

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan dunia Internet semakin pesat. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan Internet. Internet berkembang menjadi media yang kuat untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi secara global. Sekarang ini batasan dari Internet secara global lebih besar dan beraneka ragam. Pengguna dari Internet (WWW) terus meningkat pesat dari 16 juta di tahun 1995 (0,4% penduduk dunia) menjadi 1,966 milyar pada tahun 2010 (28,7% penduduk dunia) dengan pertumbuhan yang tercepat datang dari luar Amerika, seperti Amerika Latin dan Asia. Sedangkan untuk pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2000 sebesar 2 juta pengguna, dan pada tahun 2010 pengguna Internet di Indonesia sudah mencapai 30 juta pengguna dari total seluruh penduduk yang mencapai 242.968.342 penduduk. (Internet Growth Statistics - Global Village Online, 2010). Data tersebut menunjukkan bahwa Internet dapat menjadi media promosi yang efektif dalam memajukan sektor pariwisata di Provinsi DKI Jakarta.

Dalam rangka mempromosikan sektor pariwisatanya, Pemerintah Daerah Provinsi DKI Jakarta telah membuat situs yang menyediakan informasi tentang pariwisata di Jakarta, akan tetapi situs tersebut hanya menyediakan informasi yang sebagian besar masih dalam bentuk teks dan tidak adanya interaksi dengan pengguna. Oleh karena itu, penulis ingin memberikan solusi dengan cara membuat situs Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta yang baru dengan konsep *web 2.0* yang memungkinkan pengguna saling berinteraksi dan menyediakan informasi dalam

bentuk peta yang dinamis, sehingga pengguna semakin tertarik untuk berkunjung ke situs tersebut untuk melihat perkembangan apa saja yang terjadi di Jakarta.

Konsep situs yang paling banyak digunakan akhir-akhir ini adalah *web 2.0*. *Web 2.0* sendiri biasanya diasosiasikan dengan aplikasi situs yang mempunyai fasilitas saling berbagi informasi, *interoperability user-centered design*, dan kolaborasi pada *world wide web*. Situs yang menggunakan konsep *web 2.0* memungkinkan pengguna untuk melakukan sesuatu yang lebih daripada sekedar mendapatkan informasi saja. Contoh teknologi yang menggunakan konsep *web 2.0* pada sisi klien adalah AJAX (*Asynchronous JavaScript and XML*), Adobe Flex, dan *framework* JavaScript lainnya seperti Yahoo UI Library, Dojo Toolkit, MooTools, dan jQuery.

Dengan adanya konsep *web 2.0*, maka muncul pula konsep *mashup* (*web application hybrid*). Dalam pengembangan *web*, *mashup* adalah sebuah situs atau aplikasi yang memakai dan mengkombinasikan data, presentasi, atau fungsionalitas dari dua atau lebih sumber untuk membuat layanan yang baru.

1.2 Ruang Lingkup

Ruang lingkup dari proses pembuatan situs yang akan penulis lakukan adalah analisis dan perancangan sebuah situs berbasis multimedia sebagai sarana penyampaian informasi yang berisi tentang panduan pariwisata kota Jakarta. Situs ini bersifat interaktif dan dinamis.

Dalam pengembangannya, penulis membatasi pembuatan situs ini sebagai berikut:

1. Situs ini menyediakan informasi yang berhubungan dengan pariwisata di Jakarta (tempat singgah, tempat wisata, bangunan bersejarah, tempat berbelanja, dll.), berita, dan acara-acara yang ada di Jakarta.
2. Situs ini memberikan fasilitas untuk pengguna: tambah tempat beserta detail dan foto, *follow* tempat (mendapatkan berita terkini dari tempat favorit), melakukan *rating* tempat, menulis komentar pada berita, dan *sharing* berita ke akun Facebook dan Twitter pengguna.
3. Konsep yang penulis gunakan adalah *web 2.0*, dimana HTML5 dan CSS3 sebagai desainnya. Sedangkan pada bagian server penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP. Penulis juga menggunakan *framework* JavaScript, yaitu jQuery dan AJAX. Selain itu, penulis menggunakan konsep *mashup* dalam pengembangan situs ini, yaitu dengan mengintegrasikan API Google Maps, Yahoo! Weather, Twitter dan Facebook. API Google Maps digunakan untuk menampilkan informasi berbasis peta, API Yahoo! Weather digunakan untuk mendapatkan cuaca terkini, API Facebook digunakan untuk proses registrasi, sedangkan API Twitter digunakan untuk mem-*follow* dan membuat *widget* yang menampilkan informasi dari akun Twitter Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.
4. Ditinjau dari sisi aplikasi, situs ini memiliki tingkat keamanan yang tinggi, sehingga tidak mudah dibobol oleh orang yang tidak bertanggung jawab. Penulis menggunakan teknik pencatatan *log* pengguna, *e-mail alert* ke admin, pencegahan *SQL injection* dan XSS (*Cross Site Scripting*).

1.3 Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan skripsi ini adalah merancang sebuah situs Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta yang interaktif dengan menggabungkan konsep *web 2.0* dan konsep *mashup*.

Manfaat dari situs yang penulis buat adalah:

- Memberikan informasi yang lebih detail dan interaktif serta memudahkan pengguna untuk mencari informasi mengenai berita atau *event* terbaru dan tempat-tempat di Jakarta (tempat singgah, tempat wisata, bangunan bersejarah, tempat berbelanja, dll.) dengan memberikan fasilitas pencarian sehingga diharapkan dapat membantu meningkatkan pariwisata di Jakarta.
- Memberikan visualisasi yang baik mengenai tempat yang dicari dengan menampilkan peta yang dinamis, sehingga pengguna dapat memperoleh posisi tempat secara akurat dan juga dapat memperoleh arah untuk menuju ke tempat tersebut.
- Memungkinkan antarpengguna untuk saling berinteraksi satu sama lain dengan memberikan *rating*, komentar, dan *sharing* informasi tersebut ke akun Facebook atau Twitter-nya.
- Meringankan tugas admin yang sebelumnya harus memasukkan semua data ke dalam situs dengan cara memberikan akses kepada pemilik tempat untuk mengelola data *event* dan profil tempatnya. Dengan begitu, tugas admin lebih menitikberatkan pada pengontrolan data yang dimasukkan oleh pemilik tempat.

1.4 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dibagi menjadi dua bagian utama, yaitu metode analisis dan metode perancangan.

1. Metode analisis (*fact finding*)

- Studi lapangan
 - Melakukan survei ke kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta.
 - Melakukan *benchmarking* situs yang sudah ada dengan situs lain yang sejenis.
 - Melakukan wawancara dengan pihak UPT Pusat Pengembangan dan Pelayanan Informasi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi DKI Jakarta untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan.
 - Menyebarkan kuesioner.
- Studi kepustakaan
 - Mempelajari teknologi yang digunakan dalam pembuatan situs (PHP, HTML5, CSS3, jQuery, AJAX, Google Maps, Yahoo! Weather, Twitter, dan Facebook).

2. Metode perancangan

- Perancangan sistem basis data dengan membuat ERD (*Entity Relationship Diagram*).
- Perancangan aplikasi dengan membuat UML (*Unified Modelling Language*). Model pengembangan perangkat lunak yang penulis gunakan

yaitu *evolutionary development approach* yang didalamnya terdapat *prototyping* dimana kebutuhan pengguna belum diketahui dengan jelas dan nantinya dapat menambah fitur-fitur yang diinginkan oleh pengguna.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan ini dibagi dalam beberapa bab, yaitu:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang penelitian, ruang lingkup penelitian, tujuan dan manfaat yang diperoleh, metodologi penelitian yang kami lakukan, dan sistematika penulisan laporan penelitian ini.

BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini memberikan penjelasan mengenai teori-teori umum dan teori-teori khusus yang berhubungan dengan topik yang dibahas, diantaranya yaitu: pengertian rekayasa perangkat lunak, basis data, multimedia, HTML5, CSS3, JavaScript, jQuery, AJAX, dan lain-lain.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini, menguraikan latar belakang perusahaan secara ringkas, visi dan misi perusahaan, dan struktur organisasi, serta analisis dan perancangan aplikasi. Bab ini juga menjelaskan tentang analisis sistem yang sedang berjalan, analisis permasalahan yang dihadapi, usulan pemecahan masalah, perancangan *Unified Modeling Language* (UML), perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD), dan perancangan layar atau *Graphical User Interface* (GUI).

BAB 4 IMPLEMENTASIDAN EVALUASI

Bab ini membahas kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam menjalankan aplikasi, membahas hasil dari analisis dan perancangan, evaluasi IMK (Interaksi Manusia dan Komputer), dan multimedia.

BAB 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan mengenai apa yang didapat setelah menyelesaikan penelitian ini, serta saran-saran guna meningkatkan fungsionalitas sistem yang telah penulis kembangkan agar lebih berguna dan bermanfaat.