

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan Teknologi di bidang komputer yang begitu pesat telah mendorong semakin berkembangnya pengolahan informasi, yakni salah satunya informasi geografis. Dengan Sistem Informasi Geografis (SIG), kita akan memudahkan dalam melihat fenomena kebumihan dengan perspektif yang lebih baik. Selain itu SIG juga mampu mengakomodasi penyimpanan, pemrosesan dan penayangan data spasial digital bahkan integrasi data yang beragam, mulai dari citra satelit, foto udara, peta bahkan data statistic.

Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah, salah satu nilai pentingnya adalah mengembangkan potensi tempat makanan disebuah daerah. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan lokal atau asing dalam menikmati kuliner di daerah itu sendiri maupun dari luar daerah.

Di Kota Kupang masih banyak usaha kuliner yang belum tergali potensinya dan masih banyak masyarakat yang belum mengetahui tempat kuliner maupun macam kuliner. Sedangkan berdasarkan data pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Kupang tahun 2016-2017 jumlah para wisatawan yang datang ke Kota Kupang sementara tercatat mencapai 197.632 orang. Dan jumlah tempat wisata

kuliner yang ada di Kota Kupang sebanyak 424 tempat wisata dengan jumlah rumah makan spesial hidangan sei, daging babi, daging anjing, jagung bosc sebanyak 32 tempat dan jumlah usaha jasa rumah makan sebanyak 392. Dilihat dari data diatas, terdapat jumlah usaha kuliner yang begitu banyak dan masih banyak usahawan kuliner yang belum memanfaatkan fasilitas *Internet* sebagai salah satu sarana pemasaran yang dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai *Internet* dan aplikasinya selain juga karena keterbatasan biaya.

Dengan tersedianya aplikasi Internet, maka pemasaran usaha kuliner akan dapat meningkatkan dengan biaya pemakaian *internet* yang terjangkau sehingga usaha kecil pun dapat memakainya. Namun ada beberapa informasi kuliner di Kota Kupang dalam sebuah site, sementara ini masih kurang lengkap dan belum ada *site* yang mengkhususkan tempat wisata kuliner di Kota Kupang. Sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik. Suatu informasi kuliner harus dapat memberikan keterangan yang lengkap dan terperinci mengenai suatu hal yang berkaitan dengan sarana dan prasarana tentang objek kuliner yang dituju.

Bagi masyarakat dan wisatawan yang berkunjung ke Kota Kupang, SIG mengenai wisata kuliner yang baik sangat diperlukan, oleh karena itu dibutuhkan sebuah teknologi SIG dengan spesifikasi yang baik yaitu selain menampilkan informasi tentang tempat kuliner juga harus terdapat komponen lain diantaranya pencarian rute alternatif, peta dengan menggunakan google map untuk mengetahui

tempat kuliner tersebut secara detail, penyajian informasi melalui berita dan daftar menu makanan dari setiap usaha kuliner di Kota Kupang. Dalam aplikasi ini bahasa pemrograman yang dipakai adalah PHP, dan MySQL sebagai manajemen basis data.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada, maka perlu dikembangkan sebuah **“SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WISATA KULINER KOTA KUPANG BERBASIS WEB MENGGUNAKAN GOOGLE API”** yang diharapkan dapat membantu memudahkan masyarakat dalam mencari informasi mengenai wisata kuliner serta mempermudah para pemilik kuliner dalam berpromosi lewat media internet dan membantu masyarakat luas serta wisatawan yang berkunjung ke Kota Kupang menemukan tempat-tempat wisata kuliner yang belum pernah dicoba.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Kota Kupang Berbasis Web menggunakan *Google Api* ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah di antaranya :

1. Sistem ini dikembangkan untuk Dinas Pariwisata Kota Kupang.

2. Informasi yang ditampilkan : berita kuliner, lokasi kuliner, daftar menu dari masing-masing tempat kuliner dan rute perjalanan menuju lokasi kuliner.
3. Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner di Kota Kupang yang dikembangkan berbasis *web* dan memanfaatkan teknologi *Google Maps API*.

1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan Penelitian ini adalah mengembangkan sebuah Sistem Informasi Geografis Wisata Kuliner Kota Kupang berbasis Web menggunakan *Google Api* untuk menyajikan informasi secara akurat mengenai wisata kuliner secara cepat dan terorganisir.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah mempermudah wisatawan serta masyarakat luas dalam pencarian lokasi wisata kuliner yang berada di Kota Kupang, serta mempermudah Dinas Pariwisata Kota Kupang dalam memberikan informasi kepada masyarakat serta wisatawan tentang wisata kuliner di Kota Kupang .

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian rekayasa perangkat lunak dengan menggunakan model *waterfall* menurut Pressman (2010), *waterfall model* menunjukkan sebuah sistematika yang berurutan untuk pengembangan perangkat lunak yang diawali dengan spesifikasi persyaratan yang dibutuhkan oleh *customer* dan kemajuan melalui perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan penyebaran yang berpuncak pada dukungan yang berkelanjutan dari perangkat lunak yang telah selesai.

Adapun tahapan-tahapan yang penting dalam model *waterfall* ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis

Pada tahapan ini dilakukan analisa pengidentifikasian masalah untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengumpulkan data-data wisata kuliner di Kota Kupang. Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

a. Observasi

Tahapan ini dilakukan pengamatan secara langsung terhadap obyek yang diteliti di lapangan yaitu wisata kuliner yang ada di Kota Kupang.

b. Wawancara

Tahapan ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara tanya jawab atau mewawancarai salah satu pegawai dalam

bidang pariwisata di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Kupang.

c. Kepustakaan

Tahapan ini pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku sebagai referensi, jurnal – jurnal dan Skripsi tentang yang berkaitan dengan Sistem Informasi Geografis, buku pemrograman *PHP (Hypertext Preprocessor)*, buku database *MySQL (My Structured Query Language)*, dan buku metode *Waterfall*

2. Tahap Desain

Merupakan tahapan atau aktivitas yang difokuskan pada spesifikasi detail dari solusi berbasis komputer. Spesifikasi ini meliputi proses desain umum yang akan disampaikan pada *stakeholder* sistem dan spesifikasi desain dengan rincian yang akan digunakan pada tahap implementasi. Desain arsitektur ini terdiri dari bagan alur sistem (*System Flowchart*), diagram berjenjang, desain proses (DFD), desain *database* (ERD), serta desain *user interface*.

3. Tahap *Coding*

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka proses desain harus diubah bentuknya menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses *coding*. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap

desain yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh *programmer*. Dalam pembuatan program ini akan dirancang dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *Database MySQL*.

4. Tahap *Testing*

Sesuatu yang dibuat haruslah diuji cobakan. Demikian juga dengan *software*. Semua fungsi-fungsi *software* harus diuji cobakan, agar *software* bebas dari *error* dan hasilnya harus benar-benar sesuai dengan kebutuhan yang sudah didefinisikan sebelumnya. Metode pengujian yang digunakan adalah *black-box*.

5. Tahap *Maintenance*

Pemeliharaan suatu *software* diperlukan, termasuk di dalamnya adalah pengembangan, karena *software* yang dibuat tidak selamanya hanya seperti itu. Ketika dijalankan mungkin saja masih terdapat kesalahan atau *error* yang tidak ditemukan sebelumnya, atau ada penambahan fitur-fitur yang belum ada pada *software* tersebut. Pengembangan diperlukan ketika adanya perubahan atau pergantian sistem operasi dari windows ke *linux*, atau perangkat lain.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

Bab V Pengujian dan Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

Bab VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam aplikasi.

