

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Saat ini Kota Pangkalpinang sudah menjadi kota yang sangat maju, berbagai fasilitas dapat dengan mudah kita temui di Pangkalpinang mulai dari Universitas Negeri atau pun swasta, Hotel, Perumahan, Rumah sakit, tempat Ibadah, Objek Wisata dan toko-toko *souvenir*. Salah satu fasilitas yang ada di kota Pangkalpinang adalah toko *souvenir* yang tersebar di seluruh kota Pangkalpinang seperti Toko LCK (Bangka Island Local Snacks & Souvenirs Centre), Toko Kartini dan lainnya. Keberadaan toko *souvenir* sangat penting sama dengan fasilitas lainnya dan menjadi fasilitas *public* di setiap daerah.

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sistem informasi spasial yang digunakan untuk memproses data yang bergeoreferensi dan toko-toko *souvenir* yang ada di Kota Pangkalpinang. SIG berbasis web memungkinkan akan membantu memecahkan masalah tersebut, dengan begitu masyarakat dapat melihat peta lokasi dan informasi tentang toko *souvenir* tersebut.

Sistem Informasi Geografis merupakan sebuah sistem yang terdiri dari software dan hardware, data dan pengguna serta institusi untuk menyimpan data yang berhubungan dengan semua fenomena yang ada di muka bumi. Data-data yang berupa detail fakta, kondisi dan informasi disimpan dalam suatu basis data dan akan digunakan untuk berbagai macam keperluan seperti analisis, manipulasi, penyajian dan sebagainya.

Sistem Informasi Geografis berkembang dengan adanya media digital. Kini informasi yang terkandung pada suatu peta menjadi lebih kaya karena dapat terintegrasi dengan data lain selain data geografis. Penggunaan media digital juga merangsang tumbuhnya komunikasi digital melalui jaringan internet. Hal ini makin menyongkong

berkembangnya suatu Sistem Informasi Geografis dimana informasi dapat tersebar luas dan dapat diakses oleh siapa saja, dan dimana saja.

Dengan demikian dalam menyusun skripsi ini, penulis mengangkat judul yaitu “**APLIKASI PEMETAAN TOKO SOUVENIR DI PANGKALPINANG BERBASIS WEBGIS**”, sebagai solusi untuk lebih mempermudah dan mempercepat dalam pencarian, dan pemberian informasi mengenai letak lokasi toko-toko *souvenir* yang ada di Kota Pangkalpinang.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini adalah :

- a. Proses mencari informasi mengenai tempat toko *souvenir* di pangkalpinang masih harus datang langsung ke Dinas Kebudayaan, Pariwisata, Pemuda, dan Olahraga Kota Pangkalpinang.
- b. Keterbatasannya waktu kerja pegawai dalam memberi informasi tentang toko *souvenir* belum 24 jam.
- c. Belum adanya Webgis Toko *Souvenir* yang menyediakan fasilitas pemetaan lokasi Toko *Souvenir* secara digital.

## **1.3. Tujuan Penulisan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

- a. Membuat sebuah Sistem Informasi Geografis yang dapat menampilkan data spesial yang berisi informasi letak lokasi toko *souvenir* di kota Pangkalpinang dalam bentuk peta *digital* menggunakan *Quantum GIS Lisboa 1.8.0.* dan *Macromedia Dreamweaver 8*
- b. Membuat peta sebagai media *visual* untuk membantu dalam memudahkan penyampaian informasi.
- c. Mempromasikan toko *souvenir* yang ada di Kota Pangkalpinang kepada masyarakat luas.

#### **1.4. Batasan Permasalahan**

Adapun batasan-batasan masalah dalam penulisan skripsi adalah:

- a. Sistem ini dibuat hanya sebatas menampilkan lokasi toko *souvenir* yang ada di Kota Pangkalpinang.
- b. Daerah yang menjadi objek adalah Kota Pangkalpinang.
- c. Peta yang digunakan adalah peta berbentuk *shapefile (shp)*.
- d. Untuk memvisualisasi data pada peta geografis (pembuatan peta) penulis menggunakan *software Quantum GIS Lisboa 1.8.0*.
- e. Untuk pembuatan web penulis menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8*

#### **1.5. Metode Penelitian**

##### **1.5.1. Pengumpulan data**

- a. Studi Pustaka

Pada studi pustaka pengumpulan data dari buku-buku yang sesuai dengan tema permasalahan dan buku-buku yang ada data-data dari pihak Dinas Pariwisata.

- b. Wawancara

Wawancara dilakukan pengumpulan data melalui tatap muka dan tanya jawab langsung dengan sumber data atau pihak-pihak yang berkepentingan yang berhubungan dengan penelitian.

- c. Internet

Mengumpulkan data dari *internet* sebagai sumber informasi yang berhubungan dengan permasalahan.

- d. Survei Lapangan

Survei lapangan dilakukan langsung ke toko-toko souvenir untuk mendapatkan data, dimana penulis melakukan pengumpulan data dengan cara bertanya langsung kepada pihak yang terkait, dan mengambil titik koordinat dari masing-masing toko souvenir tersebut.

### **1.5.2. Analisa Sistem**

- a. Analisa Masalah
- b. Analisa sistem yang berjalan
- c. *Activity Diagram*
- d. Analisa Masukan
- e. Analisa Keluaran
- f. *Use Case Diagram*
- g. Deskripsi *Use Case*

### **1.5.3. Perancangan Sistem**

- a. Rancangan Proses
- b. Rancangan masukan
- c. Rancangan keluaran
- d. Rancangan Layar
- e. Rancangan Basis Data
- f. *Class Diagram*
- g. *Sequence Diagram*

### **1.5.4. Implementasi dan Pengujian Sistem**

- a. Kebutuhan Sumber Daya
- b. Desain Peta
- c. Konversi Peta Ke *Pmapper* (MS4W)
- d. Desain *Website*
- e. Pengujian Peta Pada *Pmpapper*

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam pengumpulan data pada laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab, dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda. Sebagai gambaran kami sertakan garis besarnya sebagai berikut :

### **BAB I            PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II           LANDASAN TEORI**

Bab ini merupakan tinjauan pustaka, menguraikan teori-teori yang dapat mendukung judul, dan mendasari pembahasan secara detail. Landasan teori dapat berupa definisi-definisi atau model yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

### **BAB III          PEMODELAN PROYEK**

Bab ini menjelaskan tentang penerapan pengetahuan, keterampilan, piranti, dan teknik dalam kegiatan proyek untuk memberikan hasil yang memenuhi kebutuhan *stakeholder* proyek atau bahkan melampauinya.

### **BAB IV          ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM**

Dalam bab ini dibahas tentang tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan, atau sesuatu yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi, berkaitan dengan kegiatan penelitian. Bab ini point utamanya adalah analisa masalah, yang akan

menguraikan tentang permasalahan yang terdapat di kasus yang sedang diteliti.

## **BAB V                   IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini merupakan paparan implementasi, analisa hasil uji coba program, kesimpulan dan saran. Bab ini akan memaparkan hasil-hasil dari tahapan penelitian, dari tahap analisis, desain, implementasi desain, hasil testing dan implementasinya, berupa penjelasan teoritik, baik secara kualitatif, kuantitatif, atau secara statistik.