

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Jabar Selatan merupakan wilayah pengembangan Jawa Barat bagian Selatan terdiri atas 83 (delapan puluh tiga) Kecamatan yang mencakup 5 (lima) Kabupaten meliputi Kabupaten Sukabumi, Kabupaten Cianjur, Kabupaten Garut, Kabupaten Tasikmalaya, dan Kabupaten Ciamis. Wilayah Jabar Selatan adalah seluruh wilayah Jabar Selatan yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan, yang didalamnya terkandung keanekaragaman potensi sumber daya alam wilayah setempat seperti potensi pertanian, kehutanan, perkebunan, kelautan, pariwisata dst [1].

Pemerintah Provinsi Jawa Barat melalui Dinas Permukiman dan Perumahan Provinsi Jawa Barat menyusun Rencana Strategis (Renstra) Pengembangan Wilayah Jabar Selatan sesuai dengan Perda No 28 Tahun 2010. Adapun tujuan penyusunan Rencana strategis pengembangan wilayah Jabar Selatan adalah untuk merumuskan kebijakan dan strategi sektoral untuk pengembangan kawasan Jabar Selatan, dalam upaya mewujudkan wilayah Jabar Selatan menjadi kawasan agribisnis, agroindustri, industri kelautan dan pariwisata untuk mengoptimalkan sumber daya lahan, pesisir dan kelautan dengan tetap menjaga kelestarian lingkungan. Pengembangan kawasan Jabar Selatan akan berfokus pada sektor agroindustri dan pariwisata [2]. Pengembangan kepariwisataan merupakan suatu keharusan, karena refreshing dan pleasure merupakan suatu kebutuhan yang tidak bisa dihindarkan oleh setiap manusia.

Disamping itu, sektor wisata yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan *income* yang sangat besar kepada pemerintah [3].

Wilayah Jabar Selatan memiliki  $\pm$  200 objek wisata dengan berbagai fasilitasnya. Terdapat beberapa objek andalan di kawasan ini yang terkenal diantara para wisatawan domestik maupun asing. Objek wisata yang terkenal diantaranya wisata yang terdapat di kawasan Pangandaran yang setiap tahunnya dikunjungi lebih dari 1,5 juta wisatawan mancanegara maupun wisatawan dalam negeri sebagai destinasi wisata favorit saat musim liburan [4]. Selain itu juga, terdapat objek wisata baru yang dapat dikenalkan kepada para wisatawan karena potensinya yang menarik. Dengan banyaknya objek wisata yang belum dikenal oleh wisatawan khususnya dari luar kota maupun wisatawan mancanegara, maka dibutuhkan suatu media untuk memperkenalkan objek wisata yang belum terkenal ini.

Pemerintah Jabar Selatan telah melakukan promosi melalui media masa seperti surat kabar dan pamflet. Namun, metode tersebut belum cukup menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan lokal maupun asing. Para wisatawan akan mengalami kesulitan untuk menentukan perencanaan perjalanan wisata karena gambaran wisata daerah tersebut tidak tersedia seperti fisualisasi tempat, jarak antar daerah wisata serta jalan yang akan dilalui. Oleh karena itu, melalui perancangan dan pembuatan pemetaan pariwisata diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata Jabar Selatan, sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Pemetaan wisata Jabar selatan dapat

disajikan dalam bentuk *web*, sehingga akan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya..

*Web* adalah salah satu teknologi di dunia sistem informasi yang sangat terkenal saat ini dan banyak kegunaannya. Salah satu kegunaan *Web* adalah dapat digunakan sebagai media informasi, contohnya media informasi untuk memperkenalkan objek wisata di Jabar Selatan yang belum terkenal [5].

Pemetaan wisata berbasis *web* ini akan menampilkan rute terdekat dari user menuju ke lokasi wisata yang dituju, sehingga lebih memudahkan wisatawan dalam menentukan jalur terdekat menuju lokasi wisata. Oleh karena itu, pada pemetaan wisata ini akan digunakan algoritma *hill climbing* untuk penentuan jalur terdekat antara user dengan suatu tempat. Pemetaan wisata berbasis *web* ini akan terintegrasi dengan layanan *Google Maps API* dalam menampilkan peta.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penelitian ini akan dibuat sebuah Pemetaan wisata berbasis *Web* untuk menampilkan informasi wisata Jabar Selatan agar mudah diakses oleh para pengguna. Oleh karena itu, peneliti mencoba mengangkatnya melalui penelitian yang berjudul “**Pemetaan Wisata Jabar Selatan Menggunakan Metode *Hill Climbing* Berbasis *Web*”**”

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana membuat sistem informasi untuk pemetaan pariwisata berbasis *web* sehingga informasi pariwisata tersebut dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat luas ?
2. Bagaimana mengetahui kinerja dari Algoritma *Hill Climbing* dalam menentukan jalur terdekat ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Dari perumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya maka tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah untuk:

1. Memberikan Informasi tentang obyek-obyek wisata kepada masyarakat sebagai promosi wisata di Jabar Selatan.
2. Memberikan sumbangan ide kepada pemerintah daerah dalam usaha menarik wisatawan, sehingga dapat menambah *income* pemerintah Jabar Selatan.

## 1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pembuatan peta pariwisata Kabupaten Pesisir Barat ini mengambil data peta dari *Google Maps API*.
2. Untuk Lokasi hanya pariwisata di Jabar Selatan.
3. Hanya pariwisata alam, budaya dan minat khusus.
4. Jika terjadi pemekaran wilayah, sistem tidak dapat menangani permasalahan tersebut.

## **1.5 Metodologi Penelitian**

### **1.5.1 Tahap Pengumpulan Data**

Untuk mengumpulkan berbagai data yang diperlukan oleh kelancaran pembuatan aplikasi ini, ada beberapa tahap yang akan dilakukan, sehingga hasil yang didapatkan menjadi maksimal.

#### **1. Penelitian Kepustakaan**

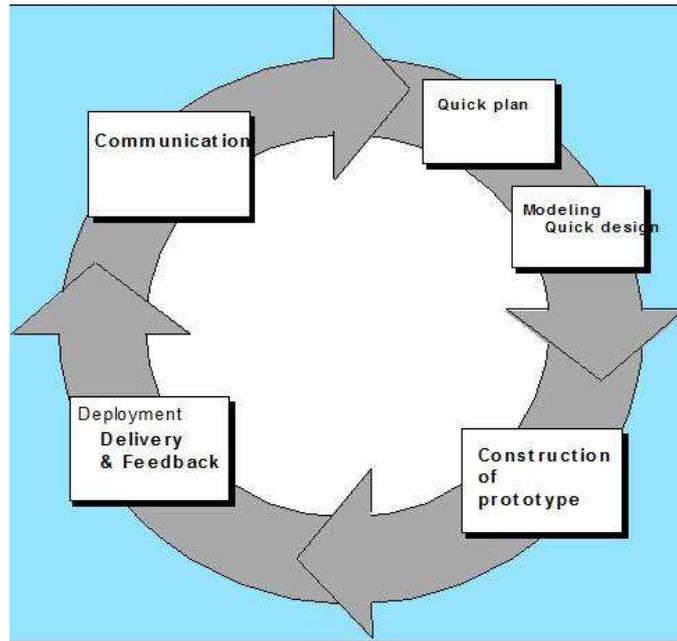
Metode penelitian dengan kepustakaan merupakan metode mencari beberapa materi serta keterkaitan data ataupun perbandingan jurnal yang telah membahas kajian yang sama dengan tema penelitian ini . Biasanya kepustakaan disini lebih ke sisi pengembangan sistem yang akan dibuat serta user interface yang cocok dengan bahan kajian. Sehingga pada saat mengalami kesulitan dalam mengembangkan masalah, dapat terpecahkan dengan beberapa studi pustaka diatas.

#### **2. Wawancara**

Pada metode ini, saya mendatangi langsung ke Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Barat dan mengobrol tentang objek wisata yang berada di Jabar Selatan, dan meminta data dari dinas Pariwisata Provinsi Jawa Barat. Dan Alhamdulillah beliau memberikan data soft copy nya, dan sebagiannya saya mencari di google dibantu sang istri.

#### **3. Tahap Pengembangan Sistem**

Adapun untuk pembuatan aplikasi ini, menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Prototype*, karena metode ini lebih memudahkan proses dalam membangun sebuah perancangan aplikasi. Alur dari metode *Prototype* bisa dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1.1** Metode Pengembangan Perangkat Lunak *Prototyping*.

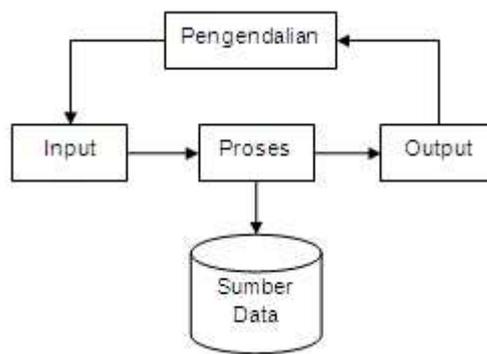
Berdasarkan Gambar 1.1, proses model *prototyping* dapat dijelaskan sebagai berikut:

**a. Analisis Kebutuhan Sistem**

Analisis kebutuhan sistem sebagai bagian dari studi awal bertujuan mengidentifikasi masalah dan kebutuhan spesifik sistem. Kebutuhan spesifik sistem adalah spesifikasi mengenai hal-hal yang akan dilakukan sistem ketika diimplementasikan.

Analisis kebutuhan sistem harus mendefinisikan kebutuhan sistem yang spesifik antara lain :

1. Masukan yang diperlukan sistem (*input*)
2. Keluaran yang dihasilkan (*output*)
3. Operasi-operasi yang dilakukan (proses)
4. Sumber data yang ditangani
5. Pengendalian (kontrol)



**Gambar 1.2** Kebutuhan Sistem

### **b. Desain Sistem**

Analisis sistem (*system analysis*) mendeskripsikan apa yang harus dilakukan sistem untuk memenuhi kebutuhan informasi pemakai. Desain sistem (*system design*) menentukan bagaimana sistem akan memenuhi tujuan tersebut. Desain sistem terdiri dari aktivitas desain yang menghasilkan spesifikasi fungsional. Desain sistem dapat dipandang sebagai desain *interface*, data dan proses dengan tujuan menghasilkan spesifikasi yang sesuai dengan produk dan metode *interface* pemakai, struktur *database* serta pemrosesan dan prosedur pengendalian.

Desain sistem akan menghasilkan paket *software* prototipe, produk yang baik sebaiknya mencakup tujuh bagian :

1. Fitur menu.
2. Menampilkan input dan output. .
3. Data yang menyimpan informasi.

### **c. Pengujian Sistem**

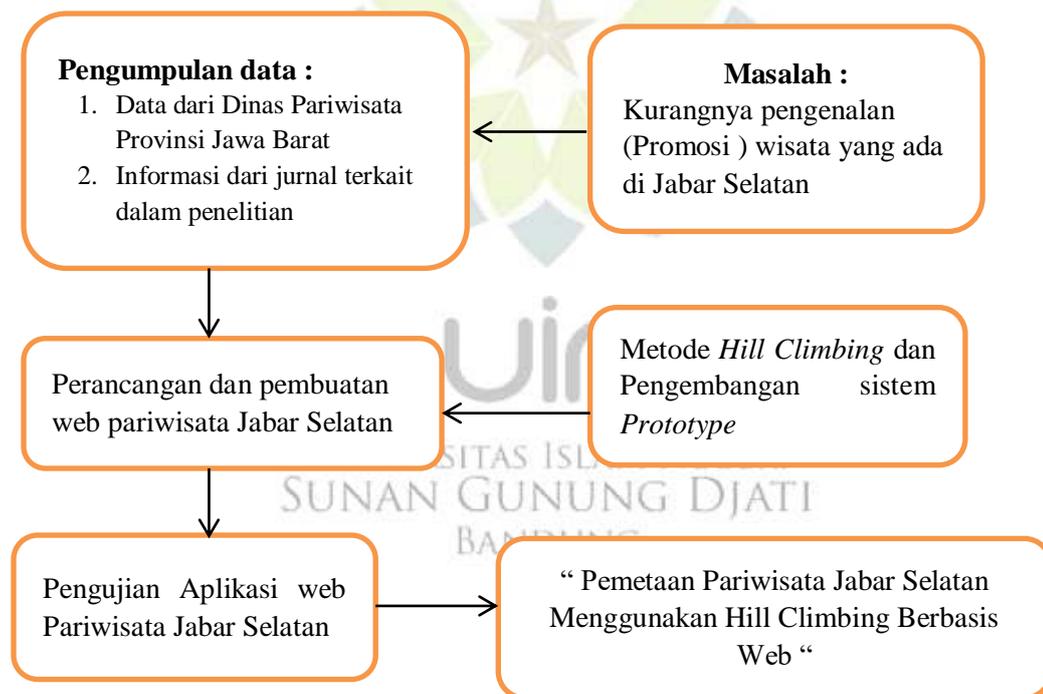
Pengujian sistem informasi berbasis *web* dapat menggunakan teknik dan metode pengujian perangkat lunak tradisional. Pengujian aplikasi *web* meliputi

pengujian tautan, pengujian *browser*, pengujian usabilitas, pengujian muatan, tegangan dan pengujian malar.

#### d. Implementasi

Setelah prototipe diterima maka pada tahap ini merupakan implementasi sistem yang siap dioperasikan dan selanjutnya terjadi proses pembelajaran terhadap sistem baru dan membandingkannya dengan sistem lama, evaluasi secara teknis dan operasional serta interaksi pengguna, sistem dan teknologi informasi [6].

#### 1.6 Skema Penelitian

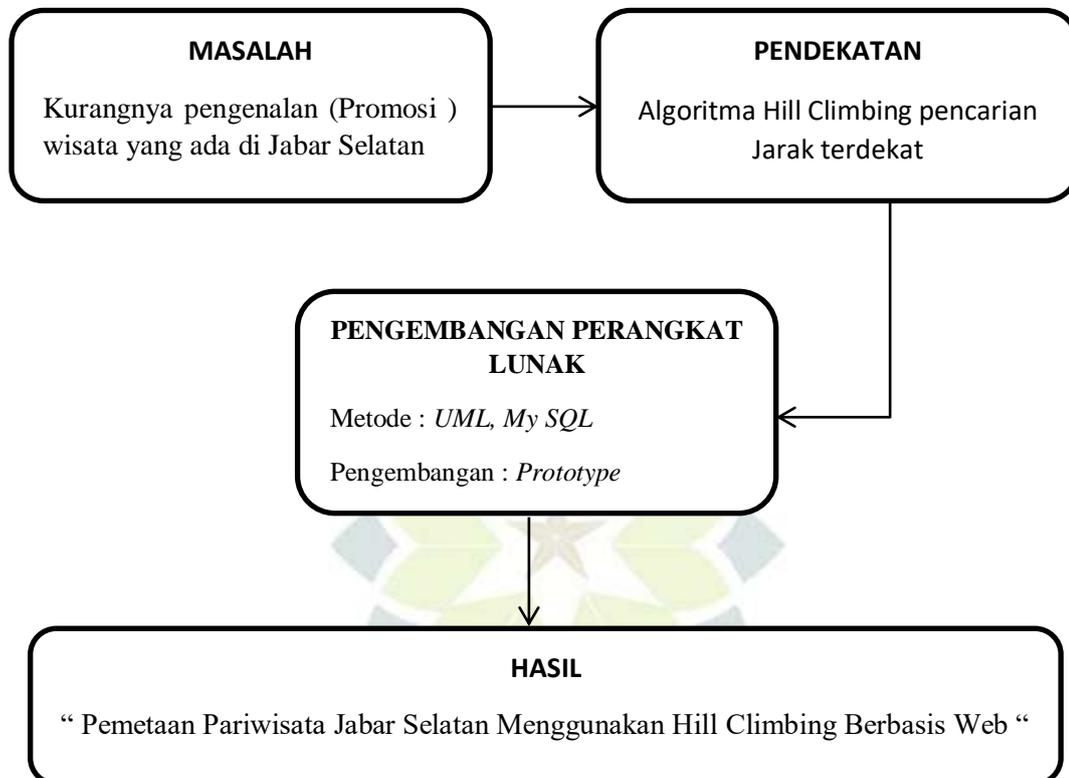


**Gambar 1.3** Skema Penelitian

#### 1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan penjelasan sementara terhadap suatu gejala yang menjadi objek permasalahan. Kerangka pemikiran disusun dengan

berdasarkan pada tinjauan pustaka dan hasil penelitian. Berikut ini adalah gambar kerangka pemikiran dari pembuatan aplikasi ini. Pada gambar 1.4



**Gambar 1. 4** Kerangka Pemikiran

## 1.8 Sistematika Penulisan

### BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, *state of the art*, metode penelitian, metodologi pengembangan, kerangka pemikiran, serta sistematika penulisan yang menguraikan urutan penyajian yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

## **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang digunakan dalam analisa permasalahan yang ada dan juga teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan implementasi.

## **BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas mengenai analisis dari permasalahan yang ada saat ini dan analisis kebutuhan yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pembuatan desain dari sistem dengan mengacu pada analisis yang telah dibahas. Desain sistem yang akan dijelaskan terbagi menjadi tiga bagian, meliputi desain *user interface*, desain data dan desain proses.

## **BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN**

Pada bab ini dijelaskan tentang spesifikasi aplikasi, kebutuhan aplikasi, implementasi aplikasi, dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibangun.

## **BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi guna untu mendapatkan hasil kinerja aplikasi yang lebih baik dan pengembangan program selanjutnya.