

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kabupaten Sumbawa merupakan kabupaten yang terletak di pulau Sumbawa, Nusa Tenggara Barat. Kabupaten ini terletak pada koordinat: 1160,42' - 1180,22' Bujur Timur dan 80,8' - 90,7' Lintang Selatan dengan batas-batas : Laut Flores dan Teluk Saleh disebelah utara, Kabupaten Dompu disebelah timur, Samudra Hindia disebelah selatan serta Kabupaten Sumbawa Barat disebelah barat. memiliki potensi yang cukup menjanjikan khususnya di sektor wisata. Alam yang belum terlalu terjamah tangan manusia membuat setiap orang yang berkunjung ke kabupaten Sumbawa merasa begitu nyaman menikmati keindahan alam maupun peninggalan-peninggalan yang ada disana. Selain itu, pilihan wisata yang lengkap mulai dari wisata budaya, wisata alam, wisata religi, wisata kuliner, wisata belanja, wisata olahraga, wisata belanja hingga wisata umum menjadi salah satu daya tarik yang membuat siapa saja ingin berkunjung ke kabupaten Sumbawa.

Pemerintah Kabupaten Sumbawa sejauh ini telah berusaha memberikan informasi sebagai penuntun wisatawan untuk menuju lokasi wisata yang akan dikunjungi. Tetapi sejauh ini informasi yang diberikan pemerintah masih hanya berupa brosur dan papan iklan yang ditempatkan di beberapa titik di sudut kota sebagai penuntun, namun masih kurang detail. Karena sifatnya hanya sebagai penunjuk jalan, maka informasi tersebut belum bisa mengarah ke lokasi wisata

tertentu yang ingin dituju wisatawan. Minimnya fasilitas penunjuk jalan menuju lokasi wisata ini yang membuat wisatawan menjadi kesulitan dalam mencari lokasi wisata yang akan mereka kunjungi, sehingga menghambat kegiatan pariwisata. Sementara program pemerintah “Visit Lombok-Sumbawa 2015” belum juga memberikan informasi yang dapat banyak membantu para wisatawan. Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis ingin membangun suatu sistem yang dapat memberikan informasi tentang pariwisata di kabupaten Sumbawa yakni “Sistem Informasi Geografis pariwisata di kabupaten Sumbawa berbasis web”.

1.2. Rumusan Masalah

- a) Bagaimana mengimplementasikan sistem informasi geografis untuk memberikan informasi tentang pariwisata kabupaten Sumbawa kepada wisatawan.
- b) Bagaimana memanfaatkan teknologi berbasis *web* untuk memperkenalkan dan memberikan informasi tentang pariwisata di kabupaten Sumbawa kepada wisatawan.

1.3. Ruang Lingkup

- a) Pengguna sistem informasi geografis ini adalah masyarakat umum atau wisatawan yang ingin mencari informasi tentang pariwisata di Sumbawa.
- b) Sistem ini mendukung navigasi untuk menampilkan rute serta jarak tempuh terpendek dari suatu tempat wisata ke tempat wisata lainnya.
- c) Navigasi untuk menampilkan rute serta jarak terpendek hanya terbatas pada lokasi wisata didalam kota Sumbawa Besar.

- d) Sistem ini juga menampilkan lokasi wisata beserta fasilitas pendukung seperti fasilitas transportasi (bandara, terminal, pelabuhan), serta penginapan/hotel.
- e) Menggunakan algoritma Dijkstra untuk menentukan jarak terpendek antar satu lokasi wisata dengan lokasi wisata lainnya dengan asumsi permukaan bumi datar (dua dimensi).
- f) Perhitungan jarak menggunakan algoritma dijkstra hanya berlaku pada jalan satu arah.

1.4. Tujuan

Tujuan dibangunnya sistem informasi geografis ini adalah supaya pengguna atau wisatawan dapat lebih mudah dan cepat mengetahui informasi tentang pariwisata di kabupaten Sumbawa.

1.5. Manfaat

Manfaat dari dibangunnya sistem ini adalah memberikan informasi pariwisata bagi wisatawan yang ingin berkunjung atau yang ingin mengetahui tentang pariwisata di kabupaten Sumbawa.

1.6. Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari lima bab yang masing-masing bab akan dijelaskan sebagai berikut :

Bab satu, pendahuluan. Pada bab ini dijelaskan latar belakang pemilihan judul untuk dijadikan sebagai bahan penelitian. Disertai juga tujuan dan manfaat yang akan didapat dari penelitian yang akan dilakukan.

Bab dua, tinjauan pustaka dan dasar teori. Pada bab ini dipaparkan beberapa penelitian relevan yang pernah dikerjakan dan yang dijadikan sebagai acuan untuk mengerjakan penelitian ini. Selain itu juga dipaparkan tentang teori-teori yang berisi tentang uraian, penjelasan, definisi, pengertian dasar dan istilah, serta ulasan yang didapat dari berbagai sumber atau referensi yang telah dipublikasikan dalam media cetak maupun elektronik, untuk diacu maupun digunakan dalam pembuatan penelitian dan karya ilmiah.

Bab tiga, metode penelitian. Dijelaskan pada bab ini bahan atau data yang digunakan dalam penelitian, juga peralatan, prosedur pengumpulan data serta analisis dan rancangan sistem yang menjelaskan kebutuhan fungsional dan non fungsional sistem.

Bab empat, implementasi dan pembahasan. Bab ini dibagi menjadi dua inti, yakni implementasi dan uji coba sistem. Dalam implementasi berisi penjelasan cara kerja algoritma Dijkstra untuk menentukan jarak terdekat antar lokasi wisata dan implementasi sistem yang menjelaskan inti *script* program yang sesuai dengan rancangan dan berdasarkan komponen/tools/bahasa pemrograman yang dipakai. Kemudian pembahasan berisi kajian/bahasan tentang hasil pengujian.

Bab lima, penutup. Penutup berisi kesimpulan dan saran. Kesimpulan menjawab permasalahan yang ada sedangkan saran berisi masukan-masukan yang dapat digunakan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.