

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar belakang

Secara Etimologi pariwisata berasal dari dua kata yaitu “pari” yang berarti banyak/berkeliling, sedangkan pengertian wisata berarti “pergi”. Didalam kamus besar indonesia pariwisata adalah suatu kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan rekreasi. Pariwisata merupakan sektor ekonomi penting di Indonesia. Indonesia memiliki objek-objek wisata yang menarik untuk dikunjungi. Hal ini terbukti dengan dihasilkannya devisa yang besar dari sektor pariwisata. Berdasarkan data statistik jumlah kedatangan wisatawan asing di Indonesia pada tahun 2015 dikunjungi 9.1 juta orang. Rendahnya kunjungan wisatawan asing ke Indonesia dibandingkan dengan negara Malaysia dan Thailand tersebut diketahui untuk wilayah regional ASEAN, Malaysia merupakan negara yang memiliki jumlah pengunjung dan pertumbuhan pariwisata yang tinggi yaitu 22,9 juta orang pada 2014, tumbuh 9,6% dibanding 2013. Sedangkan Thailand berhasil menggaet 24,7 juta pelancong pada 2014 (Leafy, 2015). Berbicara soal pariwisata, Propinsi Sumatera Utara mempunyai potensi wisata yang berada di daerah sekitar Danau Toba, Pulau Samosir, Karo, Nias dan Langkat (Proyek Orang Utan) dimana objek wisata tersebut terdiri dari keindahan alam dan iklim, kebudayaan dan kesenian rakyat. Selama ini wisatawan hanya sering mengatakan bahwa Sumatera Utara hanya indentik dengan wisata danau tobanya saja, padahal masih banyak lagi keindahan wisata yang berada di Sumatera Utara dapat dikunjungi namun belum banyak terpublikasikan (<http://medan.tribunnews.com/>).

Media internet dapat dimanfaatkan sebagai sarana pengembangan berbagai sistem informasi termasuk sistem informasi pariwisata. Dengan menggunakan media internet calon wisatawan dapat menerima informasi objek wisata dengan mudah dan cepat.

Dari masalah tersebut maka penulis akan membuat salah satu cara untuk penyajian informasi di daerah Propinsi Sumatera Utara melalui visualisasi dalam bentuk data dan atau informasi yang dikaitkan dengan kondisi geografis suatu wilayah. Sistem ini sering disebut sebagai Sistem Informasi Geografis (SIG) atau *Geographic Information System* (GIS). Manfaat yang dapat diambil dari pengembangan SIG tersebut adalah mempermudah bagi masyarakat untuk mengetahui dan mendapatkan data dan informasi mengenai sebuah lokasi objek wisata dan bagaimana untuk mencapai lokasi tersebut. Dengan SIG yang akan dikembangkan ini, masyarakat tidak hanya mendapatkan lokasi dan informasi secara detail mengenai suatu daerah atau tempat tetapi juga bagaimana lokasi tersebut dicapai dari lokasi saat ini pencari berada.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, dirumuskan permasalahan yaitu bagaimana membangun suatu sistem yang dapat menampilkan lokasi peta obyek wisata dan informasi secara detail di Propinsi Sumatera Utara dengan *Geographic Information System* (GIS).

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup permasalahan dalam penelitian yang akan dibuat sebagai berikut.

1. Sistem yang dikembangkan membutuhkan koneksi internet untuk mengakses, *Google Maps API* dan mengakses data dari *Server*
2. Pengguna dalam sistem ini adalah terdiri dari 2 kelompok yaitu admin sebagai pengelola aplikasi dan masyarakat umum sebagai pengguna aplikasi.
3. Hasil dari sistem yang dibuat berupa rekomendasi objek wisata beserta peta dan keterangan detailnya.
4. Rekomendasi berdasarkan jarak terdekat yang dihitung dengan metode LBS.
5. Jarak dan rute perjalanan menuju lokasi menggunakan fasilitas *Google Maps API*.
6. Kategori wisata terdiri dari : Alam, Budaya, Kuliner
7. Aplikasi berbasis mobile

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu membangun aplikasi Pemetaan obyek wisata Sumatera Utara berbasis SIG yang akan menampilkan lokasi wisata secara visualisasi dalam bentuk peta berdasarkan kebutuhan calon wisatawan yang dibangun di atas *platform android* dan menghasilkan aplikasi pencarian tempat wisata dengan menggunakan metode LBS.