

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Kota Medan merupakan salah satu kota yang memiliki sejumlah peninggalan sejarah yang beragam, salah satunya yang dapat terlihat dengan jelas adalah bangunan-bangunan tua yang masih tampak hingga saat ini, ada beberapa bangunan tua di pusat kota Medan yang masih beroperasi sampai saat ini. Bangunan-bangunan tersebut telah mengukir dan memiliki sejarahnya masing-masing sehingga dapat mendukung perkembangan kota Medan itu sendiri.

Keberadaan bangunan tua juga sebagai suatu bentuk upaya mengenal lebih dekat bukti peninggalan dan dapat dikembangkan dalam bentuk wisata sejarah dan menjadi ikon di kota Medan. Maka dalam hal ini akan dibangun media informasi untuk mengetahui lokasi sekaligus informasi tentang daerah bangunan tua di kota Medan dengan berbasis *web*. Salah satu media alternatif untuk menginformasikan bangunan tua yang ada di kota Medan agar bisa dinikmati masyarakat luas.

Dengan menggunakan fasilitas atau media berbasis *web*, masyarakat nantinya akan semakin dimudahkan dalam melakukan segala macam aktifitas dan proses, salah satu contohnya adalah mengetahui letak bangunan tua di kota Medan dimana terkadang masyarakat umum sangat sulit mengetahui letak bangunan tua

kota Medan pada saat mereka ingin berjalan-jalan dan juga saat liburan tiba, khusus masyarakat yang berasal dari luar kota Medan. Berdasarkan latar belakang di atas pada skripsi ini dibuat sebuah program untuk memberikan solusi yaitu memberikan informasi mengenai letak bangunan tua di kota Medan yang diakses melalui media *web*. Dengan demikian sistem informasi geografis ini akan menampilkan semua informasi letak bangunan tua di kota Medan, diharapkan hasil dari sistem informasi geografis letak bangunan tua di kota Medan dapat diakses dengan menggunakan *web*.

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis kemukakan di atas maka penulis berkesimpulan untuk mengambil judul **“Sistem Informasi Geografis Letak Bangunan Tua Di Kota Medan Berbasis Web”**.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Dari masalah yang ada dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya media berbasis *web* yang mampu memberikan informasi daerah atau tempat – tempat objek wisata seperti bangunan tua di kota Medan.
2. Belum tersedianya informasi tentang bangunan tua di kota Medan.
3. Sulitnya masyarakat umum khususnya yang berada di luar kota medan dalam mencari informasi letak bangunan tua di kota Medan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan beberapa masalah seperti :

1. Bagaimana penyajian suatu tampilan Sistem Informasi Geografis berbasis *web* yang mampu memberikan informasi daerah atau tempat-tempat objek wisata seperti bangunan tua di kota Medan yang menarik ?
2. Bagaimana merancang Sistem Informasi Geografis berbasis *web* ?
3. Bagaimana cara mempermudah masyarakat umum khususnya yang berada di luar kota Medan dalam mencari informasi letak bangunan tua di kota Medan ?

I.2.3. Batasan Masalah

1. Sistem ini hanya memberikan informasi sejarah dan letak bangunan tua yang ada di kota Medan.
2. Data *input* pada sistem ialah lokasi bangunan tua, sejarah bangunan tua di kota Medan.
3. *Output* yang dihasilkan adalah letak geografis bangunan tua yang ada di kota Medan.
4. Program dirancang dengan menggunakan bahasa program *PHP*.
5. Media penyimpanan data menggunakan format *database MySQL*.
6. Desain sistem menggunakan metode *UML*.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penulisan skripsi ini adalah :

1. Untuk menyediakan media yang mampu memberikan informasi daerah atau letak bangunan tua yang dapat dijumpai di kota Medan.
2. Untuk merancang suatu aplikasi *web* yang dinamis yang dimanfaatkan untuk menyebarkan informasi yang baik dengan cepat dan mudah.
3. Menambah wawasan bagi penulis dan pembaca mengenai bangunan tua yang ada di kota Medan.

I.3.2. Manfaat

Manfaat penulis skripsi sebagai berikut :

1. Memberikan kemudahan bagi masyarakat kota Medan dalam memperkenalkan letak-letak bangunan tua yang dapat dijumpai di kota Medan tersebut.
2. Memberikan kemudahan juga bagi masyarakat baik dalam negeri maupun mancanegara dalam mengakses informasi letak bangunan tua yang dapat dijumpai di kota Medan.

3. Memberikan referensi tambahan bagi pihak-pihak yang memerlukan informasi berkaitan dengan bangunan tua yang ada di kota Medan yang dapat membantu mengembangkan obyek wisata tersebut.

I.4. Metode Penelitian

Dalam metode penelitian lapangan dilakukan hal-hal sebagai berikut:

1. Pengamatan (*Observation*).

Penulis melakukan pengamatan langsung pada lokasi bangunan tua di kota Medan.

2. Kepustakaan (*Library Research*)

Sebagai referensi pembuatan skripsi nantinya akan diambil dari studi pustaka. Studi pustaka bisa dilakukan dari referensi buku-buku tentang SIG, dan dari sumber-sumber lainnya.

3. Wawancara (*Interview*)

Dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan bangunan tua di kota Medan pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata di Kota Medan.

I.4.1. Analisa Tentang Sistem Yang Ada

Ada beberapa prosedur yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Target

Target penelitian ini yaitu menciptakan Sistem Informasi Geografis Letak Bangunan Tua Di Kota Medan Berbasis Web.

2. Analisa kebutuhan

Untuk mencapai penyelesaian masalah, kebutuhan pokok yang harus ada pada sistem yang hendak dibangun adalah:

Sistem geografis yang akan dibangun harus dapat digunakan semudah mungkin oleh masyarakat awam dengan komputer dapat mengerti dengan sistem tersebut. Tampilan sistem harus menarik, sehingga *user* tidak merasa bosan menggunakan Sistem Informasi Geografis ini. Sistem Informasi Geografis ini harus dapat menampilkan hasil yang sebenar-benarnya dari proses input lokasi bangunan tua, sejarah bangunan tua di bangunan tua di kota Medan.

3. Spesifikasi dan Desain

Secara umum Sistem Informasi Geografis letak bangunan tua di kota Medan berbasis *web* ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

- a. Sistem yang dirancang dan penggunaan *Macromedia Dreamweaver* sebagai *editor* perancang *website*, menggunakan bahasa pemrograman

untuk *web* yaitu *PHP*. Memanfaatkan *database MySQL* yang akan dikoneksikan dalam membantu proses *login*, pencarian, penentuan letak bangunan tua yang berdasarkan lokasi.

- b. Aplikasi yang dibangun mempunyai spesifikasi sistem operasi yaitu *Microsoft Windows Seven* atau *Microsoft Windows XP* dengan *processor Intel Pentium IV 3.0 GHz*, *hard disk 80 Gbyte*, dan *memory 1 Gbyte*.

Desain

Setelah jelas apa-apa saja yang menjadi spesifikasi dan desain juga sudah dirancang menggunakan UML, maka selanjutnya memulai mengatur posisi yang tepat untuk *form-form* pada sistem, kemudian membentuk suatu logika yang diimplementasikan dengan bahasa pemrograman. Mengkoneksikan sistem dengan *database* yang telah dirancang. Untuk mengetahui apakah sistem yang dirancang sudah dapat bekerja dengan baik maka perlu dilakukan verifikasi. Dengan demikian bila ada kesalahan atau kekurangan dapat diperbaiki terlebih dahulu.

4. Implementasi dan Verifikasi

Pada tahapan verifikasi berguna untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan pada sistem maka pada tahapan ini dapat diperbaiki sebelum menuju ketahapan berikutnya.

5. Validasi

Setelah melewati tahap implementasi dan verifikasi maka tahap selanjutnya validasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian sistem secara menyeluruh,

meliputi pengujian fungsional dan ketahanan sistem. Dari validasi ini dapat diketahui kesesuaian hasil perancangan dengan analisis kebutuhan yang diharapkan.

I.4.2. Bagaimana Sistem Yang Lama Dengan Sistem Yang Akan Dirancang

Disini penulis membuat suatu sistem yang dapat menampilkan informasi letak bangunan tua di kota Medan yang ingin dilihat oleh pengunjung dengan menggunakan sistem informasi geografis letak bangunan tua di kota Medan dimana *output* berupa peta letak bangunan tua di kota Medan, sehingga pengunjung dengan mudah menemukan letak bangunan tua yang ingin dilihat.

I.4.3. Pengujian / Uji Coba Sistem Yang Sudah Dibuat

Setelah melalui tahapan perancangan sistem maka pada tahap pengujian / uji coba sistem dilakukan pengembangan SIG untuk menghasilkan aplikasi. Pada tahap ini dilakukan pemilihan bahasa pemograman yang akan digunakan sekaligus penerapannya sampai menghasilkan aplikasi yang diinginkan. Pengujian sistem yang di buat antara lain :

1. Pengujian program adalah sesuai dengan alur sistem yang dirancang.
2. Pengujian aplikasi yang dibuat untuk menganalisa keakuratan *input*, *output* dan *database* yang dihasilkan apakah sesuai dengan rancangan sistem.

I.5. Lokasi Penelitian

Penelitian atau riset yang akan dilakukan oleh penulis di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Medan.

I.6. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematis untuk memudahkan mahasiswa dalam menyusun skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang Latar Belakang Penelitian, Perumusan Masalah serta Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam menyelesaikan berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah : penjelasan mengenai Sistem Informasi Geografis, komponen-komponen Sistem Informasi Geografis, konseptual yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III : ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang analisa sistem yang berjalan serta rancangan Sistem Informasi Georafis letak bangunan tua di kota Medan berbasis *web* yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Bab ini menguraikan tampilan hasil dari sistem yang akan dirancang, pembahasan hasil, pengujian beserta kelebihan dan kekurangan sistem.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini memuat tentang kesimpulan atas hasil-hasil yang diperoleh skripsi ini dan juga memuat saran yang bermanfaat dalam pengembangan skripsi ini.