

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi komputerisasi saat ini berkembang dengan pesat. Hampir semua bidang dapat di aplikasikan dalam sebuah teknologi. Terutama dalam bidang Sistem Informasi Geografis, Sistem Informasi Geografis memberikan peranan penting dalam membangun, menyimpan, mengelola dan menampilkan informasi berefrensi geografis.

Sistem Informasi Geografis Pariwisata ini merupakan salah satu bentuk pelayanan informasi pariwisata dari pihak dinas pariwisata. Sistem informasi geografis pariwisata di "DINAS PARIWISATA PESISIR SELATAN" masih menggunakan sistem manual. Petugas melihat arsip untuk mendapatkan informasi tentang daerah pariwisata sehingga ada kelemahan dalam akurasi data dan juga membutuhkan waktu yang lebih sehingga informasi menjadi tidak terstruktur dengan baik. Selain itu dalam pencarian data konvensional. Hal ini akan membutuhkan tenaga lebih dan waktu yang lama dalam informasi pariwisata.

Sistem Informasi Geografis Pariwisata merupakan aplikasi yang dibangun berbasis desktop sehingga mempermudah petugas untuk melakukan pencarian data dan membuat petugas lebih tepat dan akurat dalam informasi wisata yang akurat, cepat dan tepat. Dengan adanya sistem informasi geografis pariwisata juga meningkatkan kinerja atau efektivitas kerja para petugas.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diambil rumusan masalahnya yaitu, "Bagaimana membuat sistem informasi geografis terstruktur sehingga tepat sasaran dan memudahkan kinerja petugas di DINAS PARIWISATA PESISIR SELATAN ?"

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis membatasi permasalahan pada sistem informasi geografis pariwisata. Dengan adanya sistem aplikasi ini dapat mempermudah dalam mendapatkan informasi pariwisata dengan menginputkan data berupa data objek wisata, data tempat penginapan, data jalan local, data jalan utama, data daerah pesisir selatan, data nama daerah. Serta data output berupa objek wisata, tempat penginapan, nama tempat, sungai, jalan local, jalan utama, daerah pesisir.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah :

1. Menghasilkan aplikasi geografis yang terstruktur dan dapat membantu petugas di DINAS PARIWISATA PESISIR SELATAN.

Aplikasi ini dapat memberikan informasi seperti:

- a. View objek wisata
- b. View tempat penginapan
- c. View nama tempat
- d. View sungai

- e. View jalan local
 - f. View jalan utama
 - g. View daerah Pesisir Selatan
 - h. Menu search
2. Menerapkan ilmu yang sudah diperoleh dan dipelajari selama studi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta.
 3. Untuk memenuhi syarat kelulusan Strata Satu (S1) di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom Yogyakarta jurusan Teknik Informatika.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapat dengan adanya aplikasi ini untuk memberikan kemudahan bagi petugas dalam mendapatkan informasi objek wisata dan juga tempat penginapan yang ada di Pesisir Selatan secara cepat, tepat dan akurat. Dan juga bermanfaat bagi penulis untuk melatih membuat suatu aplikasi yang secara nyata digunakan di lingkungan pariwisata.

1.6 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian adalah :

1. Metode Pengamatan (*Observation*)

Mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang dilakukan oleh bagian stand office di DINAS PARIWISATA PESISIR SELATAN.

2. Metode Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan wawancara ini digunakan untuk memperoleh data yang benar-benar akurat dan pada kesempatan ini penulis mengadakan tanya jawab langsung pada pihak-pihak yang merupakan nara sumber untuk mendapatkan data-data maupun informasi yang dibutuhkan.

3. Metode kepustakaan (*Library*)

Metode pengumpulan data dan teori melalui buku-buku maupun sumber informasi tertulis lainnya sebagai referensi penulis untuk penunjang penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Gambaran secara garis besar hal-hal yang dibahas dalam laporan skripsi dengan sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat tentang deskripsi umum isi skripsi yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II DASAR TEORI

Bab ini menguraikan landasan teori yang menunjang mengenai sistem informasi yang akan diuraikan secara umum dan perangkat lunak apa saja yang dibutuhkan dalam penelitian.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan tahap analisis setiap aktifitas kerangka kerja dalam tiap tahapannya dan mengenai perancangan sistem informasi mulai dari perancangan use case, dan rancangan antar muka (*Interface*).

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi dari penyelesaian dan pembahasan analisis dan perancangan yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Membuat kesimpulan dan saran terhadap aplikasi yang telah dibuat.

1.8 Kegiatan

Berikut kegiatan pembuatan skripsi dari awal hingga tahap pendadaran :

Tabel 1.1 Tabel Kegiatan

NO	KEGIATAN	JUNI 2013				JULI 2013				AGUSTUS 2013				SEPTEMBER 2013				OKTOBER 2013				
		I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	I	II	III	IV	
1	Identifikasi masalah																					
2	Analisis kebutuhan sistem																					
3	Pengumpulan data																					
4	Membuat rancangan sistem																					
5	Rancangan bangun program																					
6	Uji coba program																					
7	Revisi konsep dan desain																					
8	Implementasi program																					
9	Penulisan akhir laporan																					