# HALAMAN JUDUL

Usulan Penelitian Proyek Tugas Akhir

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN JASA PARKIR**

**DI KOTAMADYA YOGYAKARTA**



Diajukan oleh

**ANGEL JUMINEM**

**302511111**

Kepada

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS BISNIS DAN TEKNOLOGI INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA**

**2016**

# ALAMAN PENGSAHAN

Usulan Penelitian Tugas Akhir

**SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN JASA PARKIR**

**DI KOTAMADYA YOGYAKARTA**

Diajukan oleh

**ANGEL JUMINEM**

**305111110**

Penguji 1 Penguji 2

…………………… ……………………

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Nama Kaprodi

# ABSTRAK

3 X enter (Ukuran Spasi 1)

Kabupaten Gianyar merupakan salah satu daerah andalan sektor kepariwisataan di Bali, terus membangun obyek wisata baru guna mendukung rencana dan visi “ Pariwisata Budaya Sebagai Andalan/ Tulang Punggung Pembangunan Secara Berkelanjutan ”; Salah satu obyek wisata yang menjadi primadona wisatawan di Kabupaten Gianyar adalah obyek wisata Taman Safari disamping menyajikan berbagai macam binatang khas Indonesia maupun luar negeri, juga disuguhkan pemandangan yang unik, berserta tempat penginapan di dalamnya. Pemerintah Kabupaten Gianyar telah melakukan promosi melalui media masa seperti surat kabar dan pamflet. Namun metode tersebut belum cukup untuk menginformasikan kepariwisataan secara meluas kepada wisatawan Lokal maupun Asing. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan Sistem Informasi Geografis pariwisata diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata Kabupaten Gianyar sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Penyajian informasi dalam bentuk web akan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya. Perancangan peta yang ditampilkan dalam sistem ini menggunakan Google Maps API, perangkat lunak yang digunakan dalam membangun aplikasi ini adalah PHP (Pear Hypertext Prepocessor) sebagai bahasa pemograman, MySQL sebagai database server, Macromedia Dreamweaver 8 sebagai penunjang. Sistem informasi geografis pariwisata Kabupaten Gianyar ini merupakan sistem yang memberikan informasi kepada masyarakat mengenai lokasi objek wisata yang ada di Kabupaten Gianyar beserta fasilitas pendukungnya. Informasi yang disajikan pada web ini meliputi informasi obyek wisata, event, kerajinan, restouran, penginapan.

Kata Kunci: Sistem Informasi Geografis, Pariwisata, Pemetaan

# DAFTAR ISI

[HALAMAN JUDUL 1](#_Toc470036760)

[HALAMAN PENGESAHAN 2](#_Toc470036761)

[ABSTRAK 4](#_Toc470036762)

[DAFTAR ISI 6](#_Toc470036763)

[BAB I Pendahuluan 7](#_Toc470036764)

[1.1 Latar Belakang 7](#_Toc470036765)

[1.2 Rumusan Masalah 8](#_Toc470036766)

[1.3 Batasan Masalah 8](#_Toc470036767)

[1.4 Tujuan penelitian 9](#_Toc470036768)

[1.5 Manfaat Penelitian 9](#_Toc470036769)

[BAB II Kajian Hasil Penelitian 10](#_Toc470036770)

[BAB III Metode penelitian 12](#_Toc470036771)

[3.1 Obyek Penelitian 12](#_Toc470036772)

[3.2 Metode Penelitian 12](#_Toc470036773)

[BAB IV Jadwal penelitian 13](#_Toc470036774)

[Daftar Pustaka 13](#_Toc470036775)

# Pendahuluan

## Latar Belakang

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah suatu sistem informasi yang dirancang untuk bekerja dengan data yang bereferensi spasial atau berkoordinat geografi atau dengan kata lain. Sistem Informasi Geografis adalah suatu sistem Informasi yang dapat memadukan antara data grafis (spasial) dengan data teks (atribut) objek yang dihubungkan secara geografis di bumi (Anon, 2001). Disamping itu, SIG juga dapat menggabungkan data, mengatur data dan melakukan analisis data yang akhirnya akan menghasilkan keluaran yang dapat dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan pada masalah yang berhubungan dengan geografi.

Menurut Prahasta (2002), Sistem informasi geografis adalah bentuk sistem informasi yang menyajikan informasi dalam bentuk grafis dengan menggunakan peta sebagai antar muka. SIG tersusun atas konsep beberapa lapisan (*layer*) dan relasi.

Latar belakang berisi uraian atau penjelasan mengenai alasan-alasan sehingga permasalahan yang diajukan merupakan permasalahan yang layak untuk diteliti dan dicarikan penyelesaiannya. Dalam latar belakang dapat dimasukkan pula sejarah singkat objek yang diteliti, kerangka berpikir, atau hasil-hasil penelitian lain yang relevan dengan permasalahan yang diajukan. Namun demikian, uraian ini tidak boleh terlalu mendalam karena akan dibahas dalam bab berikutnya yang bersesuaian. Selain itu, bab ini juga memuat fakta-fakta yang relevan dengan masalah penelitian sebagai titik tolak dalam merumuskan masalah penelitian, dan alasan-alasan (empiris, teknis) mengapa masalah dikemukakan dalam dalam usulan penelitian itu dipandang penting untuk diteliti.

Masalah penelitian secara umum bisa kita temukan lewat studi literatur atau lewat pengamatan lapangan (observasi, survey, dan sebagainya). Masalah penelitian juga bisa didefinisikan sebagai pernyataan yang mempermasalahkan suatu variabel atau hubungan antara variabel pada suatu fenomena. Sedangkan variabel itu sendiri dapat didefinisikan sebagai pembeda antara sesuatu dengan yang lain.

## Rumusan Masalah

Rumusan masalah adalah uraian identifikasi dan pembatasan masalah (jika ada), maka perlu dilakukan proses penyederhanaan masalah yang rumit dan kompleks yang dirumuskan menjadi masalah yang dapat diteliti (*researchable problems*), atau merumuskan kaitan antara kesenjangan pengetahuan ilmiah atau teknologi yang akan diteliti dengan kesenjangan pengetahuan ilmiah yang lebih luas. Di dalam menyampaikan perumusan masalah harus relevan dengan judul dan perlakuan yang akan diteliti. Umumnya rumusan masalah menggunakan kalimat tanya.

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Kepariwisataan berbasis Web sehingga informasi pariwisata tersebut dapat diakses dengan mudah oleh masyarakat?

## Batasan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah dapat terdefinisi masalah yang bisa diselesaikan. Uraikan batasan masalah yang akan dilakukan dalam penelitian seperti data yang akan digunakan, metode, algoritma atau proses/transaksi yang akan digunakan dalam penelitian serta keluaran atau hasil dari penelitian.

Penelitian pembuatan SIG pariwisata dan Sistem Informasi pariwisata Kabupaten Gianyar berbasis web, yang mencakup berbagai hal, sebagai berikut:

1. Pembuatan peta pariwisata Kabupaten Gianyar ini mengambil data peta dari Google Maps.
2. Perancangan sistem dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman Google Maps API, Java Script dan HTML.
3. Visualisasi peta dilengkapi dengan fasilitas zooming (perbesaran gambar).

## Tujuan penelitian

Menyebutkan secara jelas dan tegas tujuan yang ingin dicapai dari penelitian (penulisan). Dalam beberapa hal, seharusnya tujuan penelitian juga tersirat di dalam judul penelitian. Dengan logika seperti penjelasan mengenai perumusan masalah atau fokus penelitian di atas, jika perumusan masalah atau fokus penelitian dinyatakan dalam bentuk pertanyaan, jumlah pertanyaan tidak selalu harus sama dengan tujuan penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk analisa dan implementasi SIG dengan visualisasi data spasial yang berisi informasi letak obyek-obyek wisata dan fasilitas penunjang wisata yang disajikan secara jelas kepada masyarakat sebagai promosi wisata Kabupaten Gianyar.

## Manfaat Penelitian

Mengindikasikan kemungkinan aplikasi dari hasil penelitian seperti yang diuraikan dalam tujuan penelitian secara teoritis maupun secara praktis untuk menyatakan kaitan antara hasil penelitian yang dirumuskan dalam tujuan penelitian dengan masalah kesenjangan yang lebih luas atau dunia nyata yang rumit dan kompleks. Sebutkan Manfaat penelitian jika telah selesai dikembangkan atau lakukan.

# Kajian Hasil Penelitian

Beberapa hasil penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang memiliki bidang dan tema yang sama dengan penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian oleh Widodo dkk. (2015), dengan judul Sistem Pendukung Keputusan Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Penelitian tersebut membahas bagaimana melakukan proses perhitungan penilaian kinerja karyawan dengan hasil perangkingan, sehingga dapat mewujudkan penilaian yang adil berdasarkan kriteria yang ada. Perhitungan pada sistem ini menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*) yang dapat menghasilkan perhitungan sistem perangkingan dari nilai tertinggi ke rendah. Nilai tertinggi merupakan karyawan terbaik sedangkan terendak karyawan terburuk. Perangkingan dari hasil sistem ini sangat dibutuhkan oleh pemimpin sebagai bahan pertimbangan dalam hal kenaikan gaji dan kenaikan pangkat.

Penelitian oleh Asfi dan Sari (2010), dengan judul Sistem Penunjang Keputusan Seleksi Mahasiswa Berprestasi Menggunakan Metode AHP. Penelitian tersebut membahas bagaimana proses pengambilan keputusan untuk seleksi mahasiswa berprestasi melalui 3 tahap yaitu tahap perumusan masalah, tahap pembobotan alternatif dan tahap penentuan rangking. Hasil akhir dari aplikasi tersebut berupa proses pemilihan laporan (*view*) yang memuat semua komponen yang berperan dalam proses pemilihan

Penelitian oleh Maulana (2012), dengan judul Penilaian Kinerja Karyawan Di Ifun Jaya Textile Dengan Metode *Fuzzy Simple Additive* Weighted. Penelitian tersebut membahas bagaimana melakukan penilaian dan perangkingan prestasi kerja karyawan dengan menggunakan *Metode Fuzzy Simple Additive Weighting*. Hasil dari aplikasi ini dapat diimplementasikan untuk penilaian prestasi kerja karyawan kontrak di Ifun Jaya Textile.

**Tabel 2.1** Perbandingan Tinjauan Pustaka

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Judul | Penulis | Metode | Hasil/ Kesimpulan |
| 1 | Sistem pendukung keputusan penilaian kinerja karyawan menggunakan metodesimple additive weighting (SAW) | Widodo,  Lutfi, Solikhin | *Simple additive weighting* (SAW) | Sistem Pendukung Keputusan ini dapat melakukan proses perhitungan penilaian kinerja karyawan dengan hasil perangkingan, sehingga dapat mewujudkan penilaian yang adil berdasarkan kriteria yang ada. |
| 2 | Sistem penunjang keputusan seleksi mahasiswa berprestasi menggunakan metode AHP | Asfi dan Sari | *Analitycal Hierarchy Process* (AHP) | Dalam proses pengambil keputusan untuk seleksi mahasiswa berprestasi melalui 3 tahap yaitu tahap perumusan masalah, tahap pembobotan akternatif dan tahap penentuan rangking. |
| 3 | Penilaian kinerja karyawan di ifun jaya textile dengan metode *Fuzzy Simple Additive Weighted* | Maulana | *Fuzzy Simple Additive Weighted* | Menghasilkan analisis dan informasi yang akurat dan cepat terlihat dibandingkan dengam perhitungan manual sehingga Ifun Jaya Textile dapat mempergunakannya sebagai alat bantu untuk pengambilan keputusan. |

Seperti terlihat pada table 2.1. perbedaan dari ketiga referensi dengan judul yang diangkat oleh penulis terletak pada metode yang digunakan, yaitu dengan penggunaan metode Analitycal Hierarchy Process (AHP) untuk mendukung keakuratan perhitungan, sehingga kriteria penilaian kinerja pegawai yang dilakukan dapat dipertanggung jawabkan.

# Metode penelitian

Berisi mengenai metode penelitian yang akan digunakan (algoritma, flowchart dan tahapan-tahapan dalam penelitian.

## Obyek Penelitian

## Metode Penelitian

# Jadwal penelitian

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Kegiatan** | **Sept 2016** | **Okto**  **2016** | **Nop**  **2016** | **Des**  **2016** | **Jan**  **2016** | **Peb**  **2016** |
| Identifikasi Masalah |  |  |  |  |  |  |
| Pengajuan Proposal |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan data |  |  |  |  |  |  |
| Perencanaan dan Analisa |  |  |  |  |  |  |
| Desain dan Pembuatan program |  |  |  |  |  |  |
| Implementasi Dan Testing |  |  |  |  |  |  |
| Penyusunan Naskah laporan: |  |  |  |  |  |  |
| * BAB I dan BAB II |  |  |  |  |  |  |
| * BAB III |  |  |  |  |  |  |
| * BAB IV |  |  |  |  |  |  |
| * BAB V |  |  |  |  |  |  |
| Pengumpulan Naskah (Pendadaran) |  |  |  |  |  |  |

# Daftar Pustaka

Jogiyanto, H.M., (2006), *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*, Yogyakarta: ANDI Publisher.

Kadir, A., (2013), *Pengantar Teknologi informasi*, Yogyakarta: ANDI Publisher.

Prahasta, E., (2002), *Konsep-konsep Dasar Sistem Informasi Geografis*, Bandung: Informatika.

Sutarman, (2009), *Pengantar Teknologi Informasi*, Jakarta: Bumi Aksara.

Waljiyanto, (2003), *Sistem Basis Data: Analisis dan Pemodelan Data*, Yogyakarta: Graha Ilmu.