

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 dimudahkan dalam melihat fenomena kebumian 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 statistik (Suprpto 2010).

Seperti yang dilansir dalam website milik Nasional Geographic Indonesia¹ kunjungan wisatawan mancanegara ke Nusa Tenggara Timur (NTT) meningkat pesat, yakni pada tahun 2012 sebanyak 48.608 orang, menjadi 80.810 orang pada tahun 2013. Pada tahun 2014 diharapkan bisa mencapai 100.000 orang. Provinsi NTT adalah salah satu daerah yang memiliki banyak tempat wisata. Menyadari besarnya potensi pariwisata di NTT, gubernur NTT mencanangkan program "Provinsi Pariwisata". Di dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) 2014-2018,

¹ <http://nationalgeographic.co.id/>

dicanangkan keinginan untuk mewujudkan NTT menjadi provinsi pariwisata di tahun 2018.

Berdasarkan data pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende tahun 2014 jumlah para wisatawan yang datang ke Kabupaten Ende sebanyak 41.021 orang, yang terdiri dari wisatawan domestik sebanyak 30.375 orang dan jumlah wisata asing sebanyak 10.646 orang. Dan jumlah tempat wisata yang ada di Kabupaten Ende sebanyak 95 tempat wisata dengan jumlah wisata alam 64 dan wisata budaya 31 dan jumlah tempat akomodasi sebanyak 38 dan jumlah restoran sebanyak 82.

Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende belum ada media yang dapat membantu mempromosikan tempat-tempat wisata serta tempat akomodasi yang ada di Kabupaten Ende kepada para wisatawan.

Berdasarkan data di atas karena banyaknya tempat wisata serta akomodasi yang ada, kadang membuat para wisatawan kesulitan untuk membuat jadwal perjalanannya atas pilihan-pilihan fasilitas yang tersedia, tanpa kelengkapan informasi tentang tata letak serta kondisi geografis fasilitas-fasilitas tersebut, mereka membutuhkan SIG yang menyediakan tentang informasi tempat akomodasi serta tempat wisata yang ada di Kabupaten Ende.

Adanya SIG tempat wisata dan akomodasi tentunya akan sangat membantu para wisatawan untuk merencanakan serta menjadwalkan kegiatan berwisata, disamping itu sistem ini juga diharapkan dapat menyajikan

informasi tentang fasilitas yang disediakan oleh tempat wisata dan tempat akomodasi tersebut, serta kapasitas dari tempat akomodasi. Pengguna juga dapat menambahkan tempat akomodasi yang belum terindeks pada Sistem Informasi Geografis yang dibangun.

Berdasarkan uraian di atas maka dibuatlah “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS TEMPAT WISATA DAN AKOMODASI KABUPATEN ENDE” yang diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mencari tempat wisata serta tempat akomodasi di Kabupaten Ende.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah di antaranya :

1. Kurangnya media yang dapat memberikan informasi geografis tentang tempat wisata dan tempat akomodasi secara *online*, seperti informasi tentang tentang tempat wisata alam, wisata kuliner, wisata belanja, dan akomodasi yang ada di Kabupaten Ende.
2. Banyaknya tempat wisata dan tempat akomodasi yang ada di Kabupaten Ende, sehingga para wisatawan kesulitan untuk membuat jadwal dan perjalanannya.
3. Belum adanya media untuk mempromosikan tempat wisata serta tempat akomodasi bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah tidak meluas dan tetap berfokus pada tujuan, maka diperlukan batasan dalam cakupan masalah yaitu :

1. Perancangan *website* ini hanya ditekankan pada letak geografis tempat wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, dan akomodasi di Kabupaten Ende.
2. Pengunjung dapat melihat informasi tentang tempat wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, dan akomodasi yang ada di Kabupaten Ende.
3. Jumlah tempat wisata yang diakomodir dalam website ini sebanyak 22 serta tempat akomodasi sebanyak 11.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Mengembangkan sebuah Sistem Informasi Geografis berbasis *web* yang dapat membantu pengguna untuk mendapatkan informasi tentang tempat wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, dan akomodasi yang ada di Kabupaten Ende.
2. Memberikan informasi tentang tempat wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, dan akomodasi yang ada di Kabupaten Ende.

1.4.2 Manfaat

a. Bagi Wisatawan

Website ini dapat membantu para wisatawan yang datang di Kabupaten Ende dengan memberikan informasi tentang tempat wisata alam, wisata budaya, wisata kuliner, wisata belanja, dan akomodasi yang ada di Kabupaten Ende secara *online*.

b. Bagi Pemilik Tempat Akomodasi

Website ini dapat membantu pemilik tempat akomodasi untuk mempromosikan tempat penginapannya.

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan tahapan-tahapan sebagai pedoman untuk mencapai proses penelitian yang efektif dan efisien. Penentuan tahapan yang cermat dan tepat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu penelitian. Rangkaian tahapan yang dilalui dalam penelitian ini terkait satu dengan yang lainnya secara sistematis dan berkesinambungan. Dimana setiap tahapan yang dilakukan sebelumnya akan menentukan keluaran (*output*) untuk tahapan berikutnya. Urutan tahapan penelitian ini sangat membantu yaitu proses penelitian yang dilakukan menjadi lebih lancar.

Model pengembangan yang digunakan pada rancang bangun ini adalah menggunakan model Waterfall. Adapun tahapan-tahapan dari metode Waterfall adalah sebagai berikut (Pressman, 2005) :

1. Requirement Analysis

Langkah ini merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini dilakukan dengan tiga cara yaitu.

- 1) Observasi kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan data pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Ende serta dengan cara pengamatan langsung pada lokasi tempat wisata dan tempat akomodasi. Data yang diperoleh berupa sarana dan prasarana yang ada.

- 2) Wawancara pada tahapan ini data diperoleh dengan mendapatkan data langsung dari sumbernya, di sini dilakukan tanya jawab serta wawancara pada pemilik tempat akomodasi atau petugas yang ada di tempat wisata tersebut.
- 3) Studi Literatur pada tahapan ini data didapatkan dengan melakukan proses pencarian data dari internet serta mendapatkan referensi-referensi dari buku yang berkaitan dengan penelitian ini. Pencarian data disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang dibangun.

2. System Design

Tahapan ini dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data. Tahap perancangan merupakan tahap awal yang dilakukan dalam membangun *website*. Pada tahap ini akan dijabarkan gambaran tentang sistem yang akan dibuat. Sistem yang akan diaplikasikan dalam *website* secara *online* sehingga para wisatawan dapat melihat keterangan tentang tempat wisata dan akomodasi yang ada di Kabupaten Ende secara *online*.

3. Implementation

Pada tahapan ini sistem yang telah dirancang pada tahap 2 akan dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP (*Personal Home Page*) dan MySQL (*My Structured Language*) serta *Dreamweaver* sebagai *web editor*.

4. *Integration and Testing*

Merupakan tahap pengujian terhadap perangkat lunak yang dibangun. Pada tahap ini yang diperhatikan adalah kesesuaian sistem yang ada, apabila belum memenuhi target yang dicapai maka sistem akan diperbaiki kembali. Dalam penelitian ini proses uji coba dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black box*. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program.

5. *Operation and Maintenance*

Merupakan tahap pengujian terhadap *software* yang dibangun. Tahap akhir dimana *software* yang telah selesai dibangun dapat mengalami perubahan-perubahan atau penambahan sesuai dengan permintaan *user*.

1.6 Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian laporan ini lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-

hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang dibangun.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini 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

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

Bab VI Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.