

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hampir semua negara moderen, baik negara maju maupun negara berkembang di dunia, saat ini telah menetapkan sektor pariwisata sebagai salah satu sektor dalam pembangunan ekonomi, sosial dan budaya. Pariwisata telah menjadi industri terbesar di dunia dan salah satu sektor tercepat pertumbuhannya dibidang ekonomi jasa, hal ini bersamaan dengan sektor telekomunikasi dan teknologi informasi. Yang mengikuti perkembangan teknologi dunia yang serba maju. Wilayah Subo Suko Wono Sraten meliputi Kota Surakarta, Kabupaten Boyolali, Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Karanganyar, Kabupaten Wonogiri, Kabupaten Sragen, dan Kabupaten Klaten. Slogan pariwisata yang digunakan adalah “Solo, *The Spirit of Java*” mempunyai misi memajukan sektor pariwisata di wilayah tersebut. Banyak lokasi wisata budaya di wilayah Subo Suko Wono Sraten, seperti Kuliner, Kraton, Batik, Ngarsopuro, Taman Balekambang, dan banyak lagi.

Saat ini kota Surakarta telah memiliki *website* yaitu www.surakarta.go.id, yang mencakup lokasi wisata budaya wilayah Subo Suko Wono Sraten. *Website* yang dimiliki kota Surakarta masih bersifat statis yaitu merupakan *website* pemerintahan kota Surakarta dan masih menggambarkan secara umum dalam sektor pariwisata. Selain itu saat ini proses pengolahan informasi pariwisata dengan pendekatan teknologi yang

dilakukan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta masih kurang, dan belum adanya sistem informasi berbasis Peta Digital yang dapat mempermudah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta didalam menangkap, menyimpan, serta mengelola data dan karakteristik yang berhubungan dengan data spasial. Berdasarkan penjelasan diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Pemanfaatan Peta Digital Untuk Pemetaan Lokasi Wisata Budaya Subo Suko Wono Sraten”, yang dapat mempermudah Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta didalam menangkap, menyimpan, serta mengelola data dan karakteristik yang berhubungan dengan data spasial dan dapat memberikan informasi mengenai objek pariwisata yang ada di Wilayah Subo Suko Wono Sraten, serta jalur yang dapat ditempuh untuk mengunjungi obyek wisata tersebut.

Perkembangan teknologi internet juga membantu seseorang mengakses dan mencari tahu apapun yang ada di dunia tanpa harus berpindah tempat atau mengunjungi suatu tempat. Melalui jaringan internet juga seseorang dapat melihat atau mencari tempat di dunia dengan teknologi peta digital. Dengan adanya peta digital diharapkan membantu mempermudah dan menginformasikan obyek wisata yang ada di Subo Suko Wono Sraten kepada wisatawan lokal maupun wisatawan asing dalam menentukan tujuan wisata di Subo Suko Wono Sraten.

Dengan menggunakan peta digital, kita bisa dengan mudah dan cepat mengubah peta dengan tema tertentu menjadi peta dengan informasi yang sesuai dengan kebutuhan kita dengan mengubah *layer* yang ada atau

melakukan *editing*. Sebelum adanya peta digital, ketika kita ingin mendapatkan informasi dari suatu daerah dari peta yang ada kita harus membuat peta yang baru sesuai kebutuhan kita. Waktu yang kita perlukan pun sangat lama. Namun dengan peta digital semua itu bisa diatasi.

Menurut Murai (1999), SIG sebagai sistem informasi yang digunakan untuk memasukkan, menyimpan, memanggil kembali, mengolah, menganalisis dan menghasilkan data bereferensi geografis atau data geospasial, untuk mendukung pengambilan keputusan dalam perencanaan dan pengelolaan penggunaan lahan, sumber daya alam, lingkungan, transportasi, fasilitas kota, dan pelayanan umum lainnya. Disamping itu, peta digital juga dapat menggabungkan data, mengatur data dan melakukan analisis data yang akhirnya akan menghasilkan keluaran yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan pada masalah

Menurut Prahasta, Eddy (2009) Sistem Informasi Geografis juga merupakan sejenis perangkat lunak yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pemasukan, penyimpanan, manipulasi, menampilkan, dan keluaran data atau informasi geografis berikut dengan atribut-atribut terkait.

Menurut Damers (Prahasta, 2009, h. 118) Sistem informasi Geografis dapat diuraikan menjadi beberapa subsistem yaitu data *input*, data *output*, data *management*, serta data *manipulation* dan *analysis*.

Menurut Lieper (Ismayanti, 2010, h. 1-3) Wisatawan, Elemen Geografi, dan Industri Pariwisata adalah tiga elemen utama yang menjadikan kegiatan pariwisata dapat berjalan.

Menurut Purwadhi (Denny. C dan Agtrisari. I, 2003) SIG merupakan suatu sistem yang mengorganisir perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), dan data, serta dapat mendaya-gunakan sistem penyimpanan, pengolahan, maupun analisis data secara simultan, sehingga dapat diperoleh informasi yang berkaitan dengan aspek keruangan.

Suatu proses pekerjaan pembuatan peta dalam format digital yang dapat disimpan dan dicetak sesuai keinginan pembuatnya baik dalam jumlah atau skala peta yang dihasilkan.

Hasil yang diharapkan dari Sistem Informasi peta digital tersebut adalah, menginformasikan kepada wisatawan lokal maupun wisatawan asing dalam menentukan lokasi tujuan wisata ke wilayah Subo Suko Wono Sragen. Sehingga diharapkan mampu menarik minat wisatawan lokal maupun wisatawan asing untuk berwisata atau berkunjung di Subo Suko Wono Sragen.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal diatas, maka dapat dirumuskan beberapa beberapa permasalahan yaitu:

1. Bagaimana memanfaatkan peta digital untuk pemetaan lokasi wisata budaya Subo Suko Wono Sragen?

C. Batasan Masalah

Agar penulis lebih fokus terhadap masalah yang akan diteliti, maka penulis memberikan batasan sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya mengolah data pada lokasi wisata budaya Subo Suko Wono Sraten.
2. Memanfaatkan suatu sistem informasi peta digital berbasis *web*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk memanfaatkan peta untuk pemetaan lokasi wisata budaya Subo Suko Wono Sraten dengan membuat suatu sistem informasi peta wisata budaya berbasis *web* yang menampilkan informasi lokasi wisata budaya dan sarana transportasi (jalur transportasi) yang ada di wilayah Subo Suko Wono Sraten.

E. Manfaat Penelitian

Berikut manfaat dari dibuatnya Sistem Informasi berbasis *web* ini adalah :

1. Bagi Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Surakarta

Dengan aplikasi peta digital mempermudah dalam menangkap, menyimpan, menganalisa, serta mengelola data dan karakteristik yang berhubungan dengan data spasial.

2. Bagi Peneliti

Mengetahui cara membuat aplikasi yang berbasis peta digital.

3. Bagi Pengguna

Untuk mempermudah didalam memperoleh informasi mengenai pariwisata Kota Surakarta

F. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam penulisan laporan, maka sistematika penulisan yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

I. PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian yang digunakan dalam penelitian.

II. TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang telaah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian serta landasan teori yang berkaitan dengan masalah yang diteliti dalam penelitian.

III. METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis penelitian yang dilakukan, sumber data yang digunakan, teknik pengumpulan data, serta analisa masalah yang diteliti.

IV. PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang penyelesaian masalah meliputi langkah-langkah penelitian, hasil tahapan dari penelitian, tahap perancangan dan konfigurasi, tahap pengujian dan implementasi, dan tahap analisa hasil penelitian.

V. PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil kegiatan penelitian.