

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata merupakan kegiatan yang secara langsung mampu menyentuh dan melibatkan masyarakat, sehingga terdapat timbal balik antara masyarakat dan pariwisata. Bahkan banyak negara yang bergantung dari industri pariwisata sebagai sumber pajak dan pendapatan untuk perusahaan yang menjual jasa kepada wisatawan. Saat ini hampir sebagian besar pemerintah daerah belum memiliki sistem informasi yang dapat mendukung kebutuhan pemenuhan informasi-informasi melalui internet khususnya yang berbasis peta mengenai potensi wisata yang dimiliki oleh daerah masing-masing. Saat ini informasi peta yang diperoleh masih manual dalam bentuk kertas biasa, tetapi masih ada yang hanya sebatas tampilan gambar. Keberadaan sebuah informasi yang *realtime*, cepat, dan akurat menjadi hal yang sangat penting bagi kelangsungan hidup manusia saat ini. Data dan informasi yang diperlukan tentu harus mudah diakses dengan efektif dan efisien oleh berbagai pihak yang berkepentingan.

Di kabupaten Gresik, peta atau denah wisata hanya berbentuk brosur, buku dan baliho yang terpampang di salah satu tempat wisata religi makam sunan Giri. Hal ini tidak akan efektif untuk menginformasikan kepada wisatawan supaya berkunjung ke destinasi wisata yang ada di kabupaten Gresik lainnya, dikarenakan tidak semua orang akan berkunjung ke wisata sunan Giri dulu untuk melihat baliho peta wisata kabupaten Gresik. Informasi yang disampaikan pada baliho juga cukup terbatas hanya gambaran letak pada peta dan nama wisata. Kurangnya informasi tentang wisata kabupaten Gresik ini seharusnya menjadi perhatian pemerintah daerah, mengingat potensi wisata yang dimiliki kabupaten Gresik tidak kalah dengan kabupaten-kabupaten lain.

Pemerintah dalam hal ini kabupaten Gresik, seharusnya mempunyai wadah atau sistem yang dapat menginformasikan obyek wisata yang efektif dan mudah di akses agar nantinya lebih memudahkan pengunjung melihat informasi yang ada

dan mudah dalam memilih tujuan pariwisata yang akan dikunjungi. Dilihat dari sisi globalisasi dimana sekarang sudah jamanya *smartphone* yang dapat mengakses segala informasi. Hal ini seharusnya dijadikan kesempatan bagi dinas pariwisata kabupaten Gresik untuk membuat sistem informasi pariwisata yang *support* dengan *smartphone*.

Sistem informasi geografis pariwisata kabupaten Gresik menggunakan metode dua way point , metode ini nantinya akan menghasilkan sebuah perhitungan jarak terpendek lokasi wisata dalam sistem informasi geografis. Penggunaan *web* ini tentunya mempunyai keunggulan tersendiri karena pengguna cukup mengaksesnya dari *smartphone* mereka dimanapun dia berada. Adanya perhatian yang baik dari pemerintah daerah terhadap sektor pariwisata akan mendorong perkembangan sektor tersebut. Dan dampak yang bisa diharapkan, wisatawan baik dalam negeri maupun luar negeri datang ke kabupaten Gresik. Kondisi ini akan memberikan pemasukan devisa yang cukup besar baik untuk daerah maupun negara.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana membuat sistem informasi wisata kabupaten Gresik yang efektif dan mudah di akses dengan *smartphone*.

## **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menampilkan informasi pariwisata yang efektif, mudah di akses dan *support* terhadap *smartphone*.

## **1.4 Batasan Masalah**

Dalam penelitian skripsi ini, permasalahan yang akan dibahas dibatasi ruang lingkup pembahasannya sebagai berikut:

1. Daerah penelitian adalah kabupaten Gresik dengan sebagai tempat penelitian adalah Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik.
2. Pada sistem informasi berbasis web ini hanya memberikan informasi-informasi yang terkait pada objek wisata berupa alamat, letak, serta deskripsi singkat objek wisata.
3. Sistem informasi ini dirancang dengan memanfaatkan *Google Maps*.
4. Data tentang informasi objek wisata dibatasi pada wisata alam, wisata religi, wisata arsitektur dan budaya, dan wisata kuliner.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini, metodologi penelitian dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Metode pengumpulan data, yaitu:
  - a. Studi Pustaka  
Yaitu pengumpulan data dengan cara membaca, memahami dan mempelajari hal – hal yang berhubungan dengan permasalahan yang ada.
  - b. Observasi  
Melakukan pengamatan dan penelitian secara langsung terhadap proses pengelolaan informasi yang ada di Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik.
  - c. Wawancara  
Melakukan tanya jawab dengan pihak – pihak yang terlibat dalam proses pengelola informasi di Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik.
2. Metode perancangan dan pembangunan sistem informasi dengan berdasarkan model air terjun ( *waterfall model* ) menurut Ian Sommerville, yaitu :
  - a. Analisis dan definisi persyaratan  
Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data, analisis kebutuhan, pembatasan masalah, tujuan dari pembuatan sistem informasi dengan wawancara dan pengambilan data di Dinas Pariwisata Kabupaten Gresik.
  - b. Perancangan sistem dan perangkat lunak  
Pada proses ini dilakukan pembagian persyaratan dalam sistem perangkat keras dan perangkat lunak. Pada proses ini dilakukan pula perancangan

basis data, perancangan menu sistem serta arsitektur sistem secara keseluruhan.

c. Implementasi dan pengujian unit

Perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya yaitu dengan cara memasukkan beberapa data spasial dan atribut.

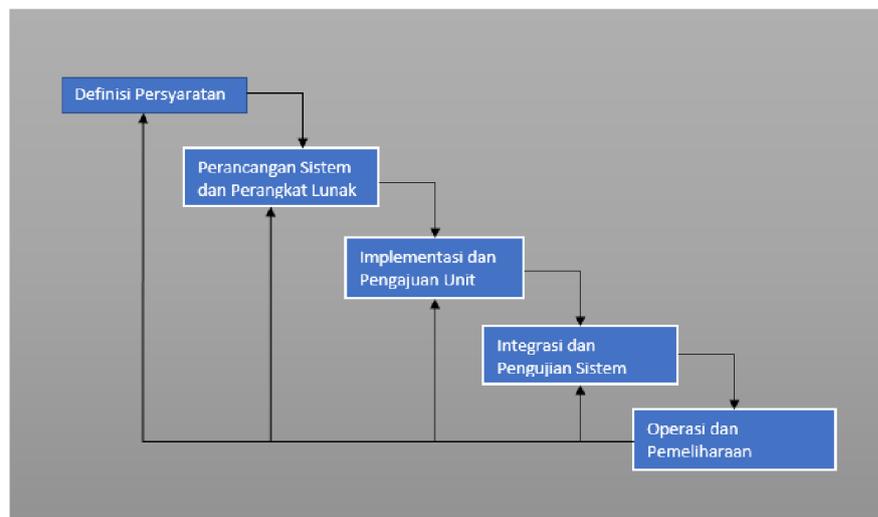
d. Integrasi dan pengujian sistem

Pada proses ini masing-masing unit program diintegrasikan dan dilakukan pengujian sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.

e. Operasi dan pemeliharaan

Sistem informasi yang dihasilkan diinstall dan dipakai. Pada tahap ini dilakukan koreksi terhadap berbagai kesalahan yang tidak ditemukan pada tahap-tahap sebelumnya sehingga dapat dilakukan perbaikan.

Gambar 1.1 akan menjelaskan metode perancangan sistem informasi berdasarkan model air terjun (*waterfall model*) menurut Ian Sommerville.



**Gambar 1.1.** Metode *waterfall model*

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Agar isi dari laporan skripsi ini mudah dipahami, maka disusun sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bagian ini dibahas latar belakang dibuatnya perangkat lunak, rumusan penyelesaian masalah yang diungkapkan pada latar belakang, tujuan dibuatnya perangkat lunak, batasan penelitian, metodologi penelitian yang dilakukan dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bagian ini dibahas teori – teori yang digunakan sebagai dasar dan referensi dalam pembuatan perangkat lunak dan diberikan gambaran yang jelas mengenai perangkat lunak yang akan dibuat.

### **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bagian ini dibahas metode analisis yang digunakan beserta hasilnya yang meliputi kebutuhan sistem dan prosedur – prosedur kinerja sistem. Dibahas pula perancangan sistem yang meliputi struktur basis data dan rancangan antar muka perangkat lunak.

### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bagian ini dibahas bagaimana sistem tersebut diimplementasikan, bagaimana bentuk fisiknya dengan batasan – batasan yang ditetapkan sebelumnya. Dibahas pula pengujian yang dilakukan terhadap sistem yang dibuat sehingga diketahui sesuai tidaknya antara sistem yang dibuat dengan rancangan yang telah ditentukan sebelumnya.

### **BAB V PENUTUP**

Berisi kesimpulan yang diambil dari sistem yang dibuat dalam penelitian dan saran - saran yang perlu diperhatikan untuk pengembangan sistem di masa yang akan datang.