

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Inovasi Teknologi saat ini berkembang pesat dan membawa perubahan yang kolosal. Dengan inovasi data, semua data dapat diperoleh dengan cepat dan tepat tanpa batasan waktu. Salah satu bidang yang menciptakan inovasi data adalah industri pariwisata dan ekonomi kreatif, yang memngfasilitasi dalam penyebaran informasi mengenai penyebaran informasi terkait lokasi tempat wisata dan ekonomi kreatif melalui teknologi informasi pada internet.

Kabupaten Batang memiliki potensi pariwisata, dan juga ekonomi kreatif yang sangat banyak. Dalam rangka pengembangan wisata yang ada di daerah Kabupaten Batang agar menjadi luas dan banyak yang mengetaahui, diperlukan sebuah wadah yang dapat memberikan informasi secara lengkap mengenai tempat wisata dan juga tempat ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Batang dan dituangkan dalam kerangka data berbasis *website* yang dapat digunakan sebagai sarana data yang dapat digunakan dengan mudah oleh klien atau user.

Sektor pariwisata dan ekonomi kreatif memiliki peran penting dalam membantu perekonomian suatu daerah. Hal ini dibuktikan dengan posisi wisata menduduki posisi kedua sebagai sumber devisa negara (Agil.R, 2017). Sehingga sektor wisata dan ekonomi kreatif merupakan asset penting yang dimiliki oleh Kabupaten Batang yang harus di kembangkan lebih baik lagi. Kekayaan alam yang dimiliki Kabupaten Batang sangat berpotensi besar dalam memberikan sumber ekonomi kepada para pelaku usaha pariwisata dan ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Batang, namun hal tersebut kurang dimaksimalkan oleh dinas terkait dalam melakukan promosi atau penyebaran informasi kepada masyarakat dengan tidak adanya sebuah sistem atau aplikasi yang memberikan informasi mengenai pemetaan lokasi wisata dan ekonimi kreatif di daerah Kabupaten Batang.

Untuk membuat sistem informasi mengenai pariwisata dan ekonimi kreatif yang efektif dan dengan memperlihatkan sebuah tampilan peta

dibutuhkan sistem berbasis *website* yang menggunakan metode SIG (Sistem Informasi Geografis). Pembuatan sistem ini memanfaatkan *Key Api* pada maps dimana pada penelitian ini peneliti menggunakan MapBox. Istilah “Geografis” merupakan bagian dari spasial (keruangan). Penggunaan kata “Geografis” mengandung pengertian suatu persoalan atau hal mengenai (wilayah di permukaan) bumi, baik permukaan dua dimensi atau tiga dimensi (putra & afri, 2020)

Penulis membuat sistem informasi berbasis website agar bisa digunakan oleh semua elemen masyarakat. Khususnya untuk wisatawan yang akan berkunjung ke Kabupaten Batang. Sistem informasi ini menampilkan beberapa tempat wisata yang ingin dituju, seperti rekomendasi tempat wisata, rekomendasi tempat ekonomi kreatif. Hal itu dilakukan penulis dengan tujuan agar para wisatawan dapat dengan mudah mendapatkan informasi terkait persebaran tempat wisata dan ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Batang.

Dengan alasan diatas penulias mengangkat permasalahan ini kedalam suatu topik pembahasan yang diberi judul “SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN TEMPAT WISATA DAN EKONOMI KREATIF KABUPATEN BATANG” yang nantinya dapat mempermudah dinas pariwisata Kabupaten Batang dalam mengawasi data informasi industri dan pariwisata yang dapat memberikan data kepada wisatawan tentang destinasi wisata dan industry kreatif yang ada di Kabupaten Batang dengan tujuan untuk meningkatkan jumlah wisatawan yang berkunjung.

1.2 Rumusan Masalah

masalah yang dapat membantu pencipta dalam mencapai tujuan dalam membuat aplikasi yaitu sebagai berikut :

1. Merencanakan sistem informasi untuk memberikan data tentang tempat wisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Batang. Membuat kerangka data yang mudah digunakan, menarik, dan terbuka untuk semua individu.

2. Membuat sistem informasi pariwisata dan ekonomi kreatif yang dapat memberikan saran kepada para wisatawan terkait tempat wisata dan ekonomi kreatif.
3. Membuat sistem yang dapat menginputkan, mengedit, dan menghapus data destinasi lokasi.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan apa yang telah dijelaskan diatas. Batasan masalah yang dibuat oleh peneliti meliputi:

1. Kerangka data geografis ini hanya akan menangani data wisata dan ekonomi kreatif di wilayah Kabupaten Batang.
2. Konten wisata yang disajikan meliputi. Tempat wisata dan ekonomi kreatif
3. pengguna dari kerangka kerja ini bagi menjadi dua, yaitu administrator dan klien atau user
4. Kerangka data akan memuat dan menampilkan data tentang destinasi wisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Batang.
5. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini menggunakan *SublimeText dengan XAMPP* sebagai *database server* dan dijalankan pada *browser google chrome*.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dari tugas akhir ini antara lain:

1. Merancang sistem informasi destinasi wisata dan ekonomi kreatif di Kabupaten Batang dengan teknologi internet berbasis web.
2. Identifikasi objek-objek wisata dan ekonomi kreatif yang memiliki potensi besar yang ada di Kabupaten Batang.
3. Untuk membuat semua sistem informasi memiliki control panel untuk dinas terkait yang dapat melakukan penanganan, penambahan, pengubahan, dan penghapusan informasi.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan sistem informasi tempat wisata kabupaten Batang berbasis web ini diharapkan dapat memberikan manfaat. Adapun manfaat yang dimaksud sebagai berikut:

1. Sebagai bahan pemikiran dan kontribusi bagi pimpinan dinas pariwisata Kabupaten Batang mengenai kerangka data yang dapat membantu dalam pengerjaan administrasi tempat pariwisata.
2. Menjadi media promosi ekonomi kreatif dan wisata bagi Kabupaten Batang, sehingga dapat memperluas kunjungan wisatawan.
3. Dapat memperluas informasi dengan menerapkan informasi yang diperoleh dalam perkuliahan dengan isu-isu yang ada di lapangan.
4. Dapat mempermudah para wisatawan untuk mendapatkan data destinasi wisata di Kabupaten Batang