

BAB I PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Sebuah informasi merupakan permasalahan penting untuk semua kalangan masyarakat. Banyaknya informasi terkadang menyulitkan seseorang untuk mencapai tempat tujuannya dan kecewa dengan hasil yang berbeda seperti yang di dengar melalui berita maupun dari mulut ke mulut. Untuk membantu dalam menentukan wisata yang akan di tempuh atau di datangi dengan menggunakan peta konvensional dan memilih jalur yang terpendek dari tempat asal ke tujuan. Namun hal ini sering kali tidak dapat membantu secara maksimal karena kebanyakan yang bukan warga Bangka Selatan akan kebingungan harus menempuh wisata yang mana yang akan di tempuh terlebih dahulu agar sistematis dan waktu menjadi lebih efisien. Sistem Informasi Geografi (SIG) atau dalam bahasa Inggris di sebut Geographic Information System (GIS) merupakan sebuah sistem yang dapat membantu menyelesaikan masalah tersebut dan memudahkan orang untuk menggali informasi tempat-tempat yang akan di kunjungi dan letaknya.

Untuk itu diperlukan suatu sistem teknologi yang berbasis internet yang dapat membantu dalam menentukan lintasan terpendek yang dapat merepresentasikan data yang ada. Data tersebut dapat disimpan, diolah, dan disajikan dalam bentuk yang lebih sederhana serta terkomputerisasi sehingga memudahkan dalam penentuan lintasan terpendek.

Teknologi Geographic Information System (GIS) adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang bereferensi spasial atau berkoordinat geografi atau dengan kata lain suatu GIS adalah suatu sistem basis data dengan kemampuan khusus untuk menangani data yang bereferensi keruangan (spasial) bersamaan dengan seperangkat operasi kerja (Barus dan Wiradisstra, 2000). Sedangkan menurut Anon (2001) Geographic Information System (GIS) adalah suatu sistem Informasi yang dapat memadukan antara data grafis (spasial) dengan data teks (atribut) objek yang dihubungkan secara geografis

di bumi (*georeference*). Disamping itu, GIS juga dapat menggabungkan data, mengatur data dan melakukan analisis data yang akhirnya akan menghasilkan keluaran yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan pada masalah yang berhubungan dengan geografi.

Geographic Information System (GIS) dibagi menjadi dua kelompok yaitu sistem manual (analog), dan sistem otomatis (yang berbasis digital komputer). Perbedaan yang paling mendasar terletak pada cara pengelolaannya. Sistem Informasi manual biasanya menggabungkan beberapa data seperti peta, lembar transparansi untuk tumpang susun (*overlay*), foto udara, laporan statistik dan laporan survey lapangan. Kesemua data tersebut dikompilasi dan dianalisis secara manual dengan alat tanpa komputer. Sedangkan Geographic Information System (GIS) otomatis telah menggunakan komputer sebagai sistem pengolah data melalui proses digitasi. Sumber data digital dapat berupa citra satelit atau foto udara digital serta foto udara yang terdigitasi. Data lain dapat berupa peta dasar terdigitasi.

Dalam tugas akhir ini akan digunakan Geographic Information System (GIS) yang berfungsi sebagai peta digital yang dapat merepresentasikan daerah tertentu.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, penulis akan melakukan penelitian yang berjudul “ *Sistem Informasi Geografis Wisata Kabupaten Bangka Selatan*” yang bertujuan agar para wisatawan yang datang ke kabupaten bangka selatan lebih mudah untuk mengetahui letak objek wisata yang ada di bangka selatan.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada latar belakang penelitian maka penulis merumuskan beberapa masalah di antaranya adalah:

- a. Bagaimana kondisi sistem informasi yang ada sekarang untuk mengetahui letak objek wisata yang ada di Kab. Bangka Selatan.
- b. Sistem informasi geografis seperti apa yang sesuai untuk mengetahui letak objek wisata yang ada di Kabupaten Bangka Selatan.

- c. Bagaimana langkah-langkah membuat sistem informasi geografis berbasis WebGis untuk mengetahui letak objek wisata yang ada di Kabupaten Bangka Selatan.
- d. Bagaimana cara penggunaan sistem informasi geografis berbasis webGis untuk mengetahui letak objek wisata yang ada di Kabupaten Bangka Selatan.

1.3. BATASAN MASALAH

Untuk memberikan batasan masalah dalam penulisan ini, telah ditetapkan batasan penulisan sebagai berikut :

- a. Data mengenai lokasi objek wisata diambil berdasarkan data yang ada pada Dinas Pendidikan Kabupaten Bangka Selatan dan hasil survey ke objek wisata yang ada.
- b. Informasi yang dapat diakses hanya pemetaan secara digital lokasi Objek wisata yang terletak di Kabupaten Bangka Selatan.
- c. Ruang lingkup peta yang digunakan adalah peta pulau bangka sebagai peta dasar.
- d. Peta Kabupaten Bangka Selatan digunakan sebagai peta kerja.
- e. Aplikasi WEBGIS ini dapat diakses melalui *internet browser* pada komputer maupun *smartphone* yang sudah memiliki fitur *browsing internet*.
- f. Peta yang digunakan adalah peta tipe *shapefile (.shp)*.
- g. Sistem dapat diakses masyarakat atau wisatawan dengan menggunakan jaringan internet.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk:

- a. Dapat dirancang dan diimplementasikan sebuah sistem penyedia informasi geografis lokasi tempat objek wisata yang ada di Kabupaten Bangka selatan dengan menggunakan media website.
- b. Memudahkan Dinas Kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga Kabupaten Bangka selatan dalam memberikan informasi mengenai tempat

objek wisata kepada masyarakat atau wisatawan di Kabupaten Bangka selatan.

- c. Aplikasi ini dibuat untuk memberikan kemudahan, mempercepat sekaligus menghemat biaya untuk mengakses informasi lokasi tempat objek wisata kepada masyarakat atau wisatawan yang memerlukan informasi objek wisata yang ada tanpa harus susah dalam mencari atau pun bertanya kepada orang lain terlebih dahulu.
- d. Memperkenalkan teknologi Webgis, manfaat, kemudahan dan cara penggunaannya ke semua kalangan masyarakat.
- e. Menjadikan sebuah aplikasi yang bermanfaat bagi masyarakat dan dapat digunakan dalam kurun waktu yang panjang.
- f. Meningkatkan mutu dan Menjadikan Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Bangka Selatan sebagai Dinas yang berbasis ICT (*Infomatio and Communication Technologies*)

1.5. METODE PENELITIAN

Proses pengumpulan data untuk Skripsi ini diperoleh dari:

- a. **Observasi**, yaitu Mengamati secara langsung objek wisata yang ada di kabupaten Bangka selatan dan mengamati akses informasi yang dilakukan pada Dinas Kab. Bangka Selatan
- b. **Dokumentasi**, yaitu data diperoleh langsung dari Dinas Kebudayaan pariwisata pemuda dan olahraga Kabupaten Bangka Selatan berupa data lokasi objek wisata yang ada dan informasi yang berkaitan dengan tempat objek wisata yang ada.
- c. **Studi Literatur**, Yaitu membaca dan menelaah berbagai data baik berupa buku atau literature yang ada di internet yang berhubungan dengan GIS
- d. **Wawancara**, yaitu melakukan Tanya jawab atau diskusi langsung dengan narasumber.
- e. **Analisa Sistem**

Analisa Sistem terdiri dari beberapa poin antara lain adalah:

- 1) Analisa Masalah
- 2) Analisa Sistem yang Berjalan
- 3) Analisa Proses/Activity Diagram
- 4) Analisa Keluaran
- 5) Analisa Masukan
- 6) Analisa Kebutuhan Sistem
- 7) Use Case Diagram
- 8) Deskripsi Use Case

f. Perancangan Sistem

Perancangan Sistem terdiri dari beberapa poin antara lain adalah:

- 1) Rancangan Keluaran
- 2) Rancangan Masukan
- 3) Rancangan Layar
- 4) Rancangan Basis data
- 5) Sequence Diagram
- 6) Class Diagram

g. Implementasi dan Pembahasan

Implementasi dan Pembahasan terdiri dari beberapa poin antara lain adalah:

- 1) Kebutuhan Sumber Daya
- 2) Desain Peta
- 3) Konversi Peta ke Pmapper (MS4W)
- 4) Desain Website
- 5) Hasil Tampilan Peta Pada Pmapper
- 6) Pengujian Peta Pada Pmapper

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Laporan ini ditulis dengan sistematika sebagai berikut:

a. BAB I Pendahuluan

Bab ini awal yang mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi penulisan dan sistematika penulisan.

b. BAB II Landasan Teori

Bab ini membahas mengenai berbagai landasan teori yang digunakan dan disesuaikan dengan permasalahan yang dihadapi.

c. BAB III Pemodelan Proyek

Pada bab ini menjelaskan pemodelan proyek dalam membuat dan mengembangkan aplikasi, mulai dari anggaran, waktu dan penjadwalan proyek pelaksanaan maupun tim serta stakeholder yang terlibat pada proyek pembuatan aplikasi ini.

d. BAB IV Analisa dan Rancangan

Bab ini akan membahas mengenai analisa masalah, perancangan sistem, rancangan database, implementasi, serta kelebihan dan kekurangan aplikasi.

e. BAB V Implementasi dan Pembahasan

Bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penulis.