

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sektor pariwisata merupakan salah satu potensi produktif yang sampai saat ini terus dikembangkan. Salah satu daerah potensi ini berada di Kabupaten Ngada yang memiliki berbagai macam tempat wisata dan memiliki pesona masing-masing, tentunya dapat dijadikan modal untuk mengembangkan wilayah ini sebagai daerah tujuan wisata. Kabupaten Ngada memiliki beberapa objek wisata yang menjadi daya tarik bagi wisatawan yang terdiri dari wisata alam yang mempunyai 26 jenis objek wisata, wisata budaya yang mempunyai 16 jenis objek wisata, wisata minat khusus yang mempunyai 2 jenis objek wisata dan wisata buatan yang mempunyai 7 jenis objek wisata. Akan tetapi potensi wisata yang begitu banyak ini masih kurang didukung dengan informasi dan promosi dari pemerintah setempat, dan dari sisi wisatawanpun kesulitan untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan. Oleh karena itu, Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mendapatkan informasi adalah dengan membuat sebuah Sistem Informasi Pariwisata berbentuk *Geographic Information System (GIS)* yang dapat dijadikan sarana promosi pariwisata dan menampilkan informasi pariwisata di Kabupaten Ngada. Penyajian informasi dalam bentuk *web* akan memudahkan wisatawan lokal dan wisatawan asing untuk mengaksesnya. Penyediaan data yang akurat mengenai lokasi wisata sangat dibutuhkan.

Teknologi Informasi Geografis saat ini telah berkembang pesat. Sistem Informasi Geografis dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi obyek di permukaan bumi. Sistem Informasi Geografis dapat disajikan dalam bentuk aplikasi *desktop* maupun aplikasi berbasis *web*. Sistem Informasi Geografis juga dapat memberikan penjelasan tentang suatu peristiwa, membuat peramalan kejadian, perencanaan strategis lainnya dan dapat membantu menganalisis permasalahan umum seperti masalah ekonomi, penduduk, sosial pemerintah, pertahanan dan bidang pariwisata.

Dari uraian di atas, maka akan dibangun sebuah aplikasi Sistem Informasi Geografis Lokasi Pariwisata Di Kabupaten Ngada. Aplikasi ini nantinya dapat menampilkan peta lokasi wisata dan memberikan informasi mengenai objek-objek wisata yang ada di Kabupaten Ngada.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah kurangnya informasi dan promosi dari pemerintah setempat tentang lokasi pariwisata di Kabupaten Ngada, dan dari sisi wisatawanpun kesulitan untuk mendapatkan informasi yang mereka butuhkan.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan masalah yang akan di tampilkan yaitu:

1. Informasi-informasi yang akan ditampilkan berupa: visi misi, struktur organisasi instansi, lokasi wisata berupa peta dan informasi mengenai jenis-jenis wisata yang ada di Kabupaten Ngada.
2. Terdapat 2 peran pengguna, yaitu *admin* yang memiliki hak akses penuh pada sistem informasi geografis pariwisata dan pengunjung yang hanya dapat melihat *website*.
3. Informasi-informasi pariwisata yang ditampilkan didalam sistem informasi geografis pariwisata berada di Kabupaten Ngada.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi geografis lokasi pariwisata di Kabupaten Ngada yang *mobile friendly* sehingga dapat menampilkan informasi-informasi mengenai lokasi wisata dan jenis-jenis wisata yang ada di Kabupaten Ngada.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Bagi Pemerintah Kabupaten Ngada

Untuk mempermudah menyalurkan informasi tentang pariwisata seperti lokasi wisata berupa peta dan jenis-jenis wisata yang ada di Kabupaten Ngada.

2. Bagi wisatawan

Dapat mempermudah dalam hal pencarian informasi-informasi wisata yang ada di Kabupaten Ngada.

1.6. Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode pengembangan sistem yaitu *waterfall*. Yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analisis, desain, coding, testing* dan *maintenance*.

1. *Analisis*

Pada tahap analisis akan dilakukan proses pengumpulan data berdasarkan kebutuhan pengguna sistem untuk menyelesaikan permasalahan. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan melakukan pengamatan (*observasi*), wawancara dan studi pustaka.

2. *Desain*

Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang langkah-langkah yang harus dibuat dan bagaimana tampilan dari sebuah sistem yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini peneliti merancang diagram alir (*flowchart*), *DFD* dan *ERD*.

3. *Coding*

Pada tahap ini peneliti mulai merancang sistem informasi dengan mengimplementasikan kode program dengan menggunakan berbagai *tools* dan bahasa pemrograman sesuai kebutuhan. Dalam penelitian ini menggunakan *sublime text* sebagai *text editor* dan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* untuk membangun sistem informasi dengan *HTML*, *CSS* dan *Java Script* sebagai bahasa pendukung dan *Mysql* sebagai *database*.

4. *Testing*

Pada tahap ini seluruh program yang dikembangkan dari tahap *coding* dilakukan pengujian. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah sistem sudah sesuai dengan desain dan fungsionalitas berjalan dengan baik atau tidak. Sehingga mencegah terjadinya kesalahan atau *error* pada program.

5. *Maintenance*

Pada tahap akhir akan dilakukan pemeliharaan terhadap sistem informasi geografis lokasi pariwisata di kabupaten Ngada berbasis *mobile* yang telah jadi, dan dilakukan pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

1.7. Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian Tugas Akhir ini lebih mudah dipahami, maka penulis menyajikan dalam sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang beberapa penelitian yang telah dilakukan terkait dengan Sistem Informasi Geografis.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem, peran pengguna serta perangkat pendukung.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Bab ini berisi tentang implementasi sistem. Hasil perancangan dan diterjemahkan dalam bentuk program yang bisa dibaca oleh komputer.

BAB V PENGUJIAN DAN ANALISIS HASIL

Bab ini berisi tentang pengujian sistem yang telah dibuat dan analisis hasil pengujian dari sistem tersebut.

BAB VI PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan.