

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Kebumen adalah salah satu kabupaten di bagian selatan provinsi Jawa Tengah yang menyimpan kekayaan alam yang sangat banyak, satu diantaranya adalah pariwisata. Memiliki beragam potensi pariwisata seperti wisata alam, wisata pantai, wisata pendidikan, wisata kesehatan, wisata fauna, dan wisata air. Beberapa tahun terakhir banyak bermunculan objek pariwisata baru dan masih banyak keberagaman potensi-potensi pariwisata yang ada di kabupaten Kebumen, tentunya hal ini menarik para calon wisatawan untuk berkunjung ke Kabupaten Kebumen.

Banyaknya pariwisata yang tersebar di Kabupaten Kebumen tidak semua dapat diketahui para calon wisatawan, dikarenakan kurangnya media informasi pariwisata. Serta tidak tersedianya informasi tentang penginapan terdekat untuk wisatawan yang berasal dari luar kota. Tidak sedikit pula wisatawan kebingungan menentukan objek wisata karena memiliki jumlah yang banyak dengan jenis wisata yang sama atau khawatir tentang penginapan dan tempat makan. Dengan memanfaatkan kemajuan dibidang teknologi informasi dan meningkatnya pengguna internet yang sekarang makin pesat, dengan media *website* yang dapat diakses dengan cepat, data pariwisata di kabupaten Kebumen dapat diinformasikan dengan cepat, tepat, dan akurat serta informasi dapat digabungkan dengan pemetaan dimana lokasi pariwisata itu berada serta penginapan dan tempat makan terdekat dari lokasi wisata. Dengan demikian informasi yang diperoleh bukan hanya *textual*

saja tetapi juga dalam bentuk spasial atau peta yang interaktif serta fitur untuk menampilkan penginapan dan tempat makan terdekat dari lokasi wisata yang ingin dituju.

Sistem Informasi Geografis (SIG) atau *Geographic Information System* (GIS) merupakan suatu sistem informasi yang berbasis komputer, dirancang untuk bekerja dengan menggunakan data yang memiliki informasi spasial (bereferensi keruangan). Sistem ini menangkap, mengecek, mengintegrasikan, memanipulasi, menganalisa, dan menampilkan data yang secara spasial mereferensikan kepada kondisi bumi.

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen merupakan suatu lembaga pemerintah yang bergerak dalam bidang pengelolaan pariwisata dan kebudayaan khususnya di wilayah Kabupaten Kebumen. Sesuai dengan visi dan misi Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kabupaten Kebumen yaitu Kebumen sebagai daerah tujuan pariwisata dengan memelihara nilai-nilai budaya, tentunya sebagai tuan rumah pemerintah kabupaten Kebumen sudah selayaknya menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat memudahkan calon wisatawan yang berkunjung untuk mencari informasi tempat-tempat wisata yang ada di wilayah Kabupaten Kebumen. Dengan kemajuan teknologi informasi dan ditambah dengan berkembangnya pengguna internet, hal ini dapat dimanfaatkan sebagai media untuk menginformasikan tempat-tempat wisata di kabupaten Kebumen. 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 yaitu “Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kabupaten Kebumen 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 Kabupaten Kebumen?

1.3 Batasan Masalah

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

- 1 Daerah yang menjadi obyek dalam pembuatan proyek akhir ini adalah Kabupaten Kebumen.
- 2 Terdapat 19 penginapan dan rumah makan dari semua yang terdapat di Kabupaten Kebumen.
- 3 Pembuatan pembuatan *website* Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Kabupaten Kebumen menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- 4 Peta yang digunakan dalam aplikasi ini menggunakan peta dari google map API, dimana google map adalah aplikasi web GIS yang memiliki data geospasial yang mengandung rujukan geografi secara langsung seperti latitude (garis lintang) dan longitude (garis bujur).
- 5 Aplikasi ini berjalan di *Web Browser*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat informasi lokasi Pariwisata di Kabupaten Kebumen menjadi semakin cepat dan mudah diperoleh. Informasi seperti lokasi, tarif masuk, fasilitas, layanan saran, serta tempat penginapan, dan rumah makan terdekat dari tempat wisata yang dikemas dalam bentuk *website* sehingga lebih menarik dan mudah diakses.

1.5 Manfaat Penelitian

Pembuatan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Kebumen berbasis web bermanfaat untuk :

1. Memudahkan calon wisatawan memperoleh informasi obyek wisata di Kabupaten Kebumen.
2. Memudahkan calon wisatawan memperoleh informasi mengenai penginapan dan rumah makan terdekat dari tempat wisata yang ingin dituju.
3. Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan sehingga dapat menambah *income* pemerintah Kabupaten Kebumen.

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, data inilah yang nanti akan digunakan sebagai pelengkap dari data wawancara 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 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 ancamandalam penelitian ini. Proses ini mengidentifikasi faktor internal dan eksternal yang mendukung dan yang 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.

Pada bagian ini, spesifikasi logis diubah ke dalam detail teknologi dimana pemrograman dan pengembangan sistem bisa diselesaikan. Bagian ini merupakan tahapan dimana *coding* bisa dilakukan. Beberapa aktivitas utama yang dilakukan yaitu :

1. Merancang arsitektur *web*.
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* merupakan salah satu metode dalam SDLC yang mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Artinya fokus terhadap masing-masing fase dapat dilakukan maksimal karena tidak adanya pengerjaan yang sifatnya paralel.

5. Metode Testing

Testing dilakukan untuk sistem yang dibuat untuk 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 di Kabupaten Kebumen.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis masalah dan perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Kebumen.

BAB IV IMPLEMETASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang proses pembuat sistem dan hasil dari pengujian *website* Sistem Informasi Geografis di Kabupaten Kebumen.

BAB V PENUTUP

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

