BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Negara Indonesia adalah negara yang kaya akan kebudayaan dari setiap daerahnya. Maka dari itu pengenalan budaya sangat penting agar budaya - budaya yang ada di Indonesia masih bisa dilestarikan oleh para penerus bangsa Indonesia dan dapat dikenal di berbagai belahan dunia. Badan Pariwisata, Seni dan Budaya merupakan salah satu instansi pemerintah daerah dalam pelayanan bidang pariwisata, seni dan budaya. Badan ini mempunyai tugas untuk melayani masyarakat dalam memberikan informasi mengenai pariwisata, seni dan budaya. Peran teknologi sangat diperlukan dalam promosi yang dilancarkan oleh Badan Pariwisata, Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

Semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang didukung oleh perkembangan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*) secara langsung maupun tidak langsung. Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang semakin pesatnya dapat memberikan kemudahan dan fasilitas pada hampir setiap bidang kegiatannya masing-masing. Penggunaan komputer sebagai alat bantu dalam menyelesaikan ataupun membantu pekerjaan manusia berkembang dengan sangat cepat, tepat dan efisien dengan berbagai kelebihan yang dimilikinya.

Kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur belum dijadikan buku dan pada Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur belum memiliki *webite* promosi sendiri, sehingga masyarakat yang ingin mengetahui

budaya yang ada harus datang langsung ke Sekretaris Lembaga Pembina Adat Kabupaten Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur ataupun ke Badan Pariwisata dan Seni Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur Bidang Seni dan Budaya.

Dalam hal mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi kebudayaan, mempermudah pengurusan perizinan *event* dan pendataan paguyuban diperlukan suatu aplikasi berbasis *web* sebagai alat untuk pemberi informasi. Dimana *web* merupakan layanan Internet yang paling banyak memiliki tampilan grafis dan kemampuan *link* yang sangat bagus. Keistimewaan inilah yang telah menjadikan *web* sebagai *service* yang paling cepat pertumbuhannya. Aplikasi yang akan dibuat diharapkan dapat memenuhi kebutuhan informasi akan berita-berita terbaru / perkembangan terbaru dari kebudayaan yang ada di Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

Oleh karena itu skripsi ini mengambil judul "**Sistem Informasi Perizinan Berbasis *Web* di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur".**

1.2 Identifikasi Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat di identifikasikan beberapa pokok permasalahan yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dikemukakan, dapat diidentifikasi masalahnya sebagai berikut:

1. Masih banyaknya masyarakat dalam daerah maupun luar daerah yang belum mendapat informasi kebudayaan di Ogan Komering Ulu Timur.
2. Pada Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur belum memiliki *website* promosi dan perizinan *event* kebudayaan masih dilakukan dengan manual yang membutuhkan waktu beberapa hari.
3. Belum adanya media pendataan Paguyuban kesenian yang dapat diakses setiap saat melalui *internet* sehingga waktu dan tempat menjadi tidak efisien.
4. Pembuatan laporan *event* di kabupaten masih diketik dan membutuhkan waktu beberapa jam.

1.2.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, sehingga penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem perizinan yang berjalan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
2. Bagaimana merancang sistem informasi perizinan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
3. Bagaimana pengujian sistem informasi perizinan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
4. Bagaimana implementasi sistem informasi perizinan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penelitian disini adalah untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat pada Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud dari pelaksanaan penelitian Skripsi ini adalah untuk merancang dan membuat sistem informasi perizinan berbasis *web* Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur yang diharapkan dapat meningkatkan mutu dan efisiensi pelayanan perizinan dan memberi rekomendasi terbaik dalam pengembangan sistem informasi kedepannya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan dari sistem informasi perizinan kebudayaan ini yaitu :

1. Untuk mengetahui sistem informasi perizinan yang berjalan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya.
2. Untuk mengetahui perancangan sistem informasi perizinan agar memudahkan pemrosesan bagian Seksi Seni dan Budaya dan Bidang Seni dan Budaya.
3. Untuk melakukan pengujian Sistem Informasi Perizinan Kebudayaan di Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya, apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan yang dibutuhkan atau masih terdapat kekurangan didalamnya.

4. Untuk mengimplementasikan dari rancangan ke program *website* sistem informasi perizinan kebudayaan Badan Pariwisata dan Seni Budaya Bidang Seni dan Budaya Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

1.4 Kegunaan Penelitian

Dalam penulisan ini diharapkan akan memberikan manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi Badan Bidang Seni dan Budaya, diantaranya adalah sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan fasilitas dan informasi dalam program perizinan dan promosi kebudayaan kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

1.4.2 Kegunaan Akademis

1. Bagi Penulis

Penulis dapat memahami dan menambah pengetahuan serta wawasan dibidang teknologi sistem informasi dan tentang kebudayaan, terutama dalam pembuatan system informasi perizinan, memperluas Menambah wawasan serta pengetahuan terutama yang berhubungan dengan sistem informasi kebudayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.

2. Bagi Pengembang Lain

Sebagai acuan bagi mahasiswa lain atau yang akan melakukan skripsi dengan kajian yang berhubungan dengan sistem informasi Pelayanan kesehatan.

1.5 Batasan Masalah

Agar maksud dan tujuan penelitian tercapai, maka diberikan batasan-batasan masalah sebagai berikut:

1. Program aplikasi ini hanya diperuntukkan informasi tentang kebudayaan kabupaten Ogan Komering Ulu Timur.
2. *User* bisa menambahkan informasi mengenai informasi yang berkaitan dengan kebudayaan kabupaten Ogan Komering Ulu Timur dengan cara melalui pendaftaran menjadi member terlebih dahulu pada *web* Badan Bidang Seni dan Budaya.
3. Member hanya bisa menambahkan info tentang *event* tetapi member tidak bisa melakukan proses edit ataupun hapus *event* yang sudah ada.
4. *Website* dibangun dengan HTML5, PHP, dan Bootstap.
5. *Database* dibangun menggunakan MySQL.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berikut adalah lokasi penelitian dan waktu penyelesaian skripsi ini :

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi penelitian adalah Badan Pariwisata dan Seni Budayaan Kabupaten Ogan Komering Ulu Timur, Komplek Perkantoran Pemkab OKU Timur Jl. Lintas Sumatera KM 08 Kotabaru Selatan.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2015															
		September				Oktober				November				Desember			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengumpulan kebutuhan																
	a. Observasi																
	b. Wawancara																
2	Membuat *Prototype*																
3	Menguji *Prototype*																
4	Pengkodean Sistem																
5	Pengujian Sistem																
6	Evaluasi Sistem																

1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan Laporan Penelitian ini menggunakan sistematika penulisan agar mempermudah pemahaman dan penyusunan penelitian, yaitu:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sistematika penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi terori dan tinjauan pustaka yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini baik dari buku – buku, *website*, dan referensi laporan lainnya tentang Sistem Informasi Berbasis *Web.*

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi Objek dan Metode Peneltian yang digunakan penulis dalam melakukan penelitian sesuai dengan metode yang diusulka.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

Bab ini berisi implementasi dan pengujian terhadap sistem yang diusulkan.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang saran dan kesimpulan dari hasil penelitian yang dapat bermanfaat untuk pengembangan sistem informasi lebih lanjut.