

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan aplikasi *website* yang semakin meningkat sejak munculnya teknologi *internet*. Tak sedikit perusahaan, sekolah, universitas, perbankan dan Organisasi yang menggunakan jasa aplikasi *website* untuk mempermudah user mengakses informasi.

Aplikasi *web* atau biasa disebut juga dengan perangkat lunak berbasis *web* telah berkembang dengan pesat baik dari segi penggunaan, ukuran, bahasa yang digunakan dan kompleksitasnya. Aplikasi *web* pada mulanya hanya berupa situs *web* yang bersifat statis dan *navigated oriented*, serta lebih banyak digunakan sebagai brosur produk atau profil perusahaan *online*. Pada saat ini aplikasi *web* telah banyak yang bersifat dinamis, interaktif dan *task oriented* untuk digunakan dalam sistem informasi, telekomunikasi, perdagangan, perbankan dan lain-lain.

Dengan berkembangnya kemajuan teknologi ini, maka penulis membuat suatu *website* Pariwisata kota Solo banyak Objek wisata yang berada di Solo yang perlu dilestarikan dan untuk di kenal oleh wisatawan asing maupun lokal, dengan *website* ini Dinas Pariwisata Kabupaten Karanganyar-Surakarta-Jawa Tengah dapat mempromosikan seluruh objek wisata yang di Kota Solo kepada masyarakat luas baik dalam negeri maupun luar negeri. Dan sebaliknya masyarakat itu sendiri pun dapat dengan mudah mengakses dan mengetahui segala sesuatu mengenai

Pariwisata, sarana dan prasarana seperti penginapan dan toko cinderamata di Kota Solo.

Informasi tentang pariwisata yang dapat diakses oleh semua orang melalui *internet* memberikan ide buat penulis untuk membuat suatu *website* pariwisata yang bisa memberikan informasi bagi para pengunjungnya. Atas dasar pertimbangan itu, maka penulis tertarik membuat suatu *website* pariwisata dengan judul “***Sistem Informasi Pariwisata Kota Solo Berbasis Website***”.

Penulis berharap semoga penulisan tugas akhir ini dapat memberikan kemudahan bagi seluruh masyarakat untuk mengenal lebih dekat kota Solo.

1.2 Maksud dan Tujuan

Maksud dari pembuatan website ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat website sebagai media informasi masyarakat luas untuk mengenal lebih dekat Kota Solo serta memberikan kemudahan bagi Dinas Pariwisata Kota Solo memperkenalkan objek wisata yang ada di Kota Solo
2. Membangun website untuk mempermudah bagi wisatawan asing maupun lokal untuk mengakses informasi pariwisata yang ada di Kota Solo.

Tujuan dari penyusunan tugas akhir ini guna memenuhi salah satu syarat untuk menempuh ujian akhir D III pada Jurusan Manajemen Informatika di Akademik Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI)

1.3 Metode Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang dilakukan penulis adalah :

- A. Metode Penulisan yaitu menggunakan Metode Waterfall Shalahuddin (2013:28) “Model *waterfall* adalah model SDLC yang paling sederhana.

Model ini hanya cocok untuk pengembangan perangkat lunak dengan spesifikasi yang tidak diubah-ubah”.

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambaran model air terjun :

1. Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunaks eperti apa yang dibutuhkan oleh *user*. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan.

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang focus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak representasi antar muka, dan prosedur pengodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan kerepresentasi desain agar dapat di implementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

3. Pembuatan kode program

Desain harus ditranslasikan kedalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program computer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian focus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke *user*. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

Model air terjun sangat cocok digunakan kebutuhan pelanggan sudah sangat dipahami dan kemungkinan terjadinya perubahan kebutuhan selama pengembangan perangkat lunak kecil. Hal positif dari model air terjun adalah struktur tahap pengembangan sistem jelas, dokumentasi dihasilkan disetiap tahap pengembangan, dan sebuah tahap dijalankan setelah tahap sebelumnya selesai dijalankan (tidak ada tumpang tindih pelaksanaan tahap).

B. Metode Pengumpulan Data

1. Metode Observasi

Metode Pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan mengadakan

penelitian dari web dan peninjauan langsung ke tempat-tempat wisata di Kota Solo.

2. Metode Wawancara

Metode Pengumpulan data yang dilakukan dengan tanya jawab secara langsung di dinas pariwisata Kota Solo.

3. Penelitian Kepustakaan (Library Research)

Disini penulis menggunakan buku-buku yang berhubungan dengan masalah sehingga dapat membantu penyelesaian masalah

1.4 Ruang Lingkup

Sesuai dengan judul diatas, maka penulis membatasi ruang lingkup yaitu :

1. Mengelola *website* hanya bisa dilakukan oleh admin, mulaidari login, penerima reservasi dari pelanggan untuk reservasi paket wisata, dan proses transaksi.
2. Pengunjung *website* bisa melakukan transaksi untuk reservasi paket wisata tetapi tidak semua pengunjung website bisa reservasi paket wisata hanya yang sudah jadi member yang bisa reservasi paket yang di tawarkan di *website*.

1.5 Sistematika Penulisan

Secara garis besar tugas akhir ini terdiri dari 4 (empat) bab dan beberapa lampiran. Adapun setiap bab terdiri dari sub-sub bab. Adapun sistematika penulisan tugas akhir ini adalah :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan secara ringkas pembahasan tentang Latar

Belakang, Maksud dan Tujuan, Metode Penelitian, Ruang Lingkup, Sistematika Penulisan

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang konsep dasar web serta peralatan pendukung.

BAB 3 : PEMBAHASAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang tinjauan yang terdiri atas analisa kebutuhan, perancangan perangkat lunak, rancangan antar muka, rancangan basis data, rancangan struktur navigasi, implementasi dan pengujian unit yang terdiri dari implementasi antar muka dan pengujian unit.

BAB 4 : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil implementasi sistem yang telah dibangun dan mengajukan saran sebagai pengembangan sistem selanjutnya untuk lebih menyempurnakan sistem dimasa yang akan datang.