

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidang tersebut. Banyak tempat pariwisata menjadikan teknologi informasi harus berperan dalam penyampaian informasi kepada masyarakat, pemanfaatan tersebut dapat memberikan dampak positif bagi pengurus wisata maupun lingkungan sekitar dengan meningkatkan peran ekonomi daerah pada bidang UMKM dengan mengelola data hasil olahan dan mendata pelaku usaha seperti nama kelompok, jenis usaha, modal, alamat dan nomor telepon, sehingga dapat mempermudah mengetahui kelompok yang masih aktif. Proses pemanfaatan teknologi dalam pencarian pariwisata dapat memberikan kemudahan dalam melihat lokasi dan fasilitas wisata dengan menggunakan sistem informasi geografis. Berdasarkan wilayah Lampung Tengah terdapat jumlah UMKM terdaftar sebanyak 958 kelompok UMKM dengan kategori umkm berupa Kuliner, Kriya, Desain Produk, Seni Rupa dan Seni Pertunjukan. Kemajuan teknologi dan informasi saat ini tidak dapat dihindarkan dan telah berkembang seperti jumlah kelompok paling banyak pada sektor atau kategori kuliner dan kriya yang terus meningkat dengan adanya permintaan konsumen (Suryono *et al.*, 2022).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan terhadap tempat pariwisata di wilayah Lampung Tengah terdapat informasi mengenai pariwisata baik yang lama maupun yang baru belum memiliki wadah sebagai media informasi pariwisata di wilayah tersebut. Begitu juga dengan informasi UMKM yang dihasilkan dari pendataan dan proses pemasaran hasil produksi yang secara keseluruhan dilakukan pencatatan pada media kertas. Pada proses pemasaran hasil produksi dilakukan dengan cara pameran, brosur, spanduk hingga media koran yang berakibat terhadap biaya operasional yang cukup tinggi dan proses rekap yang dilakukan secara berulang dapat berdampak pada kerangkapan data serta kinerja yang lambat (Sagirani dan Diradinata, 2017). Seperti penelitian yang dilakukan oleh (Abdullah *et al.*, 2020) bahwa belum adanya keterkaitan dengan

faktor pemanfaatan kemajuan teknologi informasi berdampak pada lambatnya penyebaran informasi mengenai hasil produksi UMKM.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan perlu adanya solusi dalam menjawab permasalahan tersebut yaitu membangun sistem informasi geografis pariwisata di wilayah Lampung Tengah yang dapat menampilkan lokasi pariwisata dan informasi usaha kecil, mikro dan menengah, sehingga dapat meningkatkan minat pengunjung dan memberikan dampak terhadap pelaku UMKM dalam meningkatkan penjualan dari produk hasil olahan. Sehingga penulis mengajukan judul *“Sistem Informasi Geografis UMKM Berbasis Website (Study Kasus Dinas Pariwisata Lampung Tengah)”*.

1.2 Ruang Lingkup

Dari latar belakang permasalahan diatas, ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

1. Membangun sistem informasi geografis UMKM dengan lingkup informasi pariwisata dan produk hasil UMKM.
2. Memberikan info produk hasil olahan UMKM sebagai kontribusi dalam pemasaran produk.
3. Menampilkan lokasi wisata dan pelaku usaha UMKM dalam meningkatkan pemasaran dan menarik minat masyarakat.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang dikemukakan di latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “bagaimana membangun sistem informasi geografis UMKM berbasis website sebagai media pemasaran hasil produksi UMKM” ?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Menyediakan wadah mengenai produk hasil olahan UMKM sebagai kontribusi dalam pemasaran produk.
2. Mempermudah menemukan lokasi wisata dan pelaku usaha UMKM dalam meningkatkan pemasaran dan menarik minat masyarakat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dihasilkan dari penelitian yaitu :

1. Dapat memberikan informasi yang lengkap mengenai UMKM yang ada di Lampung Tengah
2. Memperkenalkan PHP sebagai salah satu media pembangunan *Web* dan *MYSQL* sebagai *database* nya.
3. Lebih hemat waktu, biaya dan tenaga saat survei lokasi umkm yang ada di pariwisata tersebut.
4. Memudahkan semua orang untuk mengunjungi pariwisata hanya dengan menggunakan *website* dan login melalui *handphone* maupun *pc*.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang, ruang lingkup, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan laporan skripsi serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan diagram alir pemecahan masalah, metode-metode pendekatan, analisis berjalan, *flow chart* sistem berjalan, desain global dan desain terperinci.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi spesifikasi perangkat yang digunakan, implementasi program dan kelayakan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN