting, *site* adalah merupakan struktur bayangan *user* dan *user* dapat melihat ruang informasi yang ditampilkan melalui situs.
- d. *Page Design*: Membuat halaman adalah melihat geografi dan bahwa meningkatkan evolusi kepuasan dengan mendemokan berbagai yang ada di dalam korporasi perusahaan. Demo yang disampaikan kepada *user* tentunya tidak boleh memiliki *response time* yang lambat, untuk meningkatkannya tentu saja dengan menggunakan *web usability*. Kemudahan pada saat demo yang dilakukan tidak boleh sulit didalam menggunakannya dan mudah dimengerti.

- e. *Content authority*: Ciptakan kemampuan pribadi pada penulisan dan *style* dalam mengoptimalkan bagi pembaca *online* dengan alat pembaca teks dan bagaimana mendapatkan informasi kedua yang diregulasikan untuk kepentingan halaman web.
 - f. *Linking Strategy*: Meningkatkan *site* halaman adalah hanya satu hal yang terpenting adalah *Secondary deregelated* untuk bantuan, tanpa menghubungkan atau *me-link* antar *site* dengan yang lainnya tanpa mendesain web yang baik.
2. *Content*, dalam batasan ini *content design* adalah keadaan yang paling mewah ketika *user* mengunjungi sebuah *website* dengan penampilan yang disajikan, dan diikuti tampilan latar belakang. Didalam suatu web pengunjung mengakses dengan bantuan *content*. Dalam *designing web sites*, *content* terbagi menjadi 3 bagian, yaitu: *Interactive*, *Regularity*, dan *Other*.
3. Software yang digunakan yaitu:
- a. Bahasa Pemrograman : PHP dan HTML
 - b. Database : My SQL
 - c. Editor Image : Adobe Photoshop CS
 - d. Editor Web Page : Macromedia Dreamweaver MX
 - e. Web Browser : Internet Explorer

Batasan tersebut dimaksudkan untuk lebih memudahkan pembuatan dan kejelasan mengenai masalah yang akan disampaikan namun tidak menutup

kemungkinan batasan tersebut dapat bertambah ataupun berubah. Hal ini tergantung pada situasi lapangan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Memenuhi syarat kelulusan di Program Sarjana Strata 1 Jurusan SI di STMIK “AMIKOM” Yogyakarta.
2. Untuk menganalisis web pada Desa Wisata Alami Pondok Maos di Sukabumi.
3. Mengembangkan perancangan situs web secara interaktif dan dinamis.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Pelaksanaan penelitian ditujukan untuk memberikan kemudahan pemahaman terhadap system yang berjalan. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data-data yang dibutuhkan pada proses penyusunan. Metode yang dipakai dalam penelitian yaitu:

1. Metode Observasi

Setelah melakukan observasi pada Desa Wisata Alami Pondok Maos ini maka diperoleh sebuah data yang berupa data penginapan yang meliputi; fasilitas, tarif, lokasi dan pondok/villa.

2. Metode Wawancara

Dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendukung permasalahan. Wawancara langsung dilakukan pada Desa Wisata Alami Pondok Maos di

Sukabumi, dan wawancara tidak langsung dilaksanakan pada responden yang dianggap mendukung.

3. Metode Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mempelajari *literature* dan segala kepustakaan lainnya yang dianggap perlu dan mendukung.

4. Metode Dokumentasi

Data yang penulis ambil disini berupa web lama yang masih bersifat statis yang akan dianalisis dan dikembangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan skripsi ini disusun secara sistematis dalam lima bab, masing-masing diantaranya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, sistematika penulisan serta tahapan penelitian.

Bab II Landasan teori

Pada bab ini akan diuraikan tentang sejarah perkembangan Internet, web dan system perangkat lunak yang digunakan.

Bab III Gambaran umum dan analisis web

Pada bab ini akan dibahas tentang gambaran umum Desa Wisata Alami Pondok Maos, analisis web, beserta study kelayakan web tersebut.

Bab IV Rancangan Pengembangan Web, Implementasi dan Analisis

Pada bab ini akan diuraikan mengenai hasil dari rancangan pengembangan web dan implementasi serta hasil analisis web tersebut.

Bab V Penutup

Pada bab ini akan diuraikan tentang kesimpulan dan saran.

