

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di wilayah Kecamatan Dlingo, Kab. Bantul, D. I Yogyakarta terdapat berbagai obyek wisata yang sangat berpotensi. Obyek wisata yang ada berupa obyek wisata alam, wisata budaya, dan juga atraksi wisata. Selain itu terdapat beberapa kelompok masyarakat yang menghasilkan berbagai karya kerajinan tangan yang mempunyai kualitas yang bagus. Berbagai potensi yang dimiliki oleh wilayah Dlingo ini belum tergarap dengan maksimal sehingga belum dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap kesejahteraan masyarakat. Salah satu kendala yang dihadapi dalam mengelola potensi ini adalah kegiatan promosi yang belum optimal.

Kegiatan promosi yang belum optimal dikarenakan beberapa faktor berikut:

1. Belum ada website khusus tentang objek wisata yang ada di Kecamatan Dlingo.
2. Kecamatan telah memiliki website instansi resmi, akan tetapi informasi wisata yang disampaikan sangat sedikit dan hanya sekedar informasi naratif dan foto saja.
3. Pemanfaatan media sosial yang belum maksimal. Saat ini belum ada akun sosial media tentang wisata yang dikelola dengan baik sehingga

informasi wisata yang tersebar di sosial media tidak terpusat dan kurang lengkap.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan dikembangkan website wisata yang akan menjadi wadah informasi bagi obyek-obyek wisata di wilayah Kecamatan Dlingo. Website yang dibuat dapat digunakan untuk mempublikasikan berbagai macam informasi terkait obyek wisata yang dikelola, antara lain: profil wisata, foto, event, harga tiket, kerajinan dan lain sebagainya. Pengelola website juga dapat menjual souvenir dengan menggunakan fitur *e-commerce* yang ada dalam website wisata. Website wisata ini dibuat dengan framework *CodeIgniter 3* pada bagian sistem dan *Bootstrap 3* pada bagian antar muka (*user interface*). Website wisata ini dapat di akses via *internet* dengan perangkat *desktop* ataupun *smartphone*. Tampilan website wisata secara otomatis akan menyesuaikan (*responsive*) dengan perangkat yang digunakan oleh pengunjung.

Dengan adanya website wisata ini diharapkan informasi obyek wisata di Kecamatan Dlingo akan lebih terpusat, lengkap, akurat dan dapat diakses dengan mudah. Sehingga pada akhirnya obyek-obyek wisata di Kecamatan dlingo semakin dikenal oleh masyarakat luas yang akan berdampak pada kemajuan wisata di wilayah Kecamatan Dlingo.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan menjadi : “Bagaimana membuat website wisata Kecamatan Dlingo dengan framework *CodeIgniter 3* dan *Bootstrap 3*?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Website dapat menampilkan informasi obyek wisata yang meliputi : nama obyek, deskripsi, foto dan lokasi.
- b. Website memiliki fitur *e-commerce* untuk menjual souvenir-souvenir.
- c. Tampilan website mendukung layar *desktop* dan *mobile*
- d. Admin atau pengelola website dapat mengatur semua konten yang ditampilkan pada website
- e. Pengunjung website dapat mendaftarkan diri menjadi member untuk dapat berbelanja souvenir dan berlangganan informasi wisata secara berkala.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat website yang menyajikan informasi obyek wisata secara khusus di Kecamatan Dlingo.
- b. Membuat website yang mudah digunakan bagi pengelola untuk mempromosikan obyek wisata yang ada.
- c. Membuat website yang dapat digunakan untuk media penjualan online souvenir-souvenir dan barang kerajinan lainnya.

1.5 Manfaat Penelitian

Berbagai manfaat yang didapatkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. **Bagi Instansi**
 1. Menjadi media promosi wisata yang efektif dan mempunyai jangkauan yang luas dalam penyebaran informasinya.
 2. Mengangkat pamor obyek-obyek wisata Kecamatan Dlingo di dunia internet dan sosial media.
 3. Memperkenalkan hasil karya kerajinan masyarakat Dlingo kepada masyarakat luas.
- b. **Bagi penulis**
 1. Hasil penelitian akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai sistem informasi berbasis web.
 2. Penerapan teori-teori yang telah didapatkan dari perkuliahan

maupun pengetahuan baru yang di luar perkuliahan

c. Bagi Akademik

Sebagai sarana untuk menjalin kerjasama dengan pemerintah Kecamatan Dlingo, Bantul.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini penulis memperoleh data dengan metode sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan melihat laporan yang telah ada, agar memperoleh berbagai data untuk referensi dalam penulisan tugas akhir ini.

b. Observasi

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung obyek-obyek wisata yang ada di wilayah kecamatan Dlingo.

c. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah suatu metode pengumpulan data dengan menggunakan buku-buku yang relevan sebagai bahan referensi dalam penulisan laporan penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara teknis penulisan Tugas Akhir (TA) ini dibagi atas lima bab dan masing-masing bab terdiri dari sub bab, dimana antara bagian yang satu dengan yang lainnya saling berhubungan yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan uraian yang memuat tentang segala yang melatar belakangi penulis melakukan penelitian dan yang menjadi dasar dari permasalahan, yang terdiri atas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini penulis menjelaskan mengenai sumber data yang digunakan sebagai referensi dalam membangun website wisata yang berisi teori tentang konsep dasar website, pengenalan internet, konsep dasar promosi, database, normalisasi, *Unified Modeling Language(UML)*, bahasa pemrograman web, *web server*, *web browser* dan pembahasan beberapa software utama yang digunakan pada penelitian ini.

BAB III : GAMBARAN UMUM

Bab ini memuat gambaran umum mengenai obyek penelitian meliputi : profil Kecamatan Dlingo, data dasar dan sistem yang ada saat ini.

BAB IV : PERANCANGAN DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini memuat gambaran umum sistem yang akan dibuat, normalisasi, UML Diagram, rancangan interface, implementasi sistem dan pembahasan yang sifatnya terpadu.

BAB V : PENUTUP

Bab ini dibagi menjadi dua sub bab, kesimpulan yang menjawab permasalahan yang dihadapi penulis dan saran yang berisi alternatif solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang terjadi.

