

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Perkembangan yang sangat pesat saat ini membuat arus kebutuhan dalam dunia teknologi informasi turut berkembang dengan cepat. Internet sebagai salah satu media untuk mendapatkan informasi juga semakin mudah diakses dari mana saja. Dengan berkembangnya teknologi internet, masyarakat semakin di mudahkan dalam melakukan segala macam aktivitas dan proses maupun mendapatkan pengetahuan tentang suatu hal. Internet bisa diakses dan dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, oleh siapa saja, dimana saja, kapan pun kita mau menggunakannya. Berbagai macam teknologi Internet bisa digunakan, salah satunya adalah *Word Wide Web* (atau disebut juga dengan "web") yang mampu menyediakan informasi dalam bentuk teks, gambar, suara, maupun gambar bergerak. Dengan kemampuan seperti ini, web menjadi sangat terkenal dan perkembangannya sangatlah pesat. Setiap orang pasti mengakses internet setiap harinya sehingga membuat web berkembang pesat di era *modern* saat ini. Perkembangan web yang semakin pesat memicu berbagai macam orang maupun komunitas untuk memiliki sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan siapa saja dalam memberikan informasi kepada masyarakat dengan baik serta informasi yang dihasilkan dapat diakses secara mudah.

Indonesia memiliki budaya yang berbeda-beda di setiap provinsi, namun tidak banyak masyarakat yang mengetahui atau mengenali budaya mereka masing-masing. Terkadang masyarakat tidak mengenal budaya di provinsi mereka sendiri. Untuk itu pengetahuan tentang Ragam Budaya Indonesia perlu diterapkan kedalam bentuk sistem informasi berbasis *web* agar memberikan pemahaman tentang Ragam Budaya Indonesia. Selain sebagai sumber informasi dan juga untuk melestarikan kebudayaan Indonesia bagi masyarakat yang kurang pemahaman tentang ragam kebudayaan yang ada di Indonesia.

Dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat maka ada suatu sistem yang dapat memberikan informasi mengenai letak/lokasi yaitu Sistem Informasi Geografis (SIG). Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah sistem komputer yang digunakan untuk memasukkan, menyimpan, memeriksa, mengintegrasikan, memanipulasi, dan menampilkan data - data yang berhubungan dengan posisi-posisi di permukaan bumi. SIG ini merupakan peta petunjuk dan sangat membantu bagi *user* dalam pencarian letak/lokasi suatu daerah atau wilayah.

Oleh karena itu untuk memberikan pemahaman tentang pengetahuan budaya Indonesia penulis berkesimpulan untuk mengambil judul “ **Sistem Informasi Geografis Ragam Budaya Indonesia Berbasis Web** ”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun permasalahan yang penulis peroleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media yang mampu memberikan informasi ragam budaya yang ada di setiap provinsi di Indonesia secara mendalam.
2. Kurangnya pemahaman tentang ragam budaya Indonesia di kalangan masyarakat dari masing-masing provinsi yang ada di Indonesia.

I.2.2. Perumusan Masalah

Permasalahan yang dihadapi dan diharapkan dapat diselesaikan melalui penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang sebuah Sistem Informasi Geografis yang mampu memberikan informasi ragam budaya indonesia yang kita inginkan dalam bentuk peta?
2. Bagaimana sistem informasi geografis yang dirancang dapat memberikan informasi mengenai budaya indonesia secara baik dan benar?
3. Bagaimana membuat suatu sistem informasi geografis berbasis web agar menarik untuk dilihat masyarakat?

I.2.3. Batasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis membuat pembatasan masalah mengenai sistem ini yaitu:

1. Penulis hanya berfokus pada budaya – budaya di setiap provinsi di Indonesia.
2. Sistem ini hanya menampilkan informasi mengenai budaya Indonesia dan rangkuman singkat budaya dari setiap provinsi di Indonesia.
3. Sistem ini hanya menjangkau kebudayaan dari 32 provinsi di Indonesia.
4. Sistem ini tidak menampilkan rute karena sistem hanya berfokus pada informasi mengenai budaya dengan menampilkan peta Indonesia.
5. Aplikasi pemetaan yang digunakan adalah *MapInfo Professional*.
6. Basis data yang digunakan yaitu MySQL.
7. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi yaitu PHP, HTML dan CSS.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Membuat sistem yang dapat membantu masyarakat dalam memahami dan mengetahui keanekaragaman budaya Indonesia.
2. Membuat sistem yang mudah diakses oleh siapa saja dimana saja dan juga mudah dimengerti oleh *user*.

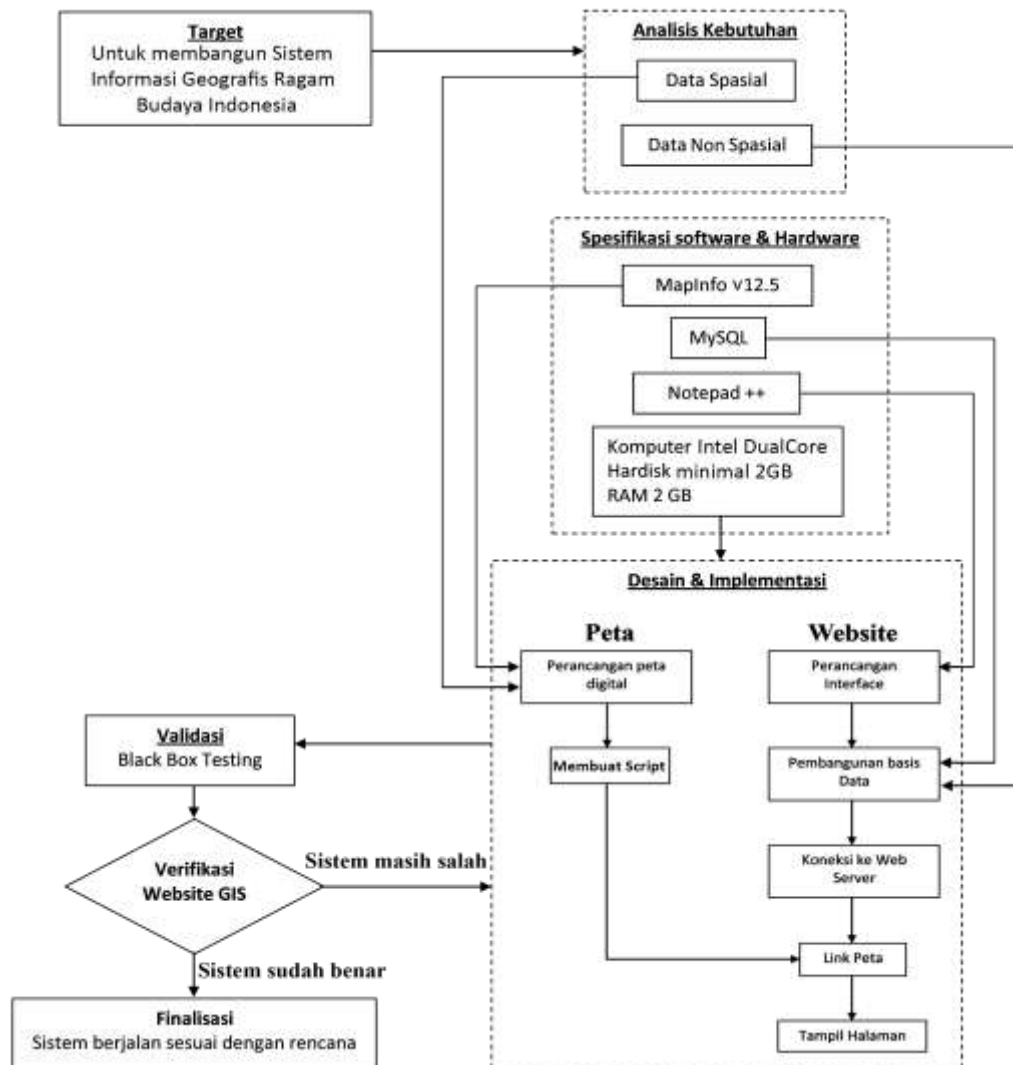
I.3.2. Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk membuat masyarakat mengenal keanekaragaman budaya Indonesia.
2. Memberikan informasi dan pengetahuan tentang Ragam Budaya Indonesia.
3. Memberikan informasi mengenai berbagai macam budaya Indonesia seperti pakaian tradisional, tarian tradisional, senjata tradisional dan juga rumah tradisional di setiap provinsi yang ada di Indonesia.
4. Memberikan kemudahan kepada masyarakat dalam memperoleh informasi mengenai Ragam Budaya di setiap provinsi yang ada di Indonesia.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan pada Gambar I.1 :



Gambar I.1. Prosedur Perancangan

Adapun tahapan dalam menyelesaikan permasalahan diatas seperti terlihat pada alur prosedur perancangan diatas yaitu :

1.1 Target

Dapat membangun sistem informasi geografis yang mampu menampilkan informasi dan pengetahuan mengenai Ragam Budaya Indonesia secara baik dan benar.

1.2 Analisis Kebutuhan

Dalam perancangan Sistem Informasi Geografis Ragam Budaya Indonesia, dibutuhkan dua jenis data yaitu data spasial (peta) seperti titik koordinat dan letak provinsi. Selanjutnya data non spasial (data yang berisi informasi yang berkaitan dengan data spasial) seperti nama provinsi, rangkuman mengenai seluruh budaya berdasarkan provinsi, jenis budaya, foto mengenai budaya yang terkait dan juga keterangan umum.

1.3 Spesifikasi

Spesifikasi yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah:

1. Menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS dan *database MySQL*.
2. *Software* yang digunakan adalah *MapInfo Professional v12.5*.
3. Komputer yang digunakan minimal RAM 2 GB Prosesor 1 GHz.
4. *Hardisk* 2 GB.

1.4 Desain & Implementasi

Adapun desain dari sistem yang dirancang ini adalah :

- a. Perancangan program menggunakan metode UML (*Unified Modeling Language*).
- b. Membuat peta digital Indonesia.
- c. Membuat tampilan *Interface*, seperti halaman *home*, halaman *login* dan halaman peta Indonesia.

1.5 Validasi

Validasi sistem yang dilakukan adalah melakukan pengujian sistem secara keseluruhan dengan cara *Black Box Testing*. Validasi ini dilakukan agar sistem yang dirancang sesuai dengan kebutuhan awal yaitu merancang suatu Sistem Informasi Geografis Ragam Budaya Indonesia Berbasis Web.

1.6 Verifikasi

Apabila sistem yang dirancang telah sesuai dengan kebutuhan sistem seperti yang direncanakan, maka sistem dikatakan berhasil. Namun apabila sistem yang dirancang masih belum sesuai dengan rencana atau terjadi kegagalan proses pada sistem, maka akan dilakukan perbaikan pada sistem.

I.5. Keaslian Penelitian

Tabel 1. Keaslian Penelitian

No.	Penulis	Judul	Hasil Penelitian
1.	Anto Budiono, 2010	Jurnal Dinamika Informatika, Volume 4, Nomor 2, Sistem Informasi Spasial Tarian Adat Indonesia Berbasis Web Multimedia	Pada jurnal ini penulis merancang sebuah website multimedia menyajikan profil kebudayaan, informasi mengenai adat istiadat tarian tradisional provinsi-provinsi di Indonesia. Website ini dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP. Dengan adanya website ini, penulis berharap dapat memperluas pengetahuan tentang keanekaragaman tarian adat yang ada di

			Indonesia
2.	Ayuarisa Ika Wandini, 2012	Jurnal Teknik Geomatika, Pengembangan Websig Obyek Wisata dan Budaya di Kabupaten Mojokerto	Penulis merancang sebuah Websig Obyek Wisata dan Budaya di Kabupaten Mojokerto yang menampilkan informasi berupa data yang menunjukkan persebaran obyek wisata dan budaya yang ada di Kabupaten Mojokerto. Paket wisata yang ada padaberdasarkan pada jenis wisata, tujuan wisata, rute menuju lokasi wisata. Perancangan digital peta menggunakan <i>Autodesk Land Dekstop 2004</i> dan untuk pemuatan tampilan web menggunakan <i>Notepad++</i> .
3.	Galang Gemilang, 2015	Penelitian Skripsi, Sistem Informasi Geografis Ragam Budaya Indonesia Berbasis Web	Pada penelitian ini penulis merancang Sistem Informasi Geografis Ragam Budaya Indonesia Berbasis Web yang menampilkan informasi mengenai ragam budaya Indonesia, seperti jenis kebudayaan (tarian tradisional, pakaian tradisional, rumah tradisional dan senjata tradisional) dan rangkuman mengenai kebudayaan dari setiap provinsi yang ada di Indonesia yang berjumlah 34 provinsi. Sistem ini dirancang dalam bentuk web menggunakan bahasa pemograman PHP, HTML dan CSS. Dalam sistem ini

			akan ditampilkan sebuah peta digital Indonesia yang berisikan 32 provinsi yang dalam pembuatan peta digital menggunakan <i>software MapInfo v12.5</i> .
--	--	--	---

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada Taman Budaya Medan dan di Kota Medan.

I.7. Sistematika Penulisan

Langkah-langkah yang ditempuh dalam menyelesaikan penulisan ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan program yang dirancang yaitu Sistem Informasi Geografis Ragam Budaya Indonesia Berbasis Web.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Bab ini mengemukakan tentang analisa dan desain sistem yang dirancang mencakup desain proses, desain basis data, desain antar muka (*interface*).

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang dirancang, beserta pembahasannya untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai referensi perbaikan dimasa yang akan datang.