

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini kebutuhan akan informasi semakin berkembang seiring dengan semakin mudahnya masyarakat dalam memperoleh informasi. Hal tersebut menimbulkan suatu kebutuhan dalam mengakses sebuah informasi dengan mudah dan cepat, salah satunya adalah melalui media Internet. Internet merupakan media pembawa informasi yang sangat mudah untuk diakses tanpa terbatas ruang dan waktu. Salah satu media penyampaian informasi berbasis internet yang dapat digunakan adalah *website*.

Perkembangan industri saat ini dipercepat oleh proses globalisasi dunia yang mengacu pada perkembangan teknologi informasi sehingga membuat segala informasi tentang lokasi industri di suatu daerah mudah di dapat, baik melalui website, baliho, iklan di televisi ataupun brosur. Akan tetapi informasi yang di dapat sebatas menerangkan lokasi industri apa saja yang ada di suatu daerah tanpa memberikan pemetaan wilayah tempat industri tersebut. Sehingga banyak calon wisatawan yang kesulitan dalam mengetahui rute mana saja yang akan dilewati untuk menuju ke suatu lokasi industri. Hal ini dapat disebabkan karena tidak adanya informasi yang jelas tentang rute yang harus dilalui serta ke tidak tahuan calon wisata tentang letak industri secara tepat. Daerah Istimewa Yogyakarta termasuk salah satu daerah yang dijadikan tempat tujuan industri oleh wisatawan.

Hal ini dikarenakan banyak terdapat tempat industri, seperti daerah Bantul yang menghasilkan berbagai kreatifitas industri, sehingga sangat disayangkan apabila ada wisatawan yang datang berlibur di Yogyakarta tidak dapat memperoleh barang kerajinan yang diinginkan atau yang dicari karena minimnya informasi. Atas dasar pertimbangan itu, maka penulis tertarik membuat suatu sistem dengan judul :

**“Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Industri Kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta”** dijadikan sebagai tujuan untuk mengetahui lokasi industri kreatif di D.I Yogyakarta, penulis berharap dengan adanya penulisan ini dapat memberikan kemudahan untuk memberikan informasi tentang hasil kerajinan setiap industri pada wisatawan pada umumnya dan manajemen Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi (Disperindagkop) Kabupaten Bantul pada khususnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan yang ada dapat dirumuskan sebagai berikut :

- a. Bagaimana merancang sebuah sistem informasi pemetaan industri kreatif secara interaktif, menarik serta mudah dioperasikan oleh pengguna?

- b. Bagaimana sebuah sistem informasi yang dibangun dapat memberikan deskripsi lokasi industri serta adanya rute bus yang ada di Kabupaten Bantul?

### 1.3 Batasan Masalah

Untuk membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas agar tercapai tujuan dan sasaran yang dikehendaki, maka pada tugas akhir ini penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Penelitian mengambil studi kasus di Dinas Perindustrian Perdagangan Koperasi dan UKM Provinsi D.I Yogyakarta.
- b. Pengambilan data untuk penelitian di Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi Bantul, dan Dinas Perhubungan Bantul.
- c. Difokuskan pada potensi industri yang meliputi cabang industri pangan, sandang dan kulit, kimia dan bahan bangunan, logam dan elektronika, dan kerajinan.
- d. Menampilkan dari sub cabang industri pangan yaitu Tahu, Tempe, Krecek, Emping mlinjo, Geplak dan Yangko. Sub cabang industri sandang dan kulit yaitu Batik, Kulit, Tenun, Konveksi dan Bordir. Sub cabang industri kimia dan bahan bangunan yaitu Genteng, Mebel dan Keramik. Sub cabang industri logam dan elektronika yaitu Pandai besi, Pisau dan Keris. Sub cabang industri kerajinan yaitu Kerajinan Kayu, Kerajinan Bambu, Gerabah dan Tatah Sungging.

- e. Pemetaan lokasi industri dilengkapi dengan nama kecamatan, nama desa, nama industri, sub industri, jumlah tenaga kerja, unit industri dan tahun.
- f. Pemetaan industri dilengkapi dengan rute trayek bus.
- g. Penambahan lokasi hanya bisa dilakukan oleh Admin.
- h. Sistem informasi geografis yang digunakan berbasis web untuk mempermudah bagi wisatawan dalam mengakses informasi.
- i. Peta geografi yang digunakan adalah peta Kabupaten Bantul.

#### 1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk memenuhi syarat kelulusan program Strata (S1) Jurusan Sistem Informasi di STMIK AMIKOM Yogyakarta.
- b. Memudahkan petugas Dinas Perindustrian, Perdagangan dan Koperasi Bantul untuk pemantauan daerah penyebaran industri.
- c. Menghasilkan suatu sistem informasi geografis yang dapat menampilkan daerah penghasil industri kreatif yang ada di Kabupaten Bantul.
- d. Membuat peta digital yang berisi informasi industri yang bisa diolah lebih lanjut bagi pihak yang membutuhkannya.
- e. Memperkenalkan produk kerajinan dari tiap industri di Kabupaten Bantul kepada wisatawan yang berkunjung.
- f. Untuk masyarakat mempermudah pencarian barang kerajinan dalam sebuah sistem.

## 1.5 Metode Penelitian

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat (jelas mencerminkan maksudnya), relevan (mempunyai manfaat untuk para pemakai), dan valid maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

### 1. Sumber Data Primer

Sumber data primer penulis dapatkan dari pengamatan maupun pencatatan terhadap obyek penelitian. Sumber data primer meliputi :

#### a. Observasi

Metode observasi merupakan cara pengamatan secara langsung kelapangan yaitu melihat data yang telah dilakukan oleh dinas Perindustrian dan Perdagangan untuk melakukan pemetaan dan melihat langsung data jumlah industri dan barang yang ada. Kemudian mencari dan menyimpulkan permasalahan yang ada selama ini dan menentukan solusinya.

#### b. Wawancara

Wawancara atau interview merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini seperti Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi Bantul, serta sumber-sumber lainnya guna mendapatkan data yang dibutuhkan.

## 2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder penulis di dapatkan dari data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi, dan literatur-literatur yang meliputi:

### a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan yang penulis bahas dan sumber-sumber lain yang sesuai dengan permasalahan penyebaran industri.

### b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literatur dan dokumentasi dengan cara mengunduh dari internet, diktat, dan sumber informasi lain yang berhubungan dengan industri kreatif.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian tentang **Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Geografis Pemetaan Industri Kreatif di Daerah Istimewa Yogyakarta** ini dirancang dan dibangun dengan manfaat :

### 1. Bagi Penulis

- a. Penulis dapat belajar membuat sistem informasi geografis berbasis *website*.
- b. Penulis dapat mengimplementasikan materi yang didapat saat perkuliahan.

## 2. Bagi Akademis

Dapat dijadikan pembanding atau literatur penyusunan skripsi dimasa yang akan datang serta menambah referensi pada perpustakaan.

## 3. Bagi Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi (Disperindagkop)

Kabupaten Bantul

Membantu Dinas Perindustrian Perdagangan dan Koperasi (Disperindagkop) Kabupaten Bantul dalam pengelolaan data penyebaran industri kreatif serta menghasilkan informasi yang mendukung pimpinan untuk memutuskan kebijakan maupun strategi dalam pemberdayaan industri kreatif yang tersebar di D.I Yogyakarta.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis menguraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN DASAR TEORI**

Bab ini membahas mengenai dasar teori yang digunakan, meliputi konsep dasar sistem, informasi, sistem informasi, basis data dan perangkat lunak yang digunakan.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisi antara lain: tinjauan umum objek, analisis sistem, konsep perancangan sistem, analisis permasalahan dan perancangan program. Serta perancangan antar mukanya.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya.

**BAB V : PENUTUP**

Pada bab terakhir yang berisi kesimpulan yang diperoleh berdasarkan analisis terhadap sistem yang telah dibuat serta saran-saran bagi pemanfaatan dan pengembangan program sistem ini.