

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan dunia digital saat ini memiliki peranan besar untuk menghubungkan seseorang mendapatkan informasi yang ia inginkan sebab saat ini informasi dapat didapatkan melalui sebuah website yang dapat diakses melalui teknologi yang berada di genggaman tangan. Website dalam pemanfaatannya telah berkembang dari hanya sebatas menampilkan konten sederhana hingga bagaimana cara penyajian konten akan disajikan. Hal ini menjadi suatu pokok bahasan yang menarik untuk dipikirkan mengingat kebutuhan pengguna saat ini bukan hanya sebatas mendapatkan informasi yang dibutuhkan namun bagaimana pengguna tertarik mendapatkan konten dengan bentuk *delivery* yang tidak membosankan.

Interaktif dan responsif adalah 2 hal yang kini menjadi bahasan yang tidak dapat diremehkan. Interaktif menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti saling aksi, saling aktif, antar-hubungan sedangkan responsif berarti cepat merespon, bersifat menanggapi. Interaktif dan responsif dalam sebuah website dapat

diartikan sebagai sebuah website yang mampu memberikan cara untuk berinteraksi antar pengguna dan juga mampu menyesuaikan, merespon, beradaptasi terhadap bentuk device yang memanggilnya mengingat resolusi device berbeda-beda. Interaktif dalam sebuah website dapat diterapkan dalam bentuk penyajian konten yang cepat tanpa memuat ulang halaman (*page refresh*) menggunakan teknologi *Ajax*, sedangkan responsif dapat diimplementasikan dalam bentuk kemampuan merubah bentuk tampilan halaman sesuai ukuran layar tanpa harus mengkode ulang.

AJAX adalah singkatan dari "*Asynchronous JavaScript and XML*". AJAX merupakan teknologi baru dalam aplikasi web karena dapat menjadikan aplikasi web menjadi lebih interaktif, *responsif* dan *friendly*. AJAX didukung dengan berbagai kemampuan yaitu *JavaScript*, *XML* dan sebuah metode komunikasi asinkron antara *server* dengan *client*. Hal ini yang memungkinkan komunikasi antar *client* dengan *server* dilakukan secara asinkron (*background*), sehingga pengguna tidak perlu me-load semua isi *page* sehingga menjadikan aplikasi web menjadi lebih interaktif, *responsif* dan *friendly*.

Kabupaten Kaimana terletak di Papua Barat, memiliki potensi pariwisata khususnya wisata alam, di samping wisata budaya, dan wisata purbakala. Dalam pengembangannya wisata alam di Kabupaten Kaimana masih terkendala oleh media informasi yang belum ada. Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kaimana sementara ini masih menggunakan promosi konvensional yaitu memanfaatkan brosur dan pameran pariwisata. Hal ini sangat membutuhkan banyak biaya, waktu dan tenaga. Oleh karena itu dibutuhkan sarana promosi wisata yang lebih efisien dan jangkauannya lebih luas . Diharapkan kedepan sebagai media informasi dan promosi pariwisata di Kabupaten Kaimana berupa website pariwisata yang menggunakan SIG dengan metode ajax agar tampilan aplikasi website menjadi lebih interaktif dan *responsif* serta memiliki kecepatan dalam memproses *request ke server*.

Berdasarkan uraian di atas, maka judul penelitian ini adalah "Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Berbasis AJAX Studi Kasus Wisata Alam di Kabupaten Kaimana".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana melakukan Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Berbasis AJAX, dengan Studi Kasus Wisata Alam di Kabupaten Kaimana.

## **1.3. Ruang Lingkup**

Ruang lingkup yang digunakan adalah sebagai berikut :

1. Teknologi AJAX digunakan untuk komunikasi data antara client dengan server yang dilakukan secara asinkron (background), sehingga memungkinkan pengguna tidak me-load semua isi page.
2. Data pariwisata yang di gunakan berasal dari Kantor Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kaimana untuk mendukung validitas.
3. Atribut penelitian meliputi nama Daerah di Kabupaten Kaimana dengan pendukung antara lain seperti jenis transportasi , biro

perjalanan, SPBU, Kantor Polisi, Rumah sakit, tempat penginapan (hotel), Masjid, gereja.

4. Google Chrome sebagai browser sistem.
5. Google Maps API untuk layanan peta lokasi wisata secara online.
6. User pengunjung hanya sebagai pengguna website, user pengunjung dapat melihat home terdapat empat bagian yaitu : peta wisata, peta fasilitas, data wisata, data fasilitas, dan informasi, about us serta user pengunjung dapat mengisi feedback berupa saran, melakukan pencarian ke lokasi wisata Kabupaten Kaimana.

#### **1.4. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan model Sistem Informasi Geografis (SIG) berbasis ajax, dengan Studi Kasus *Wisata Alam di Kabupaten Kaimana* untuk mempermudah wisatawan mendapatkan informasi wisata alam di Kabupaten Kaimana.