BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki beribu ribu pulau yang tersebar dari Sabang sampai Marauke dan dari pulau Weh sampai pulau Rote. Dengan banyaknya pulau-pulau yang terpisah, membuat negara Indonesia memiliki keanekaragaman budaya. Pulau-pulau di Indonesia dikelilingi oleh lautan sehingga penduduk di setiap pulau hidup dan menetap terpisah satu sama lain. Hal ini yang menyebabkan penduduk membentuk suku-suku sendiri. Setiap suku tentunya memiliki kebiasaan hidup dan adat- istiadat yang berbeda-beda.

Provinsi-provinsi yang ada di Indonesia kaya akan nilai-nilai budaya, tradisi dan setiap provinsi memiliki sejumlah suku-suku salah satunya adalah provinsi Nusa Tenggara Timur. Semua kabupaten yang berada di provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki sukunya masing-masing yang tentu saja berbeda antara daerah yang satu dengan daerah yang lainnya.Hal ini disebabkan karena letak pulau yang terpisah sehingga membuat setiap suku yang menempati tiap kabupaten mempunyai pranata sosial, karakteristik, agama, bahasa tradisional dan budaya masing-masing. Sehingga masyarakat luar sulit untuk mengetahui mengenai adat istiadat dan kebudayaan suku-suku tersebut.

Provinsi Nusa Tenggara Timur memiliki suku-suku beraneka ragam sesuai dengan ciri khas dan adat istiadat budaya setempat. Suku-suku ini mendiami semua kabupaten yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur. Suku-suku yang mendiami Provinsi Nusa Tenggara Timur berjumlah 14 suku besar dan 34 sub suku. Dengan banyaknya suku-suku tersebut sangat sulit bagi masyarakat untuk membedakan asal suku yang satu dengan suku yang lainnya karena belum adanya media atau aplikasi untuk memberikan informasi tentang wilayah kediaman dominan suku-suku.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka perlu dirancang bangun sebuah aplikasi yang berjudul "SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS WILAYAH KEDIAMAN SUKU-SUKU DI NUSA TENGGARA TIMUR BERBASIS WEB" dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah masyarakat untuk mengetahui letak suku-suku dan mengetahui sejarah singkat suku tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Wilayah kediaman suku-suku yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur semakin menyempit dan bahkan ada sebagian suku-suku yang telah hilang karena adanya perkembangan zaman.

1.3 Batasan Masalah

Dilihat dari sejumlah masalah yang teridentifikasi maka dibuatlah batasan masalah sebagai berikut :

1. Daerah yang menjadi obyek penelitian ini adalah khusus pada Provinsi Nusa Tenggara Timur.
2. Sistem Informasi Geografis yang dibangun berbasis web.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah merancang bangun suatu sistem informasi geografis yang dapat mempermudah masyarakat dalam mencari lokasi wilayah kediaman suku-suku yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

1.4.2 Manfaat

1. Sistem yang akan dibangun dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam mencari informasi mengenai wilayah kediaman suku-suku yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.
2. Dapat menambah wawasan masyarakat luas mengenai keberadaan lokasi suku-suku yang berada di sistem yang akan dibangun dapat membantu dan mempermudah masyarakat dalam mencari informasi mengenai wilayah kediaman suku-suku yang ada di Provinsi Nusa Tenggara Timur.

1.5 Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian Rekayasa Perangkat Lunak (RPL) dengan model SDLC *(System Development Life Cycle)* yang mempunyai 5 tahap (Jogiyanto, 2005), yaitu : tahap perencanaan, tahap analisis, tahap desain, tahap coding dan tahap testing

Tahap-tahap yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tahap Perencanaan

Ada beberapa metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

a. Observasi

Teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung kinerja sistem informasi yang bersifat deskriptif pada Museum Provinsi Nusa Tenggara Timur.Serta meminta keterangan mengenai masalah yang dihadapi untuk dibuat pemecahan masalahnya.

b. Kepustakaan

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku atau referensi yang berkaitan dengan judul penelitian.

1.5.2 Tahap Analisis

Analisis kebutuhan meliputi input sistem, proses pengolahan data input, jenis penyajian data input serta jenis perangkat lunak

dan keras yang dibutuhkan. Input data yang diperlukan dalam perancangan sistem ini meliputi data spasial dan data atribut. Data spasial yang berupa Provinsi Nusa Tenggara Timur. Data atribut dalam bentuk basis data yang berisi letak suku-suku dan informasi nama-nama suku-suku.

Dalam perancangan ini digunakan perangkat keras PC-Komputer yang didukung dengan perangkat lunak yang disesuaikan dengan fungsinya, yaitu program untuk menyediakan input, pengolahan input dan pendistribusian input.

1.5.3 Tahap Desain

Proses desain ini harus melalui beberapa proses perancangan sistem yaitu perancangan struktur data, arsitektur perangkat lunak,perancangan *interface,*dan detail (*Algoritma*) prosedurnya sistem.

Sistem ini akan menghasilkan informasi-informasi berupa :

a. Informasi teks

   Sistem ini menampilkan informasi kepada *user* berupa teks, user dapat membaca dalam bentuk kata maupun kalimat.

b. Informasi peta

   Informasi ini mengandung suatu peta, datanya menampilkan keadaan atau lokasi suku-suku, informasi yang terdapat di dalam peta dan koordinat.

1.5.4 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*.

1.5.5 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.*

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, 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 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 bekaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.