

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Didalam penggunaan internet tentunya tidak terlepas dari media sosial didalamnya, dimana sudah begitu banyak tercipta media sosial yang ada dimasyarakat, bahkan hampir di setiap negara memiliki media jaringan sosial lokal masing-masing. Media sosial inilah yang menjadi konsumsi bagi para pengguna Internet di Indonesia tidak kecuali orang-orang di Indonesia, hampir semua orang mempunyai media sosial. Akses media sosial yang mudah dan hanya perlu menggunakan smartphone saja kita bisa mengetahui apa yang sedang terjadi di dunia, dengan mengakses berita melalui media sosial.

Kabupaten Magelang adalah salah satu kabupaten di provinsi Jawa Tengah yang menyimpan kekayaan alam yang sangat banyak, satu diantaranya adalah tempat pariwisata. Memiliki beragam potensi pariwisata seperti wisata alam, wisata candi, wisata kesehatan, wisata flora, wisata fauna, dan wisata air. Beberapa tahun terakhir seiring bertambahnya penggunaan media sosial, banyak bermunculan objek pariwisata baru dengan berbagai keberagaman potensi-potensi pariwisata yang ada di Kabupaten Magelang, tentunya hal ini akan menarik para calon wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Magelang.

Dengan kemajuan teknologi informasi dan ditambah dengan berkembangnya pengguna internet, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menginformasikan lokasi wisata baru yang ada di sekitar Kabupaten Magelang.

Menggunakan media internet sebagai akses informasi mempunyai kelebihan yaitu dapat diakses siapa saja, dimana saja, kapan saja tanpa mengenal jarak dan waktu.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis tertarik untuk merancang sebuah Sistem Informasi Geografis sebagai bahan untuk penelitian ini dengan judul “Sistem Informasi Geografis Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang Berbasis Web”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah: Bagaimana merancang dan membuat sistem informasi geografis pariwisata baru di Kabupaten Magelang ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang diperoleh dari latar belakang tersebut agar penulis fokus dengan penelitiannya adalah sebagai berikut :

- 1 Daerah yang menjadi obyek dalam pembuatan proyek akhir ini adalah Kabupaten Magelang.
- 2 Menampilkan beberapa penginapan dan tempat makan disekitar wisata.
- 3 Pembuatan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang yang berbasis web menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- 4 Peta yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan peta dari google map API.
- 5 Aplikasi ini akan dapat diakses melalui web browser.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat informasi tentang lokasi Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang menjadi semakin cepat dan mudah diakses. Informasi seperti lokasi, kategori wisata, alamat, keterangan dan jalan yang dapat ditempuh untuk bisa ke lokasi yang dimaksud, yang akan disajikan dalam suatu halaman web sehingga lebih simpel dan mudah dalam mencari informasi yang dicari tentang wisata tersebut.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang berbasis Web bermanfaat untuk :

1. Memudahkan para pencari tempat wisata untuk mendapat informasi yang dibutuhkan tentang tempat wisata baru di kabupaten magelang.
2. Memudahkan para pencari tempat wisata untuk memperoleh informasi mengenai penginapan dan tempat makan di sekitar tempat wisata yang ingin dituju.
3. Memberi kesempatan yang lebar kepada penggiat ekonomi sekitar daerah pariwisata untuk menghasilkan pendapatan dengan banyaknya calon pengunjung tempat wisata.

1.6 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan berbagai macam metode untuk mencari masalah, mendapatkan informasi dan menyusun laporan agar didapatkan hasil-hasil yang mudah dimengerti dan hasilnya sesuai dengan tujuan penelitian, metode yang digunakan berupa :

1. Metode Pengumpulan Data

a) Observasi

Menganalisa secara langsung untuk memperoleh data terhadap bahan atau objek yang sedang diteliti sebagai pelengkap dari data yang dirasa masih kurang.

b) Wawancara

Memberikan pertanyaan kepada narasumber untuk kemudian menggunakan jawabannya sebagai acuan laporan penelitian.

c) Studi Pustaka

Mempelajari dari buku-buku atau referensi lain yang berkaitan dengan masalah yang sedang dihadapi, sehingga memiliki landasan teori dalam menganalisa data.

2. Metode Analisis

Penulis menggunakan metode analisis SWOT untuk mengevaluasi kekuatan, kelemahan, peluang, dan ancaman dalam penelitian ini. Proses ini mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan tidak mendukung dalam mencapai tujuan penelitian.

3. Metode Perancangan

a) Penentuan *Software*

Menentukan software apa saja yang digunakan untuk pembuatan sistem yang sudah tercantum pada batasan masalah.

b) Perancangan *Database*

Menentukan daftar atribut dan entitas yang berhubungan dengan sistem untuk kemudian dibuat model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam database berdasarkan obyek-obyek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi.

c) Tahapan Desain Logis

Tahapan ini mempunyai tujuan untuk deskripsi fungsional mengenai data dan proses yang ada di dalam sistem. Deskripsi yang detail dari spesifikasi sistem meliputi :

1. *Input* (data apa saja yang menjadi *input*).
2. *Output* (informasi apa saja yang menjadi *output*).
3. Proses (Prosedur apa saja yang harus dieksekusi untuk mengubah *input* menjadi *output*).
4. Tahapan Desain Fisik.

Bagian ini merupakan tahapan dimana *coding* bisa dilakukan.

Beberapa aktivitas utama yang dilakukan yaitu :

1. Merancang arsitektur aplikasi.
2. Mendesain antar muka pengguna.
3. Mendesain sistem antar muka admin.
4. Mendesain dan mengintegrasikan *database*.
5. Mendesain dan mengintegrasikan kendali sistem.

4. Metode Pengembangan

Menggunakan metode pengembangan waterfall yang merupakan salah satu metode dalam SDLC, mempunyai ciri pengerjaan setiap fase dalam

waterfall harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya.

5. Metode Testing

Testing dilakukan untuk sistem yang dibuat dalam mencari kesalahan program / *bug* dan mengetahui hasil pengeluan dari proses pemasukkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini perlu adanya sistematika penulisan yang digunakan sebagai acuan pokok antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini merupakan pendahuluan yang menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam pembuatan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang.

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuat sistem dan hasil dari pengujian aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Baru di Kabupaten Magelang.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bagian akhir dari penulisan skripsi yang berisi kesimpulan dan saran dari sistem yang telah penulis buat.

