

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu obyek wisata di Kabupaten Sleman adalah obyek wisata Kaliurang disamping menyajikan keindahan alamnya, Kaliurang juga mempunyai beberapa bangunan peninggalan sejarah. Diantaranya adalah Wisma Kaliurang dan Pesanggrahan Dalem Ngeksigondo milik Kraton yang pernah dipakai sebagai tempat berlangsungnya Komisi Tiga Negara atau Museum Ullen Sentalu yang sebagian bangunannya berada dibawah tanah. Museum ini menguak misteri kebudayaan dan nilai-nilai sejarah Jawa, terutama yang berhubungan dengan putri Kratin Yogyakarta dan Surakarta pada abad ke-19.

Sektor wisata yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan masukan pendapatan pemerintah yang sangat besar. Pemerintah Kabupaten Sleman telah melakukan promosi melalui media massa seperti surat kabar dan pamflet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing. Para wisata akan mengalami kesulitan untuk menentukan perencanaan perjalanan wisata karena gambaran daerah wisata tersebut tidak tersedia seperti visualisasi tempat, jarak antar daerah wisata serta jalan yang

akan dilalui. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis akan membantu pemerintah untuk mempromosikan dan menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing melalui perancangan dan pembuatan SIG pariwisata. Diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata Kabupaten Sleman sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Penyajian informasi dalam bentuk web akan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya.

Teknologi Sistem Informasi Geografis (SIG) telah berkembang pesat. SIG dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi obyek permukaan bumi. Teknologi SIG mengintegrasikan operasi pengolahan data berbasis database yang biasa digunakan saat ini, seperti pengambilan visualisasi yang khas serta sebagai keuntungan yang mampu ditawarkan analisis geografis melalui gambar-gambar petanya. SIG dapat disajikan dalam bentuk aplikasi dekstop maupun aplikasi berbasis web. SIG juga dapat memberikan penjelasan tentang suatu peristiwa, membuat permasalahan kejadian, dan perencanaan strategis lainnya serta dapat membantu menganalisis permasalahan umum seperti masalah ekonomi, penduduk, sosial pemerintahan, pertahanan serta bidang pariwisata.

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, penulis dapat mengangkat permasalahan ini dengan judul

“Pemanfaatan Google Map Untuk Pariwisata di Kabupaten Sleman Berbasis Web Sebagai Media Informasi”

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas telah dapat disimpulkan bahwa permasalahan umum yang dihadapi oleh Kabupaten Sleman adalah bagaimana layanan informasi beberapa tempat tujuan wisata di Kabupaten Sleman yang disajikan dapat diketahui oleh masyarakat luas pada umumnya, sehingga rumusan masalahnya sebagai berikut:

Bagaimana google map untuk pariwisata Sleman ini dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan ataupun bagi masyarakat sehingga informasi pariwisata tersebut dapat diakses oleh masyarakat?

1.3 Batasan Masalah

Banyak hal yang bisa dikembangkan dalam hal pengoptimalkan website sebagai sarana jaringan yang tersusun secara terstruktur. Penulis membatasi masalah yang dibahas untuk menghindari meluasnya ruang lingkup masalah. Untuk itu, dalam pembuatan menyangkut :

1. Profil Dinas Pariwisata Kabupaten Sleman.
2. Objek penelitian Pariwisata di Sleman.
3. Sistem yang akan dibuat adalah Peta Digital Pariwisata di Kabupaten Sleman Berbasis Web.
4. Hanya wisata alam dan wisata budaya yang akan di petakan beserta informasi yang telah disesuaikan dengan data yang akurat.

Sedangkan untuk membuat web GIS, software yang digunakan :

- a. Google Maps API
- b. Google Chrome sebagai web browser.
- c. Database server MySQL sebagai olah database.
- d. Adobe Dreamweaver sebagai web editor.
- e. Software pendukung lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menambah ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam bidang objek permasalahan dari penelitian.
2. Menerapkan ilmu dan teori-teori yang didapat selama mengikuti perkuliahan kedalam aplikasi nyata secara praktek guna membantu dan mendukung kemampuan berkualitas dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh kedalam kehidupan nyata.
3. Mengidentifikasi potensi Pariwisata yang ada di Sleman.
4. Mempelajari bagaimana cara membuat Peta digital potensi Pariwisata yang terintegrasi berbasis web.
5. Merumuskan model optimalisasi pemanfaatan potensi Pariwisata untuk pemberdayaan masyarakat dan strategi mendapatkan investasi bagi pengembangan ekonomi di Sleman.

Tujuan Penulisan:

1. Mendapatkan gelar Sarjana S1 Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bagi dunia teknologi, memanfaatkan dan mengembangkan pemetaan untuk pembuatan media promosi.
3. Bagi dunia periklanan, dapat dijadikan sebagai referensi dalam memasarkan Pariwisata.
4. Sebagai sarana pendukung untuk memperkenalkan Pariwisata di Sleman kepada masyarakat luas.
5. Untuk meningkatkan kreatifitas menciptakan suatu karya dengan memanfaatkan teknologi komputer.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang akan dibahas adalah SIG peta pariwisata Kabupaten Sleman yang akan dipergunakan untuk membantu mempermudah masyarakat sekitar khususnya dan masyarakat luas pada umumnya.

1.5.2 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data, metode yang digunakan penulis selaku peneliti adalah:

1. Metode Wawancara

Penulis berkomunikasi secara langsung dengan sumber informasi, yaitu pihak Dinas Pariwisata dengan langsung mengajukan pertanyaan-pertanyaan secara lisan.

2. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap lokasi, terutama pengamatan terhadap letak tempat tersebut.

3. Metode Pustaka

Peneliti mengumpulkan dokumen-dokumen yang diperlukan dalam penelitian untuk analisis.

4. Metode Kearsipan

Metode yang dilakukan dengan cara memperoleh data dan informasi dengan membaca kearsipan yang dimiliki oleh instansi pemerintah Kabupaten Sleman.

1.6 Sistematika Penulisan Laporan

Secara garis besar, laporan disusun dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan ini, penyusun mengemukakan tentang latar belakang permasalahan yang dihadapi oleh objek, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan dalam menyusun laporan skripsi, metodologi penelitian serta tempat dari penelitian.

2. BAB II Landasan Teori

Pada bab landasan teori ini, penyusun menerangkan tentang konsep dasar sistem informasi, konsep dasar pariwisata, analisis PIECES, perancangan basis data, konsep dasar SIG, konsep dasar model data, tinjauan software pendukung yang digunakan.

3. BAB III Analisis dan Perancangan Sistem

Pada bab ini, penyusun membahas tentang analisis dan perancangan sistem secara umum maupun secara rinci pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Sleman beserta hasil-hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.

4. BAB IV Implementasi dan Pembahasan

Dalam bab ini, penyusun membahas tentang implementasi dari desain sistem baru yang akan dikembangkan ke dalam sebuah aplikasi termasuk langkah-langkah pembuatannya.

5. BAB V Penutup

Pada bab penutup ini, penyusun membahas tentang kesimpulan dari perumusan masalah yang disampaikan, serta saran yang membangun bagi pengembangan diri.