

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang dunia teknologi sangat pesat dalam perkembangan hidup sehari – hari misalnya penggunaan Internet sebagai media untuk mendapatkan informasi. Dewasa ini informasi menjadi sesuatu kebutuhan yang amat penting bagi masyarakat di Indonesia khususnya di Pangkalpinang.

Penyajian informasi penginapan di pangkalpinang pada saat ini masih memerlukan pengembangan, hal ini dikarenakan informasi tentang penginapan tersebut masih kurang. Informasi yang dapat diperoleh oleh masyarakat adalah melalui brosur yang hanya dapat diperoleh melalui Dinas Pariwisata dan melalui situs Pariwisata kota tersebut. Informasi yang ditampilkan hanya nama penginapan dan alamatnya saja, sedangkan informasi lainnya seperti gambar penginapan, fasilitas dan sarana dan prasarana lain yang mendukung tidak tersedia. Begitu juga dengan pengelolaan data dan informasi kepariwisataan masih belum optimal. Untuk lebih mengembangkan pariwisata di kota ini diperlukan suatu informasi yang lebih informatif sehingga dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan. Menurut Peraturan Menteri Kebudayaan dan Pariwisata tentang Kriteria dan Penetapan Destinasi Pariwisata Unggulan nomor 8 tahun 2007 tentang : Menugaskan Seluruh Direktur Jendral serta Kepala Badan di lingkungan Departemen Kebudayaan dan Pariwisata yang dikoordinir oleh Direktur Jendral Pengembangan Destinasi Pariwisata untuk menyediakan fasilitas pariwisata dan fasilitas umum. Oleh karena itu diperlukan sebuah aplikasi guna menunjang fasilitas pariwisata serta pengembangan potensi daerah.

Penyajian data yang akurat tentang keberadaan tempat penginapan sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi suatu daerah yang disajikan

dalam bentuk website, yang dapat diandalkan untuk menunjang *e-Government* dan meningkatkan pendapatan di suatu daerah. Salah satu bentuk penyajian informasi adalah penayangan dalam bentuk data dan informasi kondisi geografis yang dikenal sebagai Sistem Informasi Geografis (SIG) atau *Geographic Information System (GIS)*. Sistem informasi mengenai potensi daerah berbasis GIS dapat dijadikan solusi sebagai pedoman bagi wisatawan yang berkunjung. Pembuatan aplikasi GIS berbasis web dapat digunakan untuk membantu wisatawan dalam mempermudah pencarian lokasi penginapan / hotel yang diinginkan. Adanya Sistem Informasi Geografis berbasis web mengenai lokasi penginapan di Pangkalpinang ini diharapkan mampu memberikan informasi bagi masyarakat luas, mampu menampilkan peta yang interaktif dan juga informasi mengenai fasilitas pendukungnya maka akan memudahkan wisatawan untuk melakukan pencarian penginapan di Pangkalpinang

Pemberian informasi hotel di Bangka Belitung saat ini umumnya masih terpisah-pisah, dimana dengan kata lain belum adanya suatu web yang memuat tentang info-info mengenai hotel secara keseluruhan di dalam satu wilayah, khususnya Pangkalpinang dan sekitarnya, terlebih di wilayah ini merupakan kawasan bisnis dan hiburan. Umumnya informasi yang diberikan hanyalah berupa alamat, serta nama jalan sehingga agak membingungkan bagi masyarakat awam terutama wisatawan yang baru pertama kali datang. Karena hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS LOKASI PENGINAPAN DI PANGKALPINANG BERBASIS WEB GIS”.

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

- a. Bagaimana membangun sebuah Sistem Informasi Geografis lokasi penginapan dipangkalpinang berbasis web yang dapat memudahkan pengguna untuk mendapatkan informasi secara lengkap.
- b. Bagaimana membantu mengelola data penginapan secara optimal untuk Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kepulauan Bangka Belitung.
- c. Bagaimana penerapan *web service Google maps* dalam aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) penginapan di Pangkalpinang.

### 3. Tujuan Penulisan

Maksud dibuatnya penelitian ini adalah untuk membangun Sistem Informasi Geografis berbasis web dan dapat memberikan informasi secara lengkap tentang penginapan yang ada dipangkalpinang.

Sedangkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Membangun Sistem Informasi Geografis yang dapat menyampaikan informasi penginapan di Bangka Belitung khususnya di Pangkalpinang beserta fasilitas pendukung yang tersedia, dan disajikan secara menarik, informatif, *online*, cepat dan akurat.
- b. Membantu Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Provinsi Kep.Bangka Belitung dalam mengelola data penginapan agar data yang disajikan optimal dan *update*.
- c. Mengaplikasikan atau menerapkan *Google Maps* untuk mempermudah wisatawan dalam mencari lokasi penginapan.

### 4. Batasan Permasalahan

Dalam penelitian ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi Sistem Informasi Geografis (SIG) penginapan ini mengelola dua data masukan yaitu data spasial dan data atribut.

- b. Aplikasi ini hanya dapat mengolah penentuan objek pada peta, edit data peta, pengolahan aplikasi web dan pencarian tempat wisata.
- c. Aplikasi ini hanya memberikan data keluaran berupa informasi nama penginapan, letak wilayah, kecamatan, letak jalan.
- d. Aplikasi yang dibangun dikelola oleh admin yang hanya bisa melakukan edit data spasial dan menambah informasi data atribut tentang pariwisata sementara pengunjung web maupun wisatawan hanya dapat melihat informasi penginapan beserta jalur terpendek pencarian tempat penginapan.
- e. Fitur-fitur yang terdapat pada Sistem Informasi Geografis (SIG) penginapan ini yaitu peta, profil dan informasi terkait tentang penginapan di Provinsi Kepulauan Bangka Belitung, informasi alamat, layer, skala, titik koordinat, tool pengubahan ukuran *peta* (*zoom in, zoom out, pan*), *searching, Map, Satelite, Hybrid*, serta informasi-informasi tentang fasilitas penunjang.
- f. Model analisis perangkat lunak yang digunakan adalah pemodelan analisis berorientasi objek dan tools yang digunakan yaitu *UML (Unified Modeling Language)* dalam menggambarkan model fungsional dan diagram-diagram yang digunakan yaitu *Use case diagram* dan *activity diagram*.
- g. Aplikasi ini dibuat menggunakan beberapa aplikasi antara lain : *Quantum GIS* dan bahasa pemrograman CSS dan PHP.

## 5. Metoda Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) *Studi Literatur*

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur yang ada kaitannya dengan judul penelitian.

2) *Observasi*

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

b. Tahap pembuatan perangkat lunak

Dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigma perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya:

1) *System / Information Engineering*

Merupakan bagian dari sistem yang terbesar dalam pengerjaan suatu proyek, dimulai dengan menetapkan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem dan mengalokasikannya kedalam pembentukan perangkat lunak.

2) *Analisis*

Merupakan tahap menganalisis kebutuhan data dan proses-proses dalam pelaksanaan proyek pembuatan perangkat lunak.

3) *Desain*

Tahap penerjemahan dari data yang dianalisis kedalam bentuk yang mudah dimengerti oleh user.

4) *Kode*

Tahap penerjemahan data atau pemecahan masalah yang telah dirancang ke dalam bahasa pemrograman tertentu.

5) *Tes*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun agar aplikasi tersebut sesuai dengan perancangan.

## 6. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun laporan Kuliah Praktek (KP) ini digunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I           PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan mengenai latar belakang masalah, rumusan permasalahan, tujuan penulisan ,batasan masalah, metoda penelitian serta sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Berisi tentang serangkaian penjelasan mengenai teori – teori yang digunakan oleh penulis, kutipan – kutipan dan sumber rujukan.

### **BAB III          ORGANISASI**

Berisi tentang penjelasan instansi KP, sejarah, struktur, serta tugas tiap – tiap organisasi, arsitektur teknologi informasi dan proses bisnis instansi KP.

### **BAB IV          PEMBAHASAN**

Berisi rincian tentang definisi masalah dan penyelesaiannya, rancangan basis data, flow chart aplikasi, algoritma, rancangan layar, penggunaan program, uji coba program, serta kelebihan dan kekurangan program.