

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jawa Tengah merupakan salah satu daerah tujuan wisata di Indonesia yang memiliki daya tarik wisata budaya dan alam yang beraneka ragam. Beberapa di antara daya tarik budaya yang banyak dikenal di Jawa Tengah adalah peninggalan situs-situs purbakala seperti candi Borobudur. Bahkan dapat dikatakan candi-candi terbesar dan terkenal yang terdapat di Indonesia terletak di Jawa Tengah. Selain wisata peninggalan budaya, di Jawa Tengah para wisatawan juga dapat mengunjungi beragam obyek wisata alam berupa pegunungan yang berhawa sejuk, melakukan aktifitas petualangan seperti mendaki gunung, berkemah, penjelajahan lembah, gunung dan hutan, juga menikmati obyek-obyek wisata pantai, air terjun, gua alam, serta obyek-obyek wisata air seperti pemandian air panas dan lain-lain. Di Jawa Tengah terdapat obyek-obyek wisata yang selalu dikunjungi oleh para pelancong baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

Para wisatawan sering kali kesulitan dalam mencari obyek - obyek wisata mana yang baik untuk dikunjungi, Untuk mencegah kesulitan tersebut maka dibuatlah sebuah panduan *online* bagi para wisatawan di mana dalam panduan *online* ini terdapat informasi mengenai obyek wisata sehingga para wisatawan dapat mengetahui informasi-informasi tersebut dengan lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara agar para wisatawan dapat mengetahui obyek wisata apa saja yang ada di Jawa Tengah?
2. Bagaimana manfaat pembuatan website ini terhadap obyek wisata?

1.3 Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari aplikasi web pariwisata Jawa Tengah adalah:

1. Membuat sebuah aplikasi yang dapat membantu para wisatawan dalam mencari informasi tentang obyek wisata yang ada di Jawa Tengah.

2. Dapat membantu memperkenalkan obyek wisata yang ada di Jawa Tengah kepada para wisatawan.

1.4 Batasan Masalah

Pembuatan *website* pariwisata Jawa Tengah, hanya akan dibahas seputar fitur-fitur yang disediakan dan batasan yang digunakan adalah:

1. *User* dapat melakukan pencarian tempat obyek wisata berdasarkan kota atau nama obyek wisata.
2. *User* dapat melakukan beberapa nilai *rating* untuk beberapa tempat yang diukur dengan nilai 1, 2, 3, 4, 5 yang kemudian akan dilihat hasilnya dalam hasil *rating*.
3. Web ini mempunyai 3 kategori seperti: obyek wisata alam (wisata alam terdiri dari pantai, air terjun, gunung, dan lain-lain), obyek wisata sejarah (wisata sejarah terdiri dari candi, museum, masjid, monumen, gereja, dan lain-lain), obyek wisata air (obyek wisata air terdiri dari pemandian air panas), obyek wisata kuliner (obyek wisata yang terdiri dari masakan khas dan masakan lainnya).
4. *User* dapat meng-*upload* video yang mana video yang dapat di-*upload* hanya bertipe format (.mov), (.mp4), (.3gp), (.mpg), (.flv). Hasil *upload* video yang dilakukan oleh *user* akan dikonfirmasi oleh admin. Apabila admin memberikan konfirmasi *yes* maka video yang telah di-*upload* oleh *user* dapat ditampilkan, tetapi apabila admin memberikan konfirmasi *no* maka video yang di-*upload* oleh *user* tidak dapat ditampilkan.
5. *Video* dapat dilihat menggunakan *browser IE (Internet Explorer)* dan *Mozilla Firefox*.
6. Program yang menunjang aplikasi adalah *PhpMyAdmin 2.10.1* dan *MySQL client version 5.0.41*.

1.5 Sistematika Pembahasan

BAB I PENDAHULUAN berisi tentang latar belakang pengambilan topik dibuatnya *website* Pariwisata Jawa Tengah, rumusan masalah, tujuan dari pembuatan *website*, batasan masalah, sistematika pembahasan dan jadwal penyelesaian karya ilmiah.

BAB II DASAR TEORI berisi tentang teori penunjang yang dapat dimanfaatkan untuk membantu membuat *website*, serta teknologi yang digunakan untuk dapat membuat *website dan UML*.

BAB III ANALISA DAN PEMODELAN berisi tentang arsitektur yang digunakan untuk menjelaskan aplikasi *web, web map*, tabel diagram atau relasi antar tabel, dan tampilan dari *website* yang dibuat, dan penjelasan atau analisa dari tampilan aplikasi yang dibuat.

BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI berisi tentang kumpulan *screenshot* dari proyek yang dibuat beserta penjelasan.

BAB V PENGUJIAN berisi tentang laporan dari pengujian tiap fungsi atau *method* yang dibuat adalah *blackbox testing*.

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN berisi mengenai 2 hal yaitu:

1. Kesimpulan yaitu semua pengetahuan yang di dapatkan setelah mengerjakan karya ilmiah, baik berupa penegasan atau pembuktian atau berupa pengetahuan baru.
2. Saran yaitu hal baru yang dapat digunakan untuk mengembangkan karya ilmiah ini.