

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan berkembangnya kemajuan teknologi sekarang pengguna dituntut untuk bisa berkompetensi untuk mencari suatu informasi yang cepat, tepat dan akurat. komputer menjadi salah satu alat untuk mendapatkan informasi tersebut secara efektif dan efisien. Teknologi banyak digunakan sebagai sarana promosi dan informasi khususnya pada bidang *website* yang saat ini sangat berperan dalam menyampaikan informasi. Perkembangan informasi mempunyai peranan penting sebagai alat penunjang media promosi untuk memperkenalkan ciri khas yang sangat melekat disuatu daerah. Website merupakan salah satu alat yang digunakan untuk mempromosi suatu produk supaya bisa kenal dan dikenahi oleh masyarakat luas, Dinas pariwisata kota Pagaralam membantu wisatawan untuk mengetahui informasi tentang oleh-oleh apa saja yang menjadi ciri khas kota Pagaralam, dan juga Dinas pariwisata dapat meningkatkan potensi serta perekonomian masyarakat dikota Pagaralam yang sebagian besar dari penduduknya berprofesi sebagai petani .

Kota Pagaralam merupakan salah satu kota yang terletak di Provinsi Sumatera Selatan dengan Letak Geografis sekitar 633, 66 km² yang dikelilingi oleh perbukitan, gunung, dan juga perkebunan teh. Kota ini berjarak sekitar 298 km dari kota Palembang dan juga berjarak sekitar 60 km di sebelah barat daya kabupaten Lahat. Sebagian besar keadaan tanah di kota Pagaralam berasal dari jenis latosol dan andosol dengan bentuk permukaan bergelombang sampai berbukit. Jika dilihat dari kelasnya, tanah di daerah ini pada umumnya adalah tanah yang mengandung kesuburan yang tinggi (kelas I). Hal ini terbukti dengan daerah kota Pagaralam yang merupakan penghasil sayur-mayur, buah-buahan, dan merupakan salah satu subterminal agribisnis (STA) di provinsi Sumatra Selatan.

Daerah Pagaralam terkenal dengan kesuburan tanah, keasrian alamnya dan juga mempunyai spot-spot wisata terbaik serta memiliki oleh-oleh yang

menjadi ciri khas dari kota Pagaram. Oleh-oleh khas kota Pagaram ini seperti kerajinan tangan yang terbuat dari rotan misalnya tudung saji, pas bunga, keranjang belanja, tempat bumbu, piring, sendok. Dan ada sayuran serta buah-buahan seperti alpukat, salak, jeruk, kopi, teh dan lain sebagainya. Oleh-oleh tersebut bisa di dapatkan pengunjung di tokodan di tempat wisata seperti perkebunan buah- buahan, maka pengunjung bisa membeli dan menikmati buah secara langsung.

Dari uraian di atas terdapat suatu permasalahan yaitu kurangnya pemanfaatan teknologi menjadi faktor utama terhambatnya kemajuan teknologi informasi dalam mendapatkan informasi mengenai promosi, tempat, dan oleh-oleh apa saja yang ada di kota Pagaram terutama bagi wisatawan yang berada di luar kota Pagaram. Berdasarkan permasalahan tersebut maka peneliti akan membuat *website* sebagai media informasi untuk mempromosikan oleh-oleh khas yang ada di kota Pagaram.

Perancangan *website* ini menggunakan metode *Extreme Programming*, yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu, *planning*, *design*, *coding*, dan *testing*. *Website* ini dapat digunakan untuk memudahkan wisatawan dalam mencari dan mengetahui apa saja oleh-oleh dan wisata yang terdapat di kota Pagaram.

Peneliti menggunakan metode *Extreme Programming* karena peneliti sudah melakukan riset dan mencari sumber kajian terdahulu yang relevan yang berhubungan dengan judul yang peneliti ambil, maka peneliti simpulkan bahwa metode *extreme programming* ini dapat digunakan pada penelitian yang peneliti akan lakukan, karena dalam metode *extreme programming* terdapat beberapa tahapan, yaitu tahap pertama *planning* (tahap perencanaan) yang berfungsi untuk mengidentifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan, sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem, yang kedua *design* (tahap perancangan) berfungsi sebagai penetapan pemodelan sistem, pemodelan arsitektur, sampai dengan pemodelan basis data, yang ketiga *coding* (tahap pengkodean) berfungsi sebagai penerapan pemodelan yang sudah dibuat ke dalam bentuk *user interface*, tahapan yang terakhir *testing* (tahap pengujian) di tahap ini

dilakukan pengujian sistem untuk mengetahui kesalahan apa saja yang timbul saat aplikasi sedang berjalan serta mengetahui apakah sistem yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti perlu melakukan penelitian yang berjudul **Perancangan *website* sebagai media informasi dan promosi oleh-oleh khas Kota Pagaralam.**

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas, rumusan masalah yang dapat diambil adalah bagaimana membuat perancangan *website* sebagai media informasi dan promosi oleh-oleh khas Kota Pagaralam tersebut.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan Penelitian Perancangan *Website* Sebagai Media Informasi dan Promosi ini yaitu :

- 1) Dapat membantu wisatawan memperoleh informasi tentang oleh-oleh khas kota Pagaralam.
- 2) Membantu penjual untuk memperkenalkan atau mempromosikan produk oleh-oleh khas kota Pagaralam.
- 3) Membantu Dinas Pariwisata dalam mempromosikan penjualan produk oleh-oleh khas kota Pagaralam supaya lebih banyak dikenal dan diketahui oleh wisatawan serta dapat meningkatkan pendapatan perekonomian Kota Pagaralam.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah sesuai dengan apa yang telah ditentukan, maka dibuat suatu batasan masalah sebagai berikut :

- 1) Perancangan yang dibuat merupakan perancangan *website* promosi dan informasi oleh - oleh khas kota Pagaralam
- 2) Memberikan penyajian informasi tentang oleh-oleh khas kota Pagaralam meliputi promosi, informasi produk, dan kategori produk.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Memudahkan wisatawan dalam mencari tau informasi apa saja oleh-oleh khas kota Pagaram.
- 2) Memberikan kemudahan bagi penjual untuk mempromosikan produknya.
- 3) Memudahkan Dinas Pariwisata dalam mengelola data pengunjung *website* dan produk oleh-oleh khas kota Pagaram.

1.6 Metodologi Penelitian

1.6.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan selama 6 bulan dimulai dari bulan Januari 2022 sampai dengan selesai. Penelitian ini dilakukan di Dinas Pariwisata kota Pagaram yang beralamatkan Jl. Laskar Wanita Mentarjo, Komplek Perkantoran Gunung Gare Kota Pagaram.

1.6.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun tahapan penelitian yang dilakukan penulis untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan adalah sebagai berikut :

1) Observasi

Metode pengumpulan data dengan cara datang langsung ke objek yang akan diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata, yaitu dengan datang langsung ke kota Pagaram.

2) Wawancara

Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung kepada pihak yang terkait didalam penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara dengan Dinas Pariwisata kota Pagaram, wisatawan dan juga pedagang yang ada di kota Pagaram.

3) Studi Pustaka

Untuk mendapatkan data yang bersifat teoritis maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan

membaca jurnal, buku-buku, skripsi yang berhubungan dengan penelitian yang dibahas.

1.6.3 Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan untuk penelitian ini antara lain perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*).

1) Perangkat Keras

- a. Laptop ASUS-PC Intel Inside Core i5, Ram 16gb yang digunakan untuk mengolah data.

2) Perangkat Lunak

- a. Microsoft Word 2007 untuk penulisan skripsi
- b. *Software* pendukung yaitu *xampp (php & mysql)*, *sublime* dan Mozilla Firefox

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan skripsi dikelompokkan dalam lima bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika dalam penulisan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi teori – teori mengenai masalah yang diteliti, meliputi teori-teori dasar atau umum yang sesuai dengan permasalahan yang dibahas seperti sistem, informasi, data dan metode pengembangan sistem serta pemahaman objek studi. Dan juga menguraikan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan percangan sistem yang dibuat.

BAB III : METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang cara penelitian berdasarkan metodologi penelitian yang dipilih. Metode yang digunakan antara lain pengumpulan data dan metode pengembangan sistem menggunakan *Extreme Programming*. Dimana pada metode pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini penulis menguraikan hasil yang di dapat tentang suatu perancangan *website* dan pembahasan tentang hasil perancangan tersebut. *Website* yang dibangun yaitu *website* oleh-oleh khas kota Pagaralam menggunakan metode *extreme programming* dengan tahapan *planning, design, coding* dan *testing*.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan akhir penulisan skripsi, dimana berdasarkan uraian-uraian yang telah di bahas akan dituangkan kedalam suatu bentuk kesimpulan akhir serta saran.

