

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di masa modern saat ini, perkembangan teknologi sangat lah pesat dan menjadi peran penting dalam kehidupan masyarakat. Banyaknya warga yang mengerti serta paham dengan pemakaian internet dalam membantu dan memudahkan aktivitas manusia sehari-hari, seperti pencarian informasi, untuk komunikasi dan pencarian sesuatu lokasi. Pemanfaatan internet dalam pencarian sesuatu lokasi sangat diperlukan warga dengan mobilitas yang besar serta kurang pahami rute-rute wilayah tertentu. Terlebih pada wilayah yang ada banyak tempat-tempat wisata yang sebagian besar pengunjungnya dari luar wilayah tersebut ataupun apalagi dari manca negara, yang bisa jadi kesusahan dalam mencari posisi tempat wisata serta tempat-tempat yang lain. dengan adanya teknologi informasi masyarakat dapat mengetahui tempat-tempat yang sedang ramai dikunjungi, contohnya seperti tempat-tempat wisata kuliner.

Kota Bekasi adalah salah satu daerah Provinsi Jawa Barat yang memiliki banyak sekali tempat Wisata Kuliner. Wisata kuliner yaitu wisata yang menjadikan santapan serta rumah makan selaku objek wisatanya. Tidak hanya untuk memenuhi kebutuhan pokok manusia dalam hal ini merupakan makan, wisata kuliner juga memberikan dampak refreshing serta rasa bahagia kepada wisatawannya. Sebagian besar rumah makan yang jadi tempat wisata kuliner merupakan rumah makan yang menyajikan hidangan serta santapan tradisional. Wisata kuliner tumbuh jadi salah satu style hidup kalangan urban yang makin hari makin diminati. kuliner kota Bekasi sangat lah terkenal di kalangan masyarakat, tempat kuliner yang terkenal di kota Bekasi yaitu kuliner alun alun Bekasi, kawatan kuliner kota Bekasi. Kedua tempat kuliner tersebut menyediakan berbagai macam jenis-jenis makanan dan minuman kekinian seperti sate taican, cumi cumi bakar, *korean streetfood*, dan masih banyak lagi, terlepas dari makanan dan minuman kekinian kuliner kota Bekasi pun didominasi dengan kuliner betawi yang sangat mudah ditemukan

disudut kota contohnya seperti soto betawi, kerak telur dan asinan betawi. Permasalahan pada saat ini adalah masyarakat masih minim dengan informasi tentang wisata kuliner pada kota Bekasi dan belum adanya sistem informasi geografis khususnya untuk wisata kuliner pada kota Bekasi.

**Table 1.1** Data Wisata Kuliner Kota Bekasi

KECAMATAN	JUMLAH KULINER
BEKASI TIMUR	252
BEKASI BARAT	137
BEKASI UTARA	294
BEKASI SELATAN	505
JATIASIH	123
PONDOK GEDE	351
BANTAR GEBANG	21
JATI SAMPURNA	210
RAWA LUMBU	123
MEDAN SATRIA	217
MUSTIKA JAYA	115
PONDOK MELATI	100
<b>JUMLAH KESELURUHAN</b>	
<b>2.448</b>	

**Sumber :** Disparbud Kota Bekasi

Oleh karena itu, untuk memajukan wisata kuliner di kota Bekasi diperlukan banyak hal dari pihak- pihak yang terikat, salah satunya yaitu diperlukannya Sistem informasi geografis seperti peta yang mempermudah mendapatkan informasi dan akses mengarah lokasi wisata kuliner. Dengan adanya Sistem Informasi Geografis ini diharapkan juga dapat membantu perekonomian masyarakat yang tinggal disekitar tempat-tempat wisata kuliner.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mencoba mengangkat sebuah judul yaitu **“SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS OBJEK WISATA KULINER KOTA BEKASI MENGGUNAKAN ALGORITMA DIJKSTRA BERBASIS WEB”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, terdapat beberapa identifikasi masalah yang muncul. Beberapa masalah yang ada adalah sebagai berikut:

1. Dibutuhkannya Sistem Informasi Geografis untuk mengetahui tempat Wisata Kuliner yang ada di Kota Bekasi.
2. Sulitnya mencari rute terdekat dari lokasi wisata kuliner menuju lokasi wisata kuliner yang ingin dikunjungi.
3. Belum adanya sistem pencarian rute terdekat khususnya untuk pencarian lokasi wisata kuliner pada kota bekasi.

## 1.3 Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membuat sistem informasi geografis yang dapat memudahkan masyarakat dalam mencari informasi tentang objek wisata kuliner di Kota Bekasi ?
2. Bagaimana menentukan rute terpendek dari objek wisata kuliner ke objek wisata kuliner yang lainnya ?
3. Bagaimana menerapkan algoritma *dijkstra* dalam menentukan rute terpendek pada objek wisata kuliner di Kota Bekasi ?

## 1.4 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dibatasi dengan pembatasan sebagai berikut :

1. Penemuan lokasi wisata kuliner khususnya yang berada di kota bekasi.
2. Memakai algoritma *dijkstra* untuk mencari lintasan terpendek.
3. Metode yang digunakan *Extreme Programming*
4. Sistem ini berbasis web.

## 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Memudahkan masyarakat Kota Bekasi untuk menemukan tempat wisata kuliner
2. Mengimplementasikan algoritma *dijkstra* ke dalam sebuah sistem informasi geografis sehingga dapat menentukan lintasan terpendek dalam mencari lokasi wisata kuliner di Kota Bekasi berbasis web.
3. Merancang dan membangun aplikasi berbasis web yang fungsinya untuk mencari lintasan terpendek pada suatu rute.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dalam Penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk masyarakat dalam mencari lokasi wisata kuliner di Kota Bekasi.
2. Pada penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya dalam membuat Sistem Informasi Geografis daerah sekitar.

## 1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Adapun Tempat dan waktu pelaksanaan penelitian sebagai berikut :

Tempat : Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Bekasi

Alamat : Jl. A.Yani No.1 Gd Perkantoran Lt 7, Bekasi Selatan,  
Kota Bekasi, Jawa Barat, Indonesia

Telepon : 0211500444

Website : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bekasi -  
(bekasikota.go.id)

Waktu : 01 Maret 2022 – 01 Mei 2022

## 1.8 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode penelitian yang akan digunakan yaitu *Extreme Programming*.

Adapun tahapan-tahapan yang terdapat pada *Extreme Programming* yaitu:

1. *Planning* atau Perencanaan

Pada tahapan ini merupakan langkah dalam pembangunan sistem yang dimana pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan perencanaan yaitu, identifikasi permasalahan, menganalisa kebutuhan dan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem *design* (Perancangan).

2. *Design* atau Perancangan

Tahapan selanjutnya merupakan perancangan dimana pada tahapan ini dilakukan aktivitas pemodelan yang diawali dari pemodelan sistem, pemodelan arsitektur hingga dengan pemodelan basis data.

3. *Coding* atau Pengkodean

Tahapan ini berupa penerapan aktivitas pemodelan pada antarmuka pengguna menggunakan bahasa pemrograman.

4. *Testing* atau Pengujian

Sesudah tahapan pengkodean selesai, setelah itu dicoba tahapan tahapan pengujian sistem untuk mengenali kesalahan apa saja yang muncul saat aplikasi lagi berjalan dan mengenali apakah sistem yang dibentuk telah sesuai dengan kebutuhan pengguna.

## 1.9 Metode Penelitian

Adapun beberapa metode pengumpulan data yang diterapkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Observasi merupakan salah satu metode yang dilakukan dengan cara mengamati permasalahan dilingkungan sekitar maupun di media sosial yang ada dan bagaimana cara mengatasinya.

2. Metode Wawancara

Wawancara adalah suatu metode yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan terhadap beberapa masyarakat terkait tempat-

tempat wisata kuliner yang diketahui, seberapa sering masyarakat mengunjungi tempat wisata kuliner yang ada di Kota Bekasi dan seberapa menarik tempat wisata kuliner yang sudah dikunjungi.

### 3. Kuesioner

Pada bagian ini, penulis memberikan pertanyaan tertulis untuk pengumpulan data melalui formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan.

### 4. Studi Pustaka

Dalam studi pustaka, penulis mencari sumber referensi seperti jurnal, buku, internet, atau sumber lainnya yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan sistem informasi yang akan dibuat.

## 1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan uraian tentang susunan dari penulisan itu sendiri yang dibuat secara teratur dan terperinci, sehingga dapat memberikan gambaran secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisan pada laporan ini terdiri dari lima bab, yaitu sebagai berikut.

### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini penulis memaparkan tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode pengembangan perangkat lunak, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI**

Bab ini membahas tentang teori-teori dasar sistem informasi, algoritma *dijkstra* serta teori-teori yang mendukung dan berhubungan dengan judul penulisan.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan tentang metode dan algoritma apa yang digunakan, serta menjelaskan secara spesifik perhitungan yang digunakan, serta membahas tentang desain sistem informasi geografis yang akan dibuat serta beberapa komponen yang ada dalam desain sistem informasi geografis.

#### **BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI**

Bab ini membahas tentang proses perancangan dan pengujian sistem informasi yang sudah dibuat.

#### **BAB V PENUTUP**

Bab ini merupakan bab akhir yang berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dibuat oleh penulis.

