

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Aceh Singkil adalah salah satu kabupaten di Provinsi Aceh, Indonesia. Kabupaten Aceh Singkil merupakan pemekaran dari Kabupaten Aceh Selatan dan sebagian wilayahnya berada di kawasan Taman Nasional Gunung Leuser. Kabupaten ini juga terdiri dari dua wilayah, yakni daratan dan kepulauan. Ibu kota Kabupaten Aceh Singkil terletak di Kecamatan Singkil. Wilayah Kabupaten Aceh Singkil terletak di sebelah selatan Provinsi Aceh yaitu pada posisi 2°0'20"-2°36'40" LU dan 97°04'54" BT. Kabupaten Aceh Singkil mempunyai luas wilayah sebesar 1.857,88 km².

Kabupaten Aceh Singkil merupakan sebuah daerah termasuk dalam Provinsi Aceh, yang mempunyai keindahan alam sangat mempesona. Wisata Bahari dengan 99 pulau yang terdapat di Kecamatan Pulau Banyak, senantiasa menanti pengunjung. Bentang alamnya yang terdiri dari bagian jajaran bukit barisan dengan beberapa sungai yang indah merupakan area petualangan dalam wisata alam bagi kalangan pemuda dan remaja pecinta alam, lintas alam dan sebagainya, serta dengan kesenian tradisionalnya yang sangat unik dan menarik, bila dibandingkan dengan daerah-daerah yang lain di nusantara ini. Ada beberapa daerah wisata yang terbaik dan sering di kunjungi oleh para wisata lokal maupun asing yang ada di Aceh Singkil yaitu diantaranya: Air Terjun Lae Gecih, Air Terjun Lae Petal, Gunung Tuisa, Pulau Panjang, Pulau Bangkaru, Pulau Tailana, Pulau Malelo, Danau Cingkam.

Kabupaten Aceh Singkil memiliki ekologi laut tropis yang kaya kehidupan laut, pantai berpasir putih dan bukit. Selain itu adanya peninggalan sejarah islam yang membuat pengunjung dari berbagai negara datang ke Kabupaten Aceh Singkil. Hal ini sangat memungkinkan untuk pengembangan ekowisata, wisata sejarah dan budaya, wisata petualanga, olahraga dan wisata religi (Ziarah). Akan tetapi dalam penyampaian informasi kepada masyarakat luar masih manual, seperti pemberian brosur, pamflet, poster dan buku-buku

dilakukan jika wisatawan yang datang berkunjung ke suatu objek wisata yang di kunjunginya.

Informasi yang dibuat oleh Dinas Pariwisata setempat menjadi sangat terbatas karena masyarakat luas tidak bisa mendapatkan informasi tentang kepariwisataan. Selain itu, informasi yang diberikan lewat media seperti brosur kurang menarik serta peta wisata yang dimiliki Dinas Pariwisata membuat para wisatawan tidak mengetahui secara detail lokasi wisata yang ingin di kunjunginya. Media alternatif ini perlu dibuat untuk menginformasikan pariwisata Kabupaten Aceh Singkil agar bisa dinikmati masyarakat luas yaitu dengan melalui internet. Hal ini bisa terealisasi melalui teknologi sistem informasi geografis berbasis web.

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah yang diketahui adalah bagaimana membangun sistem informasi geografis Pariwisata di Kabupaten Aceh Singkil untuk memperkenalkan objek wisata Kabupaten Aceh Singkil.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “bagaimana membangun sistem informasi geografis Pariwisata di Kabupaten Aceh Singkil untuk memperkenalkan objek wisata Kabupaten Aceh Singkil”.

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam permasalahan lebih terarah dan berjalan dengan baik maka perlu adanya permasalahan yang dibatasi yaitu hanya pada Sistem Informasi Geografis ini digunakan untuk memberikan informasi kepada masyarakat luas yang hanya menampilkan peta lokasi wisata yang terdiri dari wisata alam, wisata buatan, wisata budaya, wisata bersejarah serta fasilitas pendukung (lokasi objek wisata kuliner dan oleh-oleh, serta lokasi penginapan) dan Jarak antar daerah wisata.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem informasi suatu sistem informasi geografis pariwisata di Kabupaten Aceh Singkil dan Mempermudah wisatawan untuk mendapatkan informasi.

1.4.2 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu masyarakat luas dalam memilih objek wisata yang ada di Kabupaten Aceh Singkil.
2. Meningkatkan wisatawan yang datang ke objek wisata yang ada di Kabupaten Aceh Singkil.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Waktu Dan Tempat Penelitian

Waktu penelitian dimulai dari bulan Januari sampai dengan selesai, mencakup kegiatan dalam langkah-langkah penelitian dari persiapan hingga pelaksanaan penelitian.

1.6 Alat dan Bahan

1.6.1 Hardware

- a. Laptop dengan processor AMD Ryzen 3 3200U with Radeon Vega Mobile Gfx 2.60 GHz, 3.5 GHz, RAM 8.00 GB (5.90 GB usebel).
- b. *Printer*
- c. *Mouse*
- d. *Smartphone*

1.6.2 Software

- a. *Sistem Operasi Windows 11 Home Single Language*
- b. *Google Chrome* digunakan sebagai *web browser*
- c. *Xampp* digunakan sebagai *web server* dalam pembuatan program

- d. *Visual Studio Code* digunakan sebagai *text editor* untuk membuat program
- e. *Microsoft Office Word 2019* digunakan untuk menulis dokumen penelitian
- f. *Quantum GIS*

1.7 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data-data dari berbagai cara yang diperoleh agar mendapatkan sumber informasi yang jelas dan akurat yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. Studi Pustaka

Metode penelitian ini dilakukan dengan cara yang ada pada perpustakaan, akademi atau dari tempat lain yang berhubungan langsung maupun yang tidak langsung dengan obyek penelitian yang dilakukan.

2. Pengamatan (Observasi)

Observasi adalah pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan pada waktu melakukan observasi, analisis sistem dapat ikut juga berpartisipasi atau hanya mengamati saja orang-orang yang sedang melakukan suatu kegiatan tertentu yang diobservasi.

1.8 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Extreme Programming* (XP) yang merupakan salah satu metode yang tergolong kedalam *Agile Methodology* yang menggunakan permodelan *Unified Modeling Language* (UML) atau disebut juga permodelan visual.

1.9 Sistematika Penulisan

Tahapan-tahapan yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, alat dan bahan yang dibutuhkan

dalam melakukan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN OBJEK PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang bersifat umum atau mendasar yang berkaitan dengan topik dalam penulisan skripsi yang digunakan sebagai acuan guna memahami informasi yang berkaitan dengan penulisan skripsi tentang teori yang mendukung penelitian ini. bab ini juga menjelaskan objek penelitian yaitu Geografis Pariwisata Kabupaten Aceh Singkil.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi uraian mengenai analisis kebutuhan dan perancangan yang meliputi perancangan tampilan dan teori-teori yang berkaitan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini mencakup hasil dan pembahasan dari perangkat lunak.

BAB V PENUTUP

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan yang di dapat dari hasil penelitian yang dilakukan dan saran-saran yang berhubungan dengan penelitian.