

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Peranan teknologi informasi pada aktivitas manusia pada saat ini memang begitu besar. Lebih dari 80% dari seluruh data yang digunakan dalam kehidupan sehari – hari, baik dalam dunia bisnis maupun pemerintahan adalah data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi objek dipermukaan bumi¹. Analisis data geografis tidak dapat dilakukan secara deskriptif saja, melainkan harus memadukan dengan analisis spasial untuk memperoleh informasi yang akurat dan terintegrasi.

Kabupaten Bantul sebagian besar penduduknya bekerja dalam sektor industri kerajinan. Kerajinan di kabupaten Bantul memiliki peran yang besar, tidak saja dalam penyerapan tenaga kerja yang mencapai lebih dari 60 ribu orang, tetapi juga karena perannya dalam mendukung sektor-sektor lainnya, seperti: pariwisata, perdagangan, perindustrian dan sebagainya. Lebih dari itu, sekitar 60% dari total ekspor kerajinan di DIY diproduksi pengrajin Bantul². Menanggapi hal tersebut, dinas perindustrian perdagangan dan koperasi kabupaten Bantul memberi kesempatan pada pengrajin Bantul untuk memasarkan produknya di Pasar seni gabungan dalam bentuk showroom.

Uraian diatas dapat menyimpulkan bahwa topik “ **Membangun Aplikasi Sistem Informasi Geografis Berbasis Desktop untuk Sentra Industri**

¹ Nuarsa [Menganalisis Data spasial dengan Arcview GIS 3.3 untuk pemula,2005]

² [Http://bantulbiz.com/id/bizpage_perajin/i-20-q-1.html](http://bantulbiz.com/id/bizpage_perajin/i-20-q-1.html)

Kerajinan di Bantul, Yogyakarta ” dijadikan sebagai tujuan untuk mengetahui lokasi showroom atau workshop sentra industri kerajinan di daerah Bantul serta memberi informasi tentang hasil kerajinan setiap sentra industri kerajinan kepada wisatawan pada umumnya dan manajemen pasar seni gabusan khususnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah bagaimana membuat aplikasi untuk penentuan lokasi sentra industri kerajinan di Bantul, Yogyakarta menggunakan SIG (Sistem informasi geografis) ?.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan skripsi ini, hal yang menjadi batasan ruang lingkup dalam pembahasan adalah

1. Pembuatan aplikasi digunakan untuk pemetaan lokasi sentra industri yang tersebar di Bantul, berdasarkan informasi dari <http://disbudpar.bantulkab.go.id/documents/20100624133110-sentra-industri-kerajinan.pdf> dan observasi lapangan
2. Pemetaan lokasi sentra industri kerajinan dilengkapi dengan informasi jenis sentra industri, nama sentra industri, kerajinan yang dihasilkan, jarak lokasi dengan pasar seni gabusan dan informasi berbentuk HotLink (gambar atau video dari lokasi sentra industri)

3. Aplikasi SIG dapat berfungsi untuk menambah dan mengubah data lokasi sentra industri kerajinan di Bantul
4. Pembuatan peta menggunakan Arcview 3.3 dan tampilan (*interface*) program menggunakan semi bahasa pemrograman Avenue yang terdapat pada Arcview.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Syarat kelulusan Program "S1" serta untuk memperoleh gelar "S.Kom" di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer "AMIKOM" Yogyakarta pada jurusan Sistem Informasi.
2. Memperkenalkan produk kerajinan dari tiap sentra industri di Bantul kepada wisatawan yang berkunjung didaerah Parangtritis, Bantul, khususnya pasar seni gabusan. Sehingga dapat digunakan sebagai media informasi kepada pengunjung pasar seni gabusan tentang sentra industri kerajinan yang ada di Bantul.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui keberadaan lokasi showroom atau workshop sentra industri kerajinan.
2. Menambah wawasan wisatawan seputar produk yang dihasilkan di tiap sentra industri kerajinan.

3. Memberi tambahan informasi pada manajemen pasar seni gabusan tentang sebaran lokasi sentra industri kerajinan Bantul dan pengrajin di daerah Bantul.

1.6 Metode Penelitian

Dalam pengumpulan data sebagai sumber untuk menyusun skripsi ini, maka digunakan beberapa metode pengumpulan data:

- a. **Observasi**
Dengan melakukan observasi atau penelitian langsung pada obyek penelitian.
- b. **Studi Pustaka**
Metode ini digunakan untuk mendapatkan informasi tambahan dengan membaca dan meringkas berbagai macam buku serta media internet yang digunakan sebagai acuan penulisan.
- c. **Survei**
Metode ini dilakukan dengan cara berinteraksi langsung dengan pemilik sentra industri kerajinan untuk mendapat data yang tepat.

1.7 Sistematika Penulisan

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

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini, mengemukakan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab landasan teori berisi tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi antara lain: Tinjauan Umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, flowchart, analisis sistem serta konsep perancangan sistem

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab IV ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya

BAB V PENUTUP

Merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan selama pembuatan perangkat lunak dan saran untuk penelitian selanjutnya.

1.8 Jadwal Penelitian

Tabel 1.1 Tabel jadwal penelitian

No	Kegiatan	Maret 2010 (dalam minggu)				April 2010 (dalam minggu)				Mei 2010 (dalam minggu)			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1	Pengumpulan data	√	√	√	√						
2	Analisa kebutuhan sistem dan perancangan sistem					√	√	√	√				
3	Pembuatan aplikasi						√	√	√	√	√	√	√
4	Revisi konsep dan desain rancangan												√
5	Pembimbingan penulisan Naskah skripsi				√	√	√	√	√	√	√	√	√
6	Penulisan laporan						√	√	√	√	√	√	√