

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dunia IT sangatlah pesat, dimana sekarang dapat kita lihat berbagai website bermunculan dengan berbagai ragam jenis dan berbagai informasi, dan tak dapat dipungkiri semuanya merupakan hasil revolusi informasi di dunia IT atau lebih signifikannya di dunia Internet yang sangat berkembang pesat, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saat ini telah dimanfaatkan untuk kepentingan di segala Aspek tak terkecuali di Aspek perdagangan dengan semakin dikenalnya internet pun di kalangan masyarakat dapat menjadi salah satu cara untuk memberikan informasi, dengan adanya internet segala transaksi dapat dilakukan tanpa dibatasi oleh jarak dan waktu. Kemudahan inilah yang menjadi faktor utama yang mendukung berkembangnya Electronics Commerce (E-Commerce)

Setiap hari lebih dari sekitar sepuluh juta orang di dunia ini melakukan akses internet, Mereka *Chatting, Surfing*, membaca *e-mail*, dan sebagainya jika kita membuat website untuk memperkenalkan produk kita atau memberikan informasi yang kita punya atau juga memperkenalkan diri kita sendiri, maka tiap harinya akan dilihat kurang lebih oleh satu juta orang. Hal ini lebih efektif dibandingkan dengan membagikan brosur, melalui pesan Koran, melakukan pemasangan iklan di televise selain itu juga harga pembuatan web jauh lebih murah daripada membangun rumah, dan websitepun akan bekerja selama 24 jam nonstop walaupun kita sedang tidur, dan kita dapat pantau kapanpun dan dimanapun hanya berbekal Laptop ataupun Handphone. Sehingga mempermudah

dalam Update informasi informasi terbaru yang memungkinkan untuk di publish kembali ke sistem yang akan dibuat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian diatas rumusan masalah, yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah Bagaimana caranya wisatawan ataupun calon wisatawan untuk mendapatkan informasi tentang penginapan penginapan terdekat dengan wisata di Banyuwangi Jawa Timur, dan melakukan transaksi dengan cara online sehingga para tamu yang akan datang ke Banyuwangi, tidak akan bingung untuk penginapan ataupun informasi yang lain.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan Masalah diatas, maka dapat diberikan batasan masalah sebagai berikut :

1. Aplikasi yang akan dibuat ini untuk membantu masyarakat dalam Aspek Financial terutama mereka yang dekat dengan tempat wisata di Banyuwangi
2. Aplikasi ini juga telah di terapkan dalam Perusahaan Kedai Homestay (Website Manajemen Homestay-homestay di Banyuwangi)
3. Aplikasi ini di buat menggunakan aplikasi MySql dan Photoshop, dan yang lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Skripsi ini adalah

1. Menghasilkan sistem informasi yang mampu memperkenalkan dan menjual produk ataupun jasa yang di jual serta melakukan transaksi penjualan secara online.
2. Untuk membantu perekonomian masyarakat yang memiliki rumah atau sekedar kamar yang ingin di sewakan sehingga masyarakat dapat merasakan manfaat financial dari sistem informasi ini.
3. Untuk membantu menginformasikan Banyuwangi ke Masyarakat luas bukan hanya dalam negeri tapi juga luar negeri.
4. Sebagai syarat studi pada Program Strata 1 Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu para wisatawan ataupun calon wisatawan yang akan berkunjung dan menginap di Banyuwangi, Jawa Timur dengan hanya memesan ataupun membooking via website, yang telah di sediakan

1.5 Metode Penelitian

Adapun metode yang dilakukan penulis dalam mencari dan mengumpulkan data dan informasi yaitu antara lain :

1. Studi Literature

Yaitu suatu metode yang dipakai dalam menemukan informasi yang dibutuhkan dengan kegiatan mengumpulkan, membaca, dan

mempelajari, teori-teori yang berhubungan dengan topik skripsi yang dibuat dari buku, artikel maupun internet

2. Konsultasi dan Diskusi

Melakukan Konsultasi dengan pembimbing dan juga dengan para pemilik penginapan atau Homestay yang berada di Banyuwangi Jawa Timur. Untuk memperoleh saran serta masukan-masukan yang bermanfaat dalam skripsi ini.

3. Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan dengan menggunakan beberapa cara antara lain

a. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan langsung pada Penginapan atau Homestay di Banyuwangi Contohnya data harga, fasilitas yang tersedia, memiliki beberapa kamar dari setiap Penginapan yang akan di sewakan.

b. Wawancara / Interview

Pengumpulan data yang diperoleh secara langsung dengan proses Tanya jawab secara sistematis kepada pemilik Penginapan atau Homestay di Banyuwangi Jawa Timur yang dapat memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan.

4. Perancangan Sistem

Merancang dan mendesain interface aplikasi yang digunakan baik untuk bagian user serta admin dimana interface tersebut dapat dengan

mudah digunakan dan disajikan dengan lengkap beserta perancangannya.

5. Implementasi dan Pembahasan

Untuk tahap ini semua prosedur yang telah dilakukan dari prosedur awal hingga akhir, lalu diimplementasikan perancangan sistem ini ke situasi yang nyata. Disinilah pemilihan perangkat keras, penyusunan perangkat lunak aplikasi (Coding), serta pengujian, di install dan dijalankan untuk dipastikkn apakah program yang dibuat dibutuhkan serta dapat digunakan untuk memberikan Informasi-Informasi kepada masyarakat yang ingin berkunjung ke Banyuwangi Jawa Timur dan ingin menginap disana.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika laporan disusun menggunakan dasar- dasar penulisan karya ilmiah. Metode ini dilakuakn supaya dalam penyusunan laporan menjadi lebih teratur dan mudah dipahami. Sistematika penulisan laporan pada skripsi adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi, Sistematika Penelitian, dan Penjadwalan Penelitian.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan mengenai dasar teori yang melandasi penulisan laposran skripsi ini. Bab ini menjelaskan Konsep Dasar Sistem,

Konsep Dasar Informasi, Konsep Dasar Sistem Informasi Penjualan, Pengertian Analisis Sistem, Pengertian Perancangan Sistem, Konsep Basis Data, dan Perangkat Lunak yang Digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan mengenai latar gambaran sistem, struktur organisasi, analisis pieces, dari system yang diusulkan serta proses pembuatan perangkat yang diusulkan serta proses pembuatan perangkat. Sistem Informasi penginapan Banyuwangi berbasis website, di bab ini juga terdapat user interface yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan tentang Implementasi dari sistem informasi penjualan berbasis web, cara pengoperasiannya, serta outputnya yang dihasilkan dari aplikasi yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan Kesimpulan yang diambil berkaitan dengan system yang dibuat dan saran untuk pengembangan system lebih lanjut.