**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Saat ini dunia pengetahuan dan teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga kebutuhan akan informasi yang sangat cepat, tepat dan akurat sangat dibutuhkan setiap perusahaan dan organisasi. Salah satu produk dari pengetahuan dan teknologi adalah komputer. Munculnya peralatan komputer merupakan salah satu bukti nyata yang dicapai. Mesin komputer adalah salah satu pengolah data yang mampu mengerjakan perhitungan-perhitungan yang rumit dalam jumlah yang besar, serta dapat menyajikan informasi secara cepat, tepat, dan akurat.

Dalam era globalisasi dimana informasi menjadi kunci utama, maka pertukaran informasi baik intra maupun antar perusahaan atau organisasi menjadi sebuah keharusan. Begitu pula bagi organisasi atau perusahaan yang menggunakan Sistem Informasi Berbasis Komputer, Dengan jaringan memungkinkan komputer melaksanakan tugasnya dengan lebih cepat, tepat dan akurat. Pengolahan data dan informasi secara cepat, tepat dan akurat adalah hal penting yang dibutuhkan bagi lembaga atau instansi. Seiring dengan perkembangan teknologi begitu pesat, kebutuhan akan informasi pun sangat dibutuhkan terlebih lagi informasi yang dihasilkan mengandung nilai yang benar.   
Didalam kegiatan travel para blogger yang dapat dimudahkan adalah informasi mengenai destinasi-destinasi wisata dan sharing pengalaman para traveler blogger lainnya.

Begitu pula dengan aplikasi berbasis Website yang dapat memudahkan para traveler blogger dalam mencari referensi mengenai informasi destinasi dari pengalaman traveler blogger lainnya yang sudah pernah merasakannya.

Maka dari itu website semacam ini akan sangat membantu kepada para traveler blogger untuk mengatasi rasa kebingungan untuk memilih destinasi wisata , maka dari itu dirancanglah suatu sistem untuk mengatasi masalah dari latar belakang tersebut , maka diambillah tema dengan judul “Website Travel Blogger”

* 1. **Rumusan Masalah**

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, masalah-masalah yang dapat diidentifikasi pada saat melakukan kegiatan kerja praktik ini sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat system informasi yang sistematis terstruktur dan terarah sehingga meningkatkan wawasan mengenai pengalaman para traveler blogger dalam perjalanan wisata mereka?
2. Bagaimana cara agar para traveler blogger bisa membagikan pengalaman wisata mereka dalam website ini?
3. Bagaimana agar para user dalam website ini dapat merasakan kepuasan tersendiri setelah bergabung dengan website ini?
   1. **Tujuan**

Sedangkan tujuan dari pembuatan webite ini sebagai berikut:

1. Membantu para traveler blogger yang bingung untuk mencari destinasi wisata dengan cara melihat pengalaman para traveler blogger lainnya..
2. Membuatkan wadah bagi para traveler blogger yang berpengalaman untuk membagikan pengalaman mereka dalam berwisata kepada para traveler blogger lainnya baik yang sudah berpengalaman maupun yang akan terjun kedalam dunia travel blogger.
   1. **Batasan Masalah**

Berdasarkan tujuan di atas, akan diberikan batasan masalah dalam pembuatan Website Travel Blogger sebagai berikut :

1. Memberikan informasi kepada para user dengan batasan tertentu .
2. Fitur user admin yang dapat melakukan verifikasi artikel dari para member website ini.
3. Sistem sign up bagi para user di website ini dengan memiliki kelebihan seperti :

* Membuat Artikel
* Melihat Artikel .
* Mengedit Artikel.
* Memberikan Komentar pada postingan user lainnya.
  1. Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode deskriptif, yaitu metode yang menggambarkan suatu keadaan atau permasalahan yang sedang terjadi berdasarkan fakta dan data-data yang diperoleh dan dikumpulkan pada waktu melaksanakan penelitian.

**1.5.1 Tahapan Pengumpulan Data**

Metoda pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Pengumpulan data dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian, dengan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan judul laporan, sehingga diperoleh data yang lengkap dan akurat.

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan cara melakukan komunikasi dan wawancara secara langsung dengan pihak kantor UPZ (Unit Pengumpul Zakat) Kec-Tanggeung.

1. Studi Pustaka

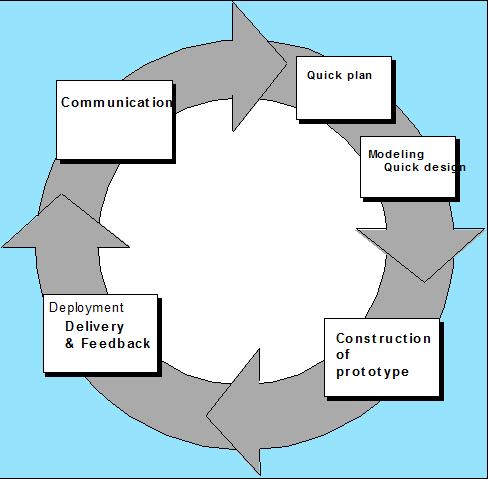
Pengumpulan data dengan menggunakan atau mengumpulkan sumber-sumber tertulis, dengan cara membaca, mempelajari dan mencatat hal-hal penting yang berhubungan dengan masalah yang sedang dibahas guna memperoleh gambaran secara teoritis yang dapat menunjang pada penyusunan Laporan Kerja Praktek.

**1.5.2 Tahapan Pengembangan Perangkat Lunak**

Adapun untuk pembuatan *website* ini, penulis menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Prototype,* karena metode ini lebih memudahkan proses dalam membangun aplikasi berbasis *web*. Keuntungan dari *prototype* :

1. Menghasilkan syarat yang lebih baik dari produksi yang dihasilkan oleh metode ‘spesifikasi tulisan’.
2. User dapat mempertimbangkan sedikit perubahan selama masih bentuk *prototype.*
3. Memberikan hasil yang lebih akurat dari pada perkiraan sebelumnya, karena fungsi yang diinginkan dan kerumitannya sudah dapat diketahui dengan baik.
4. *User* merasa puas. Pertama, *user* dapat mengenal melalui komputer. Dengan melakukan prototipe (dengan analisis yang sudah ada), *user* belajar mengenai komputer dan aplikasi yang akan dibuatkan untuknya. Kedua, *user* terlibat langsung dari awal dan memotivasi semangat untuk mendukung analisis selama proyek berlangsung.

Dan berikut penjelasan lebih lanjut .



**Gambar 1.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Prototype**

Berdasarkan gambar di atas, proses model *prototyping* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. ***Communication***

*Developer* dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan berikutnya.

1. ***Quick Plan***

Perancangan dilakukan cepat dan mewakili semua aspek software yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

1. ***Modelling Quick Design***

Berfokus pada representasi aspek software yang bisa dilihat customer/user. *Modelling Quick Design* cenderung ke pembuatan prototipe.

1. ***Construction of Prototype***

Membangun kerangka atau rancangan *prototype* dari *software* yang akan dibangun.

1. ***Deployment Delivery & Feedback***

*Prototype* yang telah dibuat oleh *developer* akan disebarkan kepada *user*/klien untuk dievaluasi, kemudian klien akan memberikan *feedback* yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan dibangun. Pengulangan proses ini terus berlangsung sampai semua kebutuhan terpenuhi.

**1.6 Sistematika Penulisan**

Penulisan laporan kerja praktek ini dibagi ke dalam enam bab, yang disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodelogi penelitian, dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang akan digunakan untuk memecahkan permasalahan dan mendukung pembuatan *Aplikasi Website Travel Blogger.*

**BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai kajian *website* yang akan dibuat dari mulai melakukan analisis sistem sampai perancangan sistem.

**BAB IV IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas mengenai implementasi dari *Website Travel Blogger*

**BAB V PENUTUP**

Bab ini membahas kesimpulan dari seluruh laporan dan saran untuk perbaikan kedepannya.

**DAFTAR PUSTAKA**