

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan sebuah negara maritim yang terletak di jalur pertemuan lempeng bumi sehingga Indonesia menjadi negara yang rawan oleh gempa, selain itu banyaknya gunung berapi di Indonesia juga membuat kecemasan sendiri untuk masyarakat di wilayah gunung berapi. Untuk itu diperlukan sebuah upaya penanggulangan dan publikasi terhadap masyarakat untuk menekan korban jiwa ketika bencana melanda. Gunung api Merapi adalah salah satu contoh kekayaan alam yang luar biasa yang dimiliki Indonesia, terlebih gunung Merapi juga menjadi sebuah simbol untuk kraton Yogyakarta.

Gunung Merapi selain tersohor gagah juga menjadi kewaspadaan sendiri ketika sedang terjadi erupsi, seiring terjadinya erupsi gunung Merapi menjadi banyak bahan para peneliti untuk dapat memahami lebih dalam ilmu kegunungan. Apian Kementerian Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM) RI membangun museum gunung Merapi, museum ini bertipe edukasi sehingga masyarakat umum dapat mempelajari tentang gunung api. Museum ini diresmikan pada tanggal 1 Oktober 2009 memiliki luas sekitar 3,4 Hektar dengan luas bangunan sekitar 4.470 meter persegi dan terdiri dari dua lantai. Museum ini termasuk museum yang baru, rata-rata masyarakat sekitar Yogyakarta pun belum mengetahui keberadaan museum ini.

Berkembang pesatnya dunia teknologi akhir-akhir ini membuat salah satu cara mudah untuk menyampaikan informasi kepada para masyarakat umum. Masyarakat pengguna media sosial merupakan salah satu contoh betapa banyaknya pengguna internet pada masa akhir-akhir ini.

Perkembangan web saat ini demikian cepat, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya perkembangan infrastruktur pendukung yang cukup pesat seperti internet, kebutuhan pelaku industri untuk menggunakan web dan internet sebagai layanan tambahan dalam bisnis mereka, masyarakat yang memandang internet dan web saat ini sebagai kebutuhan dalam semua aspek kehidupan mereka khususnya masyarakat modern di perkotaan.

*Website* mulai dikenal di Indonesia sekitar tahun 1998, dimana hanya perusahaan besar saja yang mampu memilikinya. Pada saat itu, *website* merupakan sebuah teknologi yang cukup mahal untuk dimiliki. Sehingga banyak pengusaha maupun produsen mengurungkan niat mereka untuk dapat memiliki media promosi ini. Langkanya penyedia jasa pembuatan *web* yang menawarkan harga murah membuat keinginan perusahaan-perusahaan tersebut untuk memiliki sebuah *website* murah hanya menjadi sebuah mimpi.

Itu dulu, sekarang ini terdapat hampir milyaran halaman *website* yang memeriahkan dunia maya. Sebagian besar dari *website* tersebut adalah web komersial yang bersifat promosi, bisnis dan perdagangan. Dibandingkan dengan media promosi lain seperti brosur, poster atau yang lain, *Website* adalah media promosi paling murah, efektif dan efisien apabila kita dapat mengelolanya. Dari

sudut pandang manapun media promosi menggunakan web tetap memiliki keunggulan yang lebih banyak, baik dari sudut pandang pendistribusian informasi, kecepatan penyampaian informasi, harga atau *cost* yang kita keluarkan.

Rupanya media promosi dalam bentuk website sangat berperan penting dalam dunia usaha dan sebagai media informasi. Buktinya akhir-akhir ini banyak pengusaha besar maupun kecil telah menggunakan *website* sebagai salah satu media promosi dalam memasarkan produk ataupun jasa. Fungsi *website* yang tidak hanya sebagai sarana promosi melainkan juga sebagai upaya untuk meningkatkan prestise (gengsi) dari suatu perusahaan telah membuat banyak pengusaha berani mengeluarkan biaya yang cukup tinggi untuk memiliki media online ini. Untuk itu perlu sekali memanfaatkan dunia internet sebagai sarana penyimpanan informasi tentang Museum Gunung Merapi kepada masyarakat luar. Karena banyaknya fasilitas serta tempat pada Museum Gunung Merapi tersebut tentunya dibutuhkan sebuah *website* yang dapat menampung informasi tentang Museum Gunung Merapi yang mendukung untuk menarik perhatian para pengunjung wisatawan internasional maupun lokal di karenakan Museum Gunung Merapi yang belum mempunyai sebuah website untuk Museum gunung Merapi dengan menampilkan visualisasi yang menarik perhatian pengunjung dan diharapkan dapat meningkatkan banyaknya jumlah pengunjung yang datang dan dapat menampilkan seua kegiatan serta informasi Museum Gunung Merapi kedaam sebuah website tersendiri.

## 1.2 Rumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. “Bagaimana merancang website wisata Museum Gunung Merapi sebagai media informasi?”
2. “Bagaimana merancang website yang menarik dikunjungi sehingga dapat menambah jumlah pengunjung dan menampilkan sebuah informasi tentang Museum Gunung Merapi?”

## 1.3 Batasan Masalah

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya pada:

### 1. User

User yang dapat mengakses website ini diantaranya yaitu:

#### a. Admin

Sebagai administrator *website* yang dapat melakukan semua perintah yaitu *select*, *edit*, *insert* dan *delete* data seperti kategori, infowisata, gallery, jadwal, reservasi, transaksi, konfirmasi, kota, bank, testimony, dan admin.

#### b. Pengunjung dan user biasa

Dapat mengakses infowisata daerah sekitar serta, melihat gallery yang berisi foto dari fasilitas museum, melihat profil museum yang ada seperti sejarah museum, koleksi foto-foto yang ada di museum dan informasi wisata di sekitar museum, data seperti kontak,

alamat dan peta lokasi museum, dan pengunjung dapat mendaftar sebagai member.

c. Member

Member dapat melakukan transaksi reservasi tiket, melakukan konfirmasi pembayaran, dapat mencetak nota pembayaran dan memberikan testimoni.

d. Keamanan

Keamanan dalam website ini hanya penggunaan password pada user admin.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Dapat merancang website yang menarik dan efektif bagi instansi, pengunjung dan pengguna internet.
2. Untuk mengkomunikasikan fasilitas dan benda-benda langka yang ada di museum serta menginformasikan kepada masyarakat tentang wisata yang bersifat edukasi di Museum Gunung Merapi.
3. Dapat menambah wisatawan lokal maupun internasional.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian pada hakikatnya harus mempunyai aspek manfaat. Adapun manfaat yang dapat diperoleh baik bagi penulis maupun bagi pihak-pihak lain yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi Pihak Museum Gunung Merapi

- a. Memberikan sistem baru dalam promosi dan informasi museum yang lebih baik dari sebelumnya .



- b. Memudahkan pengunjung mengetahui fasilitas-fasilitas yang ada maupun pembaruan fasilitas yang dapat diakses dimanapun dan kapanpun.
- c. Memberikan kemudahan dalam proses pengolahan data transaksi tiket.

## 2. Bagi Penulis

- a. Menambah pengalaman dan pengetahuan dalam melaksanakan suatu pekerjaan di instansi atau perusahaan tersebut.
- b. Mengasah ilmu yang telah didapat dan dipelajari dan memberikan manfaat bagi orang lain.
- c. Memperoleh gelar S.Kom pada UNIVERSITAS "AMIKOM" Yogyakarta.

### 1.6 Pengumpulan Data

Dalam memperoleh data yang diperlukan untuk menyusun Skripsi, penulis menggunakan beberapa metode yaitu:

#### 1. Metode Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung dengan objek yang diteliti secara cermat dan sistematis.

#### 2. Metode Interview

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak Museum yang terkait yaitu Museum Gunung Merapi.

### 3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara mempelajari arsip-arsip data yang berhubungan dengan pengolahan data yang ada di perusahaan tersebut.

### 4. Metode Kearsipan dan Studi Pustaka

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara melakukan studi kepustakaan yang berhubungan dengan penyusunan Skripsi terhadap berbagai sumber referensi seperti buku, teks dan artikel internet yang berhubungan dengan masalah tersebut.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan Skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam lima bab, masing-masing bab akan diuraikan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Berisi penjelasan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori yang mendukung masalah yang dibahas.

### BAB III TINJAUAN UMUM

Berupa gambaran umum tentang Museum Gunung Merapi, analisa sistem yang ada saat ini, analisa media promosi dan

manfaat, dan analisa yang lain yang terkait dengan dengan Perancangan Media Informasi Dan Promosi Berbasis Website Untuk Museum Gunung Merapi.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Membahas implementasi dan evaluasi terhadap sistem yang telah dibuat.

#### BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran dari permasalahan yang telah dibahas dalam laporan ini untuk pengembangan lebih lanjut.

