

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi telah merambah di semua aspek kehidupan. Teknologi telah banyak membantu manusia, dan komputer merupakan alat bantu yang memberikan informasi untuk memenuhi kebutuhan. Berkembangnya teknologi informasi di bidang geografis, informasi dapat ditampilkan dengan lebih baik dan lebih cepat lewat komputer. Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan salah satu sistem informasi yang saat ini menjadi alat bantu yang sangat tepat.

SIG dapat menyerap dan mengolah data dari bermacam sumber yang memiliki skala dan struktur yang berbeda. Selain itu SIG juga dapat melakukan operasi data-data keruangan yang bersifat kompleks [1].

Dalam hal implementasi, teknologi SIG dapat juga digunakan untuk investigasi ilmiah, dan perencanaan rute. Misalnya, SIG bisa membantu perencanaan untuk secara cepat menghitung waktu tanggap darurat saat terjadi bencana alam [1].

Kabupaten Sambas Kalimantan Barat merupakan tempat dimana informasi dan letak wilayah yang masih banyak belum diketahui umum, dikarenakan kurangnya informasi letak dan kendala alam lainnya. Dengan jumlah objek wisata yang banyak dan kurangnya informasi tentang tempat wisata. Hal ini menjadi salah satu kendala dalam bidang penyampaian informasi geografis. Terutama turis dan orang-orang yang tidak tahu rute-rute yang akan dilalui. Dilihat dari kendala yang ada maka dibuatlah

sistem informasi geografis berbasis web untuk menentukan pencarian rute tempat wisata.

Terkait dengan persoalan tersebut, penulis berupaya membuat kegiatan pengamatan dan melakukan penelitian mengenai objek-objek pariwisata yang berada di kabupaten sambas dengan judul : **“Merancang Sistem Informasi Geografis Lokasi Objek Pariwisata Kabupaten Sambas Kalimantan Barat Berbasis Web”**

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan ruang lingkup penelitian, supaya permasalahan menjadi jelas dan terarah maka perlu adanya perumusan masalah. Adapun perumusan masalahnya adalah sebagai berikut.

Bagaimana membangun aplikasi SIG berbasis Web yang dibuat berdasarkan data-data yang didapat sehingga memberikan informasi mengenai pariwisata di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat?

Bagaimana penyampaian informasi dan jenis-jenis serta menuju lokasi objek pariwisata kabupaten sambas dalam sebuah web, dan mudah dalam penyampiannya?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulisan memberikan batasan-batasan pada masalah yang berkaitan dalam Merancang Sistem Informasi Geografis Lokasi Objek Pariwisata Kabupaten Sambas Kalimantan Barat Berbasis Web, yaitu :

1. Objek penelitian yang dilakukan di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat.

2. Aplikasi penelitian hanya mengacu pada Objek wisata Kabupaten Sambas.
3. Pembuatan website berupa media penyampaian informasi geografis dan jenis wisata di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat.
4. Implementasi SIG menggunakan Google Maps.
5. Data yang diolah meliputi lokasi wisata, informasi daerah wisata, agenda wilayah wisata, di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.4.1 Maksud Penelitian

Adapun maksud dari penelitian ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan program Strata-I Teknik Informatika pada STMIK Amikom Yogyakarta.

1.4.2 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dan penyusunan skripsi ini adalah, sebagai berikut:

1. Sebagai sarana untuk membangun dan dapat melayani para wisatawan menuju lokasi melalui web internet.
2. Sebagai promosi daerah, letak, dan melihat potensi wisata .
3. Agar tempat dan lokasi objek wisata dapat diketahui dan dituju.
4. Menyajikan sistem informasi untuk menampilkan data yang terkait dengan keberadaan Objek Wisata di Kabupaten Sambas Kalimantan Barat dengan aplikasi Sistem Informasi Geografis berbasis web.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian dalam mengumpulkan data guna menyusun skripsi ini, meliputi :

1. Metode Pengumpulan Data

Dalam Pengumpulan data, metode yang digunakan adalah metode observasi, yaitu mengumpulkan referensi baik dari narasumber orang, buku, internet, maupun dari sumber-sumber yang lainnya.

2. Perancangan

Merancang proses website SIG yang nantinya bisa mempermudah membuat program berikutnya.

3. Proses Program

Proses pembuatan program berdasarkan pada rancangan alur kerja sistem, sehingga nantinya program yang dibuat baik itu pada bagian database dan web dapat saling terintegrasi menjadi satu kesatuan sistem.

4. Uji Coba

Pada tahap ini membuktikan apakah aplikasi tersebut dapat berjalan dengan baik atau tidak, dan dapat digunakan sesuai dengan harapan.

1.6 Sistematika Penulisan

Pembuatan skripsi ini terdiri dari lima pokok, untuk memudahkan pembahasannya maka disusun sistematika penulisan adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah pelaksanaan skripsi, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan tentang hal-hal yang berhubungan dan mendukung dalam hal perancangan dan pembuatan yang berkaitan dengan ilmu dan masalah yang diteliti.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis terhadap permasalahan yang muncul serta penyelesaiannya dan rancangan terhadap penelitian yang dilakukan.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini akan diuraikan secara lengkap tentang tahap-tahap perancangan dan pembuatan program. Tentang cara kerja sistem dan pembahasan, serta melakukan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini merupakan bab terakhir yang berisikan kesimpulan yang diperoleh dari pemecahan masalah maupun dari pengumpulan data serta diajukan beberapa saran untuk bahan peninjauan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN