BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Informasi telah berkembang dengan sangat cepat seiring dengan kebutuhan manusia yang juga terus bertambah dan semakin meningkat. Perkembangan teknologi informasi sekarang ini, memperlihatkan kemajuan yang sangat pesat dalam berbagai jenis kegiatan yang berbasis teknologi informasi. Teknologi memegang peranan penting bagi kehidupan manusia, karena manusia sangat membutuhkan teknologi melalui media komputer untuk memperoleh informasi yang memiliki keakuratan dan kecepatan dalam mengolah data yang ada, sehingga tingkat ketelitian dan kemungkinan terjadinya kesalahan dapat dikurangi.

Bima merupakan salah satu daerah otonom di propinsi Nusa Tenggara Barat, terletak di ujung timur pulau Sumbawa tepatnya pada posisi 70-30 lintang selatan dan 117-30 bujur timur, dengan batas-batas wilayah sebagai berikut:

- Sebelah utara berbatasan dengan Laut Flores
- Sebelah selatan berbatasan dengan Samudera Hindia
- Sebelah Barat berbatasan dengan kabupaten Dompu.
- Sebelah timur berbatasan dengan Selat Sape

Bima adalah salah satu tempat kunjungan surga wisata bagi wisatawan lokal maupun mancanegara, dengan kekayaan alam dan beragam masakan khas, namun

masih banyak tempat wisata yang berada di daerah Bima yang belum diketahui oleh para wisatawan yang berasal dari luar daerah bima dikarenakan tempat wisata di daerah bima masih kurang tereksplor sehingga sebagian besar wisatawan yang diluar daerah Bima belum mengetahui hal itu. Untuk itu adanya informasi wisata sangat membantu para wisatawan yang ingin berkunjung di beberapa tempat wisata yang berada di daerah Bima.

Informasi wisata daerah Bima sangat diperlukan sebagai sarana penyampaian informasi baik itu untuk masyarakat dan para wisatwan, pada website ini juga merupakan suatu bentuk promosi untuk menarik perhatian wisatawan lokal maupun wisatawan asing untuk berwisata di daerah Bima Nusa Tenggara Barat.

Bootstrap merupakan framework untuk membangun desain web secara responsif. Artinya, tampilan web yang dibuat oleh Bootstrap akan menyesuaikan ukuran layar dari browser yang kita gunakan baik di desktop, tablet ataupun mobile device. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun dinon-aktifkan sesuai dengan keinginan kita sendiri. Sehingga, kita bisa membuat web untuk tampilan desktop saja dan apabila dirender oleh mobile browser maka tampilan dari web yang kita buat tidak bisa .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang serta membangun aplikasi pariwisata di daerah bima berbasis web.
2. Bagaimana mengimplementasikan aplikasi pariwisata di daerah bima berbasis web.

1.3 Ruang Lingkup

Agar dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan maka adapun ruang lingkup.

1. Lokasi obyek penelitian di daerah Bima Nusa Tenggara Barat (NTB)
2. Proses memasukan data dilakukan oleh admin.
3. Data Lokasi Pariwisata Bima, Meliputi Wisata Pantai, Wisata Alam, Wisata Kuliner serta Wisata Budaya.
4. Data Fasilitas yang terdiri dari tempat Ibadah, Tempat Makan/Restaurant, dan ATM.
5. Kalender kegiatan wisata
6. *MapBox* untuk layanan peta lokasi.
7. Aplikasi ini menyediakan form pencarian lokasi wisata
8. Aplikasi menggunakan *Framework Bootstrap*
9. Ada informasi dalam bentuk video

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diperoleh dari pembuatan aplikasi Pariwisata di Daerah Bima Nusa Tenggara Barat (NTB) berbasis Web menggunakan teknologi *Bootstrap*

akan memberikan informasi kepada para wisatawan yang ingin berkunjung ke beberapa tempat wisata di daerah bima.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dalam pembuatan Aplikasi Pariwisata di Daerah Bima Nusa Tenggara Barat (NTB) Berbasis Web untuk:

1. Membantu wisatawan untuk mengetahui informasi Pariwisata di Bima Nusa Tenggara Barat (NTB)
2. Memberikan sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan sehingga dapat menambah income pemerintah Kabupaten Bima.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “APLIKASI PARIWISATA DI DAERAH BIMA (NTB) BERBASIS WEB MENGGUNAKAN TEKNOLOGI BOOTSRAP” disusun guna membeberikan gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan. Selain itu memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

BAB III METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak, selanjutnya berisi pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam penggunaan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi dalam pembuatan aplikasi ini.

BAB V PENUTUP

Menjelaskan tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang sudah dilakukan.