

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata merupakan salah satu sektor yang dapat dikembangkan dan dapat memberikan kontribusi besar bagi suatu daerah atau negara. Selain itu, pariwisata juga dapat memberikan suatu lapangan pekerjaan bagi masyarakat dan mengurangi tingkat pengangguran. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 tahun 2009 pariwisata adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. [1]

Pengembangan pariwisata secara optimal dapat meningkatkan pertumbuhan ekonomi, oleh karena itu diperlukan upaya pengembangan obyek-obyek wisata di Indonesia. Para pelaku pariwisata mulai melakukan tindakan pengembangan dengan penelitian, observasi terhadap obyek-obyek wisata. Langkah tersebut dilakukan guna mengetahui potensi dan permasalahan yang ada pada setiap obyek untuk kemudian mencari solusinya. Langkah lainnya adalah promosi dengan media cetak, elektronik, maupun multimedia agar masyarakat juga mengetahui akan keberadaan obyek wisata tersebut dan turut dalam pengembangannya.

Sistem Informasi Geografis (SIG) merupakan sistem yang dirancang untuk bekerja dengan data yang tereferensi secara spasial atau koordinat-koordinat geografi. Sistem Informasi Geografis (SIG) memiliki kemampuan untuk melakukan pengolahan data dan melakukan operasi-operasi tertentu dengan menampilkan dan menganalisa data. Sistem Informasi Geografis (SIG) juga dapat digunakan sebagai alat bantu utama yang interaktif, menarik, dan menantang di dalam usaha-usaha untuk meningkatkan pemahaman, pengertian, pembelajaran mengenai konsep lokasi, ruang (spasial), kependudukan dan unsur-unsur geografis yang terdapat di permukaan bumi berikut data atribut terkait yang menyertainya. [2]

Kabupaten Sumenep merupakan salah satu Kabupaten yang terletak di daerah ujung paling timur Pulau Madura yang memiliki keanekaragaman budaya sebagai aset kekayaan daerah yang potensial dan harus dikembangkan seoptimal mungkin. Dengan adanya potensi – potensi sumber daya kepariwisataan yang ada dan peninggalan sejarah serta kekayaan budaya merupakan potensi yang kuat untuk



kepariwisataan di kabupaten Sumenep. Dengan adanya obyek-obyek wisata itu pemerintah mendapatkan pemasukan dari setiap obyek wisata khususnya pemerintah daerah. Dengan berkembangnya sektor pariwisata, maka secara tidak langsung akan menarik perkembangan berbagai sektor. [3]

Kabupaten Sumenep memiliki keanekaragaman pariwisata diantaranya pariwisata alam, pariwisata budaya, dan pariwisata kesenian. Salah satu wisata alam yang berada di kabupaten Sumenep adalah Gili Labak. Gili Labak merupakan wisata kepulauan dimana kita dapat menikmati pasir putihnya, air lautnya yang biru, serta desiran ombaknya. Selain Gili Labak wisata alam yang berada di Kabupaten Sumenep adalah Pantai Lombang, Pantai Slopeng, Penggalan batu putih, dan masih banyak lagi. Selain wisata alam kabupaten Sumenep memiliki wisata budaya dan wisata kesenian yang juga menarik. Salah satu wisata budaya yang banyak diminati wisatawan adalah Komplek Asta Tinggi dan Asta Yusuf. Kabupaten Sumenep juga memiliki wisata kesenian diantaranya Ludruk dan Seni Topeng.[4]

Kendala yang dihadapi para wisatawan adalah ketidaktahuan atau kurangnya informasi tentang lokasi-lokasi yang akan dikunjungi. Pada saat ini akses internet sangatlah mudah, hal ini juga dapat membantu wisatawan dalam mencari informasi lokasi wisata. Namun informasi yang didapatkan terkadang tidak lengkap dan kurang nyaman.

Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi mobile berbasis Android yang menarik dan informatif dalam bidang kepariwisataan di Kabupaten Sumenep. Sebuah sistem yang mampu menampilkan peta tempat wisata, dapat menemukan lokasi yang akan dikunjungi dengan mudah. Sehingga dapat menarik wisatawan untuk berkunjung, mencari informasi lokasi wisata, serta fasilitas sosial yang ada di sekitar lokasi wisata. Aplikasi dibuat berbasis Android karena saat ini banyak vendor ponsel yang menggunakan sistem operasi android, serta aplikasi android memiliki user experience yang baik dan tampilan android lebih menarik.

Berdasarkan uraian di atas, kita dapat memanfaatkan sistem informasi geografis pariwisata untuk memberikan informasi dan memperkenalkan lokasi-lokasi potensi wisata di Kabupaten Sumenep, karena di Sumenep masih banyak lokasi wisata yang belum dikenal dan dikembangkan secara informatif untuk para wisatawan.



1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dijawab adalah seberapa efektif aplikasi Sistem Informasi Geografis lokasi pariwisata berbasis perangkat *mobile* untuk memudahkan wisatawan dalam mencari informasi lokasi obyek wisata yang ada di Kabupaten Sumenep.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Berdasarkan perumusan masalah yang telah disebutkan, penulis telah merangkum tujuan dan manfaat dalam penelitian tugas akhir ini.

1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengukur seberapa efektif aplikasi sistem informasi geografis lokasi pariwisata untuk memudahkan user atau wisatawan dalam mendapatkan informasi lokasi pariwisata di Kabupaten Sumenep.

1.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang diharapkan dari penyelesaian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi para wisatawan dalam memperoleh informasi pariwisata
- b. Sebagai salah satu sarana untuk mempromosikan daerah wisata
- c. Salah satu fasilitas informasi Kabupaten Sumenep.

1.4. Batasan Masalah

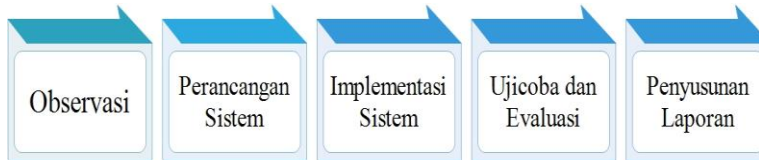
Dalam penelitian ini, agar penulis dapat melakukan penelitian secara terarah dan tidak menyimpang, serta sesuai dengan yang telah penulis rencanakan. Maka penulis membuat batasan-batasan masalah untuk penelitian ini sebagai berikut: :

- a. Sistem hanya memberikan informasi tempat pariwisata yang ada di Kabupaten Sumenep.
- b. Sistem Informasi Geografis berbasis android.
- c. Data yang sudah ada di dalam sistem tidak dapat dimodifikasi oleh user.
- d. Sistem harus online karena menggunakan GPS dan Google Maps.



1.5. Metodologi Penelitian

Diperlukannya perencanaan awal dalam sebuah penelitian pengerjaan tugas akhir ini agar dapat diselesaikan sesuai dengan jadwal kegiatan yang disusun dalam proposal. Untuk itu penulis menggambarkan pada gambar 1.1 dibawah ini.



Gambar 1.1 Alir Metodologi Penelitian

Adapun penjelasan dari gambar 1.1 mengenai alir metodologi yang digunakan dalam penyusunan Tugas Akhir ini yaitu :

a. Tahap Pertama (Observasi)

Pada tahap ini yang akan dilakukan oleh peneliti adalah melakukan pengamatan dan identifikasi terhadap masalah – masalah apa saja yang ada sehingga menjadi sebuah objek penelitian. Selain melakukan hal tersebut peneliti juga akan mengumpulkan informasi dari referensi yang ada, baik itu berupa jurnal-jurnal penelitian maupun informasi dari berbagai media *online*.

b. Tahap Kedua (Perancangan Sistem)

Setelah tahap observasi dilakukan dan peneliti mengetahui permasalahan yang terjadi maka tindakan yang akan dilakukan peneliti adalah membuat rencana tindakan untuk menyelesaikan masalah dengan tepat. Didalam tahap ini peneliti akan melakukan perancangan software. Dimana perancangan software mencakup pembuatan alur kerja dan perancangan antarmuka sistem.

c. Tahap Ketiga (Implementasi Sistem)

Pada tahap ini peneliti akan menerapkan implementasi dari rencana rancangan sistem yang telah dibuat.

d. Tahap Empat (Ujicoba dan Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti akan melakukan pengujian dan evaluasi dari hasil penelitian yang dilakukan sesuai dengan implementasi sistem. Pengujian sistem akan diperhatikan sedemikian rupa sehingga bisa mendapatkan hasil yang cukup akurat dengan juga memperhatikan berbagai kekurangan yang akan di evaluasi.



e. Penyusunan Laporan

Sebelum dan setelah beberapa tahap dilaksanakan, diperlukan juga langkah untuk menyusun laporan akhir yang memuat proses dokumentasi tahapan awal sampai dengan kesimpulan akhir pengerjaan pengerjaan sistem ini.

1.6. Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan dari tugas akhir ini, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan latar belakang yang menjadi alasan penelitian tugas akhir ini dilaksanakan sekaligus menjelaskan perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II STUDI PUSTAKA

Pada bab ini, penulis mengeksplorasi tinjauan pustaka hasil penelitian sebelumnya sebagai referensi pengerjaan penelitian tugas akhir ini, yang didukung pula oleh pengumpulan informasi landasan teori. Sumber pustaka dan teori yang diambil untuk penelitian berasal dari berbagai sumber dan penelitian baik berupa jurnal maupun informasi yang dirasa akurat dari media *online* maupun media cetak.

BAB III PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi uraian secara detail rancangan dan desain dari sistem informasi ini yang meliputi deskripsi sistem, kebutuhan data, kebutuhan proses, aliran data dan lainnya.

BAB IV IMPLEMENTASI

Pada bab ini berisi implementasi dari sistem informasi yang telah dibuat, kemudian dilakukan uji coba pada sistem informasi yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini, penulis menjelaskan kesimpulan dari hasil uji coba penelitian dan berisi saran yang dapat dijadikan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.



[Halaman Ini Sengaja Dikosongkan]

