

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sebuah informasi merupakan permasalahan penting untuk semua kalangan masyarakat. Banyaknya informasi terkadang menyulitkan seseorang untuk mencapai tempat tujuannya dan kecewa dengan hasil yang berbeda seperti yang di dengar melalui berita maupun dari mulut ke mulut. Untuk membantu dalam menentukan wisata yang akan di tempuh atau di datangi dengan menggunakan peta konvensional dan memilih jalur yang terpendek dari tempat asal ke tujuan. Namun hal ini sering kali tidak dapat membantu secara maksimal karena kebanyakan yang bukan warga indramayu akan kebingungan harus menempuh wisata yang mana yang akan di tempuh terlebih dahulu agar sistematis dan waktu menjadi lebih efisien. Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sebuah sistem yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut dan memudahkan orang untuk menggali informasi tempat-tempat yang akan di kunjungi dan letaknya.

Untuk itu diperlukan suatu sistem teknologi yang berbasis internet yang dapat membantu dalam menentukan lintasan terpendek yang dapat merepresentasikan data yang ada. Data tersebut dapat disimpan, diolah, dan disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana serta terkomputerisasi sehingga memudahkan dalam penentuan lintasan terpendek.

Sistem informasi geografis dalam perkembangannya dapat di implementasikan dalam berbagai bidang salah satunya bidang pariwisata, dengan memanfaatkan perkembangan internet yang semakin maju sekarang SIG pariwisata dapat di rancang dan di kembangkan.

Adapun situs web yang menyebutkan beberapa nama tempat wisata di Kabupaten Indramayu, menurut “(Ridwan dkk 2015 : 70) Sektor pariwisata sebagai kegiatan perekonomian telah menjadi andalan potensial dan prioritas pengembangan bagi sejumlah Negara. Terlebih bagi negara berkembang seperti Indonesia yang memiliki potensi wilayah yang luas dengan daya tarik wisata yang cukup besar. Salah satu problematika yang harus dipecahkan adalah masalah infrastruktur Information and Communication Technology (ICT) dan strategi promosi wisata yang masih konvensional.”. Untuk lebih mengembangkan pariwisata di kabupaten Indramayu diperlukan suatu informasi yang lebih informatif sebagai sarana promosi sehingga dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan. Salah satu penyajian informasi pariwisata yang terkait dengan keberadaan suatu daerah tujuan wisata disuatu wilayah itu adalah melalui penayangan dalam bentuk data atau informasi yang dikaitkan dengan kondisi geografis suatu wilayah. Sistem ini sering dikenal sebagai Sistem Informasi Geografis (SIG) atau *Geographic Information System* (GIS). SIG berbasis web akan sangat membantu masyarakat untuk mengetahui lokasi wisata yang ada di Kabupaten Indramayu, karena di dalam SIG berbasis web menyampaikan informasi berbentuk peta digital yang mana di dalam peta tersebut terdapat informasi mengenai lokasi wisata dan atribut-atribut yang ada di sekitar

lokasi wisata di Kabupaten Indramayu yang dapat diakses melalui web dimanapun dan kapanpun oleh masyarakat. Dengan pertimbangan tersebut penulis membuat judul **“Sistem Informasi Geografis Pariwisata KAB. Indramayu Menggunakan *Application Programming Interface* (API) Google Map Berbasis Web”**.

1.2. Identifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

- a. Sulitnya wisatawan mencari lokasi wisata di kabupaten indramayu, karena kurangnya informasi dan petunjuk atau rambu-rambu untuk menuju ke suatu tempat wisata.
- b. Mengidentifikasi informasi lokasi wisata secara cepat.

1.3. Perumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan diatas, maka penulis menyimpulkan perlu dikembangkan sebuah Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kabupaten Indramayu.

1.4. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Merancang aplikasi sistem informasi geografis pariwisata di Kabupaten Indramayu berbasis *website* agar dapat memudahkan wisatawan mengetahui lokasi wisata secara akurat.
- 2 Adanya suatu sistem informasi mengenai pariwisata agar mudah di akses oleh masyarakat luas sehingga dapat di jadikan sebagai sarana informasi *alternatife* memperkenalkan pariwisata yang ada di Kabupaten Indramayu.
- 3 Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan sehingga dapat menambah income pemerintah Kabupaten Indramayu.
- 4 Mengetahui pesebaran pariwisata di daerah Kabupaten Indramayu.

Tujuan penulisan skripsi adalah sebagai syarat kelulusan Program Strata Satu (SI) Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri (STMIK NUSA MANDIRI).

1.5. Metode Penelitian

Suatu penelitian tidak berjalan dengan baik apabila tidak dilakukan dalam suatu proses yang teratur dan terarah. Oleh karena itu, diperlukan suatu metodologi untuk melaksanakan penelitian.

1.5.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data informasi penulis melakukan penelitian untuk mendapatkan data yang diperlukan, dengan metode, antara lain :

A. Observasi

Metode yang digunakan dalam pengumpulan data tidak hanya dengan metode studi pustaka tetapi juga melalui observasi, penulis mencari data-data yang dibutuhkan dalam pembuatan skripsi ini. serta melakukan tinjauan lokasi wisata secara langsung penulis melakukan tinjauan wisata pantai Karangsong yang terletak di desa Karangsong, Taman Kali Cimanoeck yang terletak di Penganjang, Sindang di pinggir kota Indramayu dan ke Obyek wisata Kolam Renang Tirta Loka desa Sukajati Kecamatan Haurgeulis serta melakukan pemilihan data hotel dan restoran yang terdekat dari lokasi wisata sehingga wisatawan bisa menikmati fasilitas restoran ataupun penginapan yang terletak tidak jauh dari lokasi pariwisata.

B. Wawancara.

Merupakan metode yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau wawancara kepada Bapak Yudi, dan Ibu Eri selaku petugas Dinas Pariwisata kabupaten Indramayu bagian Kepariwisata yang mempunyai kapasitas dan informasi yang dibutuhkan dalam pelaksanaan penelitian ini.

C. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan yang dianggap perlu dan berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas. Adapun bahan yang dianggap perlu yaitu berupa buku, karena buku bisa dijadikan referensi yang tepat.

1.5.2. Model Pengembangan Sistem

A. Analisa Kebutuhan Software

Analisa pembuatan *website* berkonsentrasi pada bagaimana sistem dibangun untuk memenuhi kebutuhan pada *fase analisis*, membangun perangkat lunak untuk mendukung sistem dengan menggunakan *Macromedia Dreamweavers CS5*, *PHP* dan *MYSQL*, dan untuk menunjang tampilan *web* penulis menggunakan *Adobe Photoshop CS*.

B. Desain

Desain berisi tentang objek rancangan program yang akan dibuat dari company profile sampai cara menoperasikan di dalam pembuatan program ini. Dengan menggunakan UML (*Unifide Modelling Language*) akan mempermudah menggambarkan batasan sistem dan fungsi-fungsi sistem secara umum dengan menggunakan *use case* dan *actor*, serta menggambarkan kegiatan atau proses bisnis yang dilaksanakan secara umum dibuat dengan *interaction diagram*. *Entity Relation Diagram* (ERD) adalah suatu rancangan akan bentuk hubungan suatu kegiatan di dalam sistem yang berkaitan langsung atau untuk menggambarkan hubungan antar *table* dalam *database*. *Interface* dapat menerima informasi dari pengguna (*user*) dan

memberikan informasi kepada pengguna (*user*) untuk membantu mengarahkan alur penelusuran masalah sampai ditemukan suatu solusi. Dengan adanya rancangan ini diharapkan akan terarah dalam pembuatan suatu Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kabupaten Indramayu Menggunakan Application Programming Interface (API) Google Maps yang dinamis.

C. Code Generation

Pada tahapan ini penulis menggunakan konsep pemrograman terstruktur dengan bahasa pemrograman yang digunakan ialah *PHP* yang merupakan salah satu bahasa pemrograman yang banyak digunakan dalam pengembangan *website*, karena *efisien* dan mudah dimengerti, serta menggunakan *MYSQL* untuk mengakses *server database*.

D. Testing

Black-box testing merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan kesalahan dan mendemonstrasikan fungsional aplikasi saat dioperasikan, apakah input diterima dengan benar dan output yang dihasilkan telah sesuai dengan yang diharapkan.

Menurut Williams (2006) “pengujian perangkat lunak mempunyai beberapa level, untuk pengujian menggunakan Black-Box, terdapat enam level yaitu integration, functional, system, acceptance, beta, dan regressions.”

E. Support

Software pendukung yang digunakan dalam pengembangan sistem diantaranya, paket aplikasi *XAMPP* yang memuat Apache sebagai webserver local

dan MySQL sebagai database server, *Macromedia Dreamweaver CS5* sebagai editor PHP.

1.6. Ruang Lingkup

Skripsi ini menekankan pada pembuatan SIG pariwisata dan Sistem Informasi pariwisata Kabupaten Indramayu berbasis *web*, yang mencakup berbagai hal sebagai berikut: Perancangan sistem data peta dari *Google Maps*, Terdapat Fasilitas feature *Get Direction*, *Feature query* data, *search box* Terdapat fasilitas lokasi saya, Visualisasi peta dilengkapi dengan fasilitas *zooming* (perbesaran gambar), fasilitas penambahan dan pengurangan pada obyek pemetaan, Fasilitas tambahan pada sistem yaitu (beranda, tentang, fasilitas, peta, berita, kontak, wisata rekreasi, wisata alam, wisata ziarah, wisata sejarah, hotel, restoran).