



BAB 1

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini, kebutuhan manusia terhadap teknologi informasi sangat besar dan hampir setiap individu sering memanfaatkan teknologi informasi untuk mencari tempat berlibur, karena teknologi informasi merupakan salah satu media informasi yang efektif dan efisien dalam penyebaran informasi yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan dimana saja. Selain itu, bagi dinas pariwisata, seni, dan budaya. Provinsi Lampung dapat mempermudah mempromosikan tempat-tempat pariwisata yang ada di kawasan Provinsi Lampung menggunakan aplikasi web.

Lampung adalah sebuah provinsi paling selatan di Pulau Sumatera, Indonesia. Banyak potensi alam yang terdapat di Provinsi Lampung. Karena keterbatasan mengenai informasi tempat-tempat pariwisata, dan penginapan. Banyak turis yang tidak mengetahui potensi pariwisata di sekitar Gunung Anak Krakatau. Sebenarnya di sekitar Gunung Anak Krakatau masih memiliki berjuta pesona lautnya yang indah seperti Pulau Sebesi, Pulau Sebuku Besar, dan Pulau Sebuku Kecil. Untuk menuju ke pulau tersebut kita harus menggunakan perahu selama beberapa jam agar sampai ke pulau tujuan.

Candra Tour and Travel adalah sekumpulan masyarakat yang bergerak di bidang travel perjalanan Gunung Anak Krakatau. Travel ini memiliki paket-paket istimewa dengan harga yang relatif terjangkau bagi pengunjung yang ingin menikmati keindahan alam Provinsi Lampung. Travel ini juga menyediakan penyewaan alat snorkeling dan perahu untuk pengunjung yang ingin menjelajah wisata bawah air. Paket yang disediakan sudah termasuk makan dan penginapan. Untuk mempermudah pengunjung, maka di dalam aplikasi website ini juga akan terdapat fasilitas pemesanan paket. Jadi pengunjung tidak perlu datang langsung ke tempat Candra Tour and Travel untuk membeli paket ataupun takut akan kehabisan



paket yang ada. Selain itu, pengunjung juga dapat memberikan pertanyaan, kritik, dan saran secara online kepada kami melalui pesan yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas, maka Candra Tour and Travel ingin membuat aplikasi sistem informasi yang menyajikan data-data pariwisata yang berada di Provinsi Lampung. Aplikasi ini dilengkapi dengan foto, serta video objek-objek pariwisata. Selain itu, agar informasi yang diberikan ke pengguna sesuai dengan aslinya, maka aplikasi ini juga dilengkapi rekomendasi, dan testimoni para pengunjung yang pernah datang ke tempat pariwisata tersebut. Untuk mengetahui rute perjalanan, pada aplikasi ini juga memberikan peta perjalanan wisata dengan menggunakan peta.

Aplikasi ini dibangun dari awal karena sebelumnya Candra tour and travel mempromosikannya hanya lewat teman saja, jadi diharapkan aplikasi ini dapat bermanfaat untuk Candra tour and travel sekaligus mempromosikan Gunung Anak Krakatau ke masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Bagaimana cara pengunjung memberikan kritik, saran, dan pertanyaan secara online?
- b. Bagaimana cara agar wisatawan tertarik untuk datang ke kawasan pariwisata Gunung Anak Krakatau?
- c. Bagaimana cara agar wisatawan dapat mengetahui peta perjalanan?
- d. Bagaimana membuat aplikasi berbasis web yang membantu pengguna dalam mencari tempat liburan?



1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari pembuatan Proyek Akhir ini :

- a. Menyediakan halaman testimoni, dan rekomendasi untuk menampung kritik dan saran.
- b. Membuat aplikasi promosi pariwisata yang terdapat fitur foto, video, dan artikel.
- c. Aplikasi ini dilengkapi dengan peta Provinsi Lampung.
- d. Membuat aplikasi promosi pariwisata dengan pilihan paket-paket wisata

1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari permasalahan yang kompleks dalam pembangunan aplikasi ini. maka penulis membatasi masalah diantaranya:

- a. Selain member tidak bisa memasukkan data foto dan rekomendasi.
- b. Hanya membuat aplikasi promosi pariwisata Gunung Anak Krakatau dan tidak membahas perawatannya.
- c. Memasukkan video hanya bisa dilakukan oleh admin.
- d. Aplikasi ini hanya menginformasikan tempat-tempat pariwisata, harga, dan peta lokasi.
- e. Tidak ada transaksi pembayaran yang dilakukan melalui aplikasi ini.
- f. Tidak membahas masalah keamanan aplikasi.

1.5 Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang lebih spesifik terhadap variable penelitian, maka variabel-variabel tersebut di definisikan secara operasional sebagai berikut:

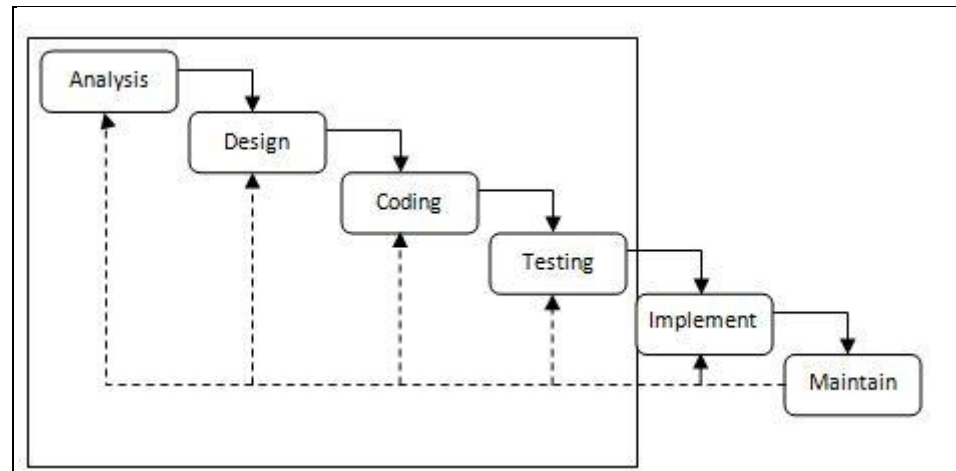


- a. Promosi adalah upaya untuk memberitahukan atau menawarkan produk atau jasa dengan tujuan menarik calon konsumen untuk membeli atau mengkonsumsi jasa yang di tawarkan.
- b. Website adalah kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).
- c. rekomendasi merupakan saran yg menganjurkan (membenarkan, menguatkan) dan merekomendasi artinya memberikan rekomendasi; menasihatkan; menganjurkan.
- d. Peta digital adalah gambaran dari suatu denah atau wilayah, yang digambarkan dalam sebuah bidang dengan menggunakan skala tertentu dengan tujuan tertentu dan digambarkan secara digital.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi *web* ini adalah *Software Development Life Cycle* (SDLC) dengan model *waterfall*. Model ini menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti aliran air terjun, mulai *analysis requirement* sebagai awal proses sampai dengan *deployment* dan *maintenance* di akhir proses. Model *waterfall* dalam perkembangannya telah mengalami perubahan dan mengilhami model-model baru lain. Setiap tahapan disajikan dalam proses terpisah secara ketat, seperti spesifikasi kebutuhan sistem, desain, implementasi perangkat lunak, uji coba, dan seterusnya. Walaupun langkah mundur ke tahapan sebelumnya masih dimungkinkan, namun pada dasarnya tahapan ini tidak menghendaki adanya langkah mundur.

Berikut adalah tahapan – tahapan umum yang ada pada model *waterfall* untuk membangun sebuah perangkat lunak :



Gambar 1.1
Tahapan Model Waterfall

Untuk tahapan SDLC sampai dengan perawatan namun untuk pembuatan proyek akhir ini hanya dilakukan sampai tahap implementasi karena sistem sekali jadi, jadi tidak terjadi perubahan. Ketika aplikasi dijalankan sukses, maka aplikasi tersebut dianggap sukses dan walaupun ada perawatan, maka menjadi tanggungan pemilik website.

1.6.1 Analysis System (Analisis Sistem)

dilakukan untuk memperoleh informasi tentang sistem, menganalisis data – data yang ada di dalamnya. Informasi yang dikumpulkan terutama mengenai kelebihan dan kekurangan sistem.

1.6.2 Design (Perancangan)

merupakan perancangan sistem baru berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan pada tahap sebelumnya dengan cara merancang perangkat lunak diantaranya Diagram Konteks, Data Flow Diagram (DFD), Entity Relationship Diagram (ERD), Data Dictionary (Kamus Data), Struktur File, Struktur Menu, Merancang input dan rancangan output.

1.6.3 Coding (Pengkodean)

yaitu suatu kegiatan untuk membuat program atau mengimplementasikan hasil rancangan program aplikasi yang didalamnya memuat pengkonversian data

