

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi khususnya dibidang dunia teknologi sangat pesat dalam kehidupan sehari-dari dalam masyarakat pada umumnya misalnya penggunaan sebuah aplikasi dalam komputer sebagai media untuk mendapatkan informasi. Dewasa ini informasi menjadi sesuatu kebutuhan yang amat penting bagi masyarakat di Indonesia khususnya di Kep. Bangka Belitung.

Provinsi Kepulauan Bangka Belitung (disingkat Babel) adalah sebuah provinsi di Indonesia yang terdiri dari dua pulau utama yaitu Pulau Bangka dan Pulau Belitung serta pulau-pulau kecil seperti P. Lepar, P. Pongok, P. Mendanau dan P. Selat Nasik, total pulau yang telah bernama berjumlah 470 buah dan yang berpenghuni hanya 50 pulau. Bangka Belitung terletak di bagian timur Pulau Sumatera, dekat dengan Provinsi Sumatera Selatan. Bangka Belitung dikenal sebagai daerah penghasil timah, memiliki pantai yang indah dan kerukunan antar etnis. Ibu kota provinsi ini ialah Pangkalpinang.

Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan merupakan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya di bidang ekonomi jasa, hal ini bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi. Provinsi Bangka Belitung saat ini memang belum menjadi tujuan utama para wisatawan terutama wisatawan dari mancanegara, yang dikarenakan informasi mengenai Provinsi Bangka Belitung masih terbilang cukup minim.

Oleh karena itu untuk mengembangkan potensi pariwisata di propinsi ini diperlukan informasi yang lebih informatif sehingga dapat memberikan kemudahan bagi wisatawan berupa sebuah aplikasi yang guna menunjang fasilitas berupa peta digital yang informatif dan komunikatif guna menunjang fasilitas pariwisata serta pengembangan potensi daerah. Penyajian data yang akurat tentang keberadaan tempat lokasi tempat pariwisata sangat diperlukan untuk mendukung pengembangan potensi

suatu daerah yang disajikan dalam bentuk peta digital yang secara komputerisasi yang dapat diandalkan untuk menunjang e-Government dan meningkatkan pendataan di suatu daerah.

Salah satu bentuk penyajian informasi adalah sebagai Sistem Informasi Geografis (SIG) atau Geographic Information System (GIS). Sistem informasi mengenai lokasi daerah pariwisata yang dijadikan solusi sebagai pedoman bagi wisatawan yang berkunjung. Pembuatan aplikasi GIS berbasis Quantum GIS digunakan untuk membantu wisatawan dalam mempermudah pencarian lokasi tempat pariwisata yang ada di Prov. Bangka Belitung.

Pemberian informasi lokasi tempat pariwisata di masih kurang informatif sehingga belum ada informasi yang akurat dan tepat yang selama terjadi selama ini. Umumnya informasi yang diberikan hanya berupa gambaran tempat pariwisata. Karena hal tersebut, penulis mencoba untuk membuat “ Perancangan Sistem Informasi Geografis Pariwisata di Prov. Bangka Belitung berbasis Quantum GIS “

1.2 Rumusan Masalah

Masalah-masalah pada proyek akhir ini dapat dirumuskan menjadi :

- a) Bagaimana memperkenalkan lebih jauh kepada masyarakat khususnya Prov. Bangka Belitung akan keberadaan lokasi tempat pariwisata yang ada di seluruh Prov. Bangka Belitung.
- b) Bagaimana Membangun Sistem Informasi Geografis Lokasi Pariwisata Berbasis Quantum GIS yang dapat memudahkan pengguna/user untuk mendapatkan informasi secara lengkap.
- c) Bagaimana dapat memudahkan pengelolaan data lokasi tempat pariwisata secara optimal untuk Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Prov. Bangka Belitung.
- d) Bagaimana memberikan input berupa peta digital untuk lokasi tempat pariwisata di Prov. Bangka Belitung

- e) Bagaimana membuat GIS yang dapat memberikan informasi pada masyarakat tentang lokasi tempat pariwisata yang ada di Prov.BangkaBelitung secara lengkap,mudah di analisis dan dapat di pertanggungjawabkan.

1.3 Tujuan penulisan

Adapun tujuan penulisan laporan kuliah praktek, ini adalah membuat suatu aplikasi yang membantu pariwisata berupa system informasi Geografis berbasis Quantum GIS sebagai berikut.

- a) Alat Bantu pemerintah Khususnya di dinas Kebudayaan dan pariwisata untuk mengambil keputusan dan analisis tata letak lokasi tempat pariwisata di prov.BangkaBelitung
- b) Alat Bantu dalam pengelolaan dan pemuatan pendataan lokasi tempat pariwisata di Prov.BangkaBelitung.
- c) Membangun Sistem Informasi Geografis yang dapat menyampaikan informasi tempat pariwisata di BangkaBelitung yang disajikan secara menarik informatif,cepat dan akurat.
- d) Membantu dinas Kebudayaan dan Pariwisata dalam mengelola data lokasi tempat pariwisata agar data yang disajikan optimal dan update.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari aplikasi ini yang disusun oleh penulis sebagai berikut:

- a) Data yang di ambil adalah data lokasi tempat tempat pariwisata di Prov.BangkaBelitung.
- b) Wisata yang di ambil adalah berupa wisata Bahari,wisata Alam,wisata ziarah.
- c) Hanya ada dua data yang di kelola yaitu data spasial dan data atribut.
- d) Aplikasi ini hanya mengolah lokasi pariwisata pada peta,edit,pengelolaan aplikasi dan pencarian tempat wisata.

1.5 Metode Penelitian

Metode pengambilan data yang kami gunakan dalam kuliah kerja praktek ini menggunakan:

a) Tahap Pengumpulan data

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

1) *Studi Literatur*

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

2) *Observasi*

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

b) Tahap pembuatan perangkat lunak

Dalam pembuatan perangkat lunak menggunakan paradigm perangkat lunak secara *waterfall*, yang meliputi beberapa proses diantaranya.

1) *System/Information engineering*

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

2) *Analisi*

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 ,udah dimengerti oleh user.

4) *Kode*

Tahap penerjemah dari 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.

1.6 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, metode 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, <i>Activity Diagram</i> , <i>Use Case</i> , algoritma, rancangan layar, penggunaan program, uji coba program, serta kelebihan dan kekurangan program. |