

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan sektor yang memiliki potensi besar dalam menghasilkan pendapatan Negara apabila dikembangkan secara optimal. Berbagai aspek dalam bisnis kepariwisataan telah dikembangkan oleh pemerintah maupun para pelaku kepariwisataan guna meningkatkan pendapatan pada sektor ini. Upaya mengoptimalkan pemanfaatan teknologi internet dalam aplikasi kepariwisataan belum di jalankan secara optimal. Oleh karena itu pemanfaatan teknologi internet perlu diperhatikan demi kemajuan pariwisata.

Internet merupakan salah satu media informasi yang membantu kita untuk mendapatkan suatu informasi. Selain itu internet juga merupakan kemajuan teknologi informasi yang terus berkembang dan akan terus dikembangkan. Karena beragam kemampuannya, internet menjadi pilihan untuk mendapatkan, menyebarkan, dan bertukar informasi antar pihak. Internet dapat diakses kapan saja dan dimana saja dengan biaya yang relatif lebih murah.

Obyek Wisata Air Panas Guci memiliki banyak potensi yang perlu dikembangkan dan dipromosikan. Dengan mempromosikan obyek wisata ini masyarakat luas, baik domestik maupun manca bisa lebih mengenal Obyek Wisata tersebut. Selain itu diharapkan dapat mendatangkan investor atau pihak-pihak lain yang tertarik untuk mengelola dan mengembangkan sumber daya yang dimiliki oleh Obyek Wisata tersebut. Dengan pengembangan itulah pada akhirnya

dapat meningkatkan sumber daya masyarakat disekitar Wisata Air Panas Guci. Saat ini begitu banyak media yang digunakan untuk menginformasikan keadaan dan potensi Obyek Wisata ini baik melalui media cetak, elektronik, maupun media informasi yang lainnya. Pada kenyatannya masih begitu asing dalam penyebaran informasi ini. Informasi melalui internet sangat menguntungkan sekali bagi masyarakat baik wisatawan domestik maupun manca. Dengan mengakses internet masyarakat bisa memenuhi kebutuhan informasi yang ingin mereka butuhkan. Salah satu kebutuhan yang diharapkan adalah tempat tujuan travelling (perjalanan) atau tempat wisata.

Dengan menggunakan penyebaran informasi melalui internet, tidak menutup kemungkinan akan menambah minat masyarakat untuk mendatangi obyek pariwisata ini. Penggunaan media ini dapat memberi informasi sampai ke luar Negeri. Untuk itu maka perlu dibuat suatu situs (*website*) yang khusus membedah tentang daerah Oyek Wisata ini. Atas dasar inilah proposal dengan judul **Analisi dan Perancangan Website Pariwisata Sebagai Media Informasi dan Promosi Pada Objek Wisata Air Panas Guci Kabupaten Tegal** diambil sebagai judul Skripsi yang akan disusun. Dengan harapan setelah adanya website pariwisata yang khusus membedah tentang Obyek Wisata Air Panas Guci ini akan terjadi peningkatan pengunjung, baik pada hari-hari biasa maupun hari libur.

1.2 Rumusan Masalah

Selama ini yang digunakan sebagai media informasi tentang potensi Obyek Wisata Air Panas Guci masih berupa brosur dan iklan media cetak lainnya. Dengan melihat permasalahan tersebut penyusun merumuskan pokok permasalahan, bagaimana membangun website yang dapat menyediakan informasi secara lengkap dan sesuai dengan keadaan yang sesungguhnya khusus pada Obyek Wisata Air Panas Guci sehingga dengan adanya website ini diharapkan akan terjadi peningkatan pengunjung, baik pada hari-hari biasa maupun hari libur.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menjaga agar penulisan dan perancangan tidak menyimpang dari pembahasan rumusan masalah, maka penyusun membatasi penelitian sebagai berikut:

1. Variabel Penelitian.

Website hanya memberikan informasi yang dapat dipublikasikan yang berhubungan dengan objek wisata air panas guci seperti profil, akomodasi, berita, oleh-oleh, gallery dan buku tamu. Fasilitas yang terdapat pada website ini seperti searching data, buku tamu, halaman admin, polling.

2. Software yang digunakan

Website dibuat menggunakan beberapa perangkat lunak seperti PHP sebagai bahasa *server side script*, HTML sebagai *client side script*, Dreamweaver 8 sebagai web editor, Apache sebagai web server, dan MySQL sebagai pengolah

database, juga perangkat lunak pendukung seperti adobe photoshop cs 2 dan Flash 8.

1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dan Tujuan diadakan penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Bagi Penulis (*Internal*)
 - a. Sebagai syarat utama dalam menyelesaikan Program Studi S1 untuk memperoleh gelar Sarjana Jurusan Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.
 - b. Meningkatkan kualitas penulis di dalam pengembangan dan penerapan ilmu pengetahuan yang dimiliki.
2. Bagi obyek pariwisata Obyek Wisata Air Panas Guci (*External*)
 - a. Membantu merumuskan rancangan sistem berupa website yang didalamnya mencakup promosi dan informasi yang efektif dan efisien.
 - b. Meningkatkan sumber daya alam dan sumber daya manusia yang ada di daerah Obyek Wisata Air Panas Guci dengan memanfaatkan teknologi website tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari pelaksanaan skripsi, diantaranya :

1. Bagi Penulis

- a. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pembuatan web dengan menggunakan php sebagai server side script dan mysql sebagai data base engine.
- b. Menerapkan ilmu dan teori – teori selama mengikuti pendidikan di STMIK AMIKOM Yogyakarta kedalam aplikasi nyata secara praktek.
- c. Mengembangkan ilmu dan membuka wawasan pengetahuan sesuai dengan bidang teknologi sistem informasi

2. Bagi Obyek Wisara Air Panas Guci

- a. Dengan adanya website ini, diharapkan terjadi peningkatan pengunjung Obyek Wisata Air Panas Guci.
- b. Mempunyai suatu sarana publikasi yang dapat digunakan sebagai sumber informasi yang dapat dimanfaatkan oleh Obyek Wisata Air Panas Guci.



1.6 Metode Pengumpulan Data

Penyusunan Skripsi ini harus didukung dengan data-data atau keterangan-keterangan yang baik, benar dan tepat supaya mendapatkan hasil yang maksimal. Untuk mendapatkan data-data yang baik dan benar perlu dilakukan suatu penelitian pada obyek pariwisata yang akan dijadikan obyek penelitian. Agar tujuan dalam penelitian dapat tercapai dengan baik maka diperlukan metode-metode antara lain:

1. Metode pengamatan langsung (*observasi*)

Metode observasi merupakan sistem pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang akan diteliti.

2. Metode wawancara (*interview*)

Metode wawancara adalah suatu metode pengumpulan data dengan mengadakan suatu tanya jawab secara langsung dengan berbagai sumber data yang diperlukan.

3. Metode Kepustakaan

Metode ini sebagai dasar dari penyusunan skripsi, dipergunakan buku kepastakaan yang meliputi literatur, catatan kuliah, serta bacaan lain yang mendukung penulisan skripsi ini.

4. Kearsipan (*Dokumentation*)

Pengumpulan data dengan pengumpulan dokumen-dokumen yang telah ada untuk dilakukan analisa.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, manfaat penelitian, metode pengumpulan data, sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang berhubungan dengan penelitian, pengenalan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan dan penyelesaian website dan tinjauan umum obyek wisata air panas guci.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini berisikan tentang analisis yang digunakan yaitu PIECES, analisis kebutuhan sistem, analisis kelayakan dan perancangan sistem baik secara fisik maupun logikal.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjabarkan implementasi dan pengujian dari aplikasi yang dibangun.

BAB V PENUTUP

Menguraikan tentang kesimpulan hasil pembahasan dan saran untuk pengembangan situs (website) pada Obyek Wisata Air Panas Guci.