



**PEMETAAN HOTEL DAN PENGINAPAN  
DI KOTA PANGKALPINANG BERBASIS GIS  
DENGAN MENGGUNAKAN  
QUANTUM GIS**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**

**Oleh :**

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
1. 1011500016	MUHAMAD ROSID
2. 1011500088	RIANA FRIANTO
3. 1011500116	DESTRIADI PURWANTO

**PROGRAM STUDI TEKNIK  
INFORMATIKA STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2013/2014**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTEK**

Program Studi : Teknik Informatika

Jenjang Studi : Strata 1

Judul : **PEMETAAN HOTEL DAN PENGINAPAN  
DI KOTA PANGKALPINANG BERBASIS GIS  
DENGAN MENGGUNAKAN  
QUANTUM GIS**

NIM	NAMA
1. 1011500016	MUHAMAD ROSID
2. 1011500088	RIANA FRIYANTO
3. 1011500116	DESTRIADI PURWANTO

Menyetujui,  
Pembimbing


Bambang Adiwino, M.Kom  
NIDN.0216107102

Pangkalpinang, 30 Januari 2014  
Pembimbing Lapangan,

Ratna Juwita, S.Sos.MM  
NIP.197202141998032003

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika



  
Sujono, M.Kom  
NIDN 0211037702

**LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP**

Dinyatakan bahwa :

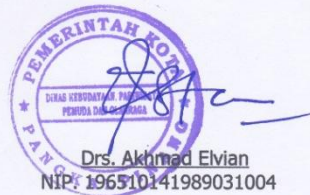
1. Muhamad Rosid (1011500016)
2. Riana Friyanto (1011500088)
3. Destriadi Purwanto (1011500116)

Telah melaksanakan kegiatan Kerja Praktek dari 18 November 2013 sampai dengan 30 Januari 2014 dengan baik.

Nama Instansi : Dinas Kebudayaan, Pariwisata,  
Pemuda dan Olahraga Kota  
Pangkalpinang

Alamat : Jalan Rasakunda, Kec. Girimaya  
Kota Pangkalpinang

Pembimbing Praktek  
Tanggal, 30 Januari 2014

  
Drs. Akhmad Elvian  
NIP. 196510141989031004

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji syukur atas kehadiran Allah SWT serta salawat dan salam kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW yang selalu memberikan taufik dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan KP (Kuliah Praktek) ini sebagaimana yang diharapkan.

Adapun maksud dan tujuan penyusunan KP (Kuliah Praktek) ini adalah sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi Strata 1 (S1) jurusan Teknik Informatika.

Penulis menyadari bahwa masih banyak dalam penulisan ini yang jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, namun penulis telah berusaha keras untuk menyelesaikan tugas KP (Kuliah Praktek) ini dengan sebaik-baiknya.

Dengan menyusun tugas ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan dari berbagai pihak serta pengalaman yang sangat berguna, untuk tidak lupa penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Kepada Orang Tua kami yang selalu member dukungan baik materil maupun spiritual, karena doa dan restunya penulis dapat menghadapi masalah yang ada pada saat penulisan Laporan Kuliah Praktek ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan sesuai dengan yang diharapkan.
2. Bapak Dr. Moedjiono, M.Sc selaku ketua STIMIK Atma Luhur Pangkalpinang.
3. Bapak Sujono, M.Kom selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika
4. Bapak Bambang Adiwino, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah berkenan meluangkan waktunya dalam memberikan bimbingan dan arahan serta petunjuk kepada penulis sehingga terselesaikan Laporan Kuliah Praktek ini.
5. Ibu Ratna Juwita, S.Sos.MM selaku pembimbing praktek.
6. Kepala Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda dan Olahraga Kota Pangkalpinang yang telah memberikan izin penulis untuk Kuliah Praktek di Dinas Pendidikan Kota Pangkalpinang.

7. Teman-teman angkatan “2010” STIMIK ATMA LUHUR yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan Laporan Kuliah Praktek ini.
8. Dan semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktek ini.

Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan Laporan Kuliah Praktek ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari semua pihak yang telah membaca Laporan Kuliah Praktek ini.

Pangkalpinang, 30 Januari 2014

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR SIMBOL .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penulisan.....	3
1.4 Batasan Permasalahan.....	4
1.5 Metodologi Penelitian .....	4
1.5.1 Pengumpulan Data .....	4
1.5.2 Analisa Sistem.....	5
1.5.3 Perancangan Sistem .....	6
1.5.4 Implementasi .....	7
1.5.5 Perangkat Lunak dan Perangkat Keras yang Digunakan .....	7
1.6 Sistematika penulisan.....	8
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Sistem.....	10
2.2 Definisi Informasi .....	11
2.3 Sistem Informasi Geografis (SIG) .....	12
2.3.1 Subsitem Sistem Informasi Geografis (SIG) .....	13
2.3.2 Komponen Sistem Informasi Geografis (SIG).....	14
2.3.3 Sumber Data Dalam Sistem Informasi Geografis (SIG).....	15
2.3.4 Tahapan Sistem Informasi Geografis (SIG).....	17

2.3.5 Manfaat Sistem Informasi Geografis (SIG) .....	17
2.4 Titik Koordinat.....	18
2.5 Quantum GIS .....	20
2.6 Analisis Sistem.....	21
2.6.1 Activity Diagram.....	21
2.6.2 Use Case Diagram.....	23
2.6.3 Deskripsi Usecase .....	25
2.6.4 Analisa Masukan .....	25
2.6.5 Analisa Keluaran .....	25
2.7 Perancangan Sistem .....	25
2.7.1 Rancangan Masukan .....	25
2.7.2 Rancangan Keluaran .....	25
2.7.3 Rancangan Layar Program.....	26
2.8 Implementasi.....	26
2.8.1 Instalasi Software.....	26
2.8.2 Instal File Gambar.....	26
2.8.3 Memasukan Titik Koordinat dengan Format CSV .....	26

### **BAB III ORGANISASI**

3.1 Penjelasan.....	27
3.2 Sejarah.....	27
3.3 Letak Geografis.....	27
3.4 Visi dan Misi Dinas Pariwisata.....	28
3.5 Struktur Organisasi Dinas Pariwisata .....	29
3.6 Tugas dan Wewenang .....	30
3.6 Infrastruktur Hardware dan Software.....	41

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Analisa .....	42
-------------------	----

4.2 Activity Diagram.....	44
4.2.1 Analisa Masukan .....	47
4.2.2 Analisa Keluaran.....	48
4.3 Perancangan Sistem .....	50
4.3.1 Usecase .....	50
4.3.1Deskripsi Usecase .....	50
4.3.2 Rancangan Masuk .....	51
4.3.3 Rancangan Keluaran .....	51
4.3.5 perancangan layar Program.....	52
4.4 Implementasi .....	52
4.4.1 Cara Penginstalan.....	52
<b>BAB V</b>	
5.1 Kesimpulan .....	62
5.2 Saran.....	62
<b>DAFTAR PUSAKA.....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>



## DAFTAR GAMBAR

	halaman
Gambar 3.1 : Struktur Organisasi .....	29
Gambar 4.2 : Activity Diagram Masyarakat Mencari Informasi .....	44
Gambar 4.3 : Activity Diagram Dinas Pariwisata Mengumpulkan Informasi.....	45
Gambar 4.4 : Activity Diagram Dinas Pariwisata Membuat Daftar Informasi ....	46
Gambar 4.5 : Activity Diagram Dinas Pariwisata Membuat Laporan .....	47
Gambar 4.6 : Use case diagram .....	50
Gambar 4.7 : Perancangan Layar Program .....	52
Gambar 4.8 : Osge04w Setup .....	53
Gambar 4.9 : Choose Installation Type .....	53
Gambar 4.10 : Choose Installation Directory .....	54
Gambar 4.11 : Select Local Package Directory .....	54
Gambar 4.12 : Select Connetion Type .....	55
Gambar 4.13 : Select Packages .....	55
Gambar 4.14 : Respon Xml .....	56
Gambar 4.15 : Server Error 500.....	56
Gambar 4.16 : Pemanggil Wms .....	57
Gambar 4.17 : Add Vector Layer .....	58
Gambar 4.18 : Ekstensi Shp.....	58
Gambar 4.19 : Tampil Awal Setelah Data Dimasukan.....	59
Gambar 4.20 : Tampil Peta Setelah Zooming.....	59

Gambar 4.21 : Pembesar Peta Lebih Banyak.....	60
Gambar 4.22 : Tampilan Peta Yang Sudah Diberi Label .....	60
Gambar 4.23 : Menu Untuk Memasukan Titik Koordinat.....	61
Gambar 4.24 : Memasukan Titik Koordinat .....	61
Gambar 4.25 : Coordinate Reference Sistem.....	62
Gambar 4.26 : Coordinate Reference Sistem.....	62
Gambar 4.13 : Titik Koordinat Hotel dan penginapan.....	63

## DAFTAR SIMBOL

### 1. *Activity Diagram*



#### *Start Point*

Menggambarkan awal dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



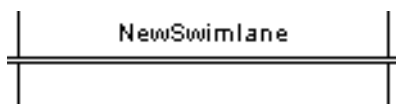
#### *End Point*

Menggambarkan akhir dari suatu aktivitas yang berjalan pada sistem.



#### *Activity*

Menggambarkan aktivitas yang dilakukan pada sistem.



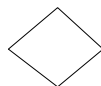
#### *Swimlane*

Menggambarkan pembagian/pengelompokan berdasarkan tugas dan fungsi tersendiri.



#### *Transition State*

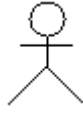
Menggambarkan hubungan antara dua state, dua *activity* ataupun antara *state* dan *activity*.



#### *Decision*

Menggambarkan kondisi dari sebuah aktivitas yang bernilai benar/salah.

## 2. Use ase Diagram



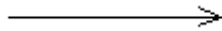
### ***Actor***

Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna *software* aplikasi (*user*).



### ***Use Case***

Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



### ***Association***

Menggambarkan hubungan antara *actor* dengan *use case*.