

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan jumlah penduduk yang sangat pesat menyebabkan tingkat pembangunan semakin tinggi sehingga banyak lahan subur, seperti sawah dan lahan perkebunan hilang dijadikan bangunan permanen. Hal tersebut berdampak pada kesejahteraan petani berkurang karena produktivitasnya menurun akibat berkurangnya lahan bertani mereka sehingga perlu ditingkatkan melalui sektor lain.

Salah satu sektor yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan petani adalah pariwisata. Melalui pariwisata pertanian, wisatawan dapat berlibur sekaligus belajar tentang dunia pertanian. Namun, pada kenyataannya, informasi mengenai wisata pertanian di Yogyakarta tidak mudah didapatkan. Hal tersebut menjadikan wisatawan tidak banyak mengetahui destinasi wisata pertanian. Oleh karena itu, penulis merancang media informasi dan reservasi untuk memudahkan wisatawan mendapatkan informasi mengenai wisata pertanian di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana merancang media informasi dan reservasi wisata pertanian di Yogyakarta?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat dalam perancangan *website* media informasi wisata pertanian ini hanya menyediakan informasi wisata pertanian di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan penelitian ini bertujuan untuk merancang sebuah media informasi dan reservasi untuk memudahkan wisatawan mencari informasi destinasi wisata pertanian di Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan adanya perancangan media informasi dan reservasi wisata pertanian di Yogyakarta ini, dapat memberikan manfaat teoretis dan praktis. Pada manfaat teoretis perancangan ini dapat menjadi temuan baru di dalam ranah media informasi. Selanjutnya, perancangan ini diharapkan dapat menjadi pelengkap dari perancangan-perancangan terdahulu untuk memperkaya temuan tentang media informasi. Terakhir, perancangan ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi perancang-perancang berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam topik perancangan yang sama.

Manfaat praktis dari perancangan ini adalah manfaat yang ditujukan bagi wisatawan yang ingin mencari informasi detail mengenai wisata pertanian yang ada di Yogyakarta. Selain itu, membantu pemilik atau pengelola tempat wisata dalam meningkatkan jumlah wisatawan untuk mengunjungi destinasi tersebut.

1.6 Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan untuk perancangan *website* sistem informasi bimbingan belajar ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

1. Metode Studi Pustaka

yaitu pengumpulan data-data yang didapat dari buku-buku panduan atau referensi yang diperlukan dalam penulisan penelitian.

2. Metode Wawancara

adalah salah satu metode atau cara yang digunakan untuk memperoleh data dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan dengan pihak yang terkait yang dapat memberikan informasi.

3. Metode Observasi

adalah pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan langsung, mengkaji, dan menganalisis terhadap prosedur-prosedur pada sistem yang sudah ada.

1.6.2 Metode Analisis

Pada tahap analisis, penulis menggunakan metode analisis SWOT yang terdiri dari kekuatan (*strengths*), kelemahan (*weaknesses*), peluang (*opportunities*), dan ancaman (*threats*) untuk mengetahui kebutuhan *user* menganalisis kebutuhan sistem dan mengetahui proses apa saja yang dilakukan oleh sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Dalam pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall with Overlapping Phases* yang terdiri atas:

a. Perencanaan (*Project Planning*)

Pada tahap perencanaan dilakukan proses inisiasi, memastikan kelayakan sistem, merencanakan jadwal pembangunan sistem.

b. Analisis Kebutuhan (*Analysist*)

Pada tahap analisis, dilakukan proses identifikasi kebutuhan yang lebih diintensifkan ke dalam pembangunan *website*. Diantaranya mengetahui kebutuhan bisnis dan kebutuhan proses pada sistem.

c. Desain Sistem dan *Software* (*Sistem Design*)

Tahap ini bisa diibaratkan sebagai pembuatan konsep seperti apa nantinya alur kerja, cara kerja, dan tampilan *website* yang akan dibuat. Perancangan program dibentuk dalam keseluruhan pengembangan *website*, seperti media apa saja yang dibutuhkan, tahap dan proses apa saja yang terjadi.

d. Implementasi (*Implementation*)

Implementasi adalah tahap penerapan atau pengimplementasian rancangan *website* ke dalam bentuk *website* sesungguhnya berdasarkan analisis dan perancangan yang matang yang telah dilakukan sebelumnya.

e. Pemeliharaan dan Dukungan Sistem (*Maintenance and Support*)

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Website* yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam memahami penulisan penelitian skripsi, dikemukakan sistematika penulisan yang terdiri atas lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang gambaran umum, yaitu rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan maksud penelitian, metodologi dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan menjelaskan tentang sistem, informasi, sistem informasi, *website*, dan wisata yang terkait dengan permasalahan yang diambil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang semua analisis dan desain sistem yang digunakan, mulai dari analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, analisis kelayakan sistem yang akan dibangun, metode yang digunakan, perancangan basis data yang digunakan, hingga desain antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil implementasi dari *website* yang dibuat secara keseluruhan serta melakukan pengujian terhadap sistem yang dibuat untuk mengetahui *website* tersebut telah dapat menyelesaikan permasalahan yang dihadapi sesuai dengan yang diharapkan.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang diharapkan dapat bermanfaat untuk pengembangan pembuatan program *website* selanjutnya.

