

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pulau Madura merupakan salah satu tempat yang memiliki banyak daerah pengrajin batik yang berpotensi menambah pendapatan daerah. Minimnya informasi yang diperoleh masyarakat tentang tempat pengrajin batik di Pulau Madura ini menyebabkan pendapatan daerah yang berasal dari pengrajin batik masih rendah.

Keberadaan sentra batik belum diimbangi dengan adanya sistem informasi yang mendukung untuk menginformasikan secara lengkap tentang desa pengrajin batik di Pulau Madura. Informasi tempat pengrajin batik hanya berupa nama desa saja tanpa ada petunjuk arah yang memudahkan masyarakat atau wisatawan untuk sampai ke lokasi. Masyarakat ataupun wisatawan membutuhkan informasi yang lengkap mengenai tempat pengrajin batik di Pulau Madura.

Sistem Informasi Geografis merupakan suatu sistem informasi khusus yang mengelola data yang mempunyai informasi spesial (bereferensi keruangan). Atau pada arti yang lebih ringkas, SIG adalah suatu sistem komputer yang mempunyai kemampuan untuk dapat membangun, menyimpan, mengelola serta menampilkan informasi yang bereferensi geografis, sebagai contoh data yang diidentifikasi menurut dari lokasinya, pada suatu database. Dan Sistem Informasi Geografis menurut para ahli adalah suatu sistem informasi yang berdasarkan pada kinerja komputer yang memasukkan, yang mengelola, yang memanipulasi dan yang menganalisa data dan juga yang memberi uraian..

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis akan merancang sebuah sistem berbasis android yang dapat dimanfaatkan untuk menginformasikan kawasan potensi daerah pengrajin batik di Pulau Madura dengan judul **“Sistem Informasi Geografis Pemetaan Daerah Pengrajin Batik Di Madura Berbasis Android”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dalam latar belakang, maka dapat diambil rumusan masalah Bagaimana memetakan daerah pengrajin batik yang potensial di Madura dengan menggunakan sistem informasi geografis?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi lokasi pengrajin batik berbasis android yang dapat digunakan oleh pihak lembaga maupun masyarakat untuk mendukung pengembangan di Madura.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Dengan melakukan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

- Mempermudah Masyarakat Umum memperoleh informasi Lokasi Pengrajin Batik di Madura meliputi peta lokasi, deskripsi, foto galeri.
- Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk menuju kelokasi yang ditujui melalui navigasi rute terdekat.
- Aplikasi ini dapat membantu pengguna untuk memilih lokasi pada tempat yang sudah direkomendasikan

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Daerah yang menjadi obyek dalam pembuatan proyek akhir ini adalah Daerah Madura.

1.5 Metodologi Pengerjaan Tugas Akhir

1. Metode Observasi

Metode ini diterapkan dengan cara melakukan pengamatan langsung pada proses pendaftaran nomer antrian dokter umum guna mendapatkan gambaran jelas dan terkait terhadap permasalahan sehingga dapat diketahui kebutuhan yang diperlukan, dimana observasi meliputi pengumpulan data dan informasi, software, membuat tampilan yang interatif dan *user friendly*.

2. Metode Interview

Metode interview dalam proses pembelajaran seringkali disebut sebagai metode wawancara. Wawancara sendiri dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti percakapan antara dua orang atau lebih yang berlangsung antara narasumber dan pewawancara. Adapun tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi dimana sang pewawancara melontarkan pertanyaan-pertanyaan untuk dijawab oleh orang yang diwawancarai.

3. Studi Literatur

Studi literature merupakan metode yang dapat memudahkan dalam penyelesaian masalah yang membutuhkan sumber informasi akurat sebagai referensi yang dapat digunakan dalam pembangunan sistem.

4. Perancangan Sistem

Perancangan sistem adalah tahap kita merancang sistem yang akan di buat guna untuk membuat sistem yang bisa berjalan dengan baik dan efiseien.

5. Design Sistem dan implementasi

Pada tahap ini adalah tahap dimana sistem di design dan di implementasikan guna untuk menguji program yang di buat supaya tidak ada kesalahnan dalam proses yang di lakukan sistem.

6. Penyusunan Laporan

Tahap terakhir adalah tahap dimana semua tahap yang sebelumnya telah selesai dan yang di lakukan sebelumnya adalah membuat laporan tentang program yang di ajukan.