

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Sistem Informasi Geografis adalah sistem komputer untuk memanipulasi data geografi. Sistem ini diimplementasikan dengan perangkat keras dan lunak yang berfungsi untuk akuisisi (perolehan), verifikasi, kompilasi, updating, manajemen, manipulasi, presentasi, dan analisis. Melalui perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Geografis tentang pariwisata diharapkan dapat menampilkan gambaran peta pariwisata yang lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Selama ini media yang digunakan untuk mempromosikan kebudayaan dan pariwisata di Kabupaten Hulu Sungai Selatan masih secara manual, yaitu dipromosikan melalui media masa seperti surat kabar, brosur dan pamflet. Hal ini dirasa kurang menarik sebagai media promosi karena hanya berbentuk lembaran yang di fotokopi serta desainnya hanya tulisan dan gambar seadanya. Media promosi yang digunakan tersebut masih sangat terbatas pada ranah lokal dan tidak semua potensi wisata yang dimiliki dapat tersampaikan. Oleh karena itu, keterbatasan jangkauan media informasi yang selama ini digunakan menjadikan promosi objek wisata dan informasi terbaru terkait kegiatan dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Hulu Sungai Selatan masih belum optimal. Melalui perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Geografis pariwisata diharapkan dapat menampilkan

gambaran peta wisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan yang lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Berdasarkan permasalahan di atas maka diperlukan sebuah sistem informasi geografis yang memberikan sebuah informasi tentang lokasi objek Pariwisata dan kegiatan pariwisata Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan secara lengkap dan akurat. Aplikasi ini dapat menampilkan sebuah sajian sistem informasi berbasis webgis yang lebih menarik, interaktif, detail, lengkap dengan jangkauan yang luas, Sehingga para wisatawan lokal maupun asing dapat secara mudah mengakses dan mendapatkan informasi lokasi objek pariwisata serta berbagai informasi kegiatan kepariwisataan di Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang penulis buat adalah sebagai berikut :

Bagaimana merancang Sistem Informasi Geografis objek pariwisata guna promosi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Hulu Sungai Selatan ?

## **1.3 Tujuan**

Pembuatan Sistem Informasi Geografis berbasis web ini bertujuan untuk memberikan sebuah informasi tentang lokasi objek pariwisata dan kegiatan kepariwisataan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Hulu Sungai Selatan secara jelas kepada wisatawan lokal dan wisatawan asing sebagai promosi wisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

#### **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan pemaparan di atas, maka penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

1. Data diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan dan Sistem Informasi Geografis ini memberikan segala informasi tentang lokasi objek pariwisata dan kegiatan kepariwisataan yang ada di Kabupaten Hulu Sungai Selatan.
2. Aplikasi yang dibangun dikelola oleh admin yang hanya bisa melakukan edit data spasial dan menambah informasi data atribut tentang pariwisata sementara pengunjung maupun wisatawan hanya dapat melihat informasi pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan beserta jalur terpendek pencarian lokasi wisata.
3. Menampilkan lokasi objek wisata dan deskripsi objek wisata yang telah dikelola oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata serta menampilkan lokasi fasilitas-fasilitas yang berhubungan langsung dengan bidang kepariwisataan seperti hotel, rumah makan dan pos polisi.
4. Menampilkan lokasi objek wisata berdasarkan kecamatan dan menampilkan rute perjalanan dari titik lokasi pengunjung saat ini menuju objek wisata yang ada di Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

#### **1.5 Manfaat**

Hasil penelitian yang diharapkan oleh penulis yakni dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

a. Bagi Pengguna

Memudahkan wisatawan lokal dan wisatawan asing untuk memperoleh informasi lokasi objek pariwisata dan kegiatan kepariwisataan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

b. Bagi Instansi

Memberi sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan sehingga dapat menambah *income* pemerintah Kabupaten Hulu Sungai Selatan, Kalimantan Selatan.

c. Bagi Penulis

Hasil penelitian akan menambah pengetahuan dan wawasan penulis mengenai sistem informasi berbasis webgis.

## 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian adalah tahapan yang harus ditentukan terlebih dahulu sebelum melakukan penyelesaian masalah terlebih dahulu, maka penelitian akan memiliki alur yang terarah dan sistematis. Metodeologi penelitian akan menjadi kerangka dasar berpikir logis bagi pengembangan penelitian kearah penarikan kesimpulan ilmiah.

Metodologi penelitian ini mencakup aspek aspek berikut:

1. Tempat dan Waktu

Tempat : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

Waktu : Enam bulan

Jadwal : Terdapat pada tabel di bawah ini

Tabel 1.1 Jadwal Pelaksanaan Tugas Akhir

Tahapan	Januari	Februari	Maret	April	Mei	Juni
Analisa						
Perancangan						
Konstruksi Sistem						
Pengujian Sistem						
Implementasi						

## 2. Bahan dan Alat

- a. Hardware : Komputer, *Server*
- b. Software : *Navicat for MySQL, Xampp, Mozilla firefoxdan Sublime Text.*
- c. Bahan : Jurnal dan Buku referensi Sistem Informasi Geografis.

## 3. Pengumpulan data dan informasi

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut :

### a. Wawancara

Wawancara merupakan suatu metode dimana penulis mendapatkan suatu data, berita dan informasi dengan cara mengadakan wawancara secara langsung dengan bertatap muka (face to face) dengan narasumber yang ada di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Hulu Sungai Selatan.

### b. Survey

Suatu metode dimana penulis untuk memperoleh data dengan cara mengadakan pengamatan dan penelitian secara langsung di objek penelitian.

### c. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan penulis untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topic atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Informasi dapat diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, buku-buku ilmiah, laporan penelitian, karangan ilmiah dan sumber-sumber tertulis baik tercetak maupun elektronik.

## 1.7 Sistematika Penulisan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Landasan teori ini menjelaskan tentang konsep-konsep, teori – teori yang mendukung dan digunakan sebagai dasar dalam memecahkan masalah, teori-teori tersebut diambil dari literatur yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi sebagai sarana pendukung dari tugas akhir.

### **BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi tentang Struktur tahapan, analisa sistem, perancangan sistem, desain flowchart, desain perancangan menu, dan perancangan implementasi aplikasi.

#### **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang implementasi dan pembahasan aplikasi yang telah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab Penutup ini memaparkan kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil yang telah dicapai dan saran untuk pengembangan tugas akhir selanjutnya.