

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi semakin berkembang setiap waktu. Teknologi informasi dan komunikasi banyak digunakan sebagai sumber ilmu pengetahuan, penyedia layanan informasi dan membantu manusia dalam menyelesaikan berbagai persoalannya. Obyek wisata di kabupaten Boyolali yang terkenal antara lain Ketep Pass, New Selo, Pemandian Pengging, dan juga Tlatar. Sedangkan obyek yang ada sekitar kurang lebih 15 yang masih belum diketahui masyarakat.

Web adalah bagian tertentu dari berbagai dokumen yang saling dihubungkan satu sama lain sehingga terbentuk jejaring web yang saling kait-mengait. Apabila diimplementasikan dalam sebuah jaringan komputer, dokumen yang berada dalam jaringan semacam itu dapat berdiam pada mesin-mesin berbeda membentuk sebuah jaring yang membentuk seluruh jaringan komputer.

Dalam penelitian ini akan difokuskan pada bidang pariwisata yang ada di kabupaten Boyolali. Kabupaten Boyolali terdiri dari 19 kecamatan serta 267 desa dan di setiap kecamatan sebagian besar terdapat potensi di bidang pariwisata yang dapat menambah penghasilan APBD di daerah tersebut. Akan tetapi penyajian informasi pada saat ini masih memerlukan pengembangan. Hal ini dikarenakan penyebaran informasi tentang obyek

wisata di kabupaten Boyolali sebagian besar hanya melalui media brosur, maka dari itu potensi dan letak dari wisata tersebut belum banyak diketahui oleh masyarakat yang berasal dari luar daerah.

Dengan adanya kendala itu, maka penulis berinisiatif untuk membuat program aplikasi Sistem Informasi Geografis Daerah Wisata di Kabupaten Boyolali Berbasis Web.

Program aplikasi yang ada diharapkan dapat digunakan dan dapat mempermudah memberikan informasi kepada masyarakat.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang diatas maka rumusan pada penyusunan skripsi ini adalah : “Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi geografis daerah wisata di kabupaten Boyolali berbasis web”.

## **1.3. Pembatasan Masalah**

Agar permasalahan yang dimaksud oleh penulis tidak meluas dan mudah dipahami, maka penulis memberikan batasan pada sistem informasi yang meliputi:

1. Profil wilayah kabupaten Boyolali.
2. Informasi Susunan Organisasi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Boyolali.
3. Informasi letak obyek wisata dan penjelasannya.

4. Informasi letak rumah makan, masjid, dan hotel yang berada di sekitar lokasi obyek wisata.

#### **1.4. Tujuan Skripsi**

Tujuan dari penyusunan laporan skripsi ini adalah : “Merancang dan membangun sistem informasi mengenai lokasi wisata yang terdapat di kabupaten Boyolali berbasis web”.

#### **1.5. Manfaat Skripsi**

Penyusunan laporan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik bagi penulis, akademik, maupun bagi masyarakat.

##### **1. Bagi Penulis**

Memberikan pengalaman bagaimana cara membuat aplikasi berbasis web untuk menunjukkan lokasi wisata dan sarana pendukungnya yang terdapat di kabupaten Boyolali.

##### **2. Bagi Akademik**

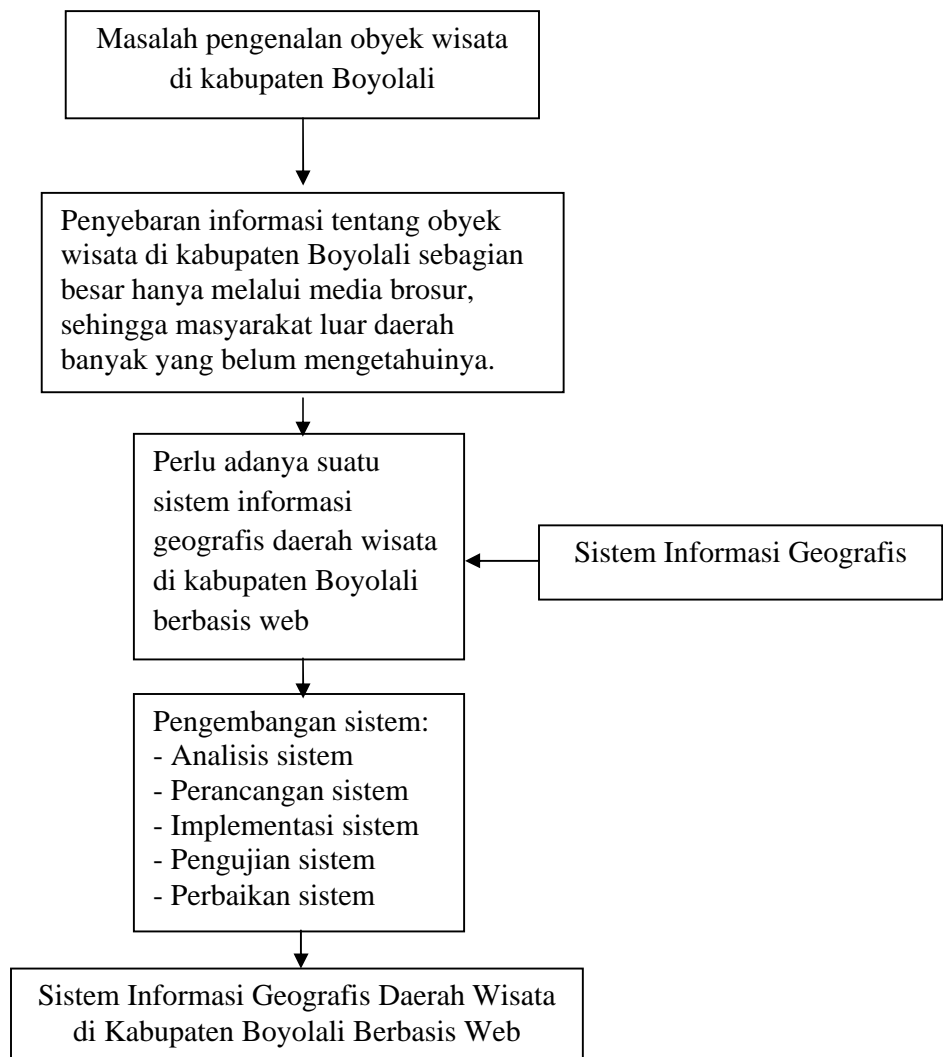
Dapat dijadikan sebagai bahan pustaka bagi sekolah tinggi STMIK Sinar Nusantara dan dapat menjadi bahan referensi bagi mahasiswa lainnya.

##### **3. Bagi *User***

Dengan adanya sistem informasi geografis daerah wisata di kabupaten Boyolali dapat menambah wawasan dan mempermudah *user* untuk mengetahui lokasi wisata dan rute menuju lokasi.

## 1.6. Kerangka Pikir

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat sebelumnya, maka kerangka pemikiran ini berguna untuk memperjelas mengenai apa yang menjadi sasaran dari hasil penelitian ini. Pada tahap ini ditentukan tujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi geografis daerah wisata di kabupaten Boyolali berbasis web. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 1.1.



**Gambar 1. 1** Kerangka Pikir Sistem Informasi Daerah Wisata

### **1.7. Sistematika Penulisan**

Terdiri dari enam bab, masing-masing bab mempunyai poin-poin sendiri. Ini dimaksudkan untuk memberikan kemudahan dalam penjelasan kepada pembaca tentang isi dari penulisan skripsi ini. Enam bab tersebut yaitu :

#### **BAB I. PENDAHULUAN**

Pada Bab I ini terdiri dari tujuh sub bab yang terdiri dari latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, kerangka pikir dan sistematika penulisan.

#### **BAB II. LANDASAN TEORI**

Pada Bab II ini menjelaskan teori-teori yang penulis gunakan dalam penyusunan skripsi ini, antara lain mengenai pengertian sistem, pengertian informasi, pengertian sistem informasi, pengertian sistem informasi geografis, pengertian peta, pengertian pariwisata, pengertian google maps API, pengertian PHP, pengertian MySQL, pengertian internet, pengertian website dan pengertian macromedia dreamweaver.

#### **BAB III. METODE PENELITIAN**

Pada Bab III ini memuat tentang metode yang digunakan dalam penelitian dan tahap pengujian sistem informasi geografis daerah wisata di kabupaten Boyolali.

**BAB IV. GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN**

Pada Bab IV ini akan membahas mengenai gambaran umum mengenai kabupaten Boyolali, visi dan misi, obyek dan daya tarik wisata, dan struktur organisasi dinas kebudayaan dan pariwisata Kabupaten Boyolali.

**BAB V. PEMBAHASAN**

Pada Bab V ini diuraikan tentang diagram konteks, hipo, DFD Level 0, DFD Level 1, ERD, RAT, Desain Input, Desain Output, tampilan, dan pengujian.

**BAB VI. PENUTUP**

Pada Bab VI ini memuat kesimpulan serta saran-saran.

**DAFTAR PUSTAKA****LAMPIRAN**