BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Dinas Budaya dan Pariwisata (DISBUDPAR) merupakan salah satu instansi pemerintah daerah dalam pelayanan bidang budaya dan pariwisata. Dinas ini mempunyai tugas untuk melayani masyarakat dalam memberikan informasi mengenai kebudayaan dan pariwisata. Peran teknologi sangat diperlukan dalam promosi yang dilancarkan oleh pihak DISBUDPAR.

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. Kota Bandung merupakan kota terbesar di propinsi Jawa Barat. Bandung merupakan daerah wisatawan yang didalamnya terdapat potensi kebudayaan dan pariwisata daerah yang sangat beragam. Pada *web* yang ada pada saat ini yaitu hanya sebatas informasi yang hanya bisa di berikan pihak DISBUDPAR kepada pembaca dan kendala yang masih kurang juga dalam mempromosikan adalah pada bidang seni dan budaya seperti pada seni tari, seni wayang dll. Dari permasalahan yang ada yaitu masih kurangnya media bagi user yang ingin memberikan sebuah informasi baik informasi untuk event terbaru, info tentang pariwisata dan kebudayaan. Kemudian dari *web* ini pembaca dapat menyaksikan langung melalui *video streaming* mengenai seni dan budaya yang

dimana pada *web* sebelumnya belum terdapat aplikasi-aplikasi pendukung tersebut pada *web* DISBUDPAR.

Dalam hal meningkatkan kepuasan pembaca, 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 Bandung. Oleh karena itu skripsi ini mengambil judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA BERBASIS *WEB* (STUDI KASUS DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA KOTA BANDUNG)".

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal dari suatu kegiatan penelitian, yaitu untuk mengetahui latar belakang kelemahan-kelemahan yang dihadapi serta masalah-masalah yang timbul dalam sistem yang sedang berjalan. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat di identifikasikan beberapa masalah yang kerap kali terjadi pada *web* Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bandung adalah sebagai berikut :

1. Pada Dinas Budaya dan Pariwisata telah memiliki *website* sebagai media promosi, tetapi untuk promosi dari seni dan budaya dirasa masih kurang.
2. Belum adanya media untuk *sharing* berupa informasi tentang adanya event dan informasi terbaru tentang tempat-tempat pariwisata dan kebudayaan.
3. Belum adanya pada *web* ini informasi yang ada akan dalam bentuk *video streaming* dari setiap seni dan budaya yang ada, baik seni tari maupun seni wayang yang terdapat pada kota Bandung .

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah tersebut yang akan dijadikan tujuan dalam penyusunan penelitian ini. Dalam masalah tersebut penulis hanya menitik beratkan kepada hal-hal sebagai berikut ini :

1. Bagaimana sistem yang sedang berjalan untuk program promosi untuk informasi kebudayaan pada *web* DISBUDPAR Bandung?
2. Bagaimana pembangunan pengembangan sistem informasi promosi kebudayaan kota Bandung berbasis *web* saat ini?
3. Bagaimana cara pengujian yang dilakukan terhadap sistem informasi promosi perancangan kebudayaan berbasis *web* pada DISBUDPAR?
4. Bagaimana implementasi perancangan sistem informasi promosi pariwisata dan kebudayaan berbasis *web* pada DISBUDPAR?

1.3 Maksud dan tujuan penelitian

1.3.1 Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah merancang dan membuat sistem informasi berbasis *web* untuk program pelayanan informasi tentang pariwisata dan kebudayaan Kota Bandung, agar memudahkan pembaca mengakses informasi dan dapat menambahkan informasi yang dapat mendukung informasi tentang kebudayaan dan pariwisata melalui *web* DISBUDPAR.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Penelitian yang akan dilaksanakan memiliki tujuan :

1. Mengetahui sistem yang sedang berjalan untuk program pelayanan untuk informasi pariwisata dan kebudayaan di Bandung.
2. Mampu merancang dan membuat pengembangan sistem informasi berbasis *web* kebudayaan dan pariwisata kota Bandung.
3. Menentukan strategi *test*ing, untuk memenuhi kebutuhan *user* pada *web* DISBUDPAR.
4. Melakukan tahap implementasi yang sesuai, untuk menentukan kualitas aplikasi yang dibuat.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis dari penelitian ini terdiri dari :

1. Penulis dapat memahami dan menambah pengetahuan serta wawasan dibidang teknologi sistem informasi dan tentang pariwisata dan kebudayaan yang ada pada daerah Bandung, yang dimana sistem informasi dan ilmu pengetahuan ini akan dibuat menjadi satu kesatuan.
2. Menambah wawasan serta pengetahuan terutama yang berhubungan dengan sistem informasi kebudayaan dan pariwisata Kota Bandung.
3. Penelitian ini dapat memberikan asumsi bahwa, sistem informasi dalam sebuah perusahaan harus selalu berkembang dan dikembangkan sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan agar memudahkan kegiatan operasional perusahaan.

1.4.2 Kegunaan Praktis

Adapun kegunaan praktis bagi perusahaan, diantaranya adalah sebagai bahan masukan yang dapat dipertimbangkan untuk meningkatkan fasilitas dan informasi dalam program promosi kebudayaan dan pariwisata Kota Bandung.

1.5 Batasan masalah

Adapun batasan masalah yaitu:

1. Program aplikasi ini hanya diperuntukkan informasi tentang kebudayaan dan pariwisata untuk daerah Bandung.
2. *Web*site bisa di akses oleh semua pembaca/*user*.
3. *User* bisa menambahkan informasi mengenai informasi yang berkaitan dengan kebudayaan dan pariwisata kota bandung dengan cara melalui pendaftaran menjadi member terlebih dahulu pada *web* DISBUDPAR.
4. Untuk video *streaming* yang bisa digunakan hanya yang ber-*ekstensi* .flv.
5. Untuk penggunaan video *streaming* ini tidak bisa di *download* oleh pengguna baik user/pembaca, member maupun pihak admin.
6. Member hanya bisa menambahkan info tentang event tetapi mmber tidak bisa melakukan proses edit ataupun hapus event yang sudah ada.
7. Untuk layanan video *streaming* hanya ada pada data seni dan budaya.

1.6 Lokasi dan waktu penelitian

1.6.1 Lokasi penelitian

Lokasi yang menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut :

Nama perusahaan : Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kota Bandung

Alamat : Jl. Jendral Ahmad Yani No.277, Bandung.

1.6.2 Waktu penelitian

Waktu penelitian adalah sebagai berikut :

Tabel 1.1 Waktu Penelitian

No.	Kegiatan	Bulan / tahun				
		Maret 2010	April 2010	Mei 2010	Juni 2010	Juli 2010
1	Pengumpulan kebutuhan					
2	Membangun prototyping					
3	Evaluasi prototyping					
4	Coding sistem					
5	Menguji sistem					
6	Evaluasi sistem					
7	Menggunakan sistem					