

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang sedemikian cepatnya telah membawa dunia memasuki era baru. Perkembangan teknologi ini membawa perubahan dalam berbagai bidang kehidupan manusia. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi adalah hadirnya internet sebagai sarana komunikasi penghubung yang digunakan melalui komputer maupun telepon genggam.

Internet saat ini sangat digemari oleh masyarakat atau pelaku bisnis. Informasi yang didapat selain cepat dan akurat juga dapat digunakan dan diperoleh darimana saja dan kapan saja. Dengan adanya fasilitas internet, informasi dapat menyebar secara mudah keseluruh penjuru dunia. Dalam dunia bisnis, internet memudahkan pendekatan produk kepada konsumen untuk melihat dan bertransaksi, salah satunya melalui media *website*.

Sebuah *website* memiliki banyak keuntungan dan berbagai macam manfaat. *Website* telah menjadi sarana promosi, transaksi, pusat informasi, dan pengelolaan data. *Website* tidak hanya menghemat waktu dan tempat tapi juga biaya. Fasilitas provider untuk mengakses internet juga semakin banyak. Ini membuktikan bahwa masyarakat semakin tidak mau disibukan dengan keterbatasan waktu dan tempat untuk mencari informasi. *Website* menjadi salah satu media penyebaran informasi maupun media promosi yang sangat efektif.

Sistem informasi yang sedang berjalan di Kawasan Wisata Pemancingan Janti saat ini sebagaimana dari dulu merupakan promosi dari mulut ke mulut. Oleh karena itu penyebaran informasi tidak efisien. Berdasarkan masalah dan peluang diatas maka peneliti bermaksud untuk membuat sebuah Sistem Informasi berbasis *website* pada Kawasan Wisata Pemancingan Janti sebagai destinasi untuk memudahkan masyarakat dalam mencari informasi dan sebagai media promosi Kawasan Wisata Pemancingan Janti.

### 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, maka perlu dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

Bagaimana membuat Sistem Informasi Berbasis *Website* untuk Kawasan Wisata Pemancingan Janti.

### 1.3 Batasan Masalah

Peneliti akan membatasi ruang lingkup yang dibahas agar skripsi dapat berjalan sesuai rencana, sehingga bertujuan untuk mempermudah pengerjaan dan menghindari adanya kegiatan diluar sasaran yang tidak diinginkan. Batasan-batasan masalah tersebut adalah sebagai berikut :

1. Sistem Informasi yang dibuat berbasis *website*
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah PHP, HTML, dan CSS

3. Pembuatan Sistem Informasi ditujukan untuk Kawasan Wisata Pemancingan Janti
4. Sistem Informasi membahas informasi mengenai Kawasan Wisata Pemancingan Janti
5. Sistem Informasi memiliki 6 hak akses *user* dengan fitur sebagai berikut :

#### A. Superadmin

- 1) Menu *home* (tampil)
- 2) Menu admin (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 3) Menu member (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 4) Menu blog (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 5) Menu galeri (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 6) Menu produk (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 7) Menu pemancingan (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 8) Menu galeri pemancingan (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 9) Menu menu pemancingan (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 10) Menu tempat (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 11) Menu reservasi (tampil, detail, konfirmasi)
- 12) Menu pembelian (tampil, detail, konfirmasi)

#### B. Admintoko

- 1) Menu produk (tampil, tambah, ubah, hapus)

#### C. Adminblog

- 1) Menu blog (tampil, tambah, ubah, hapus)

#### D. Adminpemancingan

- 1) Menu menu pemancingan (tampil, tambah, ubah, hapus)
- 2) Menu tempat pemancingan (tampil, tambah, ubah, hapus)

#### E. Pengunjung

- 1) Menu *home* (tampil)
- 2) Menu pemancingan (tampil)
- 3) Menu *store* (tampil)
- 4) Menu galeri (tampil)
- 5) Menu blog (tampil)
- 6) Menu Informasi (tampil)

#### F. Member

- 1) Menu profil (tampil)
- 2) Menu *store* (tampil, beli)
- 3) Menu pesan *online* (tampil, pilih, pesan)

#### 1.4 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah :

1. Sebagai syarat kelulusan untuk mendapatkan gelar Sarjana Komputer

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat Sistem Informasi berbasis *website* yang memiliki kemampuan untuk :
  - A. Menampilkan berbagai informasi mengenai Kawasan Wisata Pemancingan Janti.
  - B. Menangani pembelian secara *online*
  - C. Menangani reservasi secara *online*

#### 1.5 Manfaat Penelitian

Peneliti mengharapkan penelitian yang dilakukan ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

- A. Bagi Kawasan Wisata Pemancingan Janti
  - 1) Dapat membantu penyebaran informasi mengenai Kawasan Wisata Pemancingan Janti ke luar daerah.
  - 2) Mempermudah akses informasi untuk semua orang kapan saja dan dimana saja.
  - 3) Sebagai media promosi Kawasan Wisata Pemancingan Janti.

## B. Bagi Penulis

- 1) Dapat membuat program aplikasi Sistem Informasi Kawasan Wisata Pemancingan Janti sesuai dengan masalah dan peluang yang ada.

### 1.6 Metode Penelitian

Skripsi ini dilakukan dengan metode penelitian untuk mendapatkan informasi yang mudah dimengerti dan hasilnya sesuai dengan hasil yang diharapkan serta mendapatkan hasil karya ilmiah yang berkualitas dalam penyusunan laporan, maka penulis menggunakan alur dari metode pengembangan sistem adalah sebagai berikut :

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dan informasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

##### A. Studi Literatur

Tahapan ini dilakukan dengan mempelajari maupun mengambil kajian dari buku, jurnal, maupun internet untuk dianalisis dan dijadikan bahan pendukung skripsi sekaligus sebagai tambahan referensi bagi penulis.

### B. Observasi

Metode ini dilakukan dengan mengamati secara langsung di lapangan terhadap permasalahan yang akan diteliti, melakukan penganalisaan terhadap obyek, dan memahami proses bisnis yang ada pada Kawasan Wisata Pemancingan Janti.

### C. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Kepala Desa Janti, Staff terkait dan Pemilik Pemancingan untuk mendapatkan informasi yang akurat.

## 1.6.2 Metode Analisis

Merupakan tahapan menganalisis sistem yang akan dibangun. Adapun analisis yang dimaksud adalah sebagai berikut :

- A. Analisis PIECES (*Performance, Information, Economics, Control, Efficiency, Services*).
- B. Analisis Kebutuhan Sistem meliputi Kebutuhan Fungsional, Kebutuhan Non Fungsional, Kebutuhan Informasi, Kebutuhan Pengguna, Kebutuhan Keamanan.
- C. Analisis Kelayakan meliputi Kelayakan Teknologi, Kelayakan Operasional, Kelayakan Hukum.

### 1.6.3 Metode Perancangan

Tahapan ini merupakan penentuan arah rancangan sistem aplikasi yang akan dibuat. Dalam penelitian ini penulis menggunakan UML meliputi *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram*, *sequence diagram*.

### 1.6.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini dilakukan proses mengidentifikasi pemecahan masalah yang telah dirancang dalam bahasa pemrograman. Aktifitas selain itu yang dilakukan dalam tahapan ini adalah pengujian dan penerapan perangkat lunak dalam lingkungan sistem yang telah diidentifikasi sebelumnya.

### 1.6.5 Implementasi dan Pengujian Sistem

Pada tahapan ini program aplikasi yang sudah selesai dibuat akan diintegrasikan dan kembali diuji sebagai sistem yang utuh untuk menjamin seluruh persyaratan sistem. Mampukah aplikasi berjalan sesuai dengan apa yang diharapkan. Jika belum maka akan dilakukan perbaikan sistem. Aplikasi yang sudah telah dilakukan uji coba dan sukses akan diimplementasikan dan diterapkan.



## 1.7 Sistematika Penulisan

Dalam memahami gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini maka penulisan dibagi dalam lima bab dengan sistematika sebagai berikut :

### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini menguraikan tinjauan pustaka dan dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan skripsi.

### BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan membahas tentang analisis sistem dan perancangan sistem. Analisis sistem meliputi Analisis PIECES, Analisis Kebutuhan dan Analisis Kelayakan.

Perancangan sistem meliputi perancangan struktur hierarki menu, perancangan basis data, perancangan proses, serta perancangan *interface*.

### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan membahas tentang implementasi dari aplikasi yang akan dibuat yang meliputi cara instalasi dan pengoperasian aplikasi. Bab ini juga akan membahas hasil dari uji coba aplikasi, tampilan desain, dan analisa jalannya aplikasi serta kehandalan sistem.

## BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari uraian-uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran-saran mengenai hasil dari sistem yang dibuat agar dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan bagi perkembangan sistem aplikasi untuk masa yang akan datang.

## DAFTAR PUSTAKA

