



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bukit Siguntang merupakan salah satu tempat wisata yang ada di kota Palembang, bukit siguntang ini merupakan tempat sakral yang menyimpan cerita dan kisah dari Kerajaan Sriwijaya. Di bukit yang terletak di kelurahan Bukit Lama Ilir Barat 1 Palembang yang dahulunya di percaya sebagai tempat ibadah keluarga kerajaan serta tempat pertapaan untuk menenangkan pikiran. Hingga saat ini Bukit dengan ketinggian sekitar 29-30 meter dari permukaan laut ini masih di anggap sebagai tempat saklar oleh masyarakat setempat. Biasanya pengunjung yang datang akan melakukan ritual ziarah ke makam-makam para bangsawan Palembang zaman dahulu dan dianggap sebagai orang penting pendiri Kota Palembang.

Objek wisata adalah segala sesuatu yang ada di daerah tujuan wisata yang merupakan daya tarik agar orang-orang mau datang berkunjung ke tempat tersebut. Dengan adanya tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya wisata yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik dan diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan.

Objek Wisata Bukit Siguntang merupakan jalan setapak menuju bukit, ditumbuhi pohon-pohon rindang. Bukit ini merupakan titik tertinggi di Kota Palembang sehingga di percaya menjadi lokasi yang paling aman jika terjadi banjir, di puncak bukit terdapat beberapa makan yang dikaitkan dengan tokoh-tokoh raja, bangsawan dan pahlawan Melayu-Sriwijaya.

Seiring berjalannya waktu perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi sangat memberikan kontribusi yang besar kepada manusia dalam berbagai bidang, tak terkecuali dalam bidang pendidikan. Seiring dengan adanya perkembangan tersebut dapat dilihat dengan adanya perubahan dalam hal metode pembelajaran yang didalamnya mengalami banyak perkembangan, baik metode pembelajaran secara personal, media pembelajaran ataupun proses pembelajaran.



Bentuk dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan adalah *E-Learning*. *E-Learning* adalah proses belajar secara efektif yang dihasilkan dengan cara menggabungkan penyampaian materi secara digital yang terdiri dari dukungan dan layanan belajar.

Peranan teknologi khususnya pada sektor pariwisata mempunyai dampak yang besar salah satunya dengan memperkenalkan wisata dengan menggunakan teknologi berupa *E-Learning* yang dimana para user bisa mendapatkan wawasan prasejarah yang lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media digital secara online melalui website.

Sehubungan dengan itu, penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang dapat membantu masyarakat Kota Palembang dapat mempelajari tentang prasejarah salah satu lokasi Pariwisata yang ada di Kota Palembang dengan menggunakan Media Digital. Aplikasi tersebut dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan databasenya yaitu *MYSQL*. Yang akan penulis jadikan sebagai Laporan Akhir dengan judul “**Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Siguntang Berbasis Website.**”

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dari aplikasi yang akan dibuat adalah “Bagaimana Membangun Aplikasi Media Pembelajaran Digital Peninggalan Sejarah Objek Wisata Bukit Palembang menggunakan pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)* dan *MySQL (Strucutred Query Language)*.”

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan perumusan masalah diatas untuk, lebih memudahkan dalam pemahaman dan pembahasannya, serta tidak keluar dari permasalahan yang dibahas, maka penulis membatasi masalah pada Laporan Akhir ini, yaitu sebagai berikut :



1. Aplikasi Pembelajaran Media Digital berbasis Website ini hanya digunakan di Provinsi Sumatera Selatan.
2. Aplikasi Pembelajaran Media Digital berbasis Website ini digunakan untuk memberikan informasi atau pembelajaran area Pariwisata Bukit Siguntang Kota Palembang.
3. Data yang digunakan adalah hasil penelitian dari lokasi pariwisata

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan

Adapun yang ingin dicapai oleh penulis dari pembuatan sistem ini yaitu :

1. Untuk mendapatkan sebuah aplikasi yang menampilkan objek-objek prasejarah area bukit siguntang.
2. Menerapkan Ilmu yang di dapat Membuat Aplikasi Pembelajaran Media Digital Berbasis Website.

Menambah referensi dan informasi mengenai pemrograman berbasis Web PHP dengan database MYSQL serta dapat menjadi bahan literature dalam proses penulisan laporan selanjutnya.

1.4.2 Manfaat

Adapun manfaat dari aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Masyarakat Umum, dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi prasejarah melalui teknologi digital.
2. Bagi Penulis, yaitu:
 - a. Sebagai sarana untuk menambah wawasan berfikir dan menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan di Politeknik Negeri Sriwijaya.
 - b. Membangun pola pikir positif mengenai sejarah yang ada di indonesia

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk laporan akhir ini dilakukan penulis di Bukit Lama, Ilir Barat I, Kota Palembang, 30137 Sumatera Selatan.



1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

1.5.2.1 Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan. Pada penyusunan laporan akhir ini peneliti menggunakan cara-cara sebagai berikut:

Pengamatan (Observasi)

Observasi atau pengamatan langsung adalah kegiatan pengumpulan data dengan melakukan penelitian langsung terhadap kondisi lingkungan objek penelitian yang mendukung kegiatan penelitian, sehingga didapat gambaran secara jelas tentang kondisi objek penelitian tersebut. Pengamatan dilakukan di Tempat Bersejarah Bukit Siguntang.

1.5.2.2 Data Sekunder

Data Sekunder adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian. Pengumpulan data sekunder ini dilakukan dengan cara mencari dan mempelajari buku-buku, artikel, teori yang mendukung, serta referensi lain yang berkaitan dengan Laporan Akhir ini.

Data sekunder juga dapat bersumber dari Laporan Kerja Praktik dan Laporan Akhir alumni dari perpustakaan Jurusan Manajemen Informatika atau perpustakaan pusat yang ada di Politeknik Negeri Sriwijaya.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar pembahasan Laporan Akhir ini dapat memberikan gambaran sesuai dengan tujuan, maka penulisan Laporan Akhir ini disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat laporan, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan secara singkat mengenai teori-teori yang berkaitan dengan judul laporan akhir ini, yaitu teori umum, teori khusus dan teori program.

BAB III GAMBARAN UMUM INSTANSI

Pada bab ini memaparkan sejarah berdirinya Dinas Pariwisata Kota Palembang, visi, misi dan tata nilai instansi, struktur organisasi instansi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang hasil dari sistem yang telah dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database MySQL*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dari apa yang telah dipaparkan dan dibahas dalam bab-bab sebelumnya. Sebagai tindak lanjut dari kesimpulan, maka pada akhir penulisan dikemukakan saran yang dapat berguna bagi semua pihak. Serta memberikan saran untuk membantu dalam pengembangan aplikasi kedepannya yang telah kami bangun.