

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1.Latar Belakang**

Pariwisata yang masuk ke dalam sektor ekonomi yang mengalami pertumbuhan pesat pada tingkat global. Sektor pariwisata ini memiliki potensi besar untuk menunjang pertumbuhan ekonomi pada negara. Namun pertumbuhan ini juga membawa tantangan yang signifikan pada keberlanjutan budaya dan lingkungan [1]. Pulau Madura mempunyai empat kabupaten, yaitu Bangkalan, Sampang, Pamekasan, dan Sumenep, yang semuanya berada di Provinsi Jawa Timur. Sebagai pulau yang kaya dengan keanekaragaman sumber daya hayati dan non-hayati maka diperlukannya sebuah sistem informasi yang dapat menyokong dalam pemetaan dan pembaruan data geospasial. Namun pada penelitian ini lebih fokus pada berbagai tempat wisata yang terdapat di Kabupaten Bangkalan [2].

Terdapat potensi yang besar di Kabupaten Bangkalan jika mengembangkan suatu industri pariwisata karena terdapat sumber daya alam dan potensi destinasi yang unik, indah, dan menarik [1]. Provinsi Jawa Timur pada tahun 2018 khususnya Kabupaten Bangkalan hanya memiliki total sebanyak 36 objek pariwisata [3]. Pariwisata di Kabupaten Bangkalan yang beragam mempunyai daya tarik serta keunikan tersendiri sehingga mampu menarik minat dari wisatawan untuk datang berkunjung. Bangkalan mempunyai beberapa sektor yaitu wisata religi, wisata alam dan wisata kuliner. Industri pariwisata ini memiliki kemajuan pesat di bagian kota namun, di daerah pedalaman informasi dan promosi tentang objek wisata masih kurang, sehingga wisatawan, baik lokal maupun mancanegara, kurang tertarik. Namun, Bangkalan memiliki kekayaan sumber daya alam, budaya yang unik, dan kultur Islam yang kuat, yang menjadi ciri khas masyarakatnya [4]. Dari permasalahan yang telah difokuskan di atas, maka peneliti akan membuat sebuah Sistem Informasi Geografis pariwisata dengan beberapa fitur agar dapat memudahkan tujuan wisatawan serta memberikan detail informasi wisata yang ada di Bangkalan khususnya, untuk wisatawan yang tidak memiliki tujuan wisata. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu sebuah rencana wisatawan dan dapat meningkatkan wisatawan yang berkunjung di Bangkalan. Sistem Informasi Georafis yang juga dikenal sebagai *Georaphic Information*

Sistem(GIS) adalah sistem komputer yang dirancang untuk mengolah data yang berhubungan dengan informasi spasial. Sistem ini mampu membaca, memeriksa, memanipulasi, mengintegrasikan, menganalisis, dan menampilkan data yang mencerminkan kondisi nyata di bumi [ 5 ] . Penelitian yang berhubungan dengan Sistem Informasi Geografis dapat membantu memberikan sebuah informasi posisi/letak dari pariwisata sehingga dapat memudahkan wisatawan yang akan berkunjung. Tujuan dari Sistem Informasi Geografis ini adalah membuat suatu sistem mengenai lokasi tempat wisata, deskripsi wisata, HTM wisata dan juga wisatawan dapat mengakses wisata apa saja yang terdekat dari titik tertentu. Sistem Informasi Geografis dapat diterapkan dalam penelitian ini dengan pengembangan sistem menggunakan model *waterfall*, pengujian pada sistem menggunakan *Black- box* serta *system usability scale* (SUS) sebagai pengujian penerimaan pengguna pada sistem.

Penelitian terdahulu salah satunya “Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Aceh Singkil Berbasis Web”. Penelitian ini mengembangkan Sistem Informasi Geografis sejalan dengan perkembangan pariwisata yang cepat di Kabupaten Aceh Singkil. Teknologi ini diharapkan menjadi tempat menyimpan info wisata, supaya menaikkan pendapatan lewat pengembangan potensi pariwisata yang ada. Hasil yang didapatkan yaitu sebuah sistem berbasis *web* yang akan digunakan wisatawan yang bertujuan untuk memudahkan dalam mendapatkan sebuah informasi pariwisata yang ada di daerah ini [6].

Penelitian ini memanfaatkan model *waterfall* untuk mengembangkan sistem. Model *waterfall* merupakan jenis metode *system development life cycle* (SDLC) yang dipakai membuat sistem informasi dan perangkat lunak. Pendekatannya terstruktur dan dilakukan langkah demi langkah, mulai dari perencanaan sampai pemeliharaan[7]. Pembuatan sistem ini berbasis *web* agar wisatawan lebih mudah untuk mengakses informasi pariwisata yang akan dikunjungi tanpa harus mengunduh aplikasi. Fitur-fitur yang tersedia yaitu antara lain, lokasi tempat wisata, deskripsi wisata, HTM wisata dan juga wisatawan dapat mengakses wisata apa saja yang terdekat dari titik tertentu. Penelitian ini menggunakan *leaflet* untuk membuat peta pada *web*. *Leaflet* adalah *library javascript* yang dirancang dengan tujuan memudahkan pembuatan peta pada *web* dan bersifat *open source*. *Leaflet*

juga menyediakan banyak plugin untuk perluasan fungsional seperti *pop up*, menambahkan pin pada peta maupun fitur untuk menggunakan GPS (*Global Positioning System*).

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan, penelitian ini membuat Sistem Informasi Geografis Pariwisata Bangkalan Berbasis *Web*. Adanya sistem ini diharapkan akan sangat membantu sebuah rencana para wisatawan yang akan berkunjung dan dapat meningkatkan wisatawan yang berkunjung di Bangkalan.

## **1.2.Perumusan Masalah**

Adapun dalam sebuah perumusan masalah mencakup tiga poin penting yaitu permasalahan, metode usulan dan pertanyaan penelitian.

### **1.2.1. Perumusan Masalah**

Calon wisatawan yang memiliki keterbatasan waktu kunjungan ke Bangkalan sering kali mengalami kendala dalam merencanakan kunjungan wisata yang efisien, terutama ketika tujuan mereka adalah mengunjungi destinasi wisata terdekat dari lokasi tempat tinggal saudara mereka. Tantangan ini semakin diperumit oleh minimnya ketersediaan informasi yang terorganisir, terstruktur, dan mudah diakses mengenai pilihan destinasi wisata yang relevan dengan kebutuhan waktu dan lokasi wisatawan. Ketiadaan sistem informasi yang memadai menyebabkan proses pengambilan keputusan wisatawan menjadi kurang optimal, sehingga berdampak pada rendahnya pemanfaatan waktu kunjungan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah penelitian untuk mengidentifikasi permasalahan ini secara komprehensif dan merumuskan solusi yang dapat memfasilitasi kebutuhan wisatawan dengan lebih baik.

### 1.2.2. Metode Usulan

Metode yang diusulkan untuk mengatasi masalah ini adalah merancang dan membangun sebuah Sistem Informasi Geografis Pariwisata dengan beberapa fitur yang dapat memudahkan sebuah rencana kunjungan wisatawan dengan memberikan detail informasi wisata yang ada di bangkalan.

### 1.2.3. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan permasalahan maka muncul pertanyaan penelitian “Berapa hasil penggunaan/tingkat penerimaan pengguna Sistem Informasi Geografis pariwisata dalam rangka membantu rencana kunjungan wisata ke bangkalan?”.

## 1.3. Tujuan dan Manfaat

### 1.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui hasil penggunaan/tingkat penerimaan pengguna Sistem Informasi Geografis pariwisata dalam rangka membantu rencana kunjungan wisata ke bangkalan menggunakan *System Usability Scale* (SUS).

### 1.3.2. Manfaat

Di bawah ini merupakan manfaat dari penelitian Sistem Informasi Geografis Pariwisata Bangkalan:

1. Agar wisatawan mendapatkan rekomendasi pariwisata yang ada di Bangkalan.
2. Agar memudahkan wisatawan dalam memilih tempat pariwisata yang akan di kunjungi.

## 1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini antara lain:

1. Penelitian dilakukan di Kabupaten Bangkalan.
2. Sistem Informasi Geografis yang akan dibangun berbasis *web*.
3. Visualisasi peta menggunakan *Leafletjs*.
4. Kategori wisata dibagi menjadi 3 wisata alam, wisata religi, dan wisata kuliner.
5. Terdapat fasilitas umum seperti Masjid, Kantor Polisi, SPBU, Pasar, Rumah Sakit serta penginapan.
6. Data yang diambil hanya sepuluh data untuk setiap kategori.
7. Hanya menampilkan rute dari objek awal ke objek lainnya.

8. Hanya menampilkan objek point to point dan menampilkan jumlah jarak dari titik awal ke titik tujuan.

### **1.5. Metode Penulisan Laporan**

Berikut adalah sistematika penulisan yang diterapkan dalam penyusunan laporan, disesuaikan dengan format Skripsi Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Di bab ini menjelaskan latar belakang permasalahan, tujuan penelitian, manfaat, rumusan masalah dan sistematika penulisan laporan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Di bab ini menyajikan berbagai definisi, teori, dan konsep penting. Terkhusus yang diperlukan penelitian ini.

#### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab perancangan sistem menjelaskan tentang perancangan sistem, termasuk gambaran umum, arsitektur, analisis, rencana desain, dan rencana pengujian.

#### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas tentang tampilan-tampilan sistem, dan hasil pengujian sistem menggunakan *Black-box* dan *System Usability Scale* (SUS).

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini berisi Kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan untuk pengembangan lebih lanjut atau untuk penelitian selanjutnya.