

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara kepulauan yang banyak memiliki tempat – tempat pariwisata yang menarik dan belum banyak dikenal oleh masyarakat luas, salah satunya adalah pariwisata di pulau flores. Pulau flores mempunyai keanekaragaman objek wisata yang dapat dipilih dan dinikmati oleh wisatawan baik wisatawan domestik maupun wisatawan mancanegara, dengan berkembangnya kegiatan pariwisata di suatu pulau atau daerah dapat didaya gunakan sebagai salah satu andalan kegiatan perekonomian dan dapat memberi pengaruh dan dorongan didalam pembangunan sektor – sektor lainnya, khususnya dalam hal memperluas lapangan pekerjaan dan peluang usaha.

Seiring dengan perkembangan zaman Teknologi komputer, pemanfaatan komputer banyak digunakan terutama dalam memberikan suatu informasi, untuk mempermudah dalam penyajian suatu informasi dapat menggunakan sarana internet, dimana pengaksesan dan pencarian informasi dilakukan dengan mudah dan efisien. Ini merupakan salah satu bentuk dari pemanfaatan kemajuan teknologi informasi komputer pada masa sekarang ini.

Untuk membantu masyarakat yang menginginkan pencarian informasi pariwisata dengan mudah dan efisien, maka diperlukan pembuatan suatu sistem yang nantinya akan memenuhi kebutuhan para pengguna, salah satu yang berkembang dewasa ini adalah GIS (*geography information system*) atau SIG (sistim informasi geografi).

SIG merupakan sistem informasi berbasis komputer yang menggabungkan antara unsur peta (geografis) dan informasinya tentang peta tersebut (data atribut) yang dirancang untuk mendapatkan, mengolah, memanipulasi, analisa, memperagakan dan menampilkan data spasial untuk menyelesaikan perencanaan, mengolah dan meneliti permasalahan.

Dengan dibuatnya sistim informasi geografi ini diharapkan dapat meningkatkan eksistensi, efisiensi, dan menciptakan kemudahan dan kenyamanan wisata bagi wisatawan yang berkunjung ke pulau flores, serta dapat membantu dinas pariwisata khususnya pariwisata ende dalam pengolahan data pariwisata.

1.2 Perumusan Masalah

Sebagai kelanjutan dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, maka perumusan masalah yang diajukan adalah bagaimana membuat "Sistin Informasi Geografi Pariwisata Di Pulau Flores" yang dapat memberikan informasi tentang objek – objek pariwisata yang ada di pulau flores.

1.3 Batasan Masalah

Dengan keterbatasan biaya, tenaga, dan kemampuan penyusun serta disesuaikan dengan situasi dan kebutuhan lembaga atau departemen kepariwisataan, maka masalah yang akan diselesaikan dalam sistem informasi geografi meliputi :

1. Pemberian informasi objek wisata
2. Pemberian informasi jenis wisata
3. Pemberian informasi fasilitas
4. Pemberian informasi jarak dan dan letak objek pariwisata

1.4 Tujuan dan Manfaat

Pembuatan skripsi ini mempunyai tujuan utama yaitu sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan program strata satu (S1) di STMIK Amikom Yogyakarta namun secara khusus juga memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Merancang sebuah sistem informasi geografis yang interaktif untuk membantu proses pencarian suatu tempat wisata yang ada di pulau flores
2. Menampilkan posisi objek wisata diatas peta digital
3. Menyajikan informasi yang terkait mengenai suatu objek pariwisata tersebut
4. Membantu dinas pariwisata dalam pengolahan data pariwisata

Berdasarkan tujuan diatas, maka penelitian yang dilakukan penulis ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada:

1. Penulis

Sebagai tambahan pengalaman bagi penulis dalam mengaplikasikan berbagai disiplin ilmu yang didapat selama duduk dibangku kuliah.

2. Pemerintah daerah dan masyarakat

Diharapkan dapat mempermudah dan membantu masyarakat yang membutuhkan informasi pariwisata dan dapat menghasilkan dampak positif bagi pemerintahan daerah ENDE.

1.5 Metode Pengumpulan Data

Untuk mendukung kelengkapan serta kelancaran data penyelesaian skripsi ini, diperlukan data dan informasi yang akan dicapai. Adapun untuk memperoleh data-data tersebut menggunakan beberapa metode meliputi :

1. Metode wawancara

Yaitu metode pengumpulan data atau informasi melalui proses tanya jawab secara langsung dengan pihak dinas kebudayaan dan pariwisata daerah setempat.

2. Metode Kepustakaan

Pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku yang berkaitan dengan pembahasan yang sedang dilakukan sebagai *literature*, juga sebagai landasan teori yang akan mendukung penelitian ini.

3. Metode Dokumentasi

Metode pengumpulan data dengan cara meneliti dan menyalin catatan yang diperoleh dari dinas kebudayaan dan pariwisata secara langsung mengenai data yang berhubungan dengan penelitian.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan Skripsi ini disusun secara sistematis ke dalam beberapa bab. Uraian masing – masing bab, antara lain :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan mafaat, metode pengumpulan data, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori-teori yang mendasari pembuatan skripsi dan penjelasan software yang digunakan.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas analisis sistem sistem, perancangan basis data, disgram alir sistem serta perancangan interface

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi pembahasan tentang implementasi program dari analisis dan perancangan sistem pada bab sebelumnya

BAB V PENUTUP

Yang berisi tentang kesimpulan-kesimpulan skripsi yang dibuat, dan diberikan pula saran-saran yang membangun tentang kekurangan yang ada pada skripsi

1.7 Rencana Kegiatan

Rencana kegiatan ini dibuat sebagai pedoman perencanaan sistem ini.

Tabel 1.1

No	Nama Kegiatan	Maret					April					Mei					Juni				
		1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1.	Pencarian Objek	■																			
2.	Pencarian Data		■																		
3.	Bab I			■																	
4.	Bab II				■																
5.	Bab III					■															
6.	Bab IV										■		■				■				
7.	Penutup																		■		