

BAB 1

Pendahuluan

1.1. Latar Belakang

Setiap musim liburan, seringkali orang-orang akan menyusun jadwal ke mana mereka akan menghabiskan hari-hari liburan mereka. Bagi orang yang berkecukupan tidaklah heran kalau memilih liburan ke luar negeri. Sedangkan bagi orang yang pas-pasan biasanya lebih memilih untuk berwisata di dalam negeri saja. Pulau Bali di Propinsi Bali dan Pulau Lombok di Propinsi Nusa Tenggara Barat adalah salah satu tujuan utama wisata. Para wisatawan seringkali, bahkan jarang, untuk melirik Propinsi Nusa Tenggara Timur (NTT) yang letaknya tidak begitu jauh dari kedua pulau tersebut. Padahal Propinsi NTT ini juga menawarkan keanekaragaman tempat pariwisata yang tidak kalah bagusnya. Hanya saja, orang sering tidak tahu, atau malah tidak pernah diberitahu.

Kebanyakan masyarakat Indonesia hanya mengenal sedikit saja potensi wisata yang ada di NTT, seperti misalnya kayu cendana dan Pulau Komodo. Padahal, jika ditinjau lebih jauh, potensi wisata di NTT jauh lebih banyak daripada itu. Hal ini karena NTT belum terlalu dieksplorasi oleh para wisatawan. Padahal media televisi sebenarnya juga telah banyak membantu dalam mempromosikan NTT seperti iklan *Extra Joss* di Manggarai dan iklan Aqua di Soe.

Potensi wisata yang ada di propinsi NTT tidak hanya wisata bahari, mengingat propinsi NTT adalah salah satu propinsi kepulauan di Indonesia, tetapi juga wisata budayanya. Banyaknya suku yang ada di NTT yang tersebar di setiap pulau makin memperkaya kebudayaan propinsi NTT. Untuk merangkum semua kekayaan wisata yang ada, maka Dinas Pariwisata NTT menerbitkan buku *Mozaik Pariwisata NTT* pada tahun 1987 dan buku *Directory Pariwisata NTT* pada tahun 2005 dengan harapan agar diketahui oleh masyarakat luas.

Keberadaan para wisatawan pun tidak berlangsung konstan setiap bulan. Sebagai contohnya, para turis asing akan tampak banyak pada bulan Mei sampai September di kampung Lamalera Kabupaten Lembata untuk melihat proses penangkapan ikan paus. Melihat kenyataan yang ada, maka Dinas Pariwisata NTT menerbitkan sebuah buklet yang berisi *event - event* yang ada di NTT selama setahun. Sayangnya, buklet ini belum tersebar luas kepada masyarakat khususnya para wisatawan yang berkunjung ke NTT.

Diiringi perkembangan teknologi yang semakin maju beberapa tahun terakhir, maka sarana informasi yang dapat digunakan untuk mempromosikan pariwisata adalah internet. Sekarang ini mulai dari anak kecil, remaja dan dewasa, sudah mulai mengakrabi internet sebagai salah satu sumber informasi. Oleh karena itu, pilihan untuk mempromosikan pariwisata di Propinsi NTT adalah dengan membangun sebuah website agar dapat dengan mudah diakses oleh masyarakat umum.

Sebenarnya sudah terdapat beberapa website mengenai propinsi NTT yang mempromosikan pariwisata NTT terlebih lagi mempromosikan tentang Pulau Komodo, salah satu obyek wisata di propinsi NTT yang telah terkenal sampai ke mancanegara. Namun, terlihat bahwa website yang sudah ada itu masih standar dan tampilannya pun tidak menarik. Maka, website yang akan dibangun ini merupakan website yang diharapkan akan lebih interaktif dengan pengunjungnya. Lebih dari itu, website ini juga akan menampilkan berbagai pilihan bahasa, sehingga bahasanya tidak terbatas pada bahasa Indonesia dan bahasa Inggris saja sehingga dapat menarik minat para wisatawan baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Proses penerjemahan *content* website ke dalam berbagai bahasa akan menggunakan fasilitas *Google Website Translator*.

Website ini akan menampilkan tempat-tempat pariwisata yang ada di Propinsi NTT beserta informasi-informasi yang mendukung, seperti tempat penginapan, tempat kuliner, serta event yang diselenggarakan di masing-masing pulau di Propinsi NTT.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu : Bagaimana membangun sebuah website yang dapat digunakan sebagai promosi pariwisata di Propinsi NTT?

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membangun website yang dapat mempromosikan pariwisata yang ada di Propinsi NTT.

1.4. Batasan Masalah

Permasalahan dibatasi sebagai berikut:

1. Tempat pariwisata yang akan dibahas dalam website hanyalah tempat pariwisata yang bertempat di Propinsi NTT.
2. Tempat pariwisata yang akan ditampilkan di dalam website ini hanyalah tempat pariwisata yang memiliki potensi yang unik dan nyaman untuk dikunjungi oleh wisatawan, sehingga tidak semua tempat pariwisata dapat ditampilkan.
3. Website ini tidak memiliki fasilitas pemesanan *online* terhadap penginapan maupun *tour* pariwisata. Namun, melalui website ini, pengguna akan diarahkan melalui *link-link* yang ada menuju ke website yang menangani hal-hal tersebut.
4. Aplikasi dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL.

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan untuk menyelesaikan pembangunan sistem dalam skripsi ini adalah:

1. Metode Wawancara

Pengumpulan data dengan metode wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung dan tanya jawab untuk memperoleh informasi mengenai hal-hal yang berhubungan dengan pariwisata di Propinsi NTT. Tanya jawab ini penulis lakukan secara *random*, baik kepada pegawai dari dinas Pariwisata Propinsi NTT maupun kepada masyarakat umum.

2. Metode Observasi (pengamatan)

Metode observasi dilakukan dengan cara melakukan pengamatan langsung di mana penulis secara langsung pergi ke beberapa tempat wisata yang ada di Propinsi NTT dan pencatatan secara langsung terhadap proses-proses yang berhubungan dengan website yang akan dibangun.

3. Metode Studi Pustaka

Metode studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dan informasi dari sumber-sumber pustaka, seperti buku referensi, skripsi, jurnal, ataupun data-data di internet, khususnya yang berhubungan dengan pembuatan website pariwisata. Selain itu metode ini juga digunakan untuk mendalami hal-hal yang menyangkut tempat-tempat pariwisata di NTT.

4. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak yaitu dengan menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang dibuat. Hasil analisis adalah berupa model perangkat lunak yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak yaitu dengan merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan. Perancangan dilakukan untuk mendapatkan deskripsi arsitektural perangkat lunak, deskripsi data dan deskripsi prosedural. Hasil perancangan berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak yaitu dengan mengimplementasikan hasil rancangan ke dalam program. Hasil tahap ini adalah kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak yaitu dengan menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean. Pengujian dilakukan untuk menguji fungsional perangkat lunak apakah sudah sesuai dengan yang dibutuhkan dalam dokumen.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan

Penulisan laporan tugas akhir ini akan dibagi menjadi enam bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pendahuluan, latar belakang masalah, tujuan, batasan masalah, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang merupakan uraian singkat hasil-hasil penelitian atau analisis terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang akan ditinjau.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan website.

BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisis dan perancangan dari sistem yang dikembangkan.

BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK
Bab ini memberikan gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap sistem.

BAB VI PENUTUP
Bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari pembahasan tugas akhir secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.