

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hampir semua negara modern, baik negara maju maupun negara berkembang di dunia, saat ini telah menetapkan sektor pariwisata sebagai salah satu sektor dalam pembangunan ekonomi, sosial dan budaya. Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya dibidang ekonomi jasa, hal ini bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi.

Sejak dahulu pariwisata merupakan salah satu sumber potensi utama ekonomi DIY, khususnya daerah Gunung Kidul, Wonosari. Namun seiring berjalannya waktu potensi itu semakin tertinggal ditengah lajunya pertumbuhan sektor lain di DIY. Guna semakin memberikan manfaat yang efektif dan efisien, sumber potensi pariwisata daerah ini perlu dikelola secara strategis dan lebih interaktif. Pengolahan secara efektif dan efisien hanya dapat dilakukan dengan menerapkan penggunaan Teknologi Informasi khususnya dibidang promosi berbasis website.

Saat ini kabupaten Gunung Kidul belum memiliki website resmi untuk mempromosikan objek pariwisata di daerahnya. Salah satu objek pariwisata yang sedang diminati oleh para wisatawan yaitu Desa Wisata Bejiharjo. Yang terletak di Kecamatan Karangmojo, kabupaten Gunungkidul. Desa Wisata Bejiharjo menyajikan beberapa objek wisata yaitu, Cave Tubing Pindul (Goa Pindul),

Caving Glatik, Oyo River Tubing dan Off Road sungai Oyo. Untuk mencapai tempat wisata ini membutuhkan waktu kurang lebih 3 jam perjalanan dari Yogyakarta. Jalan yang ditempuh cukup berkelok-kelok dan melewati daerah perbukitan, tak jarang wisatawan yang akan berkunjung menjadi salah arah. Karena kurangnya informasi petunjuk arah untuk sampai di tempat wisata

Berdasarkan penjelasan diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “ PEMANFAATAN GOOGLE MAPS API PADA WEBSITE PARIWISATA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER” dengan harapan dapat meningkatkan layanan informasi baik itu informasi seputar objek wisata maupun informasi petunjuk arah untuk mencapai Desa Wisata Bejiharjo. Dengan begitu keuntungan lainnya yang dapat diperoleh adalah peningkatan pengunjung dan pendapatan masyarakat sekitar yang sebagian besar menggantungkan hidupnya pada bidang pariwisata ini.

1.2 Rumusan Masalah

Perumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana membangun *website* pariwisata Goa Pindul Desa Wisata Bejiharjo yang berbasis *framework CodeIgniter* ?
2. Bagaimana menampilkan peta pariwisata Goa Pindul Desa Wisata Bejiharjo yang lebih interaktif?
3. Bagaimana pengguna dapat memanfaatkan Google Maps untuk mengetahui petunjuk arah.
4. Bagaimana pengguna dapat mengetahui fasilitas pada obyek wisata yang disediakan oleh pihak pengelola

1.3 Ruang Lingkup

Batasan Masalah yang diteliti meliputi :

1. Sistem ini hanya mengolah data dan informasi serta peta pariwisata Goa Pindul Desa Wisata Bejiharjo
2. Menyediakan dan memberikan layanan informasi objek wisata, paket wisata, dan rincian biaya serta fasilitas lainnya yang disediakan.
3. Memberikan kemudahan dalam melakukan pencarian lokasi wisata.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah terciptanya sebuah website pariwisata berbasis framework codeigniter yang mampu memberikan kemudahan dan menampilkan informasi objek wisata, dan peta lokasi, kepada para wisatawan yang akan berkunjung ke Desa Wisata Bejiharjo (Goa Pindul).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dirasakan oleh tiga sisi pengguna yaitu Desa Wisata Bejiharjo, peneliti dan user, berikut manfaat dari penelitian ini :

1. Bagi obyek Wisata Goa pindul yang terletak di Desa Wisata Bejiharjo, mempermudah dalam promosi wisata yang ada di Desa Wisata ini, sehingga pengunjung yang datang akan lebih banyak lagi
2. Peneliti, Mengetahui cara membangun website yang berbasis *framework codeigniter* dengan memanfaatkan teknologi *Google API (google maps)*

3. Pengguna (user), Untuk mempermudah didalam memperoleh informasi mengenai objek wisata Goa Pindul yang terdapat di Desa Wisata Bejiharjo.

1.6 Metodologi

Untuk meneliti dan mendapatkan data sebagai bahan kajian dalam penulisan skripsi, penulis menggunakan metode sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penyusunan skripsi ini adalah nsi mengenai pembuatan website informasi tempat wisata

b. Metode Wawancara

Untuk mendapatkan data seakurat mungkin, proses tanya jawab dilakukan secara langsung dengan ketua dari Pokdarwis Desa Wisata Bejiharjo, dari wawancara ini penulis mendapatkan data-data dan informasi mengenai semua hal yang berhubungan dengan penelitian ini

c. Metode Analisis data

Data-data yang telah diperoleh langsung dari hasil intevieew Pokdarwis Desa Wisata Bejiharjo, kemudian diolah, untuk dianalisis sesuai dengan permasalahan yang diteliti.

d. Metode Pengembangan Sistem

Sedangkan metode pengembangan sistem yang digunakan dalam membuat penelitian ini adalah metode Waterfall atau Sistem Development Life cycle (siklus Hidup Pengembangan Sistem). Implementasi sistem ini, memanfaatkan teknologi Google API (google

maps), membangun database dengan MySQL, merancang antarmuka dengan menggunakan Framework CodeIgniter

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika pada penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis akan mengulas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup, tujuan penelitian, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang dasar teori pendukung dan penunjang setiap komponen yang berhubungan dengan penelitian ini.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang implementasi sistem secara detail berdasarkan rancangan dan berdasarkan komponen yang telah ada disertakan pula penjelasan ilmiah yang dapat menerangkan alasan diperolehnya hasil tersebut.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.

1.8 Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

N O	KEGIATAN	APRIL			MEI			JUNI		
1	Identifikasi masalah	■	■	■						
2	Analisa kebutuhan sistem				■	■	■			
3	Pengumpulan data				■	■	■			
4	Membuat rancangan sistem				■	■	■			
5	Rencana bangun program							■	■	■
6	Uji coba program							■	■	■

