

Bab I

Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa ini, pencarian informasi tidak hanya dilakukan melalui situs-situs pencarian semacam *Google*, *Yahoo*, *MSN* dan lain-lain. Banyak pengguna mulai melirik situs-situs ensiklopedia online semacam wikipedia untuk mencari berbagai macam informasi yang disediakan oleh situs ensiklopedia dalam berbagai macam artikel-artikel yang tersedia didalam situs tersebut.

Tren yang berkembang saat ini, dikarenakan situs-situs pencarian semacam *Google*, *Yahoo*, *MSN* dan lain-lain kadang kala sering menampilkan alamat web yang isi dari informasi yang terdapat didalamnya tidak sesuai dengan kata kunci pencarian yang dimasukkan oleh pengguna, sehingga banyak pengguna layanan situs-situs pencarian diatas mulai mencari informasi yang mereka butuhkan melalui situs-situs ensiklopedia online karena dirasa lebih memberikan informasi yang akurat.

Dengan semakin kompleksnya kebutuhan pengguna akan informasi yang dibutuhkan, maka dibuatlah situs-situs Wisatapedia Jogja online yang menyediakan informasi-informasi pariwisata khususnya daerah pariwisata yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang dibutuhkan pengguna dan menyediakan fasilitas kepada penggunanya untuk menambahkan informasi yang sesuai didalam artikel-artikel yang dimiliki oleh situs Wisatapedia Jogja. Hal inilah yang menyebabkan informasi yang dimiliki oleh situs-situs Wisatapedia Jogja online

menjadi lebih lengkap dan akurat dibandingkan dengan situs-situs lainnya, sejalan dengan semakin banyaknya pengguna yang menambahkan isi dari artikel-artikel yang terdapat didalam situs Wisatapeda Jogja online. Kelebihan lain yang dimiliki aplikasi web Wisatapeda Jogja Online ini dibandingkan dengan situs-situs ensiklopedia yang lain adalah aplikasi web Wisatapeda Jogja online ini dapat melakukan streaming video lokasi pariwisata yang dimiliki situs Wisatapeda Jogja.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana mengembangkan suatu aplikasi yang mendukung perkembangan pengetahuan bebas daerah-daerah pariwisata di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta?
- b. Bagaimana mengembangkan suatu aplikasi web yang memiliki fitur dan fungsi seperti aplikasi dekstop?

1.3 Batasan Masalah

- a. Aplikasi web Wisatapeda Jogja online ini hanya menyediakan artikel berupa teks disertai dengan gambar dan video.
- b. Aplikasi web Wisatapeda Jogja online ini memperbolehkan pengguna untuk menambahkan informasi yang ada didalam situs seperti ensiklopedia online.
- c. Aplikasi web Wisatapeda Jogja online hanya dapat diakses melalui web.

- d. Aplikasi web Wisatapedia Jogja online hanya memberikan informasi daerah pariwisata yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

1.4 Tujuan Masalah

- a. Membuat aplikasi wiki Wisatapedia Jogja yang mendukung pengembangan pengetahuan bebas, yang menyediakan isi pengetahuan kepada khalayak ramai secara bebas dan gratis serta tanpa iklan.
- b. Membuat aplikasi wiki Wisatapedia Jogja dengan menggunakan konsep pengembangan web Rich Internet Application yang menyediakan dukungan terhadap animasi, *graphic vector*, dan permutaran audio dan video.

1.5 Metode yang Digunakan

- a. Metode Penelitian Kepustakaan
Penulis menggunakan metode ini untuk mencari sumber pustaka yang mendukung untuk pembentukan system yang akan dibuat dengan melalui buku dan artikel terkait.
- b. Metode Pengembangan Perangkat Lunak
 - 1) Analisis
Menganalisis permasalahan yang muncul dan menentukan spesifikasi kebutuhan atas sistem yang akan dibuat.
 - 2) Perancangan
Merancang sistem berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan.

3) Pengkodean

Mengimplementasikan hasil rancangan kedalam program.

4) Pengujian

Menguji sistem yang telah dibuat pada langkah pengkodean.

1.6 Sistematika Penulisan

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan selama pembuatan program.

b. Bab II Landasan Teori

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

c. Bab III Analisis Desain Perangkat Lunak

Bab ini berisi penjelasan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat serta desain sistem yang akan diterapkan.

d. Bab IV Implementasi dan Pengujian Perangkat Lunak

Bab ini memberi gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

e. Bab V Kesimpulan dan Saran

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