

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa Tengah, Indonesia sekaligus kota metropolitan terbesar kelima di Indonesia sesudah Jakarta, Surabaya, Bandung, dan Medan. Sebagai salah satu kota tertua di Indonesia Semarang juga merupakan satu kota yang sarat dengan akulturasi berbagai budaya yang begitu kental. Dengan kerukunan antar umat agamanya yang tak perlu diragukan lagi, tidak salah jika kota ini menghadirkan berbagai destinasi wisata dengan latar belakang tempat ibadah.

Tidak di pungkiri lagi pariwisata berfungsi sebagai motor penggerak perekonomian, sebagai contohnya di Bali. Dalam hal ini pariwisata menimbulkan *multiflier effect* bagi seluruh aktivitas ekonomi di Bali.

Pariwisata membutuhkan sarana akomodasi, restoran, penginapan dan fasilitas penunjang lainnya. Satu buah hotel yang didirikan akan menyerap banyak tenaga kerja. Selain itu hotel membutuhkan berbagai supplier untuk memasok kebutuhan hotel. Tenaga kerja yang diserap hotel juga membutuhkan berbagai macam kebutuhan hidupnya, sehingga muncul berbagai macam pusat perbelanjaan, demikian seterusnya rantai ekonomi yang ditimbulkan dari aktivitas pariwisata sebagai akibat dari *multilier effect* tersebut.

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi seperti sekarang ini, maka di manfaatkannya teknologi informasi berbasis web yang dapat dengan mudah di akses melalui internet oleh calon pengunjung wisatawan .

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang masalah yang ada, maka dapat di rumuskan masalah dalam penelitian ini adalah “bagaimana membangun sebuah sistem yang dapat membantu wisatawan mengetahui informasi, rute perjalanan serta layanan umum yang ada di lokasi wisata religi”.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan penelitian ini adalah:

- a. User hanya dapat mengakses secara online.
- b. Aplikasi ini hanya terbatas di area Semarang.
- c. Aplikasi menampilkan rute perjalanan ke lokasi Objek Wisata Religi maupun ke lokasi Layanan umum.
- d. Layanan umum meliputi Halte, Tempat Ibadah, Penginapan, Restoran, ATM, Kantor Polisi dan Rumah Sakit.
- e. Memberikan pilihan transportasi yang digunakan.
- f. Memberikan pilihan rute yang disarankan.
- g. Memberikan informasi terkait dengan Objek Wisata Religi.

1.4 Tinjauan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk membangun sebuah sistem yang dapat membantu wisatawan mengetahui informasi, rute perjalanan serta layanan umum yang ada di lokasi wisata religi.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi yang bermanfaat bagi calon wisatawan yang akan berkunjung untuk dapat memperkirakan lama perjalanan, atau biaya yang dikeluarkan, maupun wisatawan yang berkunjung ke tempat Objek Wisata Religi.

Penelitian ini juga bermanfaat bagi peneliti guna menambah wawasan khususnya dalam Teknologi Informasi yang di terapkan pada kehidupan sesungguhnya. Selain itu penelitian juga berguna sebagai referensi atau panduan penulisan penelitian selanjutnya.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada Bab ini dibahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup dan manfaat penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada Bab ini dibahas mengenai dasar – dasar teori yang di gunakan seperti Sistem Informasi Geografis, GPS, Latitude dan Longitude, PHP, XAMMP, MySQL, HTML serta Tinjauan Pustaka sebagai perbandingan dengan penelitian sebelumnya.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada Bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem meliputi gambaran umum sistem berupa DAD, Relasi Tabel,

Rancangan Input dan Output, serta perangkat – perangkat yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada Bab ini dibahas mengenai langkah – langkah dalam implementasi sistem, disertai dengan komponen – komponen kebutuhan sistem.

BAB V PENUTUP

Pada Bab ini mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan perancangan sistem, serta saran – saran untuk pengembangan selanjutnya, agar dapat dilakukan perbaikan – perbaikan di masa yang akan datang.