

SKRIPSI

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
DAN MEMVISUALISASIKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH
PARIWISATA
(Studi Kasus : Kabupaten Bangli, Provinsi Bali)**



Disusun Oleh :

Putu Grawira

NIM: 12.25.033

**JURUSAN TEKNIK GEODESI S-1
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI NASIONAL
MALANG**

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB
DAN MEMVISUALISASIKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH
PARIWISATA**

(Studi Kasus : Kabupaten Bangli, Provinsi Bali)

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam mencapai
Gelar Sarjana Teknik (ST) Strata Satu (S-1) Teknik Geodesi S-1
Institut Teknologi Nasional Malang**

Oleh :

**Putu Grawira
12.25.033**

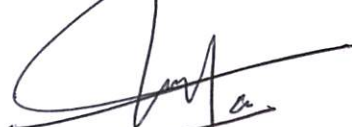
Menyetujui,

Dosen Pembimbing Utama



Dedy Kurnia Sunaryo, ST., MT

Dosen Pembimbing Pendamping



Bagus Subakti, ST., M.Eng.

Mengetahui,

Ketua Jurusan Teknik Geodesi S-1



M. Edwin Tjahjadi, ST, M.Geo.Sc., Ph.D.

BERITA ACARA UJIAN SEMINAR HASIL SKRIPSI
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

NAMA : Putu Grawira

NIM : 12.25.033

JURUSAN : TEKNIK GEODESI S-1

JUDUL :

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DAN
MEMVISUALISASIKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH PARIWISATA

(Studi Kasus : Kabupaten Bangli, Provinsi Bali)

Telah Dipertahankan di Hadapan Panitia Penguji Ujian Skripsi Jenjang
Strata-1 (S-1)

Pada Hari : Kamis

Tanggal : 28 Juni 2016

Dengan nilai :

Panitia Ujian Skripsi

Ketua



M. Edwin Tjahjadi, ST, M.GeoM.Sc.,Ph.D.
NIP. Y. 103. 98. 00320

Penguji I



Silvester Sari Sai, ST., MT
NIP. Y. 103. 06. 00413

Penguji II



Alifah Norani, ST., MT
NIP. Y. 103. 15. 00478

Dosen Pendamping



Dedy Kurnia Sunaryo, ST., MT
NIP. Y. 103. 95. 00280

**PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DAN
MEMVISUALISASIKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH PARIWISATA
(Studi Kasus : Kabupaten Bangli, Provinsi Bali)**

Oleh: Putu Grawira (12.25.033)

Dosen Pembimbing I : Ir. DK. Sunaryo, MT
Dosen Pembimbing II: Bagus Subakti, ST., M.Eng.

ABSTRAKSI

Kabupaten Bangli merupakan salah satu daerah kepariwisataan yang berada di Bali. Wisata yang ada di Kabupaten Bangli meliputi, wisata alam, wisata religi, wisata pantai, wisata museum, dan wisata umum. Salah satu wisata yang identik di Bangli adalah Batur Natural Hot Spring, dimana wisatawan bisa berendam di pemandian air hangat yang air panasnya bersumber dari gunung batur dan menikmati pemandangan langsung danau batur pada saat berendam, dan masih banyak yang lainnya. Hasil rancangan ini yang nantinya akan penulis persembahkan kepada Dinas Pariwisata dan Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Bangli, disamping itu hasil web yang penulis buat akan memudahkan pengguna atau masyarakat luas untuk mengetahui lokasi obyek-obyek wisata yang ada di Kabupaten Bangli serta mengetahui Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli dari sektor pariwisata. Adanya penyajian informasi tersebut maka tempat wisata di Kabupaten Gianyar akan sepenuhnya dapat dikenal dan dinikmati oleh wisatawan domestik, bahkan wisatawan mancanegara yang berguna untuk meningkatkan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli.

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data dengan cara pengambilan data dengan GPS Hendhel, Kamera DSLR. Metode yang dilakukan dalam merancang sistem informasi geografis untuk mengetahui letak Letak Tempat Wisata dan Sarana Pendukungnya di Kabupaten Bangli berbasis *web* adalah dengan menganalisa kebutuhan sistem, merancang sistem, melakukan digitasi peta dengan perangkat lunak *Autodesk Map 2004* dan *ArcGIS 10.1* sebagai media konversi ke database MySQL, mengimplementasikan program dengan *Xampp, Joomla!*.

Hasil dari penelitian ini adalah Sistem Informasi Pariwisata Brbasis Web dan Memvisualisasikan pendapatan asli daerah dari sektor pariwisata

Kata Kunci : SIG, Pariwisata Kabupaten Bangli *Web*.

**MANUFACTURE OF WEB-BASED TOURISM INFORMATON SYSTEM
AND VISUALIZE LOCALLY GENERATED REVENUE OF AN AREA
TOURISM**

(Case Study : Bangli District, Province Bali)

By: Putu Grawira (12.25.033)

Advisor I : Ir. DK. Sunaryo, MT
Advisor II: Bagus Subakti, ST., M.Eng.

ABSTRACTION

Bangli District is one of the areas of tourism in Bali. Travel in Bangli district covers, nature tourism, religious tourism, beach tourism, museum tours, and public tours. One of the tours that are identical in Bangli Batur Natural Hot Spring, where tourists can soak in warm water bath of hot water sourced from Mount Batur and Lake Batur enjoy a direct view at the time of soaking, and many others. The result of this design that will be the authors present to the Department of Tourism and the Department of Revenue Bangli district, in addition to the web results that the authors make it easy for users or the general public to know the location of tourist objects in Bangli district , as well as knowing the original income Bangli of the tourism sector. The presentation of this information then the tourist attractions in Bangli district would be fully recognized and enjoyed by domestic tourists, foreign tourists even useful to improve the original income Bangli District.

This study uses data collection by way of data collection with GPS Hendhel, DSLR cameras. The method is performed in designing a geographic information system to locate the location of Places and Means supporters in Bangli district web based is to analyze the system requirements, designing the system, do a digitized map with software Autodesk Map 2004 and ArcGIS 10.1 as a media conversion to MySQL database, implement programs Xampp, Joomla !.

The results of this study are based Tourism Information System Visualizing the Web and local revenues from tourism.

Keywords: GIS, Bangli district Tourism Web locally generated revenue

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Putu Grawira
NIM : 12.25.033
Program Studi : Teknik Geodesi S-1
Fakultas : Teknik Sipil dan Perencanaan

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi saya yang berjudul :

PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PARIWISATA BERBASIS WEB DAN MEMVISUALISASIKAN PENDAPATAN ASLI DAERAH PARIWISATA

(Studi Kasus : Kabupaten Bangli, Provinsi Bali)

Adalah hasil karya saya sendiri dan bukan menjiplak atau menduplikat serta tidak mengutip atau menyadur dari hasil karya orang lain kecuali disebutkan sumbernya.

Malang, 25 Juni 2016

Yang membuat pernyataan

Putu Grawira
NIM: 12.25.033

Om Swastyastu

Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

Ida Shang Hyang Widhi Wasa yang selalu mendampingi dan memberikan kedamaian dihati dan menjadi panutanku dalam menjalani kehidupan.

- 1. Bapak dan Mama yang selalu menjadi motivasi dan memberikan dana untuk saya dalam belajar dan mencapai cita – cita, dan tak pernah lelah memberikan kasih sayang dan nasehat – nasehat bijak agar saya menjadi manusia yang lebih baik.**
- 2. Adik ku Gek Nia yang selalu memberikan doa.**
- 3. Seluruh Keluarga Besarku, yang senantiasa memberikan doa dan dorongannya, serta perhatian kepada saya.**
- 4. Dina Widiarti yang memberikan support dari awal kuliah sampai akhir kuliah hingga aku wisuda.**
- 5. Sahabat – sahabatku Kompi 26, Kita telah banyak mengalami banyak hal, baik senang, sedih, marah, maupun tertawa bersama.**
- 6. Bapak Ir. DK. Sunaryo, MT. dan Bagus Subakti, ST., M.Eng. yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan skripsi ini.**
- 7. Teman-teman Teknik Geodesi ITN angkatan 2012**

OM Śantih Śantih Śantih OM

KATA PENGANTAR

Puji Syukur selalu terpanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan berkat dan rahmat-Nya sehingga penelitian yang berjudul “Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web Dan Memvisualisasikan Pendapatan Asli Daerah Pariwisata (*Studi Kasus : Kabupaten Bangli, Provinsi Bali*)” ini dapat terselesaikan.

Penelitian ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana teknik. Ucapan terima kasih yang sebesar – besarnya kami sampaikan kepada :

1. Rektor ITN Malang, Bapak Dr. Ir. Lalu Mulyadi, MTA.
2. Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Bapak Ir. Sudirman Indra, MSc.
3. Ketua Jurusan Teknik Geodesi, Bapak M. Edwin Tjahjadi, ST, M.Geom.Sc.,Ph.D.
4. Dosen pembimbing I, Bapak Dedy Kurnia Sunaryo, ST., MT.
5. Dosen pembimbing II, Bapak Bagus Subakti, ST., M.Eng.
6. Rekan – rekan Mahasiswa jurusan Teknik Geodesi ITN Malang
7. Semua pihak yang telah membantu dalam penulisan laporan dan penyusunan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kata sempurna, untuk itu kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat diharapkan oleh penulis untuk perbaikan penelitian ini.

Malang, 25 Juni 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan.....	i
Lembar Pengesahan.....	ii
Abstrak	iii
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	v
Lembar Persembahan	vi
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xii
Daftar Gambar.....	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat penelitian.....	3
1.4 Batasan masalah	3
1.5 Sistematika penulisan.....	4

BAB II DASAR TEORI

2.1 Pariwisata	5
2.2 Obyek Wisata	6
2.2.1 Pengertian Obyek Wisata	6
2.2.2 Syarat- syarat Objek Wisata.....	6
2.2.3 Karakteristik Obyek Wisata	7
2.2.4 Jenis Obyek Wisata	8
2.2.5 Prasarana dan Sarana Obyek Wisata	9
2.2.6 Web Pariwisata Yang Baik	10
2.3 Sistem Informasi Geografis.....	12
2.3.1 Definisi	13
2.3.2 Pengertian Sistem Informasi Geografis.....	14
2.3.3 Komponen Sistem Informasi Geografis.....	14

2.3.4 Fasilitas Aplikasi Sistem Informasi Geografis.....	18
2.4 Peta.....	19
2.4.1 Pengertian Peta.....	19
2.4.2 Fungsi dan Tujuan Pembuatan Peta	20
2.5 Penyajian Peta	20
2.6 WebGIS (<i>Website Geographic System</i>)	21
2.6.1 Pengertian <i>Web Mapping</i>	22
2.6.2 Menyajikan Peta Melalui Internet	23
2.7 <i>Adobe Dreamweaver CS5.5</i>	23
2.8 <i>Xampp</i>	24
2.9 Pendapatan Asli Daerah	25
2.9.1 Sumber- sumber Pendapatan Asli Daerah.....	26

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian.....	31
3.2 Lokasi Penelitian	31
3.3 Bahan dan Peralatan Penelitian	33
3.4 Diagram Alir Rencana Penelitian.....	35
3.5 Diagram Alir Desain Web Gis	39
3.6 Skema Konseptual.....	41
3.7 Pelaksanaan Penelitian	41
3.7.1 Persiapan	41
3.7.2 Pengumpulan Data	42
3.8 Pengolahan Peta dan Pengolahan Data	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Tampilan Web.....	75
4.2 Gambaran Umum Kabupaten Bangli	91
4.2.1 Gambaran Umum Kabupaten Bangli	91

BAB V KESIMPILAN dan SARAN

5.1 Kesimpulan.....100
5.2 Saran.....101

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Kordinat Obyek Wisata Umum.....	47
Tabel 3.2	Tabel Kordinat Obyek Wisata Museum.....	47
Tabel 3.3	Tabel Kordinat Obyek Wisata Alam.....	48
Tabel 3.4	Tabel Kordinat Obyek Wisata Religi.....	48
Tabel 3.5	Tabel Kordinat Restaurant	49
Tabel 3.6	Tabel Kordinat Hotel.....	49
Tabel 3.7	Tabel Kordinat SPBU	50
Tabel 3.8	Tabel Kordinat Pos Polisi.....	50
Tabel 3.9	Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Kintamani.....	52
Tabel 3.10	Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Kintamani.....	52
Tabel 4.1	Jumlah Tempat Obyek Wisata Berdasarkan Kecamatan	93
Tabel 4.2	Jumlah tempat sarana pendukung berdasarkan kecamatan.....	94
Tabel 4.3	Data Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli.....	95
Tabel 4.4	Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Kintamani.....	96
Tabel 4.5	Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Bangli	97
Tabel 4.6	Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Tembuku	98
Tabel 4.7	Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Susut.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Model Data Raster.....	16
Gambar 2.2	Representasi Data Vektor.....	16
Gambar 2.3	Komponen SIG.....	17
Gambar 2.4	Aplikasi WEB-GIS.....	21
Gambar 3.1	Lokasi Penelitian Kabupaten Bangli	32
Gambar 3.2	Diagram Alir Rencana Penelitian.....	36
Gambar 3.3	Diagram Alir Desain WEB-GIS.....	39
Gambar 3.4	Diagram Alir Skema Konseptual	41
Gambar 3.5	Foto contoh objek wisata Religi.....	43
Gambar 3.6	Foto contoh objek wisata Museum.....	44
Gambar 3.7	Foto contoh objek wisata Alam.....	44
Gambar 3.8	Foto contoh objek wisata Umum	45
Gambar 3.9	Foto contoh Restaurant.....	45
Gambar 3.10	Foto contoh Hotel.....	46
Gambar 3.11	Peta Batas Administrasi	51
Gambar 3.12	Peta Batas Administrasi Kabupaten Bangli	53
Gambar 3.13	Proses Awal Membuka Software Autocad 2004.....	54
Gambar 3.14	Tampilan peta pada <i>software autocad</i> 2004.....	54
Gambar 3.15	Proses pembuatan <i>layer point</i> pariwisata	55
Gambar 3.16	Proses membuka <i>software ArcGis</i> 10.1.....	55
Gambar 3.17	Tampilan awal pada <i>software ArcGis</i> 10.1	56
Gambar 3.18	Tampilan jendela <i>catalog</i> pada <i>software ArcGis</i> 10.1	56
Gambar 3.19	Tampilan Jendela Connect To Folder Pada Software Arcgis 10.1	57
Gambar 3.20	Proses pembuatan <i>File Geodatabase</i> pada <i>software ArcGis</i> 10.1.	58
Gambar 3.21	Proses pembuatan <i>File Geodatabase</i> pada <i>software ArcGis</i> 10.1	58
Gambar 3.22	Proses pembuatan <i>File Geodatabase</i> pada <i>software ArcGis</i> 10.1	59

DAFTAR GAMBAR

16	Model Data Raster	Gambar 2.1
16	Representasi Data Vektor	Gambar 2.2
17	Komponen SIG	Gambar 2.3
21	Aplikasi WEB-GIS	Gambar 2.4
32	Lokasi Penelitian Kabupaten Bangli	Gambar 3.1
36	Diagram Alir Rencana Penelitian	Gambar 3.2
39	Diagram Alir Desain WEB-GIS	Gambar 3.3
41	Diagram Alir Skema Konseptual	Gambar 3.4
43	Foto contoh objek wisata Religi	Gambar 3.5
44	Foto contoh objek wisata Museum	Gambar 3.6
44	Foto contoh objek wisata Alam	Gambar 3.7
45	Foto contoh objek wisata Umum	Gambar 3.8
45	Foto contoh Restoran	Gambar 3.9
46	Foto contoh Hotel	Gambar 3.10
51	Peta Batas Administrasi	Gambar 3.11
53	Peta Batas Administrasi Kabupaten Bangli	Gambar 3.12
54	Proses Awal Membuka Software ArcGIS 2004	Gambar 3.13
54	Tampilan peta pada software arcgis 2004	Gambar 3.14
55	Proses pembuatan layer point pariwisata	Gambar 3.15
55	Proses membuka software ArcGIS 10.1	Gambar 3.16
56	Tampilan awal pada software ArcGIS 10.1	Gambar 3.17
56	Tampilan jendela catalog pada software ArcGIS 10.1	Gambar 3.18
57	Tampilan jendela Connect To Folder pada Software Arcgis 10.1	Gambar 3.19
57		
58	Proses pembuatan File Geodatabase pada software ArcGIS 10.1	Gambar 3.20
58		
58	Proses pembuatan File Geodatabase pada software ArcGIS 10.1	Gambar 3.21
58		
59	Proses pembuatan File Geodatabase pada software ArcGIS 10.1	Gambar 3.22
59		

Gambar 3.23	Tampilan awal jendela <i>New feature dataset</i>	59
Gambar 3.24	Proses pembuatan kordinat.....	60
Gambar 3.25	Proses penentuan toleransi minimum.....	60
Gambar 3.26	Proses pembuatan <i>Import Feature Class</i>	61
Gambar 3.27	Proses pembuatan <i>Import Feature Class</i>	61
Gambar 3.28	Hasil dari pembuatan <i>Import Feature Class</i>	62
Gambar 3.29	Tampilan jendela <i>catalog</i>	62
Gambar 3.30	Tampilan jendela <i>New Topology</i>	63
Gambar 3.31	Proses pemberian nama pada proses <i>topology</i>	63
Gambar 3.32	Tampilan jendela <i>new topology</i>	64
Gambar 3.33	Tampilan jendela <i>new topology</i>	64
Gambar 3.34	Tampilan jendela <i>new topology</i>	65
Gambar 3.35	Tampilan jendela <i>new topology</i>	65
Gambar 3.36	Tampilan hasil akhir <i>Topology</i>	66
Gambar 3.37	Proses <i>join</i> data.....	66
Gambar 3.38	Tampilan jendela <i>join</i> data	67
Gambar 3.39	Tampilan hasil akhir pengerjaan peta pada <i>software arcgis 10.1</i>	68
Gambar 3.40	Proses <i>Export Map</i>	68
Gambar 3.41	Tampilan jendela <i>Export Map</i>	69
Gambar 3.42	Proses Pembuatan <i>Coding</i>	69
Gambar 3.43	Hasil tampilan peta pada web.....	70
Gambar 3.44	Tampilan Awal <i>Software XAMPP</i>	70
Gambar 3.45	Tampilan awal <i>software Mozilla Firefox</i>	71
Gambar 3.46	Tampilan Awal <i>Software Php MyAdmin</i>	71
Gambar 3.47	Tampilan awal jendela <i>Database</i>	72
Gambar 3.48	Proses Pembuatan <i>DataBase</i>	72
Gambar 3.49	Tampilan awal <i>software Adobe Dreamweaver cs.5</i>	73
Gambar 3.50	Proses pembuatan koding.....	73
Gambar 3.51	Proses pembuatan koding.....	73
Gambar 3.52	Hasil tampilan <i>Web Pariwisata Kabupaten Bangli</i>	72
Gambar 4.1	Tampilan Sejarah Kota Bangli	73

Gambar 4.2	Tampilan <i>Database</i> Tempat Wisata.....	74
Gambar 4.3	Tampilan Peta Obyek Wisata.....	75
Gambar 4.4	Tampilan Kordinat Obyek Wisata.....	75
Gambar 4.5	Tampilan Penjelasan Obyek Wisata.....	76
Gambar 4.6	Tampilan Grafik Pendapatan Asli Daerah	76
Gambar 4.7	Tampilan <i>Database</i> Restaurant	77
Gambar 4.8	Tampilan Peta Restaurant.....	78
Gambar 4.9	Tampilan Kordinat Peta Restaurant	78
Gambar 4.10	Tampilan Penjelasan Restaurant	79
Gambar 4.11	Tampilan Grafik Pendapatan Asli Daerah	79
Gambar 4.12	Tampilan Menu Search	80
Gambar 4.13	Tampilan <i>Databse</i>	80
Gambar 4.14	Tampilan Menu Search	81
Gambar 4.15	Tampilan Menu Peta	82
Gambar 4.16	Tampilan <i>Feature Zoom in</i> dan <i>Zoom Out</i>	82
Gambar 4.17	Tampilan Feature Kordinat	83
Gambar 4.18	Tampilan Feature Menu	83
Gambar 4.19	Tampilan Feature Query Interface	84
Gambar 4.20	Tampilan <i>Query Interface</i>	84
Gambar 4.21	Tampilan <i>Feature</i> Pendapatan Asli Daerah	85
Gambar 4.22	Tampilan Data Pendapatan Asli Daerah	85
Gambar 4.23	Tampilan Grafik Pendapatan Asli Daerah	85
Gambar 4.24	Tampilan Kolom <i>Login</i>	86
Gambar 4.25	Tampilan Jendela <i>Login</i>	86
Gambar 4.26	Tampilan <i>Menu Admin</i>	87
Gambar 4.27	Tampilan <i>Edit Data</i> Pendapatan Asli Daerah	87
Gambar 4.28	Tampilan Menu Tambah Data Pendapatan Asli Daerah.....	88
Gambar 4.29	Tampilan Tambah Data Pendapatan Asli Daerah	88
Gambar 4.30	Tampilan Data Grafik Pendapatan Asli Daerah.....	95
Gambar 4.31	Tampilan Data Grafik Pendapatan Asli Daerah.....	96
Gambar 4.32	Tampilan Data Grafik Pendapatan Asli Daerah.....	97

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kabupaten Bangli merupakan salah satu daerah andalan kepariwisataan yang berada di Bali. Wisata yang ada di Bangli meliputi, wisata alam, wisata religi, wisata pegunungan, wisata museum, dan wisata umum. Salah satu wisata yang identik di Kabupaten Bangli adalah Batur Natural Hot Spring, dimana wisatawan bisa berendam di pemandian air hangat yang air panasnya bersumber dari gunung batur dan menikmati pemandangan langsung danau batur pada saat berendam. Wisata identik lainnya seperti Gunung Batur dengan pemandangan hamparan pegunungan dan udara yang segar kemudian Desa Penglipuran dengan pesona keindahan dan keaslian adat istiadat yang masih terjaga pada era modern seperti saat ini dan masih banyak yang lainnya.

Sektor wisata yang beragam dengan keunikannya dan didukung dengan fasilitas serta sarana transportasi yang tersedia di kawasan wisata dapat memberikan *income* pemerintah yang sangat besar, tapi sayangnya belum banyak wisatawan asing maupun lokal yang mengetahui betapa indahnya Tempat pariwisata di Kabupaten Bangli dengan kendala sistem informasi yang kurang memadai. Pemerintah Kabupaten Bangli 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. Para wisatawan akan mengalami kesulitan untuk menentukan perencanaan perjalanan wisata karena gambaran daerah wisata tersebut tidak tersedia seperti visualisasi tempat, jarak antar daerah wisata serta jalan yang akan dilalui. Oleh karena itu melalui perancangan dan pembuatan SIG (Sistem Informasi Geografis) pariwisata diharapkan dapat menampilkan gambaran peta wisata Kabupaten Bangli sehingga lebih menarik dan dapat dinikmati oleh masyarakat luas serta mampu membantu pemerintah kabupaten Bangli untuk meningkatkan

Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli. Penyajian informasi dalam bentuk web akan memudahkan masyarakat untuk mengaksesnya.

Teknologi Sistem Informasi Geografis (SIG) telah berkembang pesat. SIG dibuat dengan menggunakan informasi yang berasal dari pengolahan sejumlah data, yaitu data geografis atau data yang berkaitan dengan posisi obyek di permukaan bumi. Teknologi SIG mengintegrasikan operasi pengolahan data berbasis *database* yang biasa digunakan saat ini, seperti pengambilan visualisasi yang khas serta berbagai keuntungan yang mampu ditawarkan analisis geografis melalui gambar-gambar petanya. SIG dapat disajikan dalam bentuk aplikasi *desktop* maupun aplikasi berbasis web. SIG juga dapat memberikan penjelasan tentang suatu peristiwa, membuat peramalan kejadian, dan perencanaan strategis lainnya serta dapat membantu menganalisis permasalahan umum seperti masalah ekonomi, penduduk, sosial pemerintahan, pertahanan serta bidang pariwisata.

Keterbatasan penyampaian informasi di atas, maka dalam penelitian ini penulis ingin membangun sebuah media informasi untuk mengetahui lokasi sekaligus informasi tentang daerah obyek wisata yang terdapat di Kabupaten Bangli serta memprediksi pendapatan anggaran daerah kabupaten Bangli yang berbasis Web. Hasil rancangan ini yang nantinya akan penulis persembahkan kepada Dinas Pariwisata kabupaten Bangli, disamping itu hasil web yang penulis buat akan memudahkan pengguna atau masyarakat luas untuk mengetahui lokasi obyek-obyek wisata yang ada di Kabupaten Bangli. Adanya penyajian informasi tersebut maka tempat wisata di Kabupaten Bangli akan sepenuhnya dapat dikenal dan dinikmati oleh wisatawan domestik, bahkan wisatawan mancanegara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi :

- A. Bagaimana para wisatawan bisa dengan mudah mendapatkan informasi tempat wisata, hotel, restoran atau sarana pendukung lainnya di Kabupaten Bangli

- B. Bagaimana membuat sistem informasi obyek wisata dan sarana pendukungnya yang berbasis web.
- C. Bagaimana Memvisualisasikan daerah pariwisata dan pendapatan asli daerah pariwisata Kabupaten Bangli berbasis Web.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

A. Tujuan Penelitian

- ❖ Membuat sistem informasi pariwisata berbasis Web dan memvisualisasikan pendapatan asli daerah pariwisata di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali.

B. Manfaat Penelitian

- ❖ Mempermudah wisatawan mencari informasi dan lokasi tempat wisata dan sarana pendukung contohnya seperti hotel, restaurant, SPBU dan pos polisi yang ada di Kabupaten Bangli.
- ❖ Para wisatawan baik lokal, luar pulau Bali, bahkan mancanegara bisa mengenal tempat wisata dan mengetahui Pendapatan Asli Daerah Pariwisata pada Kabupaten Bangli.
- ❖ Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat di manfaatkan oleh Dinas Pariwisata Daerah Kabupaten Bangli dan Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Bangli terutama tentang kepariwisataan dan Pendapatan Asli Daerah Pariwisata Kabupaten Bangli.

1.4 Batasan Masalah

- A. Informasi data yang disajikan adalah data obyek wisata, hotel, Restaurant dan Pos Polisi dan Data Pendapatan Asli Daerah dari tahun 2011-2015 pada sektor pariwisata yang ada di Kabupaten Bangli.
- B. Penelitian ini Menggunakan data spasial yaitu data yang berisi tentang lokasi dan bentuk-bentuk dari unsur-unsur geografi serta hubungannya yang dibuat dalam bentuk Peta, dan Data Non spasial yaitu data yang berupa angka atau teks yang bersumber dari catatan statistik atau sumber

lainnya seperti hasil *survey*, dan dalam penelitian ini dibatasi hanya membahas tentang pembuatan sistem informasi berbasis WebGIS.

I.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Pada penelitian adalah, Pada Bab I membahas tentang latar belakang pariwisata yang ada di Kabupaten Bangli, Tujuan dan Manfaat penelitian ini dan batasan masalah pada penelitian ini, Pada Bab II membahas tentang dasar teori, dan pengertian *software* yang digunakan pada penelitian ini, Pada Bab III lebih membahas tentang diagram alir, skema konseptual pada penelitian ini dan langkah-langkah Project web pada penelitian ini, Pada Bab IV, membahas tentang hasil data dan pekerjaan pada penelitian ini, Pada Bab V isinya tentang penutup dan saran pada penelitian ini.

BAB II

DASAR TEORI

2.1. Pariwisata

Pariwisata adalah perpindahan sementara yang dilakukan manusia dengan tujuan keluar dari pekerjaan-pekerjaan rutin, keluar dari pekerjaan kediamannya. Aktivitas ini dilakukan selama mereka tinggal di tempat yang dituju dan fasilitas dibuat untuk memenuhi kebutuhan mereka selama melakukan kegiatan pariwisata. Wisatawan ini diharapkan mendapatkan apa yang diinginkan yaitu suatu suasana yang berbeda dari suasana kota yang padat dan selalu sibuk dengan segala aktivitas.

Pengelolaan kegiatan pariwisata sangat diperlukan dalam rangka menahan wisatawan untuk tinggal lebih lama di daerah tujuan wisata dan bagaimana wisatawan mau membelanjakan uangnya sebanyak-banyaknya selama melakukan perjalanan wisata. Semakin lama wisatawan berada disuatu tempat maka akan meningkatkan pengeluaran mereka dan kemungkinan menambah dorongan makin banyak orang akan ikut serta dalam kunjungan berikutnya. Selain itu dengan adanya wisatawan maka orang-orang yang bertempat disekitar tempat wisata juga akan mendapatkan dampak yang baik antara lain tersedianya lowongan pekerjaan pada hotel-hotel maupun tempat hiburan serta mereka juga dapat menciptakan lapangan kerja sendiri, di samping kelebihan tersebut wisatawan mampu meningkatkan Pendapatan Asli Daerah pada daerah tersebut.

Untuk daerah Kabupaten Bangli, Kabupaten Bangli memiliki 27 Obyek Wisata yang terdiri atas obyek wisata alam, wisata religi, museum, peninggalan purbakala, dan seterusnya. Obyek wisata sebanyak itu belum mencakup atraksi wisata, seperti yang berkembang di Bangli sejak awal 1990-an, yaitu wisata Desa Penglipuran yang memiliki karakteristik dan keunikan di desa tersebut, wisatawan bisa menikmati keunikan desa trunyan dengan melihat dan menikmati cirri khas yang menonjol dari desa tersebut

yaitu arsitektur bangunan di desa ini rata-rata memiliki arsitektur yang sama persis dari ujung desa ke ujung lainnya. Jika kesan yang dibawah selama melakukan perjalanan wisata adalah pengalaman wisata yang menarik tidak menutup kemungkinan wisatawan ini akan kembali lagi suatu saat dengan membawa rombongan lain dan itu akan membangkitkan perusahaan jasa seperti transportasi, hiburan, akomodasi dan jasa lainnya.

(Eka Swastikayana, I Wayan, 2007)

2.2 Obyek wisata

2.2.1 Pengertian Obyek Wisata

Pengertian obyek wisata "*tourist attaction*", istilah yang lebih sering digunakan, yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu. Dalam dunia kepariwisataan, segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat, disebut atraksi atau pula dinamakan obyek wisata. Dari beberapa pengertian diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa obyek wisata atau atraksi wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang kesuatu daerah tertentu. (MadeBayu, 2012)

2.2.2 Syarat-syarat Obyek wisata

Sebuah obyek wisata yang baik harus dapat mendatangkan wisatawan sebanyak-banyaknya, menahan mereka ditempat atraksi dalam waktu yang cukup lama dan memberikan kepuasan kepada wisatawan yang datang berkunjung. Untuk mencapai hasil itu, beberapa syarat harus dipenuhi, yaitu:

- A. Kegiatan (*act*) dan obyek (*artifact*) yang merupakan atraksi itu sendiri harus dalam keadaan yang baik.

- B. Karena atraksi wisata itu disajikan dihadapan wisatawan, maka cara penyajiannya harus tepat.
- C. Obyek atau atraksi wisata adalah terminal dari suatu mobilitas spasial suatu perjalanan. Oleh karena itu juga harus memenuhi semua determinan mobilitas spasial, yaitu akomodasi, transportasi, promosi serta pemasaran.
- D. Keadaan di obyek wisata harus dapat menahan wisatawan cukup lama.
- E. Kesan yang diperoleh wisatawan waktu menyaksikan atraksi wisata harus diusahakan supaya bertahan selama mungkin.

2.2.3 Karakteristik Obyek Wisata

Selain beberapa persyaratan diatas, adapula 3 karakteristik utama dari obyek wisata yang harus diperhatikan dalam upaya pengembangan suatu obyek wisata tertentu agar dapat menarik dan dikunjungi oleh banyak wisatawan. Karakteristik tersebut antara lain:

- A. Daerah itu harus mempunyai apa yang disebut sebagai *"something to see"*. Artinya ditempat tersebut harus ada obyek wisata dan atraksi wisata yang berbeda dengan apa yang dimiliki oleh daerah lain. Dengan kata lain, daerah itu harus mempunyai daya tarik yang khusus dan unik.
- B. Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut dengan istilah *"something to do"*. Artinya ditempat tersebut selain banyak yang dapat disaksikan, harus disediakan pula fasilitas rekreasi atau penginapan/Hotel yang bagus sehingga dapat membuat wisatawan betah tinggal lebih lama ditempat itu.
- C. Daerah tersebut harus tersedia apa yang disebut dengan istilah *"something to buy"*. Artinya ditempat tersebut harus ada

fasilitas untuk berbelanja, terutama untuk makanan atau barang-barang souvenir dan kerajinan tangan rakyat sebagai oleh-oleh untuk dibawa pulang.

2.2.4 Jenis Obyek wisata

Seiring dengan perkembangan industri pariwisata, munculah bermacam-macam jenis obyek wisata yang lama kelamaan mempunyai cirinya tersendiri. Perkembangan ini bertujuan untuk memenuhi kebutuhan wisatawan yang saat ini melakukan perjalanan wisata berdasarkan alasan dan tujuan yang berbeda-beda.

Dibawah ini diuraikan mengenai beberapa jenis obyek wisata yang dikelompokkan berdasarkan alasan atau motivasi serta tujuan wisatawan dalam melakukan suatu perjalanan wisata, antara lain:

A. Obyek Wisata Budaya

Yaitu perjalanan ke obyek wisata ini dilakukan atas dasar keinginan untuk memperluas pandangan hidup seseorang dengan jalan mengadakan kunjungan atau peninjauan ke tempat lain, mempelajari keadaan rakyat, kebiasaan adat istiadat mereka, cara hidup mereka, budaya dan seni mereka.

B. Obyek Wisata Kesehatan

Yaitu perjalanan seorang wisatawan ke obyek wisata ini dengan tujuan untuk menukar keadaan tempat lingkungan sehari-hari yang mereka tempati demi kepentingan beristirahat yang baginya dalam arti jasmani dan rohani, dengan mengunjungi tempat-tempat peristirahatan atau tempat yang menyediakan fasilitas-fasilitas kesehatan lainnya.

C. Obyek Wisata Industri

Yaitu perjalanan yang dilakukan oleh rombongan pelajar atau mahasiswa atau orang awam ke suatu kompleks atau daerah

perindustrian dengan maksud untuk mengadakan peninjauan atau penelitian.

D. Obyek Wisata Olahraga

Yaitu perjalanan ke obyek wisata ini dengan tujuan olahraga atau memang sengaja bermaksud mengambil bagian aktif dalam pesta olahraga di suatu tempat atau Negara.

E. Obyek Wisata Komersil

Yaitu perjalanan yang mengunjungi pameran dan pekan raya yang bersifat komersil.

F. Obyek Wisata Konvensi

Yaitu penyediaan fasilitas-fasilitas konvensi bagi wisatawan yang datang dengan tujuan untuk menghadiri konvensi.

G. Obyek Wisata Sosial

Yaitu pengorganisaian suatu perjalanan murah serta mudah untuk mengadakan perjalanan.

H. Obyek Wisata Pertanian

Yaitu pengorganisasian perjalanan yang dilakukan ke proyek-proyek pertanian, perkebunan, ladang pembibitan dan sebagainya dengan maksud mengadakan kunjungan atau peninjauan untuk tujuan studi.

I. Obyek Wisata Cagar Alam

Yaitu perjalanan wisata yang diselenggarakan oleh Biro Perjalanan lebih khusus diarahkan ke tempat atau daerah cagar alam, taman lindung, pegunungan dan sebagainya

2.2.5 Prasarana dan Sarana Obyek Wisata

Prasarana dan sarana obyek wisata yang dimaksud dengan prasarana (infrastruktur) adalah semua fasilitas yang memungkinkan suatu proses dapat berjalan dengan lancar sedemikian rupa, sehingga dapat memudahkan manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Sedangkan yang dimaksud dengan sarana adalah semua bentuk fasilitas yang dapat memberikan pelayanan bagi kedatangan wisatawan. Oleh karena itu sebelum

seseorang wisatawan melakukan perjalanan wisata, terlebih dahulu ia ingin mengetahui tentang :

- A. Fasilitas transportasi, yang akan membawanya dari dan ke daerah tujuan wisata yang ingin dikunjunginya.
- B. Fasilitas akomodasi, yang merupakan tempat tinggal sementara ditempat atau di daerah tujuan yang akan dikunjunginya.
- C. Fasilitas *catering services*, yang dapat memberi pelayanan mengenai makanan dan minuman sesuai dengan selera masing-masing.
- D. Obyek dan atraksi wisata yang ada di daerah tujuan yang akan dikunjunginya.
- E. Aktivitas rekreasi yang dapat dilakukan ditempat yang akan dikunjungi tersebut.
- F. Fasilitas perbelanjaan, dimana wisatawan dapat membeli barang-barang pada umumnya dan souvenir atau cinderamata pada khususnya.

Semua ini menyangkut prasarana dan sarana kepariwisataan yang harus diadakan sebelum kita mempromosikan suatu daerah tujuan wisata.

2.2.6 Web Pariwisata yang Baik

Pemanfaatan internet di dunia pariwisata dalam bentuk *Website* sangat beragam mulai dari sekadar pemberian layanan informasi dan promosi sampai layanan yang lebih kompleks misalnya : reservasi online (hotel, paket wisata, transportasi dll), sistem pembayaran online, pengelolaan data base pariwisata daerah dan proses interaksi dan transaksi lainnya. (F.Septian, 2012)

Beberapa hal dari pemanfaatan internet untuk pariwisata antara lain :

- A. Komunikasi tidak mengenal batas ruang dan waktu , misal : orang Amerika yang ingin mencari informasi obyek wisata dan akomodasi di suatu daerah tertentu di Indonesia.

- B. Akses yang mudah karena dapat dilakukan dari rumah
- C. Menyediakan informasi sedetail mungkin : harga, lokasi, informasi sekitar, cuaca, atraksi, events, secara interaktif dan up to date.
- D. Jangkauan yang sangat luas ke seluruh dunia dan murah.
- E. Melawan “*bad publicity*” tentang Indonesia misalnya Indonesia dianggap tempat teroris dan kerusuhan sehingga orang takut berkunjung.
- F. Menambah kredibilitas suatu organisasi karena memiliki e-mail dan website.
- G. *Website* yang memakai dua bahasa yaitu Indonesia dan English/standard international

Kehadiran internet terutama tersedianya *website/* portal pariwisata yang handal, lengkap dan interaktif tentu sangat mendukung promosi tujuan wisata yang ada di suatu daerah, sebagai contoh : sebuah website pariwisata milik suatu pemda memuat suatu promosi perjalanan wisata ke daerah yang meliputi :

- ❖ Lokasi obyek wisata (dimana, apa saja yang bisa dilihat)
- ❖ Waktu yang dibutuhkan
- ❖ Perkiraan biaya
- ❖ Pendukung yang terkait (hotel, restoran, toko souvenir, sarana hiburan, atraksi wisata)
- ❖ Saran souvenir yang perlu dibeli
- ❖ Budaya lokal (adat istiadat, bahasa, kesenian dll)

Teknologi yang tersedia harus dipilih dengan tepat, terutama menyangkut jenis layanan wisata yang ditampilkan, untuk sekadar publikasi, maka cukuplah sebuah website yang memuat info pariwisata di sebuah daerah, berupa gambar/ foto-foto dan narasi serta informasi yang diberikan masih bersifat satu arah, hanya berisi penjelasan supaya masyarakat mengetahui (*web presence*). Sedangkan

untuk layanan yang lebih kompleks dan rumit diperlukan teknologi yang lebih “*advance*” misalnya : diperlukan adanya *website* yang interaktif dengan animasi *flash*, gambar dan *link* yang lengkap, sehingga calon *customer* bisa meminta suatu penjelasan secara lebih detail. Perlu ditambah pula menu semacam, jadwal trayek atau peta jalan interaktif sehingga memudahkan calon *customer* untuk bisa sampai di suatu tempat, perlu dipikirkan pula menu transaksi yang harus ada misalnya : reservasi hotel, nilai tukar mata uang, kamus, waktu/ jam, pembayaran online, layanan sms interaktif, interaktif voice response/ call center, dan lain-lain.

Supaya suatu *website* diminati oleh calon *customer* maka diperlukan beberapa hal sebagai berikut :

- ❖ Informasi harus di *up date* secara berkala (*events*, info baru, berita, artikel, gambar, film, animasi, dll)
- ❖ Suatu *website* juga harus responsif terhadap permintaan dan pertanyaan (banyak yang tidak menjawab email) serta tanggap terhadap keinginan pengunjung dan komunikatif (memahami alasan mengapa audiens web mendarat di suatu *website*).
- ❖ Sesuaikan dengan target pembaca/ pengunjung dengan cara penyampaian informasi (calon wisatawan asing membutuhkan informasi dalam bahasa Inggris/ atau bahasa asing lainnya dan dalam bahasa Indonesia).

2.3 Sistem Informasi Geografis

Ada beberapa variasi pengertian tentang SIG. Dalam pengertian yang terbatas, SIG adalah suatu sistem komputer yang mempunyai kemampuan untuk membangun, menyimpan, memanipulasi dan menampilkan informasi yang bereferensi geografis, yaitu data yang diidentifikasi sesuai dengan lokasinya. Sedangkan pengertian yang lain menyertakan unsur operator

(Sumber Daya Manusia) dan data dimasukkan sebagai bagian dari SIG secara keseluruhan. (Subaryono, 2008)

2.3.1 Definisi

Sistem Informasi Geografis merupakan akronim dari *Geographics Information dan System*.

A. Geografi (*geographics*)

Geografi adalah ilmu yang mempelajari permukaan bumi dengan referensi atau studi mengenai area-area yang berada di permukaan bumi. Area-area atau objek tersebut ditampilkan pada suatu peta untuk memberikan gambaran yang *representative* dari spasial suatu objek dengan kenyataan di bumi. Simbol, warna dan gaya garis digunakan untuk mewakili setiap spasial yang berbeda pada peta 2 dimensional.

B. Informasi (*information*)

Informasi berasal dari pengolahan sejumlah data, dalam GIS, informasi memiliki volume terbesar. Setiap objek geografi memiliki setting data tersendiri karena tidak sepenuhnya data yang ada dapat terwakili dalam peta. Semua data harus diasosiasikan dengan objek spasial yang dapat membuat peta. Menjadi *intelligent*. Saat data diasosiasikan dengan permukaan geografi yang *representative*, data tersebut mampu memberikan informasi dengan hanya mengklik *mouse* pada objek.

C. Sistem (*system*)

Sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling berinteraksi dan berinterpedensi dalam lingkungan yang dinamis untuk mencapai tujuan tertentu. Istilah ini digunakan untuk mewakili pendekatan system yang digunakan dalam GIS, dengan lingkungan yang kompleks dan komponen yang terpisah-pisah. System digunakan untuk mempermudah pemahaman dan penanganan yang terintegrasi.

2.3.2 Pengertian Sistem Informasi Geografis

Sistem Informasi Geografis (SIG) adalah informasi mengenai permukaan bumi dan semua objek yang berada di atasnya, yang menjadi kerangka bagi pengaturan dan pengorganisasian bagi semua tindakan selanjutnya. Teknologi Sistem Informasi Geografis mengintegrasikan operasi-operasi umum *database*, seperti *query* dan analisa statistic, dengan kemampuan visualisasi dan analisa yang unik yang dimiliki oleh pemetaan. Kemampuan inilah yang membedakan SIG dengan Sistem Informasi lainnya yang membuatnya menjadi berguna untuk berbagai kalangan untuk menjelaskan kejadian, merencanakan strategi, dan memprediksi apa yang akan terjadi. (Subaryono, 2008)

2.3.3 Komponen Sistem Informasi Geografis

Banyak komponen dan faktor yang saling terkait guna mengembangkan Sistem Informasi Geografis terdiri atas lima komponen dasar yaitu: data, perangkat keras, perangkat lunak, tata cara / prosedur dan pelaksana. Kelima komponen tersebut merupakan satu-kesatuan yang tidak dapat dipisah - pisahkan dan saling berhubungan. Komponen utama dalam SIG adalah :

A. Basis Data

Basis data adalah kumpulan data tentang suatu benda atau kejadian yang saling berhubungan satu sama lain, sedangkan data merupakan fakta yang mewakili suatu obyek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan yang dapat dicatat atau direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, gambar atau kombinasi keduanya. Pengertian basis data diatas masih sangat umum didalam praktek penggunaan istilah basis data menurut Elmasari R. (1994) lebih dibatasi pada arti yang khusus yaitu :

- ❖ Basis data merupakan penyajian suatu aspek dari dunia nyata misalnya basis data perbankan, perpustakaan dan sebagainya.
- ❖ Basis data merupakan kumpulan data dari berbagai sumber secara logika mempunyai arti implisit sehingga data yang terkumpul secara acak dan tanpa mempunyai arti tidak dapat disebut basis data.
- ❖ Basis data perlu dirancang, dibangun dan data dikumpulkan untuk suatu tujuan, basis data dapat digunakan oleh pemakai dan beberapa aplikasi yang sesuai dengan kepentingan pemakai. Dari batasan diatas dapat dikatakan bahwa basis data mempunyai berbagai sumber data dalam pengumpulan data, bervariasi derajat interaksi kejadian dari dunia nyata, dirancang dan dibangun agar dapat digunakan oleh beberapa pemakai untuk berbagai kepentingan. Data input SIG terdiri atas data spasial yang berupa data vektor, raster dan data non spasial yang berupa tabular alfanumerik. (Elmasari R, 1994)

B. Data spasial

Data yang berisi informasi tentang lokasi dan bentuk-bentuk dari unsur-unsur geografi serta hubungannya yang dibuat dalam bentuk peta. Ada dua macam format data spasial yaitu format vektor dan raster.

C. Format Data Raster

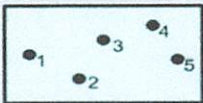

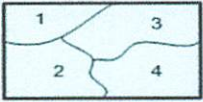
Struktur data dalam bentuk sel yang terbentuk atas baris dan kolom, setiap sel mempunyai satu nilai dan terisi satu informasi, grup dari sel mewakili unsur-unsur. (Agnas Setiawan, 2012)

80	74	62	45	45	34	39	56
80	74	74	62	45	34	39	56
74	74	62	62	45	34	39	39
62	62	45	45	34	34	34	39
45	45	45	34	34	30	34	39

Gambar 2.1 Model Data Raster (Agnas Setiawan, 2012)

D. Format Data Vektor

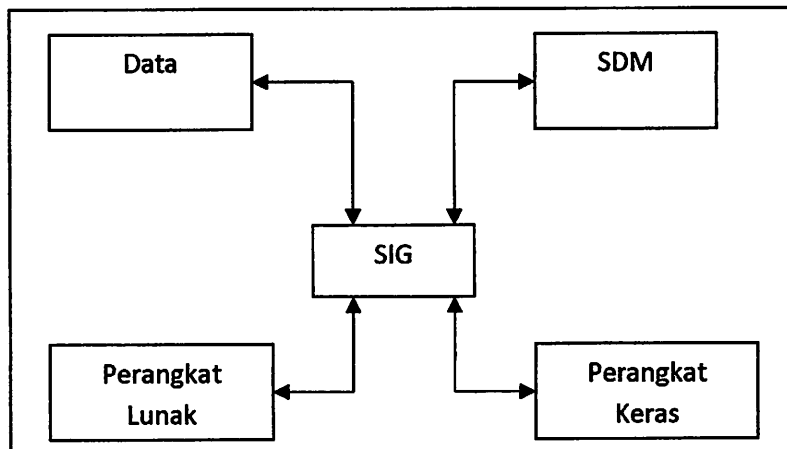
Merupakan tipe data yang menggunakan luasan, garis dan titik untuk menampilkan obyek.

Jenis	Contoh Representasi
<u>Titik</u>	
<u>Garis</u>	
<u>Poligon</u>	

Gambar 2.2 Representasi Data Vektor (Agnas Setiawan, 2012)

E. Data Non Spasial

Yaitu data yang berupa angka atau teks yang bersumber dari catatan statistik atau sumber lainnya seperti hasil survei, data non spasial ini merupakan pelengkap bagi data spasial karena berfungsi sebagai deskripsi tambahan pada titik, garis, poligon atau batas wilayah.



Gambar 2.3 Komponen SIG

F. Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah istilah yang digunakan untuk menyatakan berbagai macam program yang digunakan pada sistem komputer, perangkat lunak dalam Sistem Informasi mempunyai fungsi melakukan operasi-operasi dalam SIG seperti

- ❖ Masukan dan pembentukan data.
- ❖ Penyimpanan data dan pengolahan data dasar.
- ❖ Keluaran data dan penyajian hasil .

G. Perangkat Keras

Komponen utama perangkat keras SIG adalah alat untuk masukan data, alat penyimpanan data, pengolah data dan alat untuk penampil dan penyajian hasil dari proses SIG.

H. Tata Cara

Prosedur atau tata cara dalam Sistem Informasi Geografi merupakan bentuk kegiatan yang berhubungan dengan pengoperasian interaksi sistem informasi dan penanganan data, dalam hal ini merupakan aturan yang telah ditentukan untuk pelaksanaan suatu pekerjaan.

I. Pelaksana

Dari semua komponen dalam Sistem Informasi Geografi yang telah disebutkan diatas manusia sebagai pelaksana atau dengan kata lain sebagai tenaga ahli sangat diperlukan dalam pemikiran, menganalisa dan menjalankan operasi-operasi dalam Sistem Informasi Geografi sesuai dengan prosedur yang telah ditetapkan.

2.3.4 Fasilitas Aplikasi Sistem Informasi Geografis

Pada sebuah aplikasi SIG, terdapat beberapa fasilitas yang merupakan standar untuk melengkapi peta yang tampil di layer monitor, antara lain: (Subaryono, 2008)

A. Legenda

Legenda (*legend*) adalah keterangan tentang objek-objek yang ada di peta, seperti warna hijau adalah hutan, garis merah adalah jalan, symbol buku adalah universitas, dan sebagainya.

B. Skala

Skala adalah keterangan perbandingan ukuran di layer dengan ukuran sebenarnya.

C. *Zoom in / out*

Peta di layar dapat diperbesar dengan zoom in dan diperkecil dengan zoom out.

D. *Pan*

Dengan fasilitas pan peta dapat digeser-geser untuk melihat daerah yang dikehendaki.

E. *Searching*

Fasilitas ini digunakan untuk mencari dimana letak suatu *feature* bisa dilakukan dengan menginputkan nama atau keterangan dari *feature* tersebut.

F. Informasi

Setiap *feature* dilengkapi dengan informasi yang dapat dilihat jika *feature* tersebut diklik.

G. *Link*

Selain informasi dari *database*, SIG memungkinkan menghubungkan data *feature* pada peta dengan data dalam bentuk lain seperti gambar, video, ataupun web.

2.4 Peta

Secara umum, peta merupakan suatu instrumen yang dirancang untuk merekam, menghitung dan menyampaikan informasi yang disajikan di dalam suatu media yang fleksibel, interpretatif serta dapat berinteraksi dengan pengguna peta. Supaya maksud dan informasi yang dibawa oleh peta itu sampai ke pengguna peta, maka peta harus dibuat menarik dan mudah dipahami dengan bantuan teknik pewarnaan, desain simbol serta teknik penyajian peta. Dengan hadirnya era digital, maka proses pembuatan, revisi, pemutakhiran dan penyajian peta menjadi lebih efektif. (Jamil Husada, 2011)

2.4.1 Pengertian Peta

Peta digunakan sebagai data keruangan (*geospasial*) yaitu, data yang berkenaan dengan lokasi atau atribut dari suatu obyek atau fenomena dipermukaan bumi. Peta membantu penggunanya untuk memahami hubungan geospasial yang lebih baik. Dari peta informasi tentang jarak, arah dan luasan bisa diperoleh, diketahui pola dan hubungannya, serta dapat diketahui ukurannya. (Jamil Husada, 2011)

2.4.2 Fungsi dan Tujuan Pembuatan Peta

Fungsi dari peta adalah:

- A. Menunjukkan posisi atau lokasi relatif (letak suatu tempat terhadap tempat lain di permukaan bumi).
- B. Memperlihatkan ukuran (dari peta dapat diukur luas daerah dan jarak di permukaan bumi).
- C. Memperlihatkan bentuk (misal bentuk benua-benua, negara-negara, gunung dan penampakan lainnya), sehingga dimensinya dapat terlihat dalam peta.
- D. Mengumpulkan dan menyeleksi data-data dari satu daerah dan menyajikannya di atas peta. Dalam hal ini dipakai simbol-simbol sebagai pengganti atau wakil dari data-data tersebut, dimana pembuat peta (*kartografer*) menganggap simbol tersebut dimengerti oleh pemakai peta.

Tujuan dari pembuatan peta adalah:

- ❖ Untuk komunikasi informasi ruang
- ❖ Untuk menyimpan informasi
- ❖ Digunakan untuk membantu suatu pekerjaan, sebagai contoh: pekerjaan konstruksi jalan, perencanaan suatu pekerjaan, navigasi dan lain-lain.
- ❖ Untuk analisis data spasial, contoh: perhitungan volume dan sebagainya.

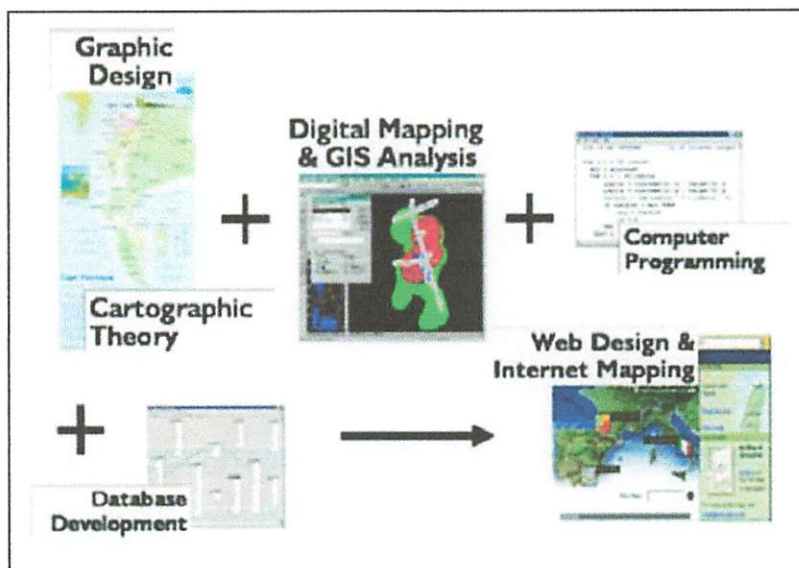
2.5 Penyajian Peta

Dalam penyajian suatu peta dapat dilakukan dengan dua cara yaitu secara *hardcopy* dan *softcopy*. Khusus untuk penyajian secara *softcopy*, saat ini seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, GIS (*Geographic Information System*) menjadi alternatif penyajian terbaik untuk menampilkan peta secara interaktif dengan kelebihan mampu menampilkan data dalam jumlah yang lebih banyak serta sistematis dan terstruktur.

2.6 WebGIS (*Website Geographic Information System*)

Dengan makin berkembangnya teknologi dan penggunaannya dikalangan masyarakat luas, internet makin menjadi bagian kehidupan sehari-hari untuk mencari informasi, membaca berita, berkomunikasi dengan email atau secara real time dengan chatting dan berdiskusi melalui mailing list. Ini merupakan contoh hal-hal yang sering dilakukan orang dengan internet. Media ini juga dapat dimanfaatkan oleh para geografer untuk mempublikasikan ide-ide mereka dengan web mapping, bahkan penyajian melalui internet mempunyai target lebih luas dibanding dengan cara-cara tradisional seperti seminar, buku atau jenis presentasi yang lainnya, karena bisa diakses siapa saja dan kapan saja selama terhubung dengan internet.

(Wiwin Hartanto, 2011)



Gambar 2.4 Aplikasi *WEB – GIS* (Wiwin Hartanto, 2011)

Nama lain untuk Web-GIS sendiri bermacam-macam yang diantaranya adalah sebagai berikut :

- ❖ *Web-Based GIS*
- ❖ *Online GIS*
- ❖ *Distributed GIS*
- ❖ *Internet Mapping*

Dimana sebuah Web - GIS yang potensial merupakan aplikasi GIS atau pemetaan untuk pengguna di seluruh dunia, tidak memerlukan *software* GIS , tidak tergantung pada platform ataupun sistem operasi. Web - GIS mempunyai beberapa kelebihan , disamping kekurangan yang diantaranya sebagai berikut :

A. Kelebihan Web-GIS :

- ❖ Satu data yang terpusat
- ❖ Biaya lebih murah untuk hardware dan software
- ❖ Penggunaan lebih mudah
- ❖ Pengaksesan yang lebih luas terhadap data GIS dan fungsinya

B. Kekurangan Web-GIS :

- ❖ Waktu akses tergantung pada komputer server, komputer *client*, koneksi internet, traffic web-site, dan efisiensi data
- ❖ Resolusi dan ukuran *display* perlu diperbaiki diantaranya adalah *support dual monitor, high resolution setting , toolbar* dan *menu browser, layout* yang efisien
- ❖ Variasi dari teknologi terbaru
- ❖ Kompleksitas dan ketahanannya

2.6.1 Pengertian *Web Mapping*

Secara harfiah *web mapping* berarti pemetaan internet, tetapi bukan memetakan internet dan tidak berarti menampilkan peta yang bergambar statis kedalam internet. Jika hanya menampilkan peta statis pada sebuah situs maka tidak ada perbedaan antara *web mapping* dengan peta yang ada pada media tradisional lainnya. Pengertian *web mapping* itu sendiri adalah salah satu aplikasi dari sistem informasi geografis yang mempresentasikan informasi geografi kedalam bentuk web.

Pada saat ini telah banyak web yang mampu menampilkan peta yang bersifat dinamik yang data petanya dapat berubah sesuai dengan waktu dan keadaan. Secara umum web yang ditampilkan harus

mampu menampilkan peta dengan kemampuan interaksi sederhana, seperti perbesaran, perkecilan dan pergeseran gambar. Sebagai tambahan *web mapping* juga dapat memanfaatkan fungsi interaktifitas yang ada pada aplikasi SIG kedalam bentuk web. (Adi Winoto, 2005)

2.6.2 Menyajikan Peta Melalui Internet

Web mapping bisa dibuat sebagai perangkat pengawasan (*monitoring*) sebuah pelaksanaan pekerjaan khususnya yang menyangkut masalah ruang jika dihubungkan dengan sebuah data base yang selalu *up to date real time*. *Web mapping* juga bisa menjadi informasi yang bagus bagi masyarakat luas misalnya peta informasi kemacetan jalan atau yang menampilkan informasi cuaca.

Peta bukan hanya milik geografi dan kecenderungan penyajian peta melalui internet pun semakin bertambah. Dibeberapa negara bahkan peta yang dipublikasi lewat internet bisa dilihat melalui alat yang bisa dibawah kemana-mana (*portable*) yang memiliki kemampuan GPS sehingga bisa dijadikan panduan dalam bepergian. Peta web mapping juga bisa menjadi alat promosi bagi dunia usaha, bahkan sebagai alat usaha itu sendiri. Pada sebuah situs web mapping bisa dimasukan lokasi-lokasi perusahaan sehingga konsumen atau calon konsumen bisa melihat dimana mereka bisa mendapatkan informasi lokasi yang mereka inginkan bahkan beberapa situs web mapping memasukan fungsi analisis seperti menghitung jarak, membuat rute, pengelompokan data dan sebagainya. (Adi Winoto, 2005)

2.7 Adobe Dreamweaver CS5.5

Adobe Dreamweaver adalah suatu produk *web developer* yang dikembangkan oleh *adobe system*, sebelumnya produk *dreamweaver* dikembangkan oleh *macromedia inc*, yang sampai saat ini pengembangannya diteruskan oleh *adobe system inc*. setelah diambil alih oleh *adobe systems inc*, *dreamweaver* dikembangkan dan dirilis dengan

kode nama *creative suit* (CS). Ruang kerja atau *workspace* adalah bagian keseluruhan tampilan *adobe dreamweaver* yang terdiri dari *welcome screen*, *menu*, *insert bar*, *document window*, *CSS Panel*, *Application Panel*, dll. *Adobe Dreamweaver* merupakan *web editor* yaitu program aplikasi yang berfungsi untuk mengetikkan perintah-perintah dokumen web. (Alexander F.K. Sibero 2011)

2.8 Xampp

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP. Nama *XAMPP* merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), *Apache*, *MySQL*, *PHP*. Program ini tersedia dalam GNL (*General Public License*) dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis. Untuk mendapatkannya dapat mendownload langsung dari web resminya. (Maniacms, 2012)

Mengenal bagian *XAMPP* yang biasa digunakan pada umumnya:

- ❖ *htdocs* adalah folder tempat meletakkan berkas-berkas yang akan dijalankan, seperti berkas *PHP*, *HTML* dan skrip lain.
- ❖ *phpMyAdmin* merupakan bagian untuk mengelola basis data *MySQL* yang ada dikomputer. Untuk membukanya, buka browser lalu ketikkan alamat *http://localhost/phpMyAdmin*, maka akan muncul halaman *phpMyAdmin*.
- ❖ *Control Panel* yang berfungsi untuk mengelola layanan (*service*) *XAMPP*. Seperti menghentikan (*stop*) layanan, ataupun memulai (*start*)

2.9 Pendapatan Asli Daerah

Pengertian pendapatan asli daerah berdasarkan Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2004 tentang Perimbangan Keuangan Antara Pusat dan Daerah Pasal / angka 18 bahwa “Pendapatan asli daerah, selanjutnya disebut PAD adalah pendapatan yang diperoleh daerah yang dipungut berdasarkan peraturan daerah sesuai dengan peraturan perundang-undangan”.

Menurut Warsito (2001:128) Pendapatan Asli Daerah “Pendapatan asli daerah (PAD) adalah pendapatan yang bersumber dan dipungut sendiri oleh pemerintah daerah. Sumber PAD terdiri dari: pajak daerah, restribusi daerah, laba dari badan usaha milik daerah (BUMD), dan pendapatan asli daerah lainnya yang sah”. Pendapatan asli daerah Merupakan pendapatan daerah yang bersumber dari hasil pajak daerah ,hasil distribusi hasil pengelolaan kekayaan daerah yang dipisahkan dan lain-lain pendapatan asli daerah yang sah dalam menggali pendanaan dalam pelaksanaan otoda sebagai perwujudan asas desentralisasi. Kebijakan keuangan daerah diarahkan untuk meningkatkan pendapatan asli daerah sebagai sumber utama pendapatan daerah yang dapat dipergunakan oleh daerah dalam rnelaksanakan pemerintahan dan pembangunan daerah sesuai dengan kebutuhannya guna memperkecil ketergantungan dalam mendapatkan dana dan pemerintah tingkat atas (subsidi). Dengan demikian usaha peningkatan pendapatan asli daerah seharusnya dilihat dari perspektif yang lebih luas tidak hanya ditinjau dan segi daerah masing-masing tetapi dalam kaitannya dengan kesatuan perekonomian Indonesia. Pendapatan asli daerah itu sendiri, dianggap sebagai alternatif untuk memperoleh tambahan dana yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan pengeluaran yang ditentukan oleh daerah sendiri khususnya keperluan rutin. Oleh karena itu peningkatan pendapatan tersebut merupakan hal yang dikehendaki setiap daerah. (Mamesa, 1995:30) Sebagaimana telah diuraikan terlebih dahulu bahwa pendapatan daerah dalam hal ini pendapatan asli daerah adalah salah satu sumber dana pembiayaan pembangunan daerah pada Kenyataannya belum cukup memberikan

sumbangan bagi pertumbuhan daerah, hal ini mengharuskan pemerintah daerah menggali dan meningkatkan pendapatan daerah terutama sumber pendapatan asli daerah. Pendapatan Asli Daerah (PAD) merupakan pendapatan daerah yang bersumber dari hasil pajak daerah, hasil retribusi Daerah, hasil pengelolaan kekayaan daerah yang dipisahkan, dan lain-lain pendapatan asli daerah yang sah, yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada daerah dalam menggali pendanaan dalam pelaksanaan otonomi daerah sebagai mewujudkan asas desentralisasi. (Penjelasan UU No.33 Tahun 2004) (Warsito, 2001)

2.9.1 Sumber-sumber Pendapatan Asli Daerah

Dalam upaya memperbesar peran pemerintah daerah dalam pembangunan, pemerintah daerah dituntut untuk lebih mandiri dalam membiayai kegiatan operasional rumah tangganya. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat bahwa pendapatan daerah tidak dapat dipisahkan dengan belanja daerah, karena adanya saling terkait dan merupakan satu alokasi anggaran yang disusun dan dibuat untuk melancarkan roda pemerintahan daerah. Sebagaimana halnya dengan negara, maka daerah dimana masing-masing pemerintah daerah mempunyai fungsi dan tanggung jawab untuk meningkatkan kehidupan dan kesejahteraan rakyat dengan jalan melaksanakan pembangunan disegala bidang sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah bahwa "Pemerintah daerah berhak dan berwenang menjalankan otonomi, seluas-luasnya untuk mengatur dan mengurus sendiri urusan pemerintahan berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan". (Pasal 10). Adanya hak, wewenang, dan kewajiban yang diberikan Kepada daerah untuk mengatur dan mengurus rumah tangganya sendiri, merupakan satu upaya untuk meningkatkan peran pemerintah daerah dalam mengembangkan potensi daerahnya dengan mengelola sumber-sumber pendapatan daerah secara efisien dan efektif khususnya Pendapatan asli daerah sendiri. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 tentang Pemerintah Daerah mengisyaratkan bahwa Pemerintah Daerah dalam mengurus rumah tangganya sendiri

diberikan sumber-sumber pedapatan atau penerimaan keuangan Daerah untuk membiayai seluruh aktivitas dalam rangka pelaksanaan tugas-tugas pemerintah dan pembangunan untuk kesejahteraan masyarakat secara adil dan makmur. Adapun sumber-sumber pendapatan asli daerah (PAD) sebagaimana datur dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2004 Pasal 157, yaitu:

A. Hasil pajak daerah;

Pajak merupakan sumber keuangan pokok bagi daerah-daerah disamping retribusi daerah. Pengertian pajak secara umum telah diajukan oleh para ahli, misalnya Rochmad Sumitro yang merumuskannya “Pajak lokal atau pajak daerah ialah pajak yang dipungut oleh daerah-daerah swatantra, seperti Provinsi, Kotapraja, Kabupaten, dan sebagainya”. Sedangkan Siagin merumuskannya sebagai, “pajak negara yang diserahkan kepada daerah dan dinyatakan sebagai pajak daerah berdasarkan peraturan perundang-undangan yang dipergunakan guna membiayai pengeluaran daerah sebagai badan hukum publik”. Dengan demikian ciri-ciri yang menyertai pajak daerah dapat diikhtisarkan seperti berikut:

- ❖ Pajak daerah berasal dan pajak negara yang diserahkan kepada daerah sebagai pajak daerah.
- ❖ Penyerahan dilakukan berdasarkan undang-undang.
- ❖ Pajak daerah dipungut oleh daerah berdasarkan kekuatan undang-undang dan/atau peraturan hukum Lainnya.
- ❖ Hasil pungutan pajak daerah dipergunakan untuk membiayai penyelenggaraan urusan-urusan rumah tangga daerah atau untuk membiayai perigeluaran daerah sebagai badan hukum publik.

B. Hasil retribusi daerah;

Sumber pendapatan daerah yang penting lainnya adalah retribusi daerah. Pengertian retribusi daerah dapat diteturi dan pendapat-pendapat para ahli, misalnya Panitia Nasrun merumuskan retribusi daerah adalah pungutan daerah sebagai pembayaran pemakalan atau karena memperoleh jasa pekerjaan, usaha atau mhlik daerah untuk kepentingan umum, atau

karena jasa yang diberikan oleh daerah baik langsung maupun tidak langsung". Dari pendapat tersebut di atas dapat diikhtisarkan ciri-ciri pokok retribusi daerah, yakni:

- ❖ Retribusi dipungut oleh daerah.
- ❖ Dalam pungutan retribusi terdapat prestasi yang diberikan daerah yang langsung dapat ditunjuk.
- ❖ Retribusi dikenakan kepada siapa saja yang memanfaatkan, atau mengenyam jasa yang disediakan daerah

C. Hasil pengelolaan kekayaan daerah yang dipisahkan

Kekayaan daerah yang dipisahkan berarti kekayaan daerah yang dilepaskan dan penguasaan umum yang dipertanggung jawabkan melalui anggaran belanja daerah dan dimaksudkan untuk dikuasai dan dipertanggungjawabkan sendiri. Dalam hal ini hasil laba perusahaan daerah merupakan salah satu daripada pendapatan daerah yang modalnya untuk seluruhnya atau untuk sebagian merupakan kekayaan daerah yang dipisahkan. Maka sewajarnya daerah dapat pula mendirikan perusahaan yang khusus dimaksudkan untuk menambah penghasilan daerah disamping tujuan utama untuk mempertinggi produksi, yang kesemua kegiatan usahanya dititikberatkan kearah pembangunan daerah khususnya dan pembangunan ekonomi nasional umumnya serta ketentraman dan kesenangan kerja dalam perusahaan menuju masyarakat adil dan makmur. Oleh karena itu, dalam batas-batas tertentu pengelolaan perusahaan haruslah bersifat professional dan harus tetap berpegang pada prinsip ekonomi secara umum, yakni efisiensi. (Penjelasan atas UU No.5 Tahun 1962) Berdasarkan ketentuan di atas maka walaupun perusahaan daerah merupakan salah satu komponen yang diharapkan dapat memberikan kontribusinya bagi pendapatan daerah, tapi sifat utama dan perusahaan daerah bukanlah berorientasi pada *profit* (keuntungan), akan tetapi justru dalam memberikan jasa dan menyelenggarakan kemanfaatan umum. Atau dengan perkataan lain, perusahaan daerah menjalankan fungsi ganda yang harus tetap terjalin keseimbangan, yakni fungsi sosial dan fungsi

ekonomi. Walaupun demikian hal ini tidak berarti bahwa perusahaan daerah tidak dapat memberikan kontribusi maksimal bagi ketangguhan keuangan daerah. Pemenuhan fungsi sosial oleh perusahaan daerah dan keharusan untuk mendapat keuntungan yang memungkinkan perusahaan daerah dapat memberikan sumbangan bagi pendapatan daerah, bukanlah dua pilihan dikotomis yang saling bertolak belakang. Artinya bahwa pemenuhan fungsi sosial perusahaan daerah dapat berjalan seiring dengan pemenuhan fungsi ekonominya sebagai badan ekonomi yang bertujuan untuk mendapatkan laba/keuntungan. Hal ini dapat berjalan apabila profesionalisme dalam pengelolaannya dapat diwujudkan.

D. Lain-lain pendapatan asli daerah yang sah

Lain-lain pendapatan asli daerah yang sah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf d, meliputi:

- ❖ Hasil penjualan kekayaan daerah yang tidak dipisahkan.
- ❖ Jasa giro.
- ❖ Pendapatan bunga.
- ❖ Keuntungan selisih nilai tukar rupiah terhadap mata uang asing; dan komisi, potongan, ataupun bentuk lain sebagai akibat dari penjualan dan/atau pengadaan barang dan/atau jasa oleh daerah. Sedangkan menurut Feni Rosalia (dalam Bintoro Tjokroamidjojo 1984: 160) sumber-sumber Pendapatan Asli Daerah antara lain:
 - a) Dari pendapatan melalui pajak yang sepenuhnya diserahkan kepada daerah atau yang bukan menjadi kewenangan pemajakan pemerintah pusat dan masih ada potensinya di daerah.
 - b) Penerimaan dari jasa-jasa pelayanan daerah, misalnya retribusi, tarif perizinan tertentu, dan lain-lain.
 - c) Pendapatan-pendapatan daerah yang diperoleh dari keuntungan-keuntungan perusahaan daerah, yaitu perusahaan yang mendapat modal sebagian atau seluruh dari kekayaan daerah.

- d) Penerimaan daerah dari perimbangan keuangan antara pemerintah pusat dan daerah, dengan ini dimaksudkan sebagai bagian penerimaan pusat dan kemudian diserahkan kepada daerah.
- e) Pendapatan daerah karena pemberian subsidi secara langsung atau yang penggunaannya ditentukan daerah tersebut.
- f) Seiring terdapat pemberian bantuan dari pemerintah pusat yang bersifat khusus karena keadaan tertentu. Di Indonesia hal ini disebut ganjaran.
- g) Penerimaan-penerimaan daerah yang didapat dari pinjaman-pinjaman yang dilakukan pemerintah daerah

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Pembuatan Sistem Informasi Pariwisata Berbasis *Web* Untuk Memvisualisasikan Pendapatan Asli Daerah Pariwisata di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian terletak di Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Kabupaten Bangli merupakan Kabupaten di Bali yang tidak memiliki wilayah pantai. Bangli berbatasan dengan Kabupaten Buleleng di sebelah utara, kabupaten Klungkung dan Karangasem di timur, dan kabupaten Klungkung, Gianyar di selatan serta Badung dan Gianyar di sebelah barat. Letak Geografisnya Kabupaten Bangli di antara 080 08'30" 080 31' 07" Lintang Selatan dan 1150 13' 43" – 1150 27' 24" Bujur Timur, tingkat kelembaban 88 serta curah hujan berkisar 797 mm per tahun, dengan ketinggian 100 - 2.152 m dari permukaan laut, dibagian selatan dataran rendah dan di utara merupakan pegununganya itu puncak penulisan dan Gunung Batur dengan kepundannya. Danau Batur yang memiliki luas 1.067,50 Ha. Secara administrasi Kabupaten Bangli, terbagi menjadi 4 wilayah Kecamatan dan 72 desa/kelurahan yaitu: Kecamatan Susut, Bangli, Tembuku dan Kintamani. Luas wilayah Kabupaten Bangli adalah 52.081 Ha atau 9,24% dari luas wilayah Provinsi Bali (563.666 Ha). (www.Peta-Kota.com, 2011)



Gambar 3.1 Lokasi Penelitian di Kabupaten Bangli (www.Peta-Kota.com, 2011)

3.3 Bahan dan Peralatan Penelitian

Bahan dan peralatan penelitian yang digunakan dalam pelaksanaan penelitian ini terdiri dari :

A. Bahan penelitian

Data yang digunakan untuk penelitian pembuatan sistem informasi pariwisata berbasis *web* untuk memvisualisasikan pendapatan asli daerah pariwisata di Kabupaten Bangli ini, yaitu :

❖ Data spasial

- 1) Peta Batas Administrasi Kabupaten Bangli skala 1 : 25.000 format digital (*.dwg), tahun 2015
- 2) Peta Jaringan Jalan Kabupaten Bangli skala 1 : 25.000 format digital (*.dwg), tahun 2015
- 3) Letak Lokasi Obyek Wisata (Diperoleh dari hasil survey dengan GPS Navigasi / *handheld*).

❖ Data non spasial

- 1) Tempat- tempat wisata
- 2) Nama obyek wisata
- 3) Deskripsi obyek wisata
- 4) Lokasi obyek wisata
- 5) Foto obyek wisata

❖ Data Administrasi

- 1) Data administrasi desa
- 2) Data administrasi kecamatan

❖ Sarana Penunjang lainnya:

1) Hotel

- a) Nama hotel
- b) Lokasi hotel

2) Restoran atau rumah makan

- a) Nama Restoran atau rumah makan (tidak termasuk rumah makan kecil)
- b) Lokasi restoran atau rumah makan

B. Peralatan penelitian

❖ Perangkat lunak (*software*) yang digunakan terdiri dari :

- 1) Sistem Operasi *Windows*
- 2) *Autodesk Map 2004*
- 3) *Arcgis 10.1*
- 4) *Adobe Photoshop CS3*
- 5) *Adobe Dreamweaver CS.5*
- 6) *Xampp*
- 7) *Browser Internet Exploler*

C. Perangkat keras (*hardware*) yang digunakan terdiri dari :

❖ Laptop

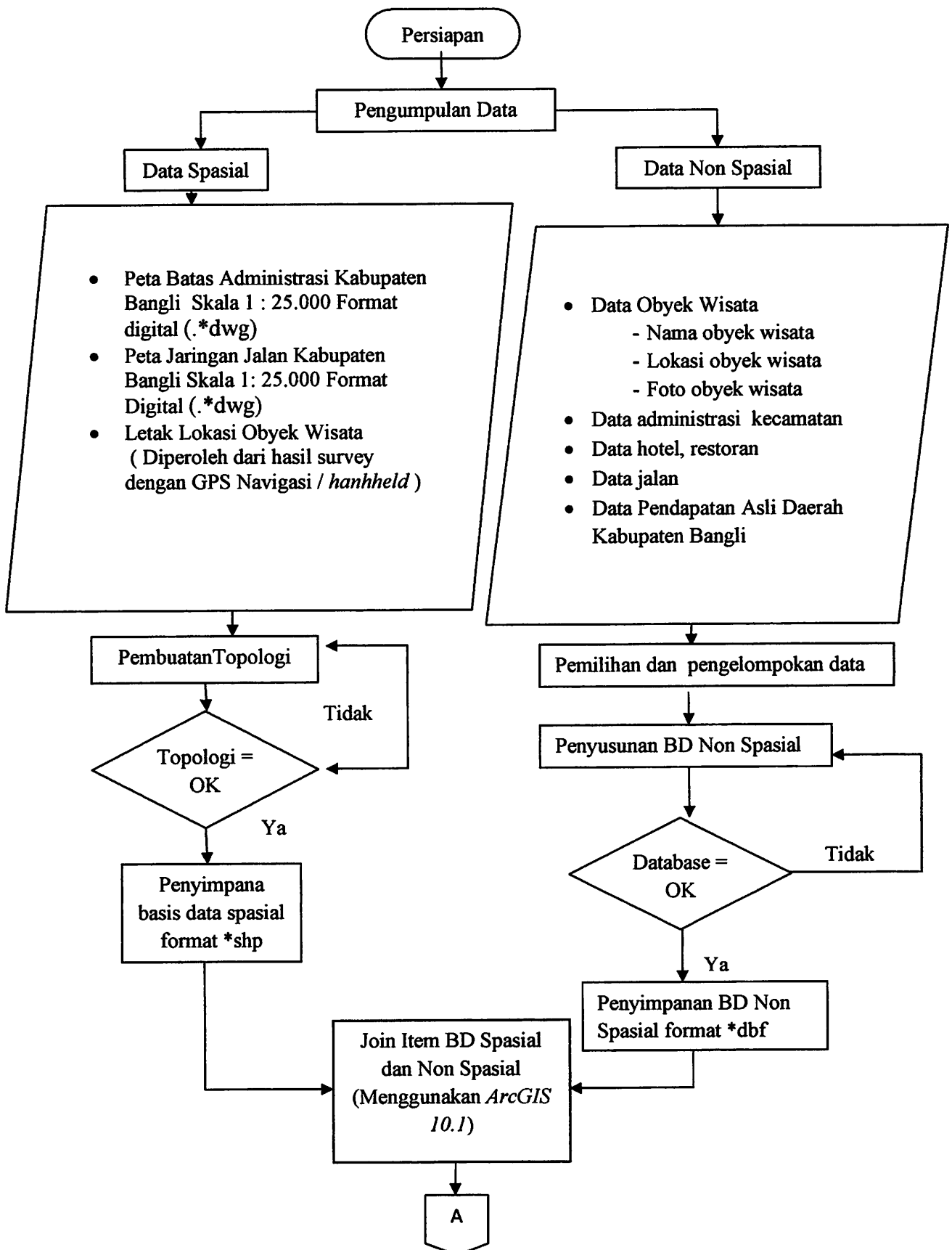
- 1) Asus A450L
- 2) Ram 4 GB
- 3) VGA 512 MB

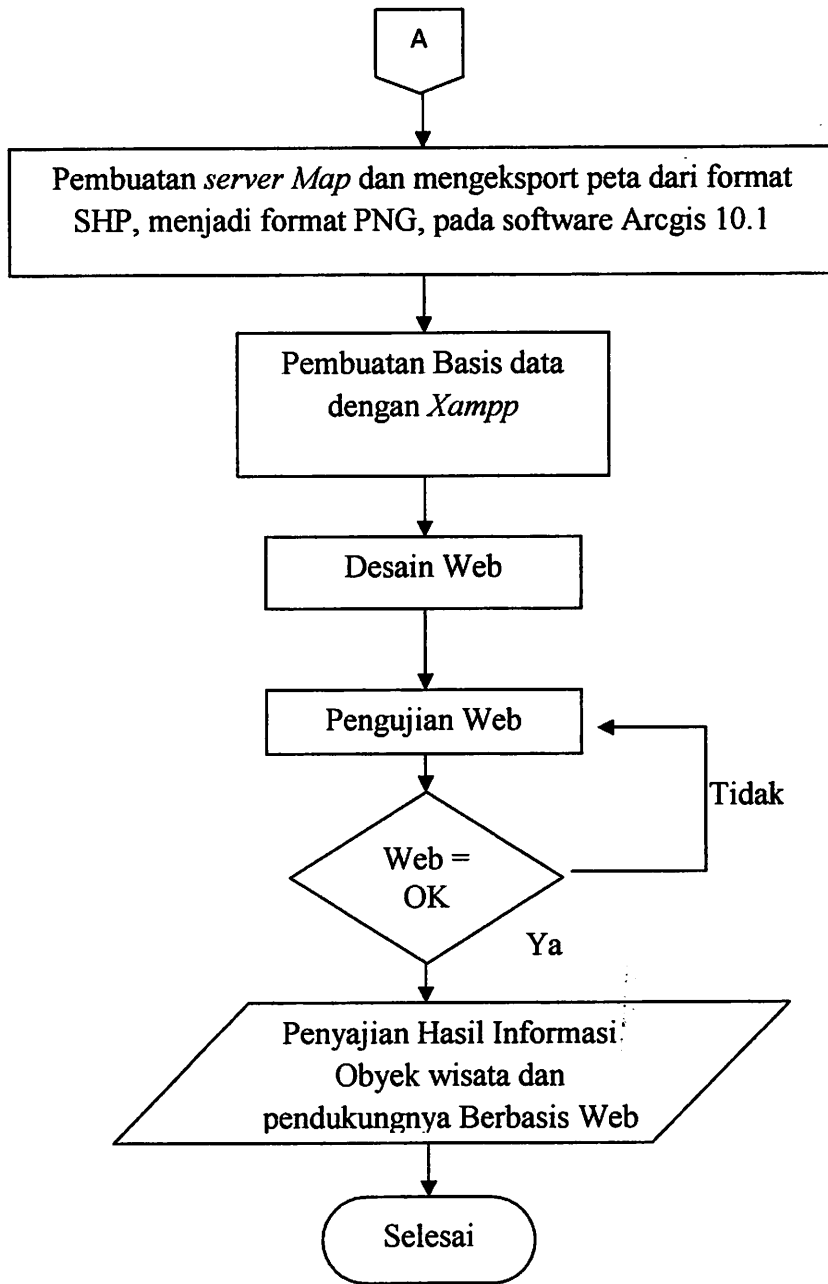
❖ *Printer Epson Stylus C90*

D. Peralatan pendukung lainnya, yakni :

- ❖ Kamera DSLR (Canon 1000D)
- ❖ *GPS handheld* (Garmin 76CS)

3.4 Diagram Alir Rencana Penelitian





Gambar 3.2 Diagram Alir Rencana Penelitian

Keterangan diagram alir penelitian :

- A. Persiapan penelitian, yaitu melakukan persiapan pelaksanaan pekerjaan yang dibutuhkan seperti mengumpulkan literatur-literatur yang berhubungan dengan topik penelitian, bahan penelitian (data spasial dan non spasial), serta mempersiapkan peralatan apa saja yang dibutuhkan seperti perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*), alat bantu penelitian (kamera *DSLR*) dan *GPS Navigasi / Handheld*
- B. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini, yaitu teknik penelitian lapangan dan metode kepustakaan Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif, dan interpretatif. Analisis data dilakukan dengan cara mengatur secara sistematis pedoman wawancara, catatan lapangan, data kepustakaan untuk mendapatkan pengetahuan dari data, kemudian memformulasikan secara deskriptif.

❖ Penelitian Lapangan

Merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan survey langsung ke lapangan yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti, yang terdiri dari :

1) Observasi

Yaitu mengumpulkan data dan informasi secara langsung di lapangan (daerah penelitian) yang selanjutnya digunakan sebagai pembandingan terhadap data dari hasil kepustakaan, seperti :

- a) Penentuan posisi obyek wisata dan sarana pendukungnya dengan menggunakan *GPS handheld (Garmin 76CS)*, dan
- b) Pengambilan foto obyek wisata dengan kamera *DSLR Canon 1000D*.

❖ Metode Kepustakaan

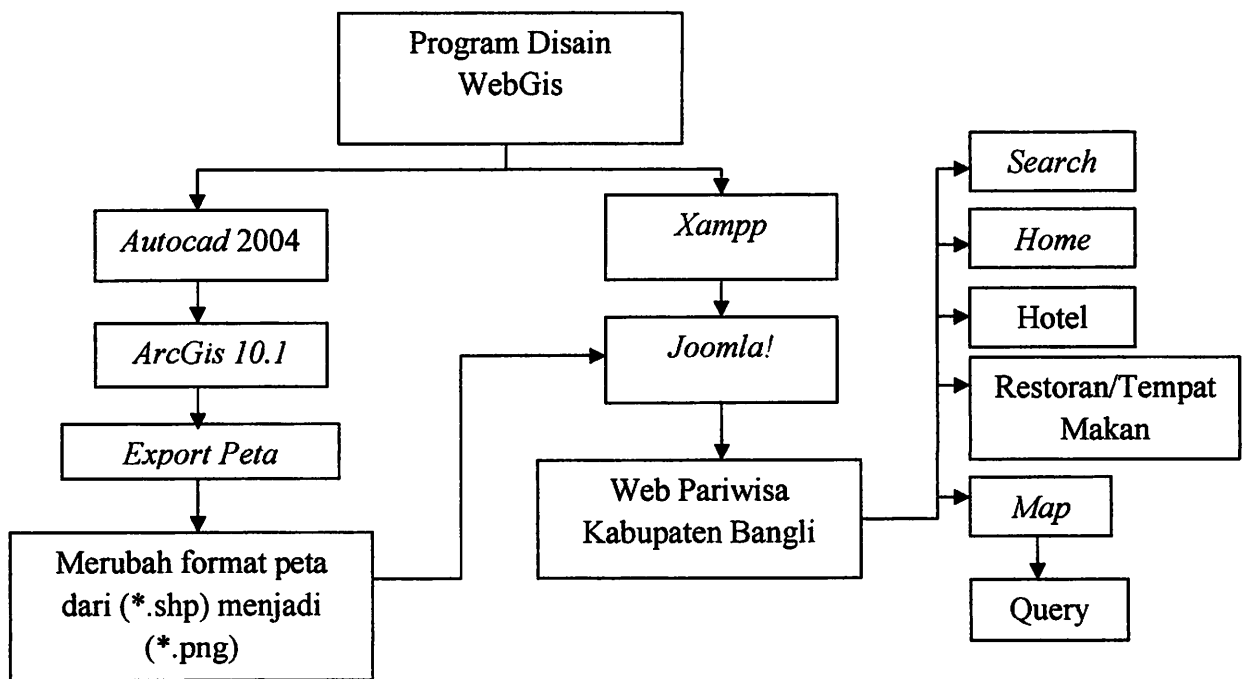
Merupakan teknik pengumpulan data dengan mencari informasi secara teoritis melalui buku-buku, majalah, serta jurnal, yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

- C. Data spasial, terdiri dari Peta Batas Administrasi Kabupaten Bangli format digital skala 1 : 25.000 Tahun 2015, Peta Jaringan Jalan Kabupaten Bangli format digital skala 1 : 25.000 Tahun 2015, Peta *Google Earth Pro* Kabupaten Bangli Format Digital Tahun 2015, Letak Lokasi Obyek Wisata (Diperoleh dari hasil survey dengan *GPS Navigasi / handheld*).
- D. Topologi, yaitu proses yang dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan pada peta, jika dianggap peta tidak memiliki kesalahan selanjutnya dilakukan langkah *Eksport Peta*.
- E. Export peta, yaitu melakukan pemindahan data spasial dari *software Autocad 2004* dengan format (*.dwg) ke format *ESRI Shape (*.shp)* pada *software ArcGis 10.1*.
- F. Data non spasial terdiri atas :
- ❖ Data obyek wisata seperti : Nama obyek wisata, Lokasi obyek wisata, Foto obyek wisata.
 - ❖ Data administrasi desa dan kelurahan atau desa.
 - ❖ Data hotel dan Restaurant
 - ❖ Peralatan dan Data penunjang lainnya seperti:
- G. Penyusunan data non spasial, yaitu dilakukan proses penyusunan data non spasial yang mana data-data ini kemudian dipilih dan dikelompokkan untuk kemudian disusun kedalam suatu data base dengan menggunakan *Microsoft Exel 2007* dalam format (*.dbf), jika proses penyusunan *data base* telah dilakukan maka akan dilanjutkan proses *Editing*.
- H. *Editing*, yaitu melakukan cek untuk mengoreksi data yang telah disusun dalam sebuah database.
- J. Penyimpanan data non spasial, yaitu dilakukan penyimpanan data non spasial yang telah melewati proses editing, yang telah disusun dalam sebuah database
- K. *Join Item* (penggabungan data), yaitu melakukan penggabungan data spasial (*.shp) dan data non spasial (*.dbf) berdasarkan ID yang terdapat pada data spasial dan dalam data non spasial.

- L. Menampilkan peta dengan cara mengekspor peta dari format SHP (*.shp) menjadi format PNG (*.png), pada *software* Arcgis 10.1
- M. Mendisain *Web* pariwisata Kabupaten Bangli, yang di buat menggunakan *software Joomla!*.
- N. Pengujian *Web*, jika sudah dianggap layak dan telah memenuhi persyaratan *web* pariwisata yang baik, kemudian di *hosting*.
- O. Pembuatan *Interface Query* untuk pendapatan asli daerah pariwisata.
- P. Penyajian hasil program, yaitu berupa informasi Obyek Wisata yang ada di Kabupaten Bangli dan pendukungnya dalam bentuk *Web*.
- Q. Selesai.

3.5 Diagram Alir Disain Web Gis

Pada pelaksanaan pembuatan disain web, digambarkan pada diagram alir pembuatan program berikut :



Gambar 3.3 Diagram Alir Disain WebGis

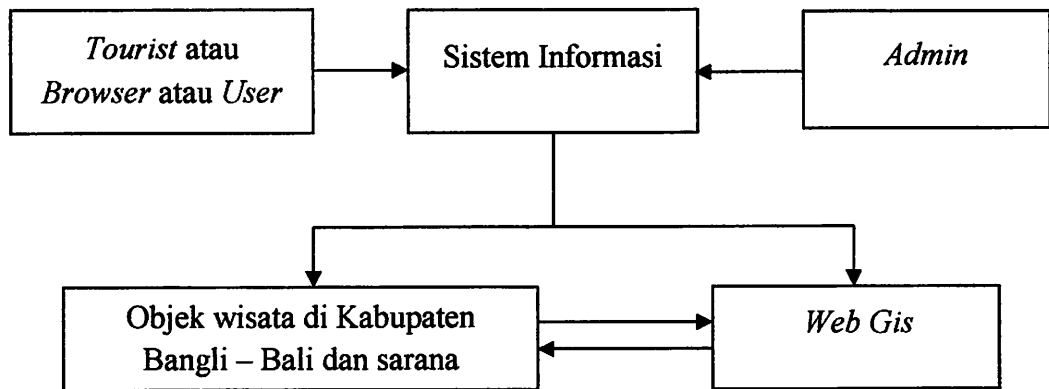
Keterangan Diagram Alir Disain *WebGis*

Pada gambar 3.3 dapat dijelaskan bahwa untuk pembuatan diagram alir disain *WebGis*, menggunakan 2 proses pembuatan, yaitu :

- A. Pada proses pertama, menggunakan *Autocad 2004*, *ArcGis 10.1*. *Autocad 2004* merupakan tempat pembuatan peta yg masih dalam format *.dwg, yang nantinya akan di topologi dan di *export* ke format *.shp, kemudian dilanjutkan mengolah data pada *ArcGis 10.1*, dimana pada proses ini dihasilkan peta dalam format *.png, dan di join ke disain webnya.
- B. Pada Proses ke dua, menggunakan *Xampp* untuk menjadi server *Joomla!*, dimana sifat server ini hanya *local*, yang dikenal dengan istilah *localhost*, pada proses ini dibagi menjadi enam buah tampilan, yaitu:
 - ❖ *Home* : Layar awal dan sejarah Kabupaten Bangli
 - ❖ *Hotel* : Menampilkan nama hotel, dan ulasan tentang hotel tersebut
 - ❖ *Restoran/Tempat makan* : Menampilkan restoran dan menu yang disajikan
 - ❖ *Map* : Menampilkan berupa peta wisata kabupaten Bangli yang ingin dilihat oleh wisatawan
 - ❖ *Search* : Kotak menu pencarian

3.6 Skema Konseptual

Dari hasil identifikasi entitas, input dan output dapat dibuat top level sebagai berikut:



Gambar 3.4 Diagram Alir Skema Konseptual

3.7 Pelaksanaan Penelitian

Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai hal – hal yang berkaitan dan dilakukan dalam penelitian ini yang dimulai dari persiapan, pengumpulan data, pengolahan data, analisa hingga didapatkan hasil sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.

3.7.1 Persiapan

Pada tahap persiapan dilakukan beberapa kegiatan pendahuluan seperti yang akan dijabarkan pada penjelasan berikut ini.

A. Kajian awal

Kajian awal dalam penelitian ini adalah melakukan hal – hal seperti berikut :

- ❖ Inventarisasi data awal lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi awal dan orientasi lokasi penelitian
- ❖ Pemahaman terhadap kondisi lokasi penelitian meliputi potensi dan permasalahan awal. Hal ini dilakukan untuk mengantisipasi berbagai kesulitan yang mungkin timbul selama kegiatan penelitian di Kabupaten Bangli Provinsi Bali, baik kesulitan menyangkut teknis

pelaksanaan, maupun menyangkut kondisi lapangan di wilayah penelitian.

- ❖ Observasi lapangan dilakukan untuk mencari koordinat Tempat Wisata, Restoran, Hotel di Kabupaten Bangli - Bali dengan menggunakan alat GPS Garmin 76cs dengan sistem proyeksi TM - 3. Selain itu dilakukan pula pengambilan gambar Tempat Wisata, Restoran, Hotel di Kabupaten Bangli yang akan digunakan sebagai salah satu data atribut Tempat Wisata, Restoran/Tempat Makan, Hotel.

B. Penentuan metode penelitian

Penentuan metode penelitian sebagai suatu solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan Sistem Informasi Geografis (SIG) untuk memvisualisasikan pendapatan asli daerah pendapatan asli daerah pariwisata di wilayah Kabupaten Bangli, Provinsi Bali

3.7.2 Pengumpulan data

Pengumpulan data dengan metode survei perlu dilakukan dengan maksud untuk mengidentifikasi letak kordinat dan pendapatan asli daerah pada obyek wisata di wilayah Kabupaten Bangli. Metode ini pada dasarnya dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu survei primer dan survei sekunder, dimana survei primer dilakukan dengan cara langsung turun ke lapangan sedangkan survei sekunder dilakukan dengan mendatangi instansi atau jawatan yang berkaitan dengan data penelitian.

A. Survei primer

Kegiatan ini pada dasarnya dilaksanakan untuk mendapatkan “data primer”. Data Primer adalah data yang didapatkan secara langsung dari lapangan melalui kegiatan pengamatan langsung (observasi) atau dari penggalian informasi narasumber melalui wawancara. Oleh karena itu kegiatan pengambilan data primer lazim disebut dengan survei lapangan.

Kegiatan survei lapangan ini bersifat detail dan dilakukan untuk mendapatkan berbagai dukungan data dan informasi yang akurat secara langsung di lokasi penelitian, agar proses penelitian dapat dilakukan secara baik dan mendalam sehingga menghasilkan perencanaan teknis yang baik dan tepat sasaran sesuai dengan kondisi dan kebutuhan lokasi tersebut.

Maksud dari survei ini adalah untuk memperoleh dan mendapatkan foto obyek wisata dan titik kordinat dari setiap obyek wisata yang ada di Kabupaten Bangli.

Adapun contoh hasil dari survei data primer adalah sebagai berikut:

❖ Foto obyek wisata dan sarana pendukung yang ada di Kabupaten Bangli

- 1) Kabupaten Bangli mempunyai 3 obyek wisata religi di antaranya yang terkenal adalah Pura Keihen yang terletak di Desa Cempaga, Bangli, memiliki banyak keunikan. Selain letaknya yang strategis, pada pintu masuk pura tidak menggunakan Candi Bentar seperti pada Pura Kahyangan Jagat umumnya.



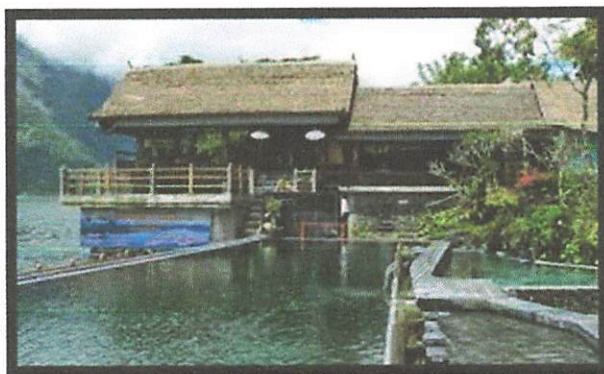
Gambar 3.5 Foto contoh objek wisata Religi

- 2) Kabupaten Bangli hanya mempunyai 1 obyek wisata museum. Museum Geopark terletak di Taman Wisata Alam Penelokan Kintamani, Bangli. Museum ini diresmikan oleh Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM) Purnomo Yusgiantoro dan memiliki tujuan untuk memperkaya khasanah pengetahuan masyarakat akan gunung berapi di Indonesia.



Gambar 3.6 Foto contoh objek wisata Museum

- 3) Kabupaten Bangli Banyak mempunyai obyek wisata Alam di antaranya yang terkenal adalah Air Panas Toya Bungkah Bali terletak di wilayah Desa Batur, Toya Bungkah tepat di kaki Gunung Batur tepian barat.



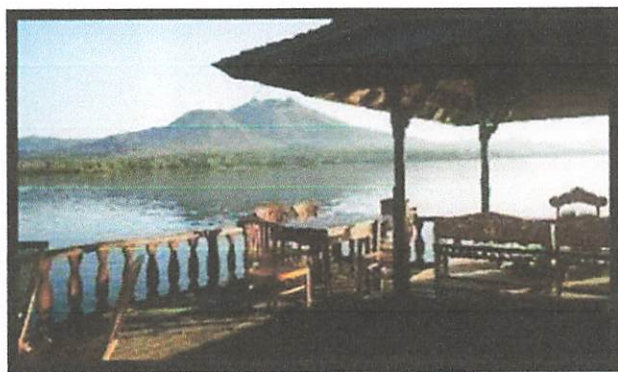
Gambar 3.7 Foto contoh objek wisata Alam

- 4) Kabupaten Bangli Banyak mempunyai obyek wisata umum di antaranya yang terkenal adalah Desa Penglipuran, Desa adat bali yang sangat kental dengan kerukunan dan kebersamaan mereka. Desa ini berlokasi di kelurahan kubu, kecamatan bangli, kabupaten bangli- Bali. Desa ini telah dianugrahi penghargaan kalpataru. Selain mendapatkan penghargaan kalpataru, desa penglipuran juga ditetapkan sebagai desa wisata oleh pemerintah kabupaten bangli pada tahun 1995.



Gambar 3.8 Foto contoh objek wisata Umum

- 5) Kabupaten Bangli juga di lengkapi dengan beberapa sarana pendukung seperti Restaurant, diantaranya yang terkenal adalah Resto Apung yang terletak di Kecamatan Kintamani



Gambar 3.9 Foto contoh restaurant

- 6) Kabupaten Bangli juga di lengkapi dengan beberapa sarana pendukung seperti Hotel, diantaranya yang terkenal adalah Segara Hotel yang terletak di Kecamatan Kintamani



Gambar 3.10 Foto contoh Hotel

B. Kordinat Letak Obyek Wisata dan Sarana Pendukung di Kabupaten Bangli.

Tabel 3.1 Kordinat obyek wisata umum

NO	Nama Tempat Pariwisata	Kordinat TM-3
1	Desa Trunyan	X: 270,1000061035156 Y:1254, 1000061035156
2	Pasar Seni Geopark	X: 203,10000610351562 Y:823, 10000610351562
3	Penglipuran	X: 189,10000610351562 Y:1085,7833404541016
4	Hutan Bambu	X: 202,10000610351562 Y:1066, 10000610351562
5	Taman Narmada Bangli	X: 185,10000610351562 Y:1243, 10000610351562

Tabel 3.1 dapat dijelaskan bahwa pada obyek wisata umum diambil 5 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.2 Kordinat obyek wisata museum

NO	Nama Tempat Pariwisata	Kordinat TM-3
1	Museum Geopark	X: 200, 10000610351562 Y: 916, 7833404541016

Tabel 3.2 dapat dijelaskan bahwa pada obyek wisata Museum diambil 1 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.3 Kordinat obyek Wisata Alam

NO	Nama Tempat Pariwisata	Kordinat TM-3
1	Toya Devasya	X: 245, 10000610351562 Y:753, 7833404541016
2	Toya Bungkah	X: 266,1000061035156 Y:786, 7833404541016
3	Taman Wisata Bukit Payang	X: 250,1000061035156 Y:840,7833404541016
4	Gunung Batur	X: 244,10000610351562 Y:778, 10000610351562
5	Danau Batur	X: 251,10000610351562 Y:837, 7833404541016
6	Penelokan	X: 222, 10000610351562 Y: 837, 7833404541016
7	Air Terjun Tribuana	X: 170, 1000061035156 Y:1178, 7833404541016

Tabel 3.3 dapat dijelaskan bahwa pada obyek wisata alam diambil 7 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.4 Kordinat obyek Wisata Religi

NO	Nama Tempat Pariwisata	Kordinat TM-3
1	Pura Ulun Danu Batur	X: 284, 10000610351562 Y:721, 7833404541016
2	Pura Kehen	X: 205,1000061035156 Y:1195, 7833404541016
3	Pura Tirta Sudamala	X: 170,1000061035156 Y:124,7833404541016

Tabel 3.4 dapat dijelaskan bahwa pada obyek wisata Religi diambil 3 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.5 Kordinat Restaurant

NO	Nama Tempat Restaurant	Kordinat TM-3
1	Resto Apung	X: 284, 10000610351562 Y:721, 7833404541016
2	Pura Kehen	X: 205,1000061035156 Y:1195, 7833404541016
3	Pura Tirta Sudamala	X: 170,1000061035156 Y:124,7833404541016

Tabel 3.5 dapat dijelaskan bahwa pada sarana pendukung Restaurant diambil 3 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.6 Kordinat Hotel

NO	Nama Tempat Hotel	Kordinat TM-3
1	Hotel Puri Bening	X: 261, 10000610351562 Y:761, 7833404541016
2	Laguna Hotel	X: 273,1000061035156 Y:832, 7833404541016
3	Arlina Hotel	X: 263,1000061035156 Y:769,7833404541016
4	Segara Hotel	X: 246,10000610351562 Y:851, 10000610351562

Tabel 3.6 dapat dijelaskan bahwa pada Sarana Pendukung Hotel diambil 4 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.7 Kordinat SPBU

NO	Nama Tempat SPBU	Kordinat TM-3
1	SPBU Pengootan	X: 180, 10000610351562 Y:716, 7833404541016
2	SPBU Bunutin	X: 218,1000061035156 Y:865, 7833404541016
3	SPBU Sekardadi	X: 211,1000061035156 Y:1046,7833404541016
4	SPBU Bangli	X: 201,10000610351562 Y:1167, 10000610351562

Tabel 3.7 dapat dijelaskan bahwa pada Sarana Pendukung SPBU diambil 4 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

Tabel 3.8 Kordinat Pos Polisi

NO	Nama Tempat Pos Polisi	Kordinat TM-3
1	Pos Polisi Taman Bali	X: 199, 10000610351562 Y:1213, 7833404541016
2	Pos Polisi Brigjen Ngurah Rai	X: 207,1000061035156 Y:1112, 7833404541016
3	Pos Polisi Kayuamba	X: 189,1000061035156 Y:1057,7833404541016
4	Pos Polisi Penelokan	X: 199,10000610351562 Y:905, 10000610351562
5	Pos Polisi Kintamani	X: 240,10000610351562 Y:804, 7833404541016

Tabel 3.8 dapat dijelaskan bahwa pada Sarana Pendukung Pos Polisi diambil 5 tempat titik kordinat yang menggunakan alat *GPS Garmin 76cs* dengan sistem proyeksi TM – 3.

C. Survei sekunder

Data sekunder adalah data yang didapatkan dalam bentuk dokumen (baik data tertulis atau data digital maupun peta) yang berasal dari instansi/lembaga yang terkait dengan penelitian ini. Kegiatan pengambilan (survei) data sekunder ini lazim disebut dengan survei instansional.

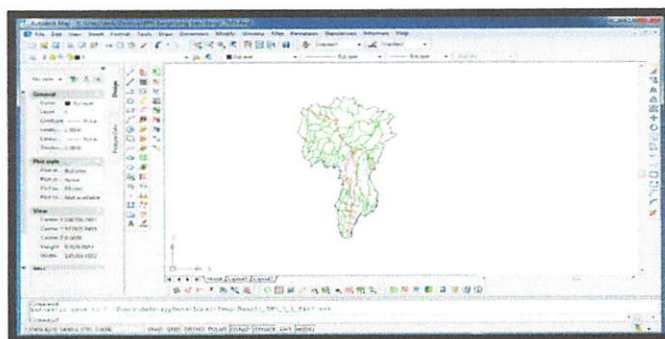
Kegiatan survei instansional untuk mendapatkan data sekunder dilakukan dengan mendatangi kantor dinas, badan, dan berbagai instansi lain yang terkait dengan penelitian ini, untuk mendapatkan data pendukung dalam bentuk buku terbitan, data tertulis dan atau peta yang dimiliki oleh dinas/badan/instansi tersebut, dengan cara menyalin/mencatat atau memperbanyak data yang dibutuhkan tersebut. Dalam pelaksanaan survei instansional juga dapat dilakukan wawancara dengan narasumber di kantor tersebut yang dapat memberikan informasi langsung tidak tertulis mengenai kondisi lokasi penelitian.

Survei instansional dilakukan pada instansi yang memiliki informasi mengenai kondisi lokasi penelitian, seperti :

❖ Dinas Badan Pertanahan Kabupaten Bangli, data yang dibutuhkan meliputi :

- 1) Peta Batas Administrasi Kabupaten Bangli
- 2) Peta Jaringan Jalan Kabupaten Bangli

Adapun Hasil Survei instansional yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar 3.12 sebagai berikut :



Gambar 3.11 Peta Batas Administrasi

- ❖ Dinas Pendapatan Kabupaten Bangli, data yang dibutuhkan meliputi :
 - A. Data Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli yang di dapat dari sektor pariwisata dari tahun 2011-2015
 Adapun hasil dari survei instansional yang telah dilakukan dapat dilihat pada Tabel 3.9 dan Tabel 3.10 sebagai berikut :

Tabel 3.9 Data Pendapatan Asli Daerah Pariwisata Kecamatan Kintamani

NO	Tahun	Toya Devasya	Toya Bungkah	Danau Batur	Museum Geopark	Pura Ulun Danau Batur	Desa Trunyan	Pasar Seni Geopark
1	2011	Rp.370.425.000	Rp.282.250.000	Rp.275.125.000	Rp.127.325.000	Rp.75.750.000	Rp.45.427.000	Rp.338.225.000
2	2012	Rp.395.125.000	Rp.325.155.000	Rp.275.025.000	Rp.107.325.000	Rp.55.350.000	Rp.114.162.000	Rp.368.225.000
3	2013	Rp.410.230.000	Rp.365.105.000	Rp.290.125.000	Rp.153.527.000	Rp.63.168.000	Rp.129.060.000	Rp.415.232.000
4	2014	Rp.388.323.000	Rp.304.852.000	Rp.264.025.000	Rp.98.521.000	Rp.48.927.000	Rp.120.125.000	Rp.338.221.000
5	2015	Rp.361.827.000	Rp.293.536.000	Rp.242.174.000	Rp.79.312.000	Rp.37.832.000	Rp.206.357.000	Rp.307.382.000

Tabel 3.9 dapat dijelaskan bahwa data pendapatan asli daerah dari sektor pariwisata pada Kecamatan Kintamani yang didapat dari Instansi Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Bangli selama tahun 2011 – 2015

Tabel 3.10 Data Pendapatan Asli Daerah Pariwisata Kecamatan Bangli

NO	Tahun	Penglipuran	Hutan Bambu	Pura Kehen	Pura Tirta Sudamala
1	2011	305.613.500	305.613.500	142.820.000	11.170.000
2	2012	305.054.000	305.054.000	135.530.000	8.685.000
3	2013	383.072.500	383.072.500	111.253.000	7.692.500
4	2014	575.031.500	575.031.500	175.800.000	9.940.000
5	2015	1.087.876.000	1.087.876.000	557.900.000	30.505.000

Tabel 3.10 dapat dijelaskan bahwa data pendapatan asli daerah dari sektor pariwisata pada Kecamatan Bangli yang didapat dari Instansi Dinas Pendapatan Daerah Kabupaten Bangli selama tahun 2011 – 2015

3.8 Pengolahan Peta dan Pengolahan Data

Dalam pengolahan peta, proses pertama yang perlu dilakukan adalah Memberikan titik point yang mempresentasikan setiap Tempat Wisata, Restoran/Tempat Makan, Hotel, Dalam proses pemberian titik point pada peta, software yang digunakan adalah *Autodesk Map 2004*. Karena pada penelitian ini peta yang digunakan sudah berupa peta digital.

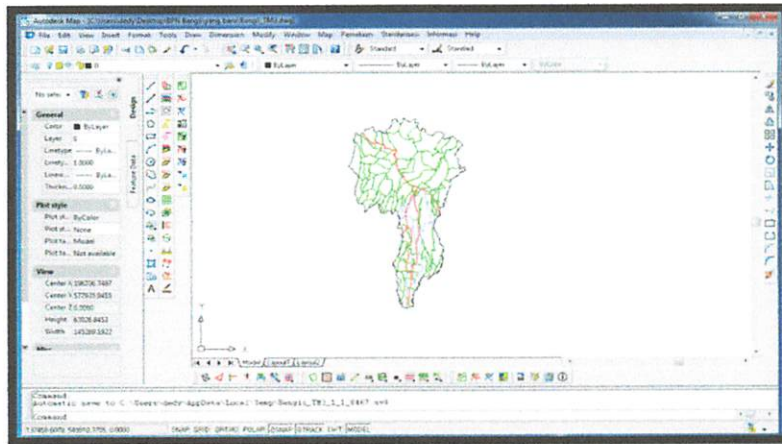
A. Proses Pengolahan Peta Pada *Autodesk Map 2004*

- ❖ Yang pertama di lakukan adalah Membuka *software Autodesk Map 2004* pada task bar, lalu klik *software* tersebut.



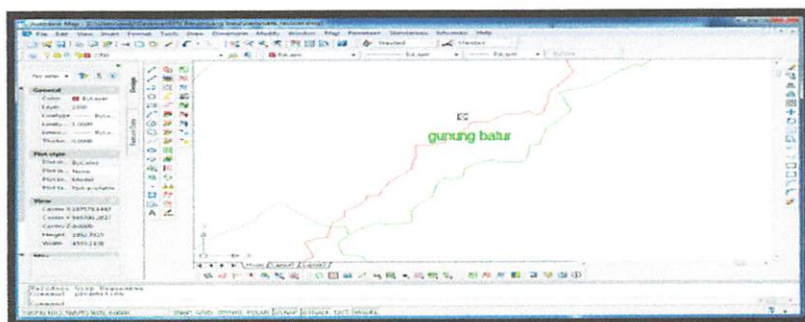
Gambar 3.12 Proses awal membuka *software autocad 2004*

- ❖ Setelah itu akan muncul peta batas administrasi dan jaringan jalan kabupaten kota bangli seperti gambar berikut



Gambar 3.13 Tampilan peta pada software autocad 2004

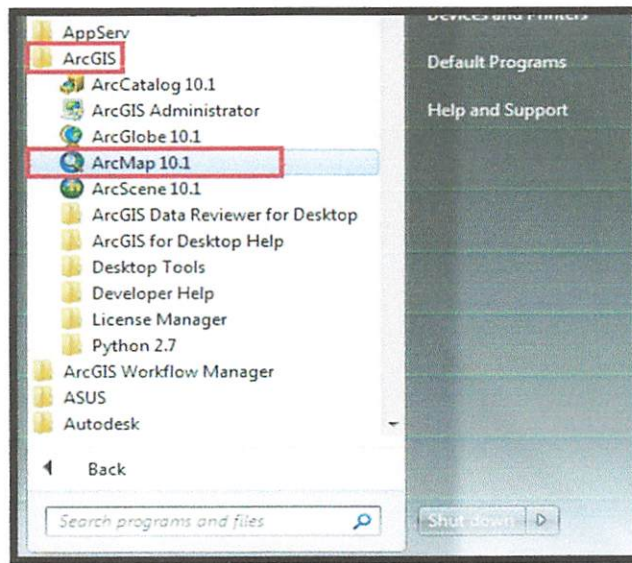
- ❖ Langkah selanjutnya adalah pembuatan *layer point*. *Point* tempat wisata ini dibuat dengan menggunakan menu *point* pada *Tools Draw* kemudian masukkan koordinat tempat wisata, restoran/tempat makan, hotel pada *Command*. Di bawah ini adalah contoh pembuatan titik/*point* Tempat Wisata.



Gambar 3.14 Proses pembuatan *layer point* pariwisata

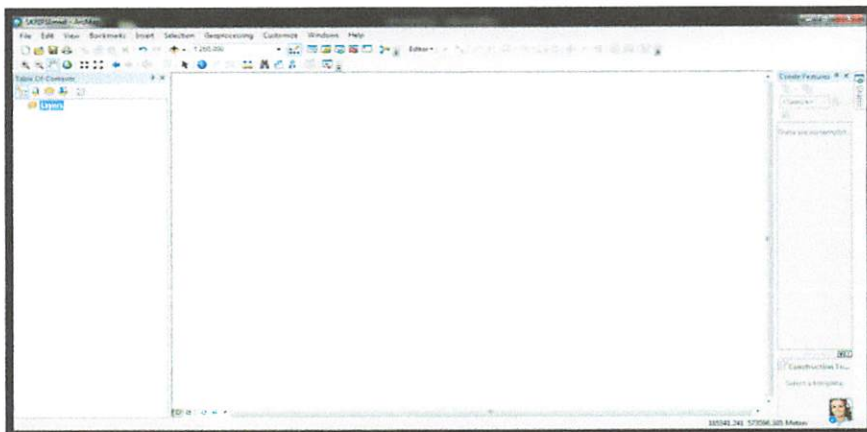
B. Setelah proses pemberian titik kordinat tempat wisata pada *software Autocad 2004*, di lanjutkan dengan proses pengolahan peta pada *software arcgis 10.1*, dengan cara membuka *software arcgis 10.1* pada *task bar*.

- ❖ Jalankan program *ArcMap* dengan cara klik tombol *start* pada *windows taskbar*, kemudian klik *all programs* dan pilih *ArcGIS > ArcMap 10.1*



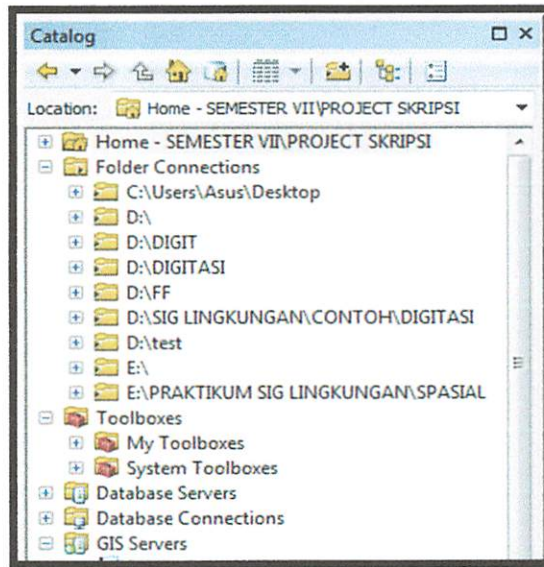
Gambar 3.15 Proses membuka *software ArcGis 10.1*

- ❖ Setelah itu akan muncul halaman awal ArcGis seperti gambar dibawah ini




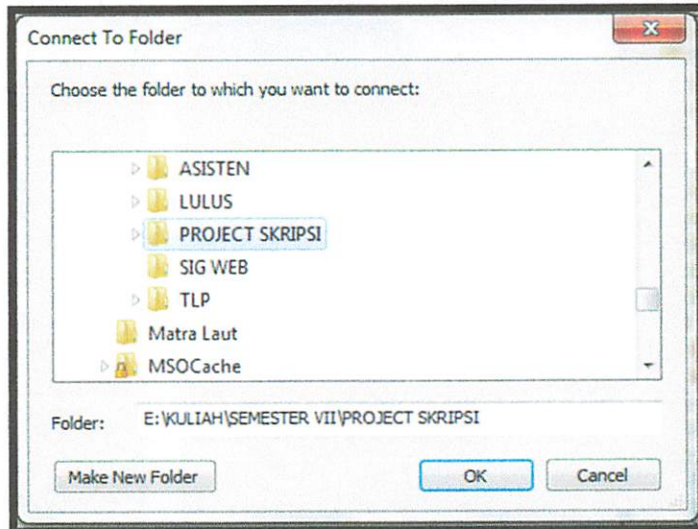
Gambar 3.16 Tampilan awal pada *software ArcGis 10.1*

- ❖ Arahkan kursor pada jendela *catalog*, maka jendela *catalog* secara otomatis akan terbuka seperti gambar berikut ini.



Gambar 3.17 Tampilan jendela *catalog* pada *software ArcGis 10.1*

- ❖ Sebelum membuat *file geodatabase*, pengguna harus memiliki koneksi ke folder terlebih dahulu. Klik tombol  (*connect to folder*) untuk membuat koneksi ke folder tempat menyimpan *file geodatabase*.

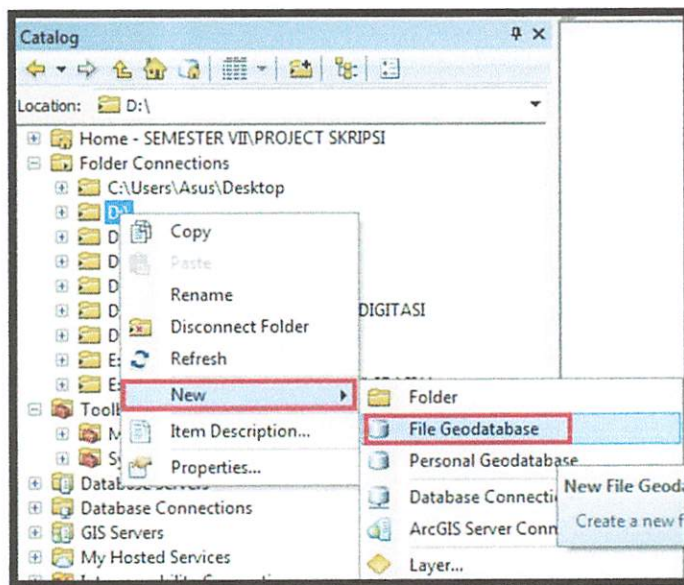


Gambar 3.18 Tampilan jendela *connect to folder* pada *software ArcGis 10.1*

❖ Membuat *file geodatabase* kosong

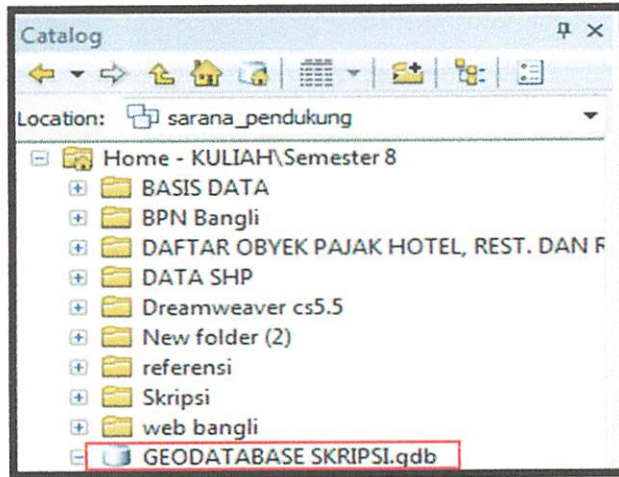
File geodatabase hanya dapat dibuat melalui program *ArcCatalog* atau jendela *Catalog* pada program *ArcMap*. *Windows Explorer* atau *My Computer* tidak memiliki kemampuan untuk membuat *file geodatabase*. Untuk membuat *file geodatabase*, lakukan langkah-langkah berikut ini :

- 1) Pada jendela *catalog* , klik ganda koneksi folder yang telah dibuat
- 2) Klik kanan pada folder yang akan dijadikan penyimpanan *file geodatabase*, pilih *New* kemudian klik *File Geodatabase*
- 3) Ganti nama *file geodatabase* dari “*New File Geodatabase.gdb*” menjadi “*Geodatabase Skripsi.gdb*”



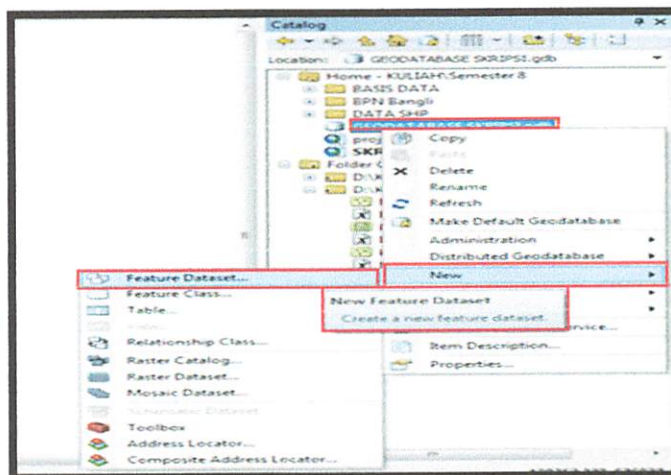
Gambar 3.19 Proses pembuatan *File Geodatabase* pada *software ArcGis 10.1*

- ❖ Sampai disini pembuatan *file geodatabase* telah selesai, selanjutnya adalah membuat *feature dataset* yang nantinya akan diisi dengan beberapa *feature class* yang akan digunakan sebagai bahan analisa dalam penelitian ini.



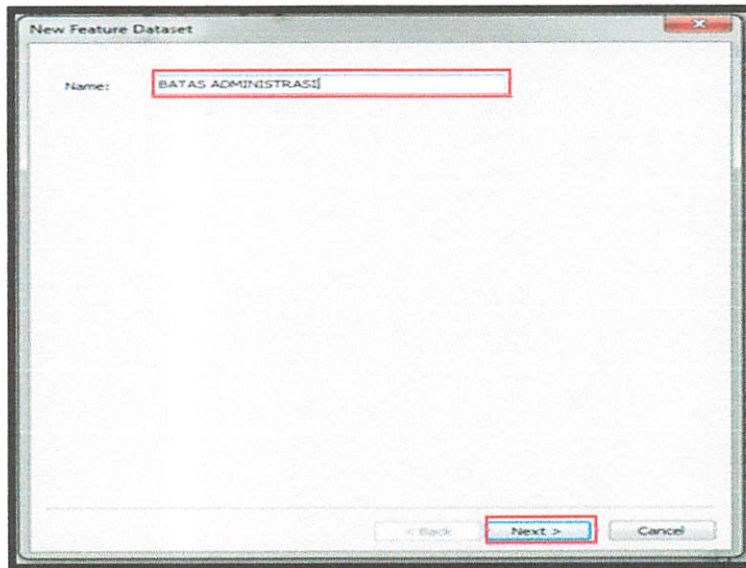
Gambar 3.20 Tampilan jendela *catalog* pada *software ArcGis 10.1*

- ❖ Setelah melakukan pembuatan *geodatabase* selanjutnya di lanjutkan pembuatan *File Dataset* dengan cara:
 - 1) Klik kanan pada *file geodatabase* yang telah dibuat sebelumnya, dalam penelitian ini yaitu *file "Geodatabase Skripsi.gdb"*, pilih *New* kemudian klik *Create a new Feature Dataset*



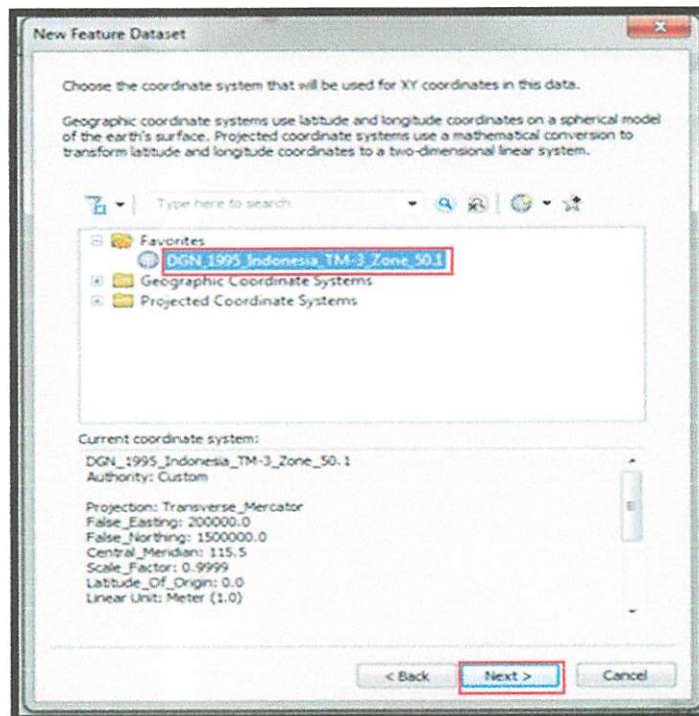
Gambar 3.21 Proses pembuatan *file geodatabase* pada *software ArcGis 10.1*

- 2) Masukan nama untuk *feature dataset* sesuai dengan kebutuhan lalu klik *Next*.



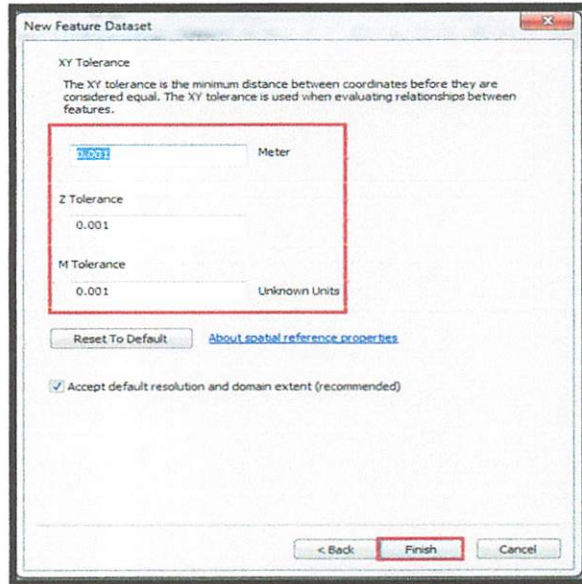
Gambar 3.22 Tampilan awal jendela *New feature dataset*

- 3) Setelah itu masukan koordinat sesuai dengan kebutuhan pada penelitian tersebut, lalu klik *Next*.



Gambar 3.23 Proses pembuatan kordinat

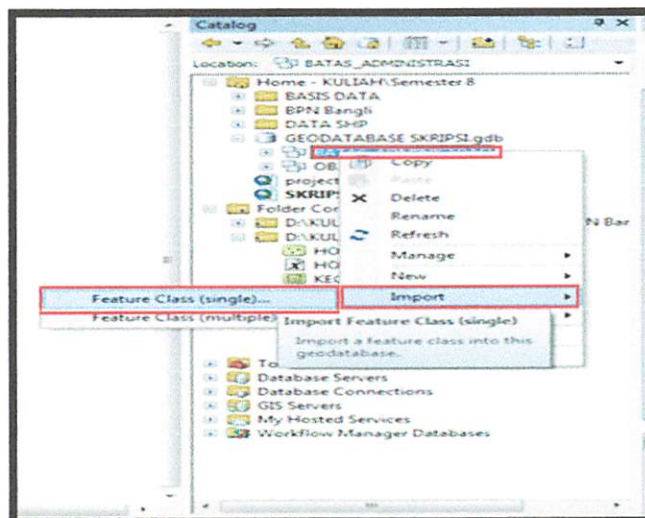
- 4) Setelah itu tentukan toleransi minimum untuk ketelitian koordinat dari *feature dataset* lalu klik *finish*. Sampai disini proses membuat *feature dataset* telah selesai



Gambar 3.24 Proses penentuan toleransi minimum

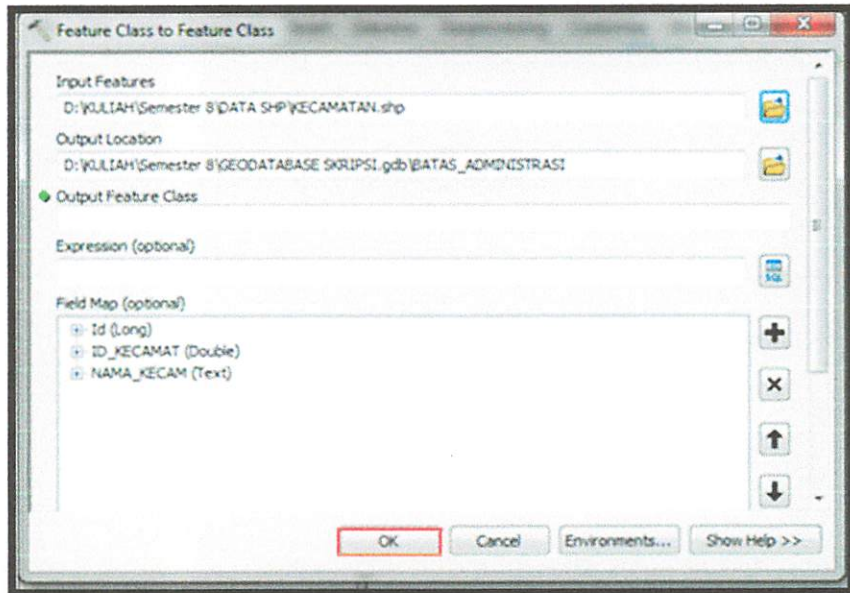
- ❖ Setelah pembuatan *File feature dataset* selesai di lanjutkan dengan langkah *import feature class* dengan cara:

- 5) Klik kanan pada *feature dataset* yang akan diisi dengan *feature class*, kemudian pilih *Import*, pilih *feature class (single)*.



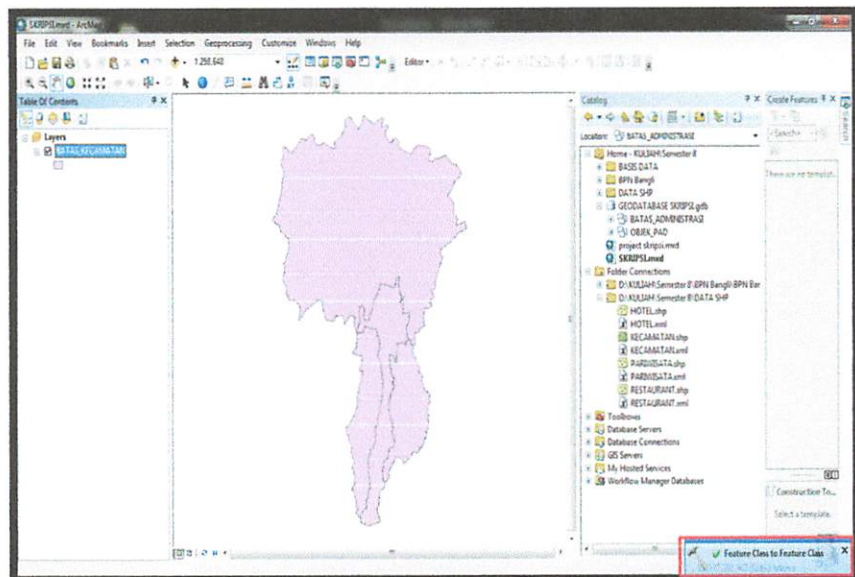
Gambar 3.25 Proses pembuatan *Import Feature Class*

- 6) Setelah itu akan muncul jendela *output feature class* seperti di bawah ini lalu tentukan *output location* data sesuai dengan kebutuhan, klik *OK*.



Gambar 3.26 Proses pembuatan *Import Feature Class*

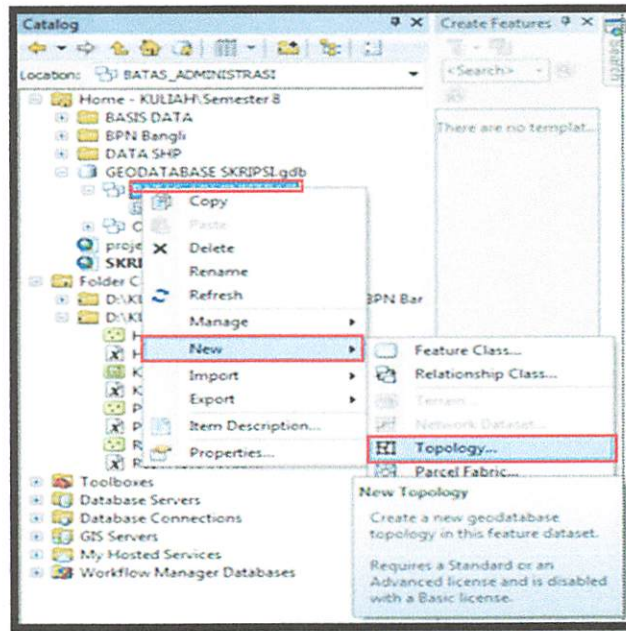
- 7) Berikut adalah hasil dari *Import Feature Class*, Sampai disini proses membuat *Import feature class* telah selesai



Gambar 3.27 Hasil dari pembuatan *Import Feature Class*

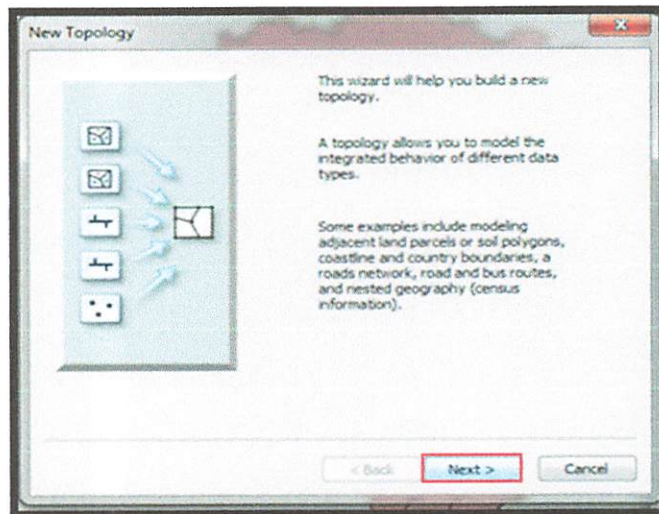
❖ Setelah melakukan proses *Import Feature Class* di lanjutkan dengan proses Topologi peta dengan cara sebagai berikut:

- 8) Buka jendela *catalog* lalu klik kanan *feature data set* yang akan di topologi lalu pilih *New*, setelah itu klik pada pilihan *topology* seperti gambar di bawah ini.



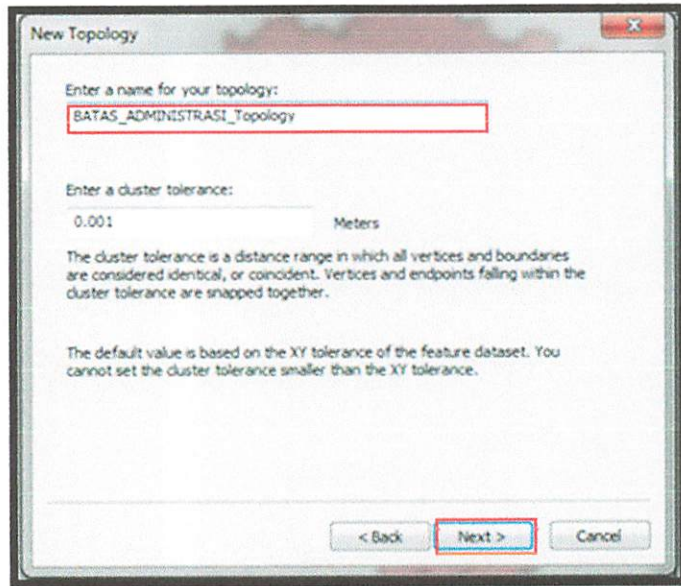
Gambar 3.28 Tampilan jendela catalog

- 9) Setelah itu akan muncul jendela baru *New Topology*, lalu klik *Next*.



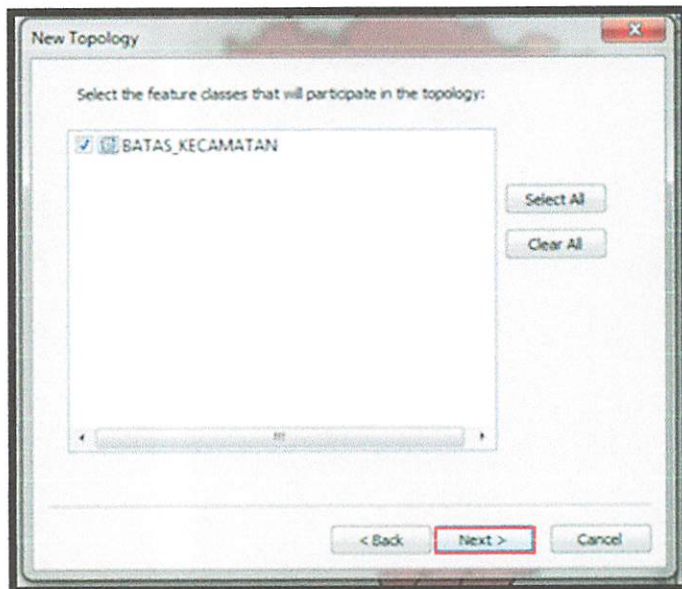
Gambar 3.29 Tampilan jendela *New Topology*

10) Setelah itu akan muncul jendela baru *topology* untuk pemberian nama pada *topology* sesuai dengan kebutuhan, lalu klik next.



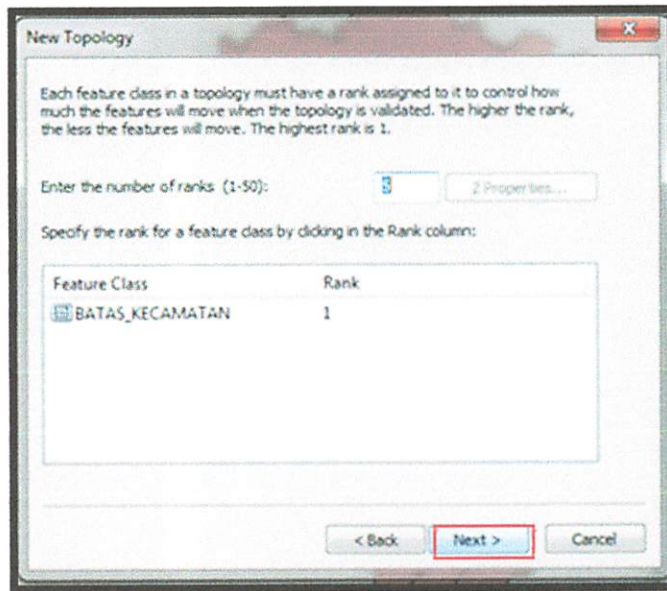
Gambar 3.30 Proses pemberian nama pada proses *topology*

11) Kemudian akan muncul jendela baru *topology* lalu klik *next*.



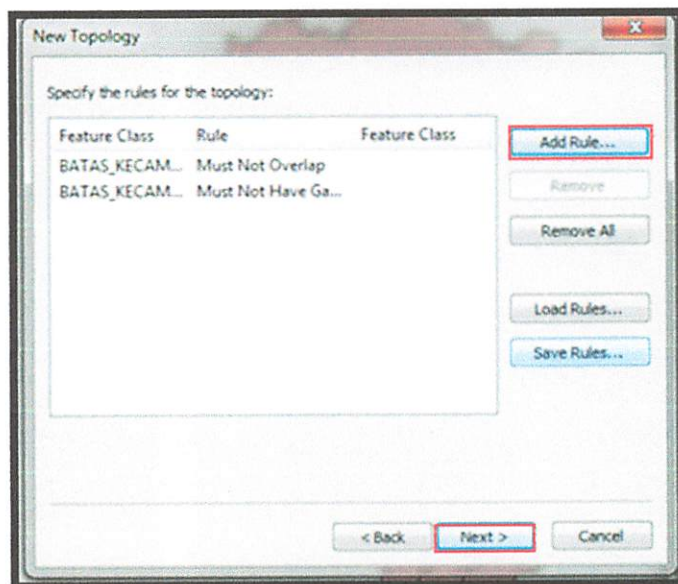
Gambar 3.31 Tampilan jendela *new topology*

12) Setelah itu akan muncul jendela baru *topology feature class* seperti gambar di bawah ini lalu klik *Next*.



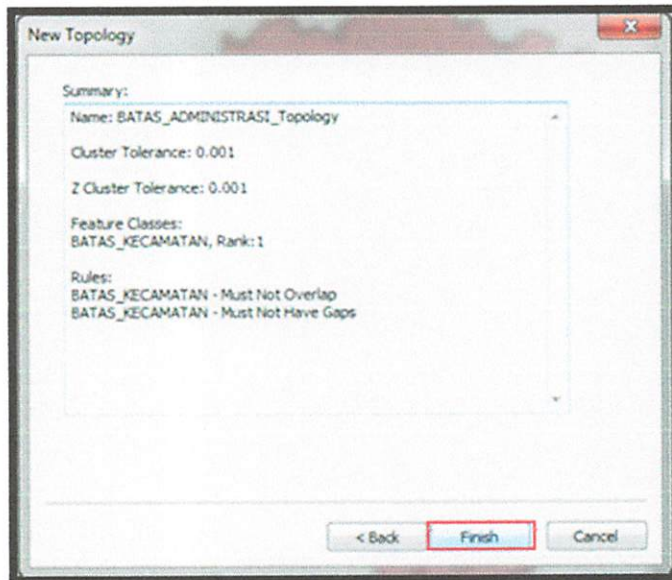
Gambar 3.32 Tampilan jendela *new topology*

13) Kemudian akan muncul jendela peraturan *topology* sesuai dengan kebutuhan, dengan cara klik *Add Rules* lalu klik *Next*.



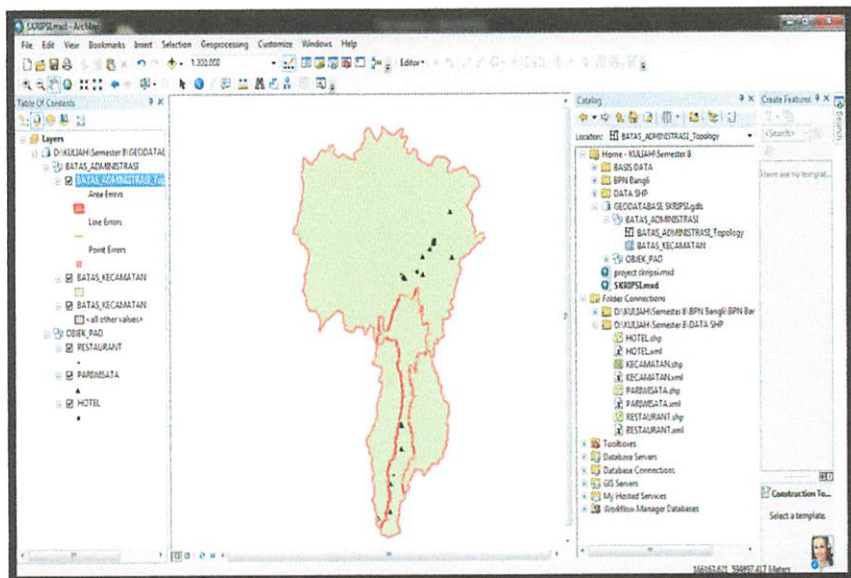
Gambar 3.33 Tampilan jendela *new topology*

- 14) Setelah itu akan muncul jendela baru *Topologi* seperti gambar di bawah ini, lalu klik *Finish*.



Gambar 3.34 Tampilan jendela *new topology*

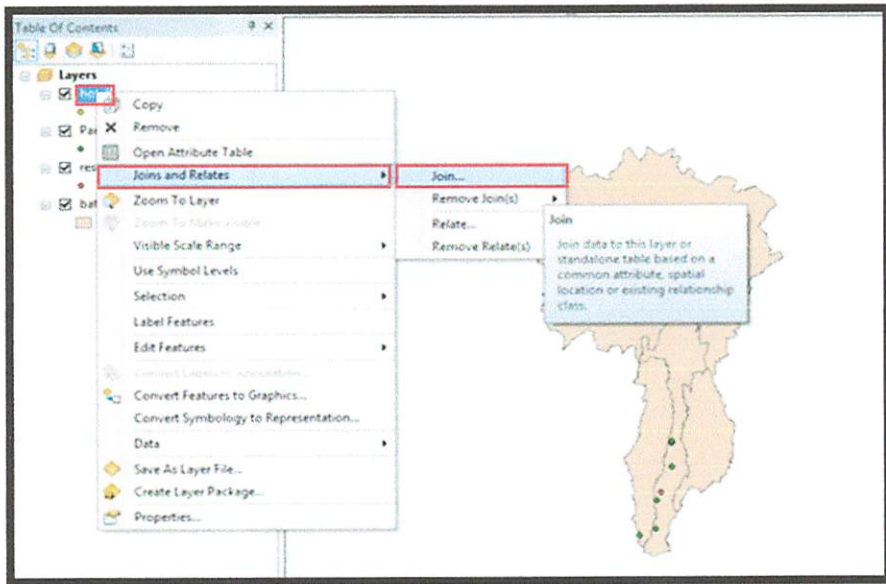
- 15) Berikut adalah hasil akhir *topology*, Sampai disini proses *topology* telah selesai



Gambar 3.35 Tampilan hasil akhir *Topology*

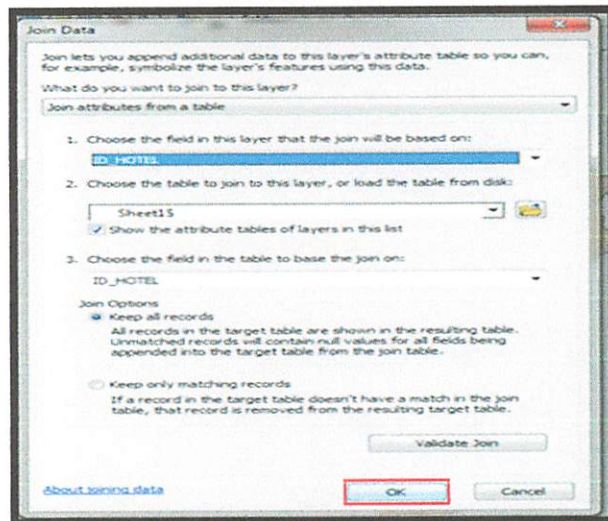
- ❖ Setelah proses *topology* peta selesai dilakukan, dilanjutkan dengan proses *join data* spasial dan data non spasial pada software *arcgis* 10.1 dengan cara sebagai berikut:

16) Klik kanan pada *layers* peta yang telah kita buat, lalu pilih *Join and Relates*, lalu klik *Join*.



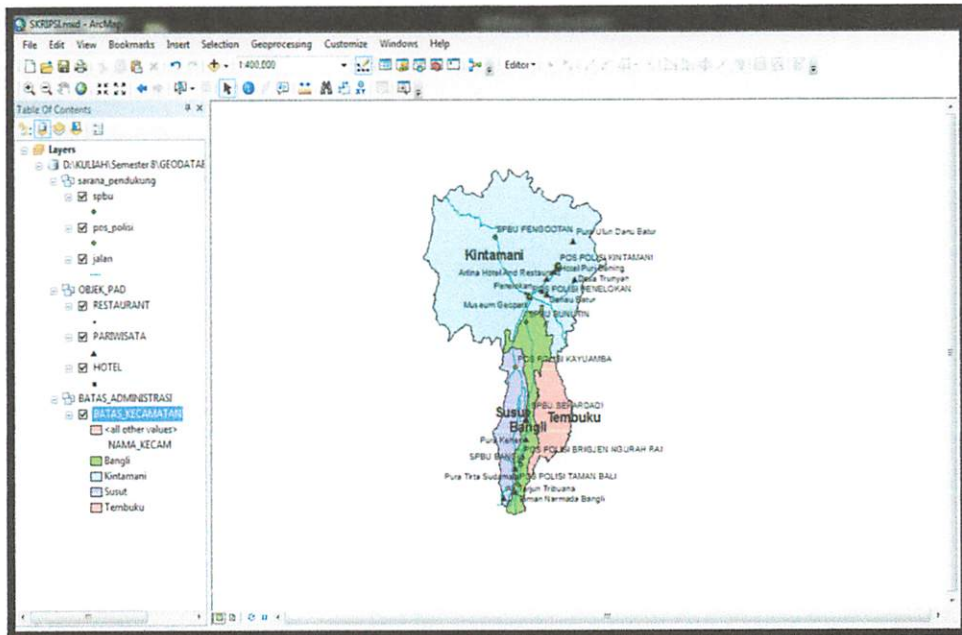
Gambar 3.36 Proses *join data*

17) Setelah itu akan muncul jendela baru *join data* seperti di bawah ini isi kolom *join* sesuai dengan data yang akan di pilih, lalu klik *OK*.



Gambar 3.37 Tampilan jendela *join data*

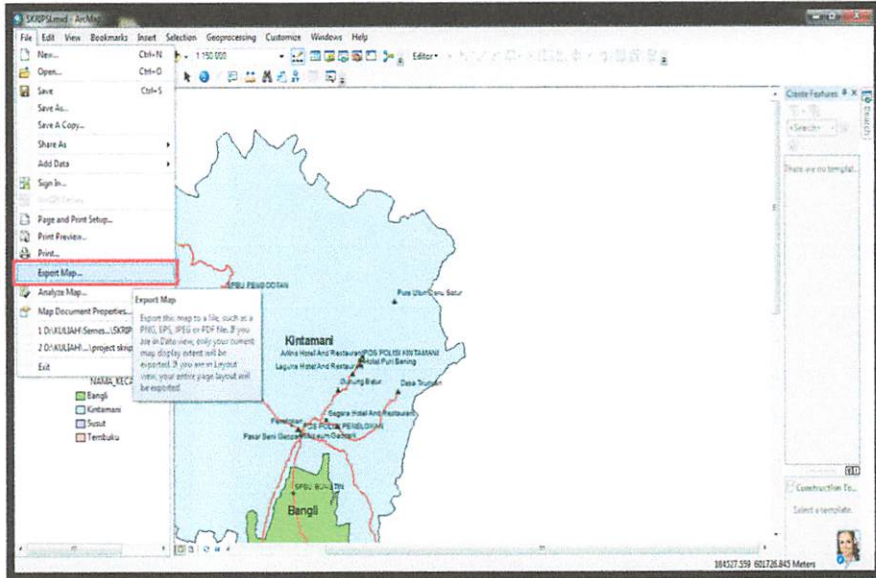
18) Berikut adalah hasil pengerjaan peta pariwisata berikut sarana pendukungnya pada *Software Arcgis 10.1*.



Gambar 3.38 Tampilan hasil akhir pengerjaan peta pada *software arcgis 10.1*

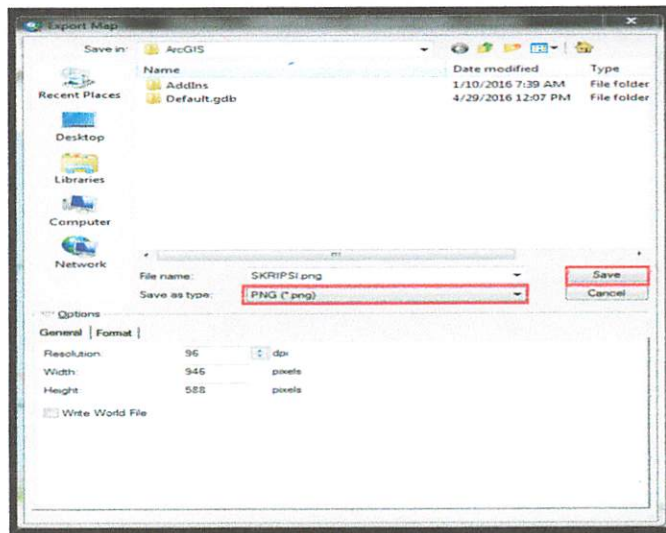
C. Setelah itu dilanjutkan dengan proses menampilkan peta pada web yang akan di buat dengan cara sebagai berikut:

❖ Klik *File* lalu pilih *export map*



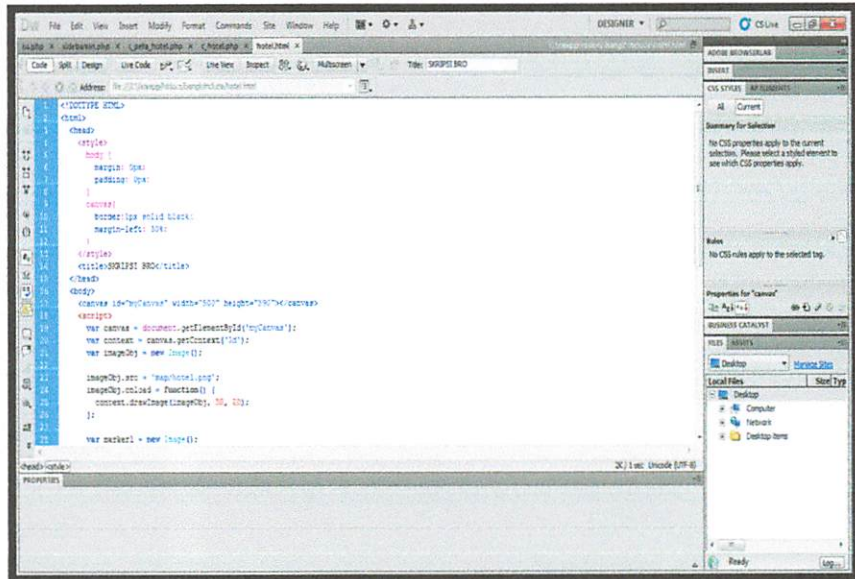
Gambar 3.39 Proses *Export Map*

❖ Setelah itu akan muncul jendela *Export map*, lalu ubah format peta menjadi PNG (*.png) lalu klik *Save*



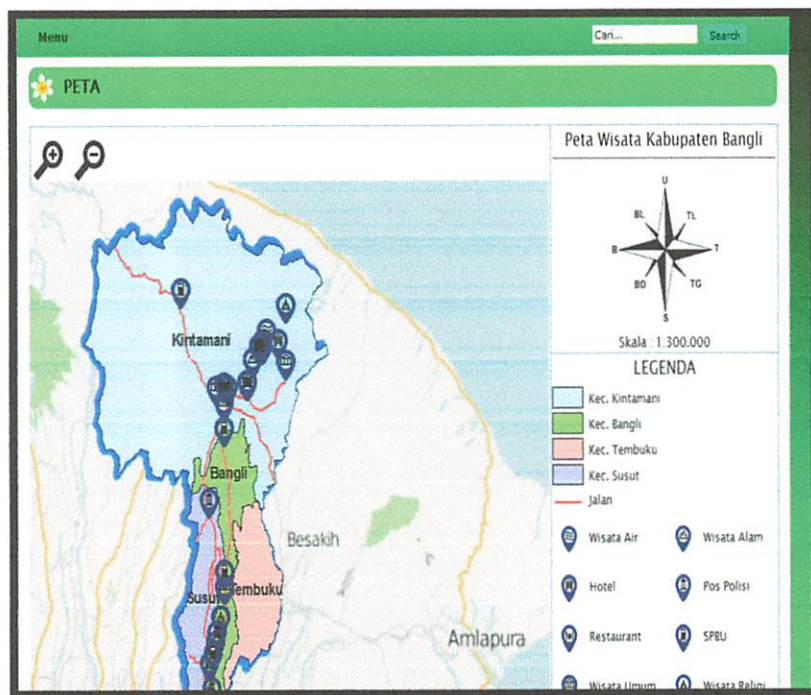
Gambar 3.40 Tampilan jendela *Export Map*

- ❖ Setelah itu di lanjutkan dengan preoses pembuatan bahasa pemrograman pada *software Dreamweaver* sesuai dengan kebutuhan web tersebut.



Gambar 3.41 Proses Pembuatan Coding

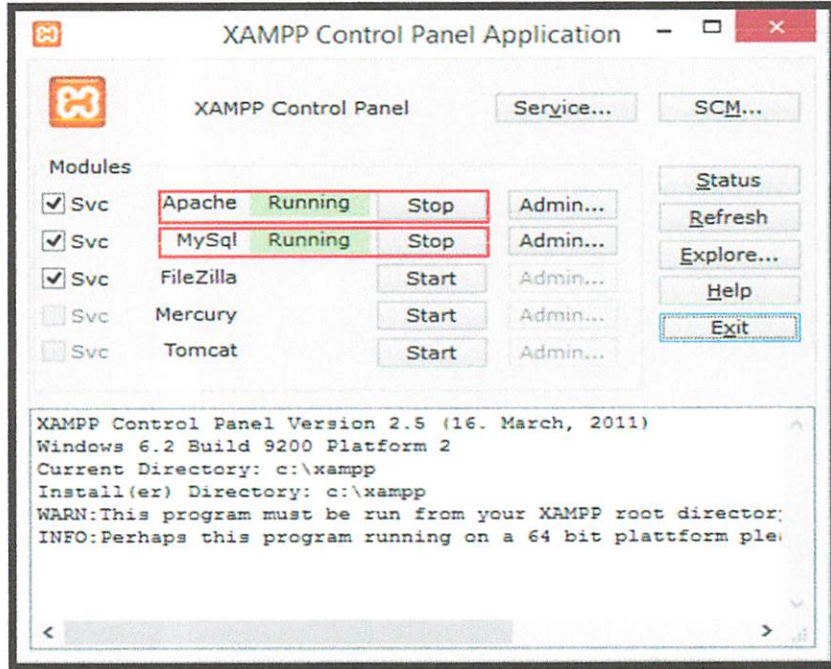
- ❖ Hasil Tampilan peta pada web.



Gambar 3.42 Hasil tampilan peta pada web

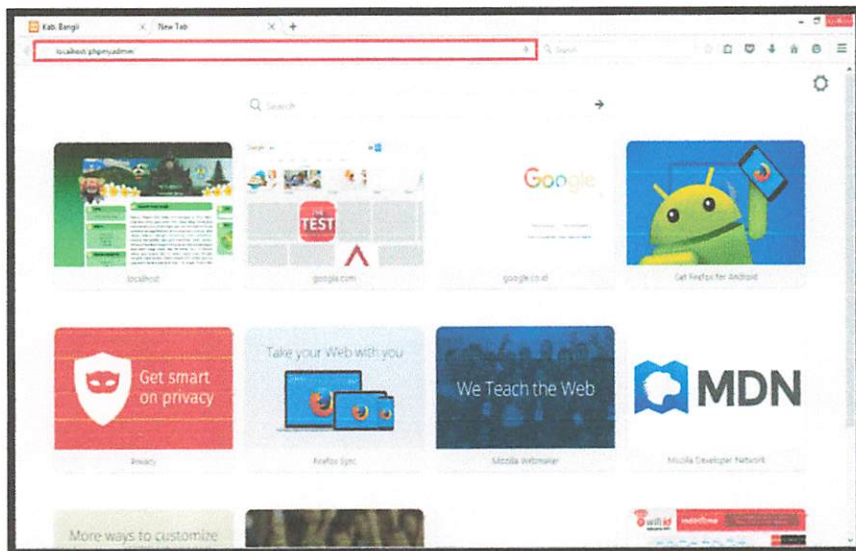
D. Setelah itu di lanjutkan dengan pembuatan Basis data dengan *software XAMPP*, dengan cara sebagai berikut:

- ❖ Buka software XAMPP, lalu klik start apache dan klik start MySQL.



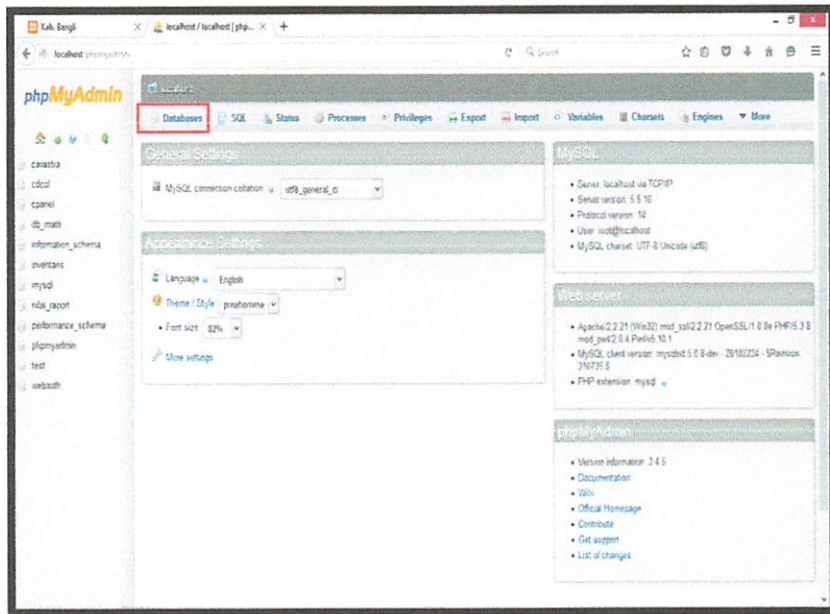
Gambar 3.43 Tampilan awal *software XAMPP*

- ❖ Setelah itu buka *software Mozilla firefox*, lalu buka link *localhost/phpMyAdmin* pada kolom browser.



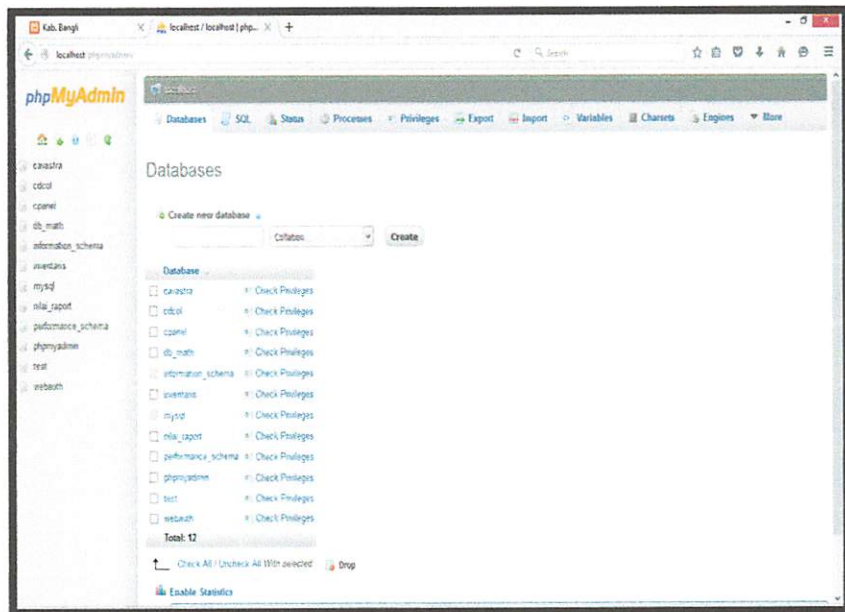
Gambar 3.44 Tampilan awal *software Mozilla Firefox*

- ❖ Setelah itu akan muncul tampilan awal *phpMyAdmin*, lalu klik *database*.



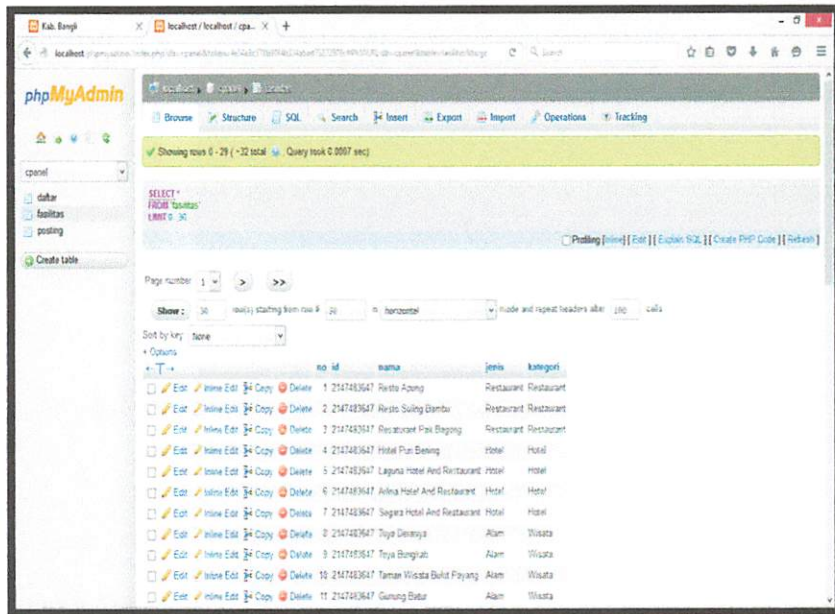
Gambar 3.45 Tampilan awal *software PhpMyAdmin*

- ❖ Berikut adalah tampilan awal *database*.



Gambar 3.46 Tampilan awal jendela *Database*

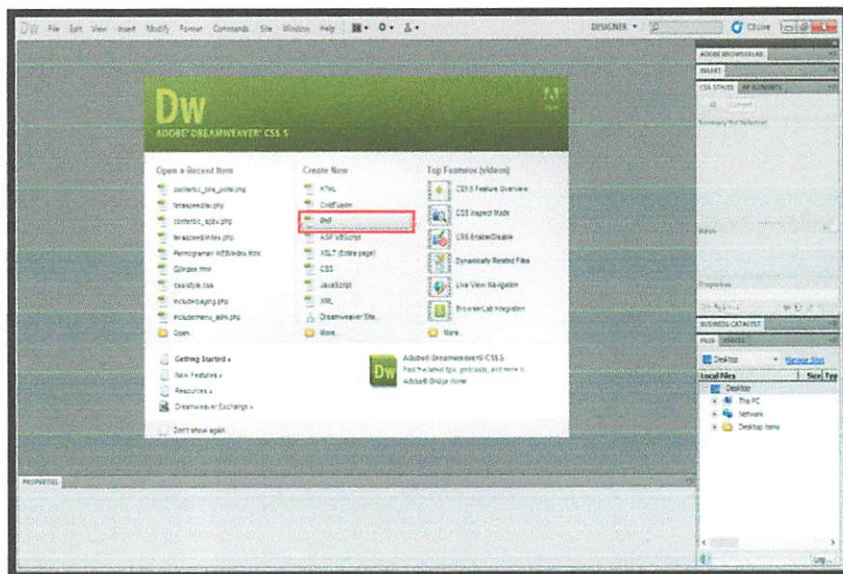
- ❖ Buatlah *Database* sesuai dengan kebutuhan *web*, sampai disini proses pembuatan database telah selesai.



Gambar 3.47 Proses Pembuatan *DataBase*

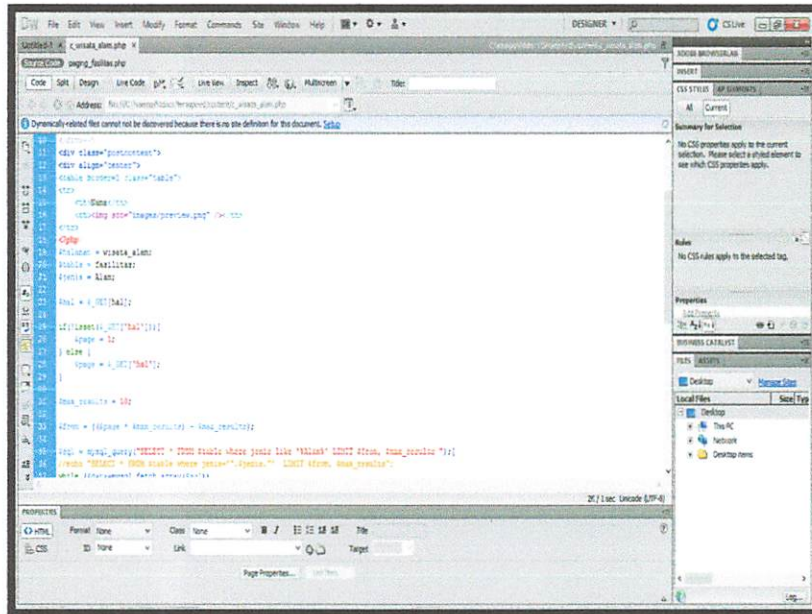
- E. Setelah proses pembuatan database selesai di lanjutkan dengan proses pembuatan desain *web* dengan cara:

- ❖ Buka *software Adobe Dreamweaver cs.5*. lalu klik pilihan *Create New PHP*.



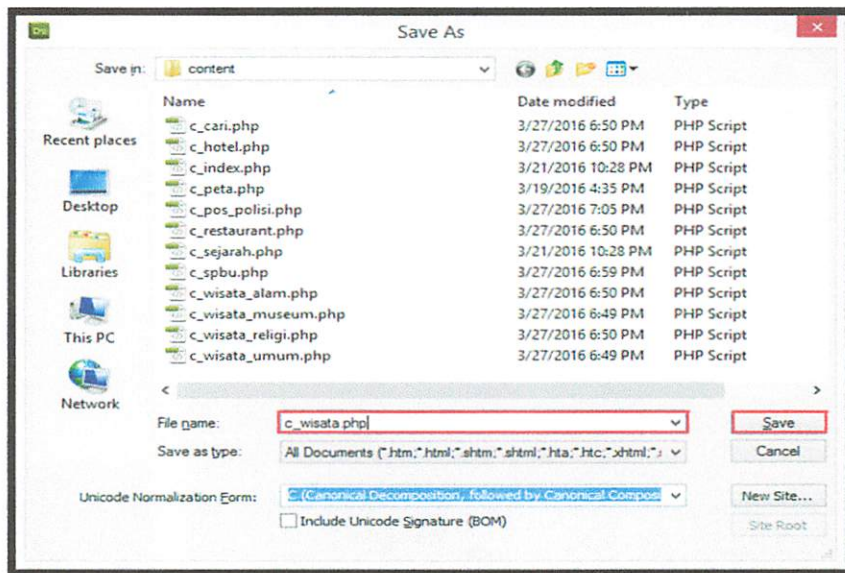
Gambar 3.48 Tampilan awal *software Adobe Dreamweaver cs.5*

❖ Setelah itu buat *coding* sesuai dengan kebutuhan *web* tersebut.



Gambar 3.49 Proses pembuatan coding

❖ Setelah proses pembuatan *koding* selesai di lanjutkan dengan proses menyimpan coding tersebut dengan ekstensi *PHP*. Lalu *klik Save*.



Gambar 3.50 Proses pembuatan coding

❖ Berikut adalah hasil *Web*



Gambar 3.51 Hasil tampilan *Web* Pariwisata Kabupaten Bangli

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Tampilan Web

Halaman utama merupakan halaman pembuka dan pertama kali muncul ketika *user* mengakses situs *web* ini. Tampilan dari halaman utama pada aplikasi Sistem Informasi Geografis Pariwisata Kabupaten Bangli untuk memvisualisasikan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli pada sektor pariwisata adalah sebagai berikut:

A. Sejarah Kota Bangli

Pada tampilan awal *web* saat pertama kali dibuka akan muncul tampilan *home*, yang menjelaskan tentang informasi Sejarah Kabupaten Bangli dengan keanekaragaman daya tarik wisata, sehingga mampu menarik daya tarik para wisatawan untuk mengunjungi Kabupaten Bangli, untuk mengetahui contoh tampilan *home* pada *web* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.1.



Gambar 4.1 Tampilan Sejarah Kota Bangli

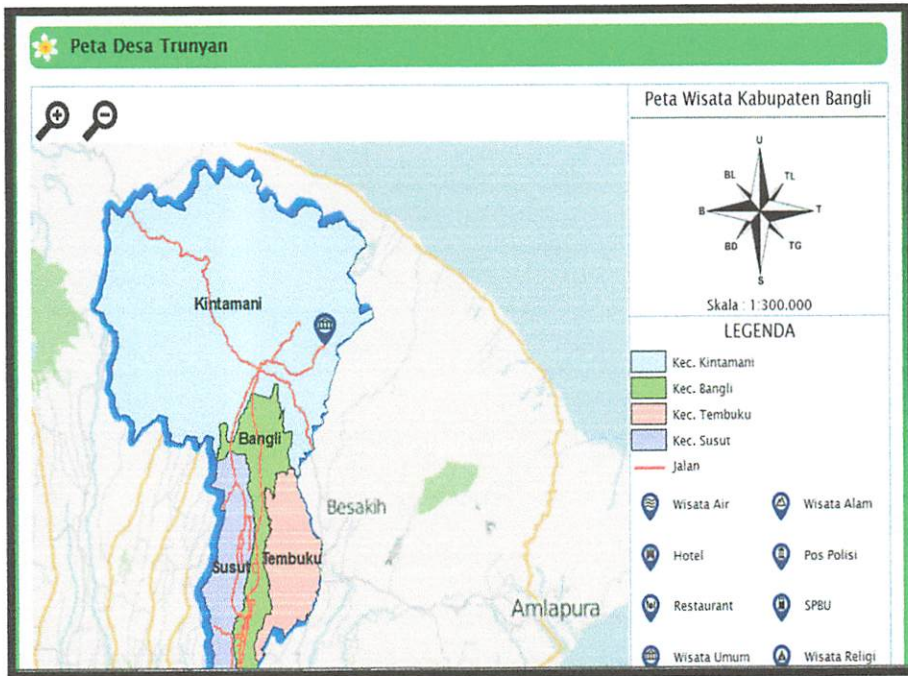
B. Tempat Wisata

Pada kolom Tempat Wisata terdapat kategori menu seperti wisata umum, wisata museum, wisata alam, dan wisata religi yang ada di Kabupaten Bangli, untuk mengetahui contoh tampilan tempat wisata pada *web* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.2.

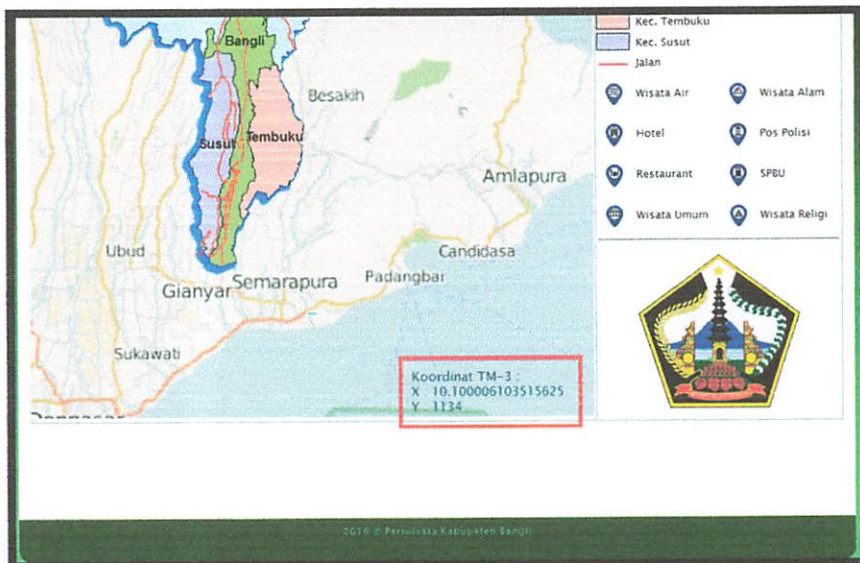


Gambar 4.2 Tampilan *Database* Tempat Wisata

- ❖ Setelah itu akan muncul peta lokasi dari wisata umum tersebut, pada peta wisata tersebut di lengkapi dengan *marker* dan titik kordinat pada tempat wisata tersebut sebagai penunjang informasi dari peta wisata umum tersebut, untuk mengetahui contoh peta wisata dapat di lihat pada gambar 4.3 dan untuk mengetahui contoh kordinat tempat wisata dapat dilihat pada gambar 4.4.




Gambar 4.3 Tampilan Peta Obyek Wisata



Gambar 4.4 Tampilan Kordinat Obyek Wisata

- ❖ Setelah itu akan muncul foto, penjelasan singkat dan data Pendapatan Asli Daerah pada obyek wisata tersebut, untuk mengetahui penjelasan singkat tempat pariwisata dapat dilihat pada gambar 4.5 dan untuk mengetahui data grafik pendapatan asli daerah dapat dilihat pada gambar 4.6.

🌸
Desa Trunyan

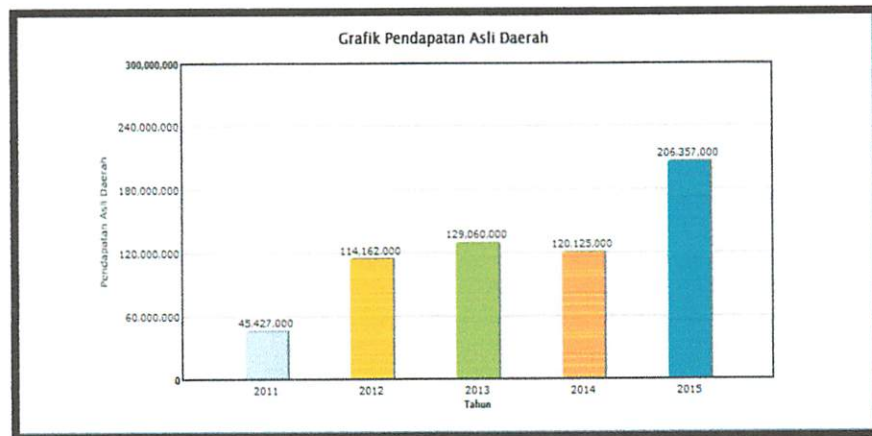


Desa Trunyan, merupakan salah satu Desa Tua, sering juga disebut Bali Aga atau Bali Mula. Masyarakat Desa Trunyan masih sangat memegang kuat tradisinya, terutama tradisi penguburan mayat. Penguburan mayat di Trunyan tidak dilakukan sebagaimana layaknya masyarakat di daerah lain menguburkan mayat. Mayat-mayat disana cuma dibungkus kain kafan selanjutnya ditaruh di atas tanah dengan dikelilingi oleh "ancak saji" anyaman dari bamboo yang dibentuk sedemikian rupa, kemudian dipancangkan di sekeliling mayat. Hal yang unik adalah, meski mayat tidak ditanam dalam tanah, namun tidak mengeluarkan bau sedikit pun. Masyarakat percaya, bahwa bau mayat itu dinetralisir oleh pohon taru menyan yang tumbuh besar di areal pemakaman Desa Trunyan. Menurut cerita masyarakat, jaman dahulu kala mayat sengaja tidak ditanam untuk menghalangi bau pohon taru menyan yang konon menyebar sampai ke Jawa. Karena raja yang berkuasa di Trunyan pada waktu itu takut daerahnya diserang lantaran harumnya pohon taru menyan, maka beliau berinisiatif menetralsir bau kelewat harum itu dengan tidak mengubur mayat masyarakat yang meninggal. Akhirnya sampai sekarang tradisi itu masih dipegang teguh oleh masyarakat. Adat Desa Trunyan mengatur tata cara menguburkan mayat bagi warganya. Di desa ini ada tiga kuburan (sema) yang diperuntukan bagi tiga jenis kematian yang berbeda. Apabila salah seorang warga Trunyan meninggal secara wajar, mayatnya ditutupi kain putih, diupacarai, kemudian diletakkan tanpa dikubur di bawah pohon besar bernama Taru Menyan, di sebuah lokasi bernama Sema Wayah. Namun, apabila penyebab kematiannya tidak wajar, seperti karena kecelakaan, bunuh diri, atau dibunuh orang, mayatnya akan diletakan di lokasi yang bernama Sema Bantas. Sedangkan untuk mengubur bayi dan anak kecil, atau warga yang sudah dewasa tetapi belum menikah, akan diletakan di Sema Muda (Rumah Miarta Yasa). Penjelasan mengapa mayat yang diletakan dengan rapi di sema itu tidak menimbulkan bau padahal secara alamiah, tetap terjadi penguraian atas mayat-mayat tersebut ini disebabkan pohon Taru Menyan tersebut, yang bisa mengeluarkan bau harum dan mampu menetralsir bau busuk mayat. Taru berarti pohon, sedang Menyan berarti harum. Pohon Taru Menyan ini, hanya tumbuh di daerah ini. Jadilah Tarumnyan yang kemudian lebih dikenal sebagai Trunyan yang diyakini sebagai asal usul nama desa tersebut.

Data Pendapatan Asli Daerah

Tahun	Pendapatan Asli Daerah
2012	Rp. 114.162.000
2013	Rp. 129.060.000
2014	Rp. 120.125.000
2015	Rp. 206.357.000

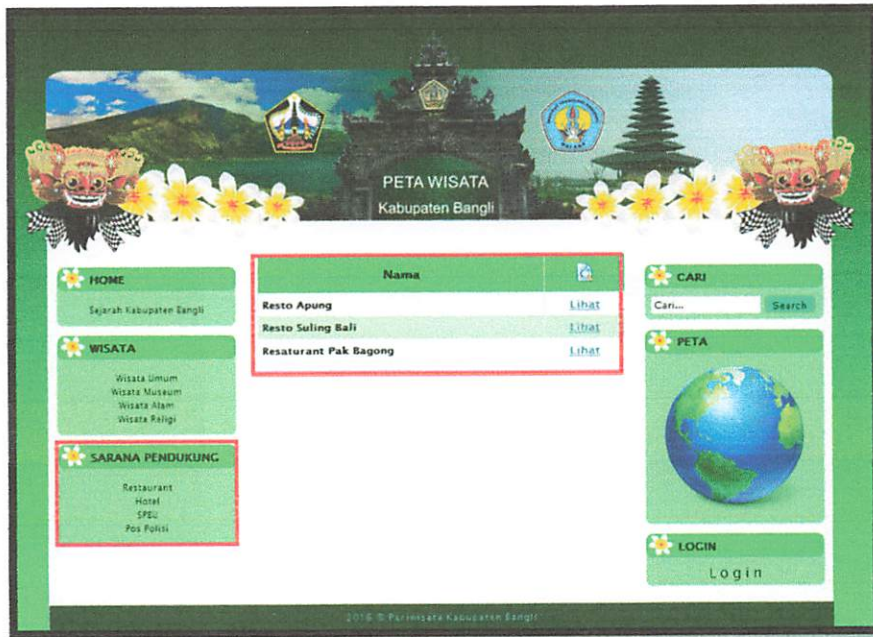
Gambar 4.5 Tampilan Penjelasan Obyek Wisata



Gambar 4.6 Tampilan Grafik Pendapatan Asli Daerah

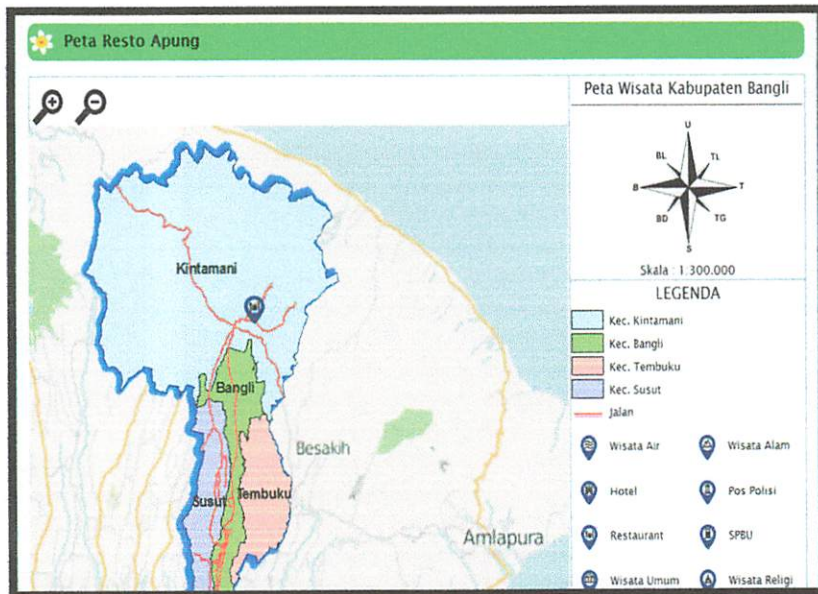
C. Sarana Pendukung

Pada kolom sarana pendukung terdapat kategori menu seperti Restaurant, Hotel, SPBU dan Pos Polisi yang ada di Kabupaten Bangli, untuk mengetahui contoh tampilan sarana pendukung pada *web* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.7.

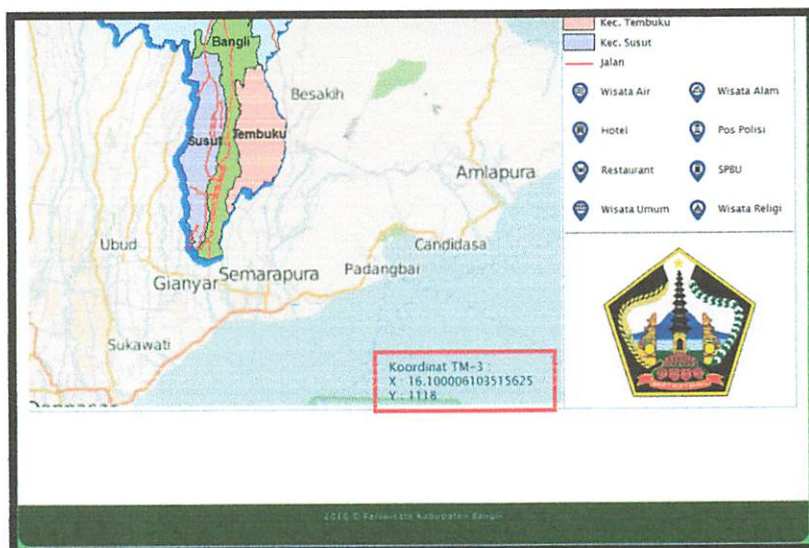


Gambar 4.7 Tampilan *Database* Restaurant

- ❖ Setelah itu akan muncul peta lokasi dari sarana pendukung tersebut, pada peta sarana pendukung tersebut di lengkapi dengan marker dan titik kordinat pada tempat sarana pendukung tersebut sebagai penunjang informasi dari peta sarana pendukung tersebut, untuk mengetahui contoh peta sarana pendukung dapat di lihat pada gambar 4.8 dan untuk mengetahui contoh kordinat tempat wisata dapat dilihat pada gambar 4.9.



Gambar 4.8 Tampilan Peta Restaurant



Gambar 4.9 Tampilan Kordinat Peta Restaurant

- ❖ Setelah itu akan muncul foto, penjelasan singkat dan data Pendapatan Asli Daerah pada Restaurant tersebut, untuk mengetahui penjelasan singkat tempat sarana pendukung dapat dilihat pada gambar 4.10 dan untuk mengetahui data grafik pendapatan asli daerah dapat dilihat pada gambar 4.11.

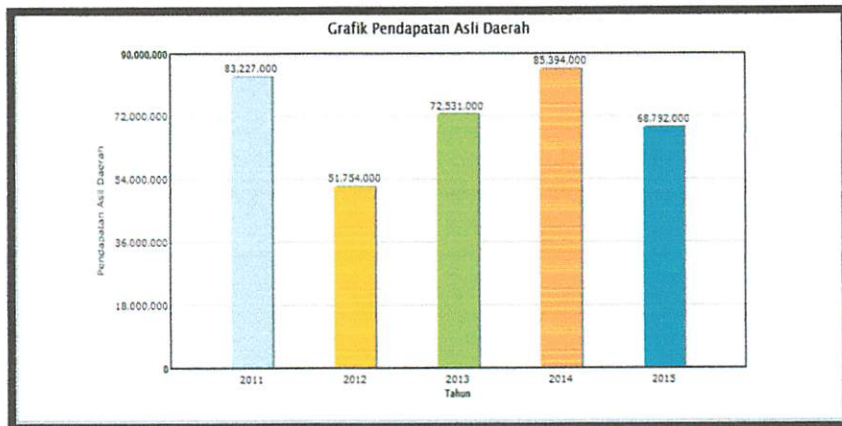
✿
Resto Apung



Menu utama yang ditawarkan di resto apung adalah Ikan Nila Bakar dan Ikan Nila goreng yang disajikan dengan nasi putih, plecting kangkung, sambal merah atau sambal mentah, dan kacang tanah. Selain itu ada juga satai lilit ikan dan sop Nila. Ikan Nila yang disajikan, tentunya ikan segar yang ditangkap langsung oleh nelayan lokal, di danau Batur. Rasanya mantap dibanding dengan ikan bakar yang dijual di restoran lainnya di Bali. Harganya pun sesuai dengan pelayanan dan kepuasan yang dirasakan pengunjung.

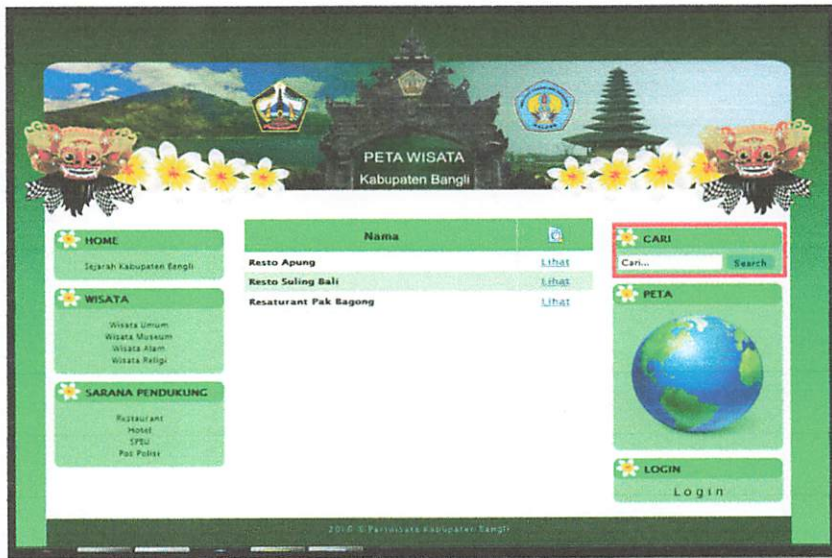
Tahun	Pendapatan Asli Daerah
2012	Rp. 51.754.000
2013	Rp. 72.531.000
2014	Rp. 85.394.000
2015	Rp. 68.792.000

Gambar 4.10 Tampilan Penjelasan Restaurant



Gambar 4.11 Tampilan Grafik Pendapatan Asli Daerah

D. Pada kolom cari berguna untuk para wisatawan mencari tempat wisata atau sarana pendukung yang ada di Kabupaten Bangli melalui *web* tersebut, dapat dilihat pada gambar 4.12 seperti berikut ini.



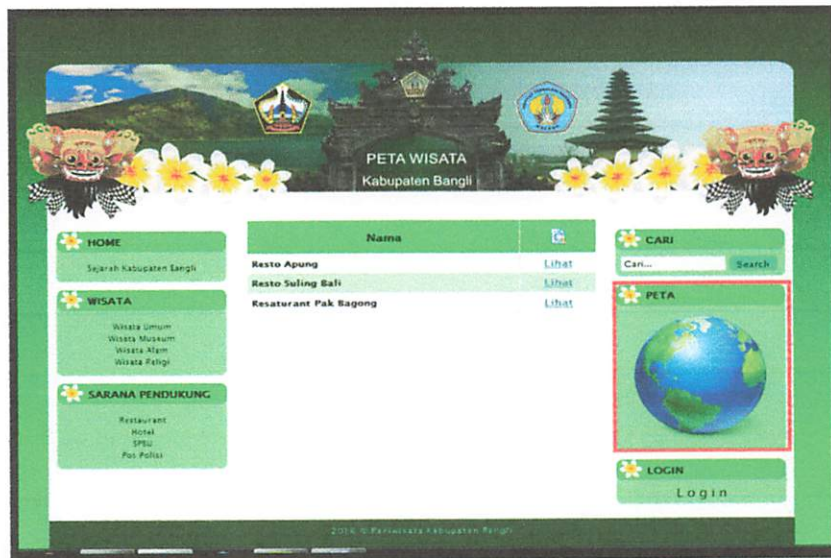
Gambar 4.12 Tampilan Menu Search

❖ Setelah itu akan muncul *database* beberapa obyek wisata yang ada di Kabupaten Bangli dapat dilihat pada gambar 4.13.



Gambar 4.13 Tampilan *Database*

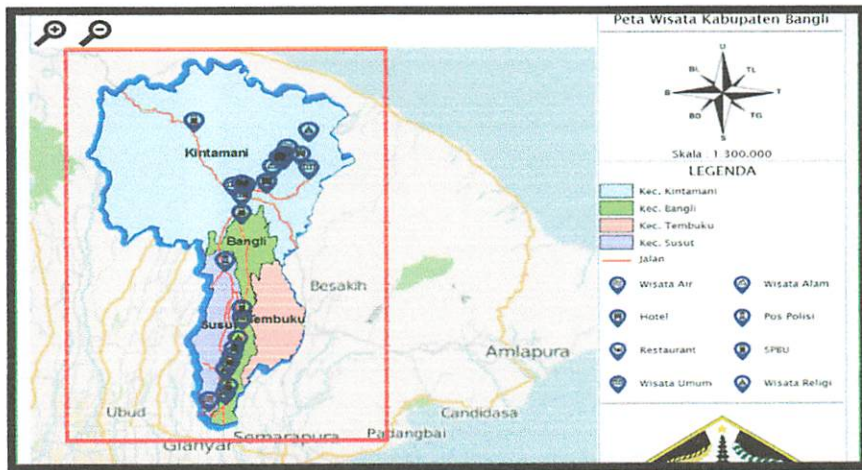
E. Pada kolom peta menampilkan seluruh obyek wisata dan sarana pendukungnya yang ada di Kabupaten Bangli, untuk melihat kolom peta dapat dilihat pada gambar 4.14.



Gambar 4.14 Tampilan Menu Search

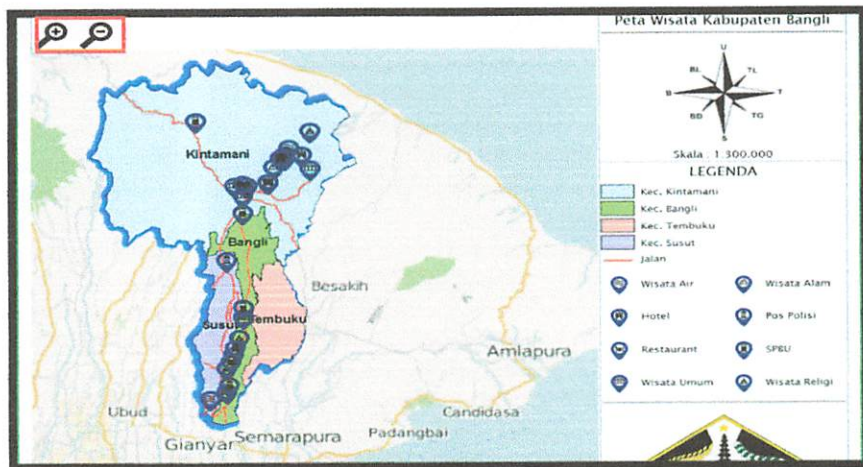
MAESTRO Copy Centre ★ Jl. B. Sulaimi 8 Kav. 8 ☎ 567216
★ Jl. Bendoroso 2B C-D ☎ 557700

- ❖ Setelah itu akan muncul peta yang menginformasikan letak dari seluruh tempat obyek wisata dan sarana pendukungnya yang berada di Kabupaten Bangli, untuk melihat peta keseluruhan pada web dapat dilihat pada gambar 4.15.



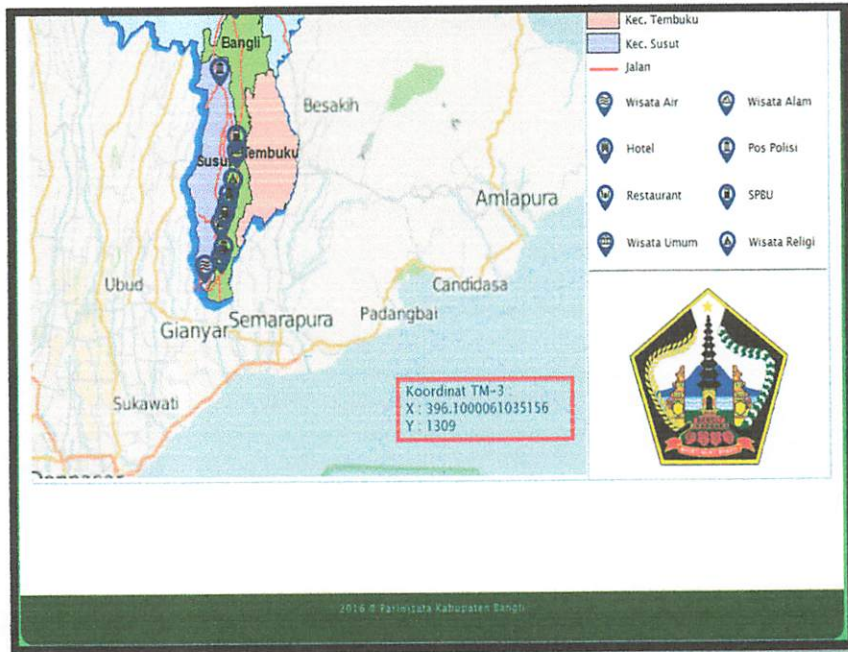
Gambar 4.15 Tampilan Menu Peta

- ❖ Pada jendela peta tersebut juga di lengkapi dengan *feature Zoom in* dan *Zoom Out* yang berfungsi untuk memudahkan para wisatawan memperbesar dan memperkecil peta pariwisata tersebut, masih ada kekurangan pada *feature Zoom In* dan *Zoom Out* pada *project web* ini yaitu pada saat *Zoom In* dan *Zoom Out marker* agak bergeser di karenakan Kemampuan *software* yang digunakan dapat dilihat pada gambar 4.16.



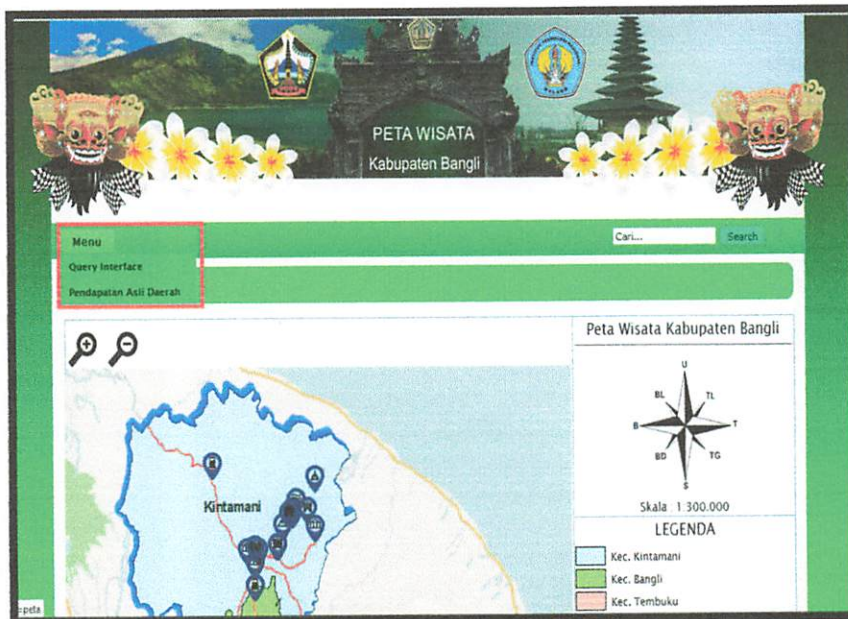
Gambar 4.16 Tampilan *Feature Zoom in* dan *Zoom Out*

- ❖ Pada jendela peta tersebut juga di lengkapi dengan kordinat dari setiap letak obyek wisata dan sarana pendukungnya yang ada di Kabupaten Bangli dapat dilihat pada gambar 4.17



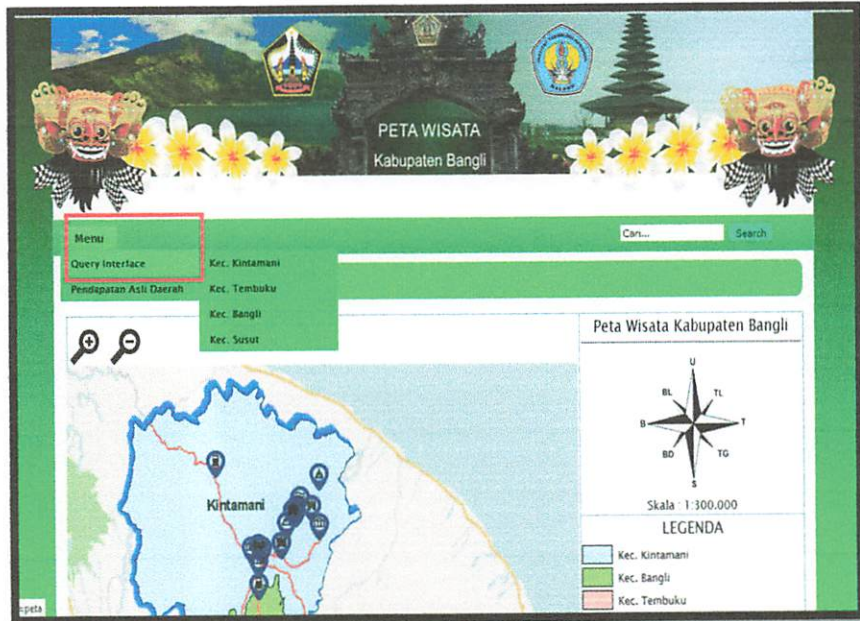
Gambar 4.17 Tampilan *Feature* Kordinat

- ❖ Pada jendela peta tersebut juga di lengkapi dengan *option menu* yang terdiri dari *menu Query Interface* dan menu Data Pendapatan Asli Daerah dapat dilihat pada gambar 4.18.



Gambar 4.18 Tampilan *Feature* Menu

- ❖ Pada menu *query interface* berisi tentang pengelompokan beberapa tempat obyek wisata dan sarana pendukungnya yang ada di setiap kecamatan di Kabupaten Bangli, untuk dapat mengetahui tampilan awal *feature query interface* dapat di lihat pada gambar 4.19, dan untuk melihat tampilan *query interface* dapat dilihat pada gambar 4.20.

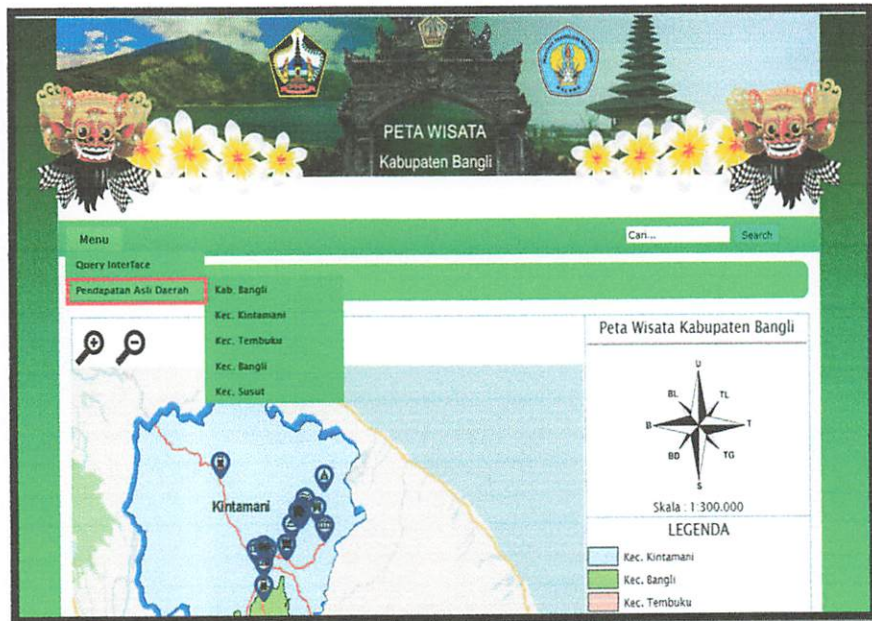


Gambar 4.19 Tampilan *Feature Query Interface*



Gambar 4.20 Tampilan *Query Interface*

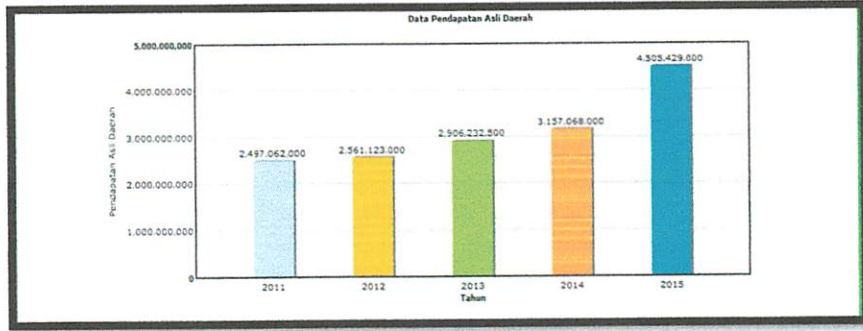
- ❖ Pada menu Pendapatan Asli Daerah berisi tentang data Pendapatan Asli Daerah dari obyek wisata dan sarana pendukungnya yang ada di setiap kecamatan Kabupaten Bangli, untuk dapat mengetahui tampilan awal menu pendapatan asli daerah dapat di lihat pada gambar 4.21 dan untuk melihat data pendapatan asli daerah dapat dilihat pada gambar 4.22 dan untuk melihat data grafik pendapatan asli daerah dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.21 Tampilan *Feature* Pendapatan Asli Daerah

Tahun	Pendapatan Asli Daerah
2011	Rp. 2.497.062.000
2012	Rp. 2.361.122.000
2013	Rp. 2.906.232.500
2014	Rp. 3.157.068.000
2015	Rp. 4.305.429.000

Gambar 4.22 Tampilan Data Pendapatan Asli Daerah



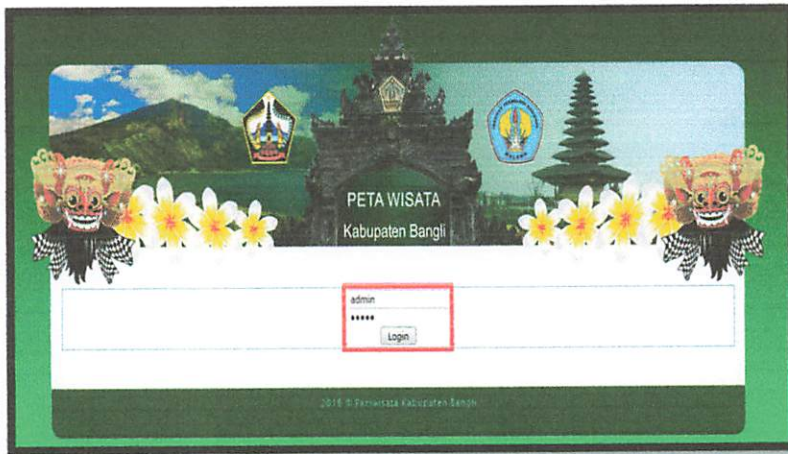
Gambar 4.23 Tampilan Grafik Pendapatan Asli Daerah

F. Pada kolom *Login* berguna untuk mengedit dan menambahkan Data Pendapatan Asli Daerah, kolom *log in* dapat dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan Kolom *Login*

- ❖ Setelah itu akan muncul halaman *login*, pada halaman ini hanya khusus bisa di akses oleh *admin* yang mengetahui *password* dari web tersebut dapat dilihat pada gambar 4.25



Gambar 4.25 Tampilan Jendela *Login*

- ❖ Setelah itu akan muncul halaman baru, pada halaman ini tersedia *Menu Admin* yang berguna untuk Mengubah Data Pendapatan Asli Daerah yang Sudah Tersedia Sebelumnya contoh *menu admin* pada web dapat dilihat pada gambar 4.26.

Nama	Tahun	Retribusi	[edit]	[hapus]
Toya Dewasya	2011	270425000	[edit]	[hapus]
	2012	295125000	[edit]	[hapus]
	2012	410220000	[edit]	[hapus]
	2014	388224000	[edit]	[hapus]
	2015	361827000	[edit]	[hapus]
Toya Bungkah	2011	282250000	[edit]	[hapus]
	2012	225155000	[edit]	[hapus]
	2012	265105000	[edit]	[hapus]
	2014	204852000	[edit]	[hapus]
	2015	292526000	[edit]	[hapus]
Danau Batur	2011	275125000	[edit]	[hapus]
	2012	275025000	[edit]	[hapus]
	2012	290125000	[edit]	[hapus]
	2014	264025000	[edit]	[hapus]
	2015	242174000	[edit]	[hapus]

Gambar 4.26 Tampilan *Menu Admin*

- ❖ Setelah itu akan muncul halaman *Edit Data Pendapatan Asli Daerah*, di mana pada halaman ini admin bisa merubah data Pendapatan Asli Daerah yang sudah ada sesuai Dengan Kebutuhan, contoh halaman edit dapat dilihat pada gambar 4.27.

The screenshot shows the 'Edit Data P.A.D.' form with the following data:

ID	5106040111
Tahun	2011
Retribusi	370425000
Kecamatan	Kintamani

Gambar 4.27 Tampilan *Edit Data* Pendapatan Asli Daerah

- ❖ Selanjutnya *Menu Tambah Data Pendapatan Asli Daerah*, yang berguna untuk menambahkan data Pendapatan Asli Daerah yang baru, sehingga data pendapatan Asli daerah tersebut menjadi lebih *Up too Date* setiap tahunnya dapat dilihat pada gambar 4.28.

The screenshot shows the 'Tambah Data P.A.D.' menu with a table of existing data:

Nama	Tahun	Retribusi	[edit]	[hapus]
Toya Dewaya	2011	370425000	[edit]	[hapus]
	2012	295125000	[edit]	[hapus]
	2012	410220000	[edit]	[hapus]
	2014	388223000	[edit]	[hapus]
	2015	261827000	[edit]	[hapus]
Toya Bungkah	2011	282250000	[edit]	[hapus]
	2012	225155000	[edit]	[hapus]
	2012	265105000	[edit]	[hapus]
	2014	204852000	[edit]	[hapus]
	2015	293536000	[edit]	[hapus]
Danau Batur	2011	275125000	[edit]	[hapus]
	2012	275025000	[edit]	[hapus]
	2012	290125000	[edit]	[hapus]
	2014	264025000	[edit]	[hapus]
	2015	242174000	[edit]	[hapus]

Gambar 4.28 Tampilan *Menu Tambah Data* Pendapatan Asli Daerah

- ❖ Setelah itu akan muncul halaman Tambah Data Pendapatan Asli Daerah, di mana pada halaman ini *admin* bisa menambahkan data Pendapatan Asli Daerah setiap tahunnya sesuai Dengan Kebutuhan dapat dilihat pada gambar 4.29



Gambar 4.29 Tampilan Tambah Data Pendapatan Asli Daerah

4.2 Pembahasan

4.2.1 Gambaran Umum Kabupaten Bangli

A. Sejarah Kota Bangli

Asal-usul nama Bangli sendiri yang berkembang di tengah-tengah masyarakat memiliki banyak versi. Dalam *babad* dan cerita rakyat setempat disebutkan, Bangli berasal dari kata *Jarak Bang* atau *Bangkliki*. Konon, Bangli didirikan di atas hutan *jarak*. Namun, ada juga cerita-cerita yang menyebutkan nama Bangli berasal dari kata *bangli* yang berarti “kurang ramah”, Menurut Prasasti Pura Kehen kini tersimpan di Pura Kehen, diceritakan bahwa pada zaman silam didesa Bangli berkembang wabah penyakit yang disebut kegeringan yang menyebabkan banyak penduduk meninggal. Penduduk lainnya yang masih hidup dan sehat menjadi ketakutan setengah mati, sehingga mereka berbondong-bondong meninggalkan desa guna menghindari wabah tersebut. Akibatnya Desa Bangli menjadi kosong karena tidak ada seorangpun yang berani tinggal disana. Raja Ida Bhatara Guru Sri Adikunti Ketana yang bertahta kala itu dengan

segala upaya berusaha mengatasi wabah tersebut. Setelah keadaan pulih kembali sang raja yang kala itu bertahta pada tahun Caka 1126, tanggal 10 tahun Paro Terang, hari pasaran Maula, Kliwon, Chandra (senin), Wuku Klurut tepatnya tanggal 10 Mei 1204, memerintahkan kepada putra-putrinya yang bernama Dhana Dewi Ketu agar mengajak penduduk ke Desa Bangli guna bersama-sama membangun memperbaiki rumahnya masing-masing sekaligus menyelenggarakan upacara/yadnya pada bulan Kasa, Karo, katiga, Kapat, Kalima, Kalima, Kanem, Kapitu, kaulu, Kasanga, Kadasa, Yjahstha dan Sadha. Disamping itu beliau memerintahkan kepada seluruh penduduk agar menambah keturunan di wilayah Pura Loka Serana di Desa Bangli dan mengizinkan memabat hutan untuk membuat sawah dan saluran air. Untuk itu pada setiap upacara besar penduduk yang ada di Desa Bangli harus sembahyang. Pada saat itu juga, tanggal 10 Mei 1204, Raja Idha Bhatara Guru Sri Adikunti Katana mengucapkan pemastu yaitu: Barang siapa yang tidak tunduk dan melanggar perintah, semoga orang itu disambar petir tanpa hujan atau mendadak jatuh dari titian tanpa sebab, mata buta tanpa catok, setelah mati arwahnya disiksa oleh Yamabala, dilempar dari langit turun jatuh ke dalam api neraka. Bertitik tolak dari titah-titah Sang Raya yang dikeluarkan pada tanggal 10 Mei 1204, maka pada tanggal tersebut ditetapkan sebagai hari lahirnya Kota Bangli.

B. Letak Geografis Kabupaten Bangli

Kabupaten Bangli, Provinsi Bali. Kabupaten Bangli merupakan Kabupaten di Bali yang tidak memiliki wilayah pantai. Bangli berbatasan dengan Kabupaten Buleleng di sebelah utara, kabupaten Klungkung dan Karangasem di timur, dan kabupaten Klungkung, Gianyar di selatan serta Badung dan Gianyar di sebelah barat. Letak Geografisnya Kabupaten Bangli di antara 080 08'30" 080 31' 07" Lintang Selatan dan 1150 13' 43" – 1150 27' 24" Bujur Timur, tingkat kelembaban 88 serta curah hujan berkisar 797 mm per tahun,

dengan ketinggian 100 -2.152 m dari permukaan laut, dibagian selatan dataran rendah dan di utara merupakan pegununganya itu puncak penulisan dan Gunung Batur dengan kepundannya. Danau Batur yang memiliki luas 1.067,50 Ha. Secara administrasi Kabupaten Bangli, terbagi menjadi 4 wilayah Kecamatan dan 72 desa/kelurahan yaitu: Kecamatan Susut, Bangli, Tembuku dan Kintamani. Luas wilayah Kabupaten Bangli adalah 52.081 Ha atau 9,24% dari luas wilayah Provinsi Bali (563.666 Ha).

C. Jumlah Wisata di Kabupaten Bangli

Tabel 4.1 Jumlah tempat obyek wisata berdasarkan kecamatan

No	Nama Kecamatan	Wisata Alam	Wisata Umum	Wisata Museum	Wisata Religi
1	Bangli	-	3	-	2
2	Kintamani	6	2	1	1
3	Tembuku	-	-	-	-
4	Susut	1	-	-	-
Jumlah Total Tempat Wisata					16

Dari tabel 4.1 dapat dijelaskan bahwa tempat wisata di Kabupaten Bangli yaitu wisata alam sejumlah 7 (tujuh), dimana untuk Kecamatan Kintamani terdapat 7 (tujuh) wisata alam dan Kecamatan Bangli mempunyai 1 (satu) wisata alam. Untuk wisata umum, di Kabupaten Bangli mempunyai 5 (lima) tempat wisata umum di antaranya berada di Kecamatan Bangli 3 (tiga) wisata umum dan di Kecamatan Kintamani 2 (dua) wisata umum. Untuk wisata religi di Kabupaten Bangli mempunyai 3 (tiga) tempat wisata religi yang berada di kecamatan Bangli yang mempunyai 2 (dua) wisata religi dan di kecamatan kintamani mempunyai satu obyek pariwisata religi. Untuk wisata museum Kabupaten Bangli Hanya Mempunya satu wisata museum yang bertempat di Kecamatan Kintamani. Sehingga dapat dikatakan Kabupaten Bangli memiliki 16 tempat wisata yang terbagi atas empat klasifikasi yaitu obyek wisata alam tujuh, wisata religi tiga, wisata museum satu, dan wisata umum lima.

D. Jumlah Tempat Sarana Pendukung di Kabupaten Bangli

Tabel 4.2 Jumlah tempat sarana pendukung berdasarkan kecamatan

No	Nama Kecamatan	Restaurant	Hotel	Pos Polisi	SPBU
1	Bangli	1	-	2	2
2	Kintamani	2	4	2	3
3	Tembuku	-	-	-	-
4	Susur	-	-	1	-
Jumlah Total Tempat Sarana Pendukung					17

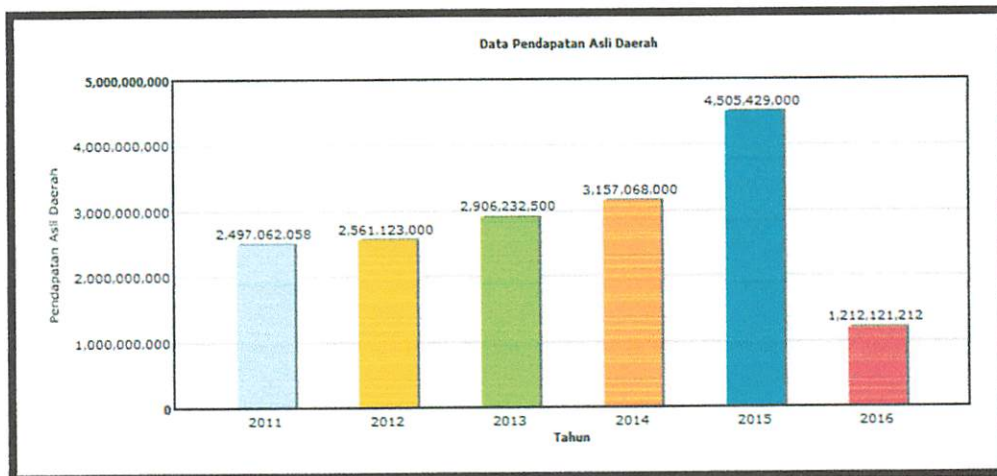
Dari tabel 4.2 dapat dijelaskan bahwa tempat sarana pendukung yang ada di Kabupaten Bangli berjumlah 17 (Tujuh Belas) tempat, dimana untuk Kecamatan Bangli terdapat 1 (satu) Restaurant, dua SPBU dan 2 (dua) Pos Polisi, untuk Kecamatan Kintamani terdapat 2 (dua) Restaurant, 4 (empat) hotel, 2 (dua) pos polisi dan 3 (tiga) SPBU. Untuk di Kecamatan Susut terdapat 1 (satu) SPBU. Sedangkan di Kecamatan Tembuku tidak dilengkapi dengan tempat sarana pendukung. Sehingga dapat di katakan bahwa di Kabupaten Bangli mempunyai 17 (Tujuh Belas) tempat sarana pendukung yang di bagi menjadi empat klasifikasi yaitu Restaurant, Hotel, SPBU dan Pos Polisi.

E. Data Pendapatan Asli Daerah di Kabupaten Bangli

Tabel 4.3 Data Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli

No	Tahun	Data Pendapatan Asli Daerah
1	2011	Rp. 2.497.062.000
2	2012	Rp. 2.561.123.000
3	2013	Rp. 2.906.232.500
4	2014	Rp. 3.157.068.000
5	2015	Rp. 4.505.429.000

Dari tabel 4.3 dapat dijelaskan bahwa pada tahun 2011 Kabupaten Bangli mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 2.497.062.000 dan pada tahun 2012 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 2.561.123.000 sedangkan pada tahun 2013 Kabupaten Bangli mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 2.906.232.500 dan pada tahun 2014 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 3.157.068.000 dan pada tahun 2015 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 4.505.429, Untuk mengetahui data grafik Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli pada tahun 2011 -2015 dapat dilihat pada gambar 4.30.



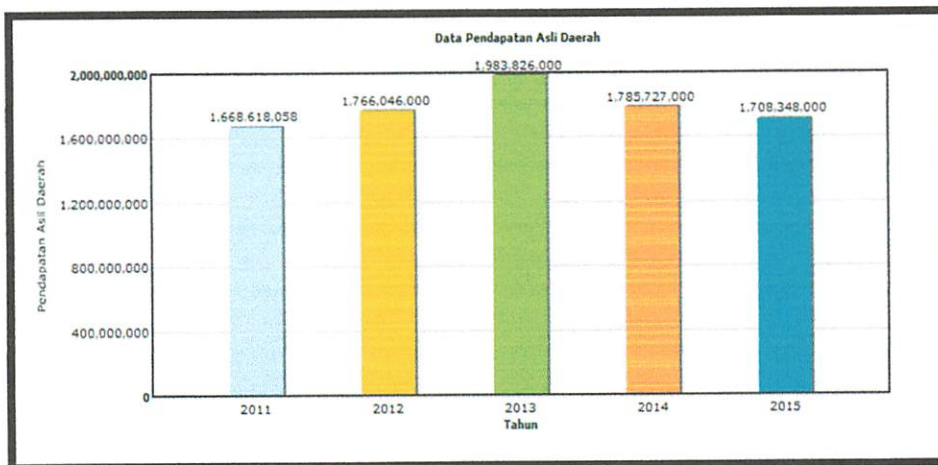
Gambar 4.30 Tampilan Data Grafik Pendapatan Asli Daerah

F. Data Pendapatan Asli Daerah di Kecamatan Kintamani

Tabel 4.4 Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Kintamani

No	Tahun	Data Pendapatan Asli Daerah
1	2011	Rp. 1.668.618.000
2	2012	Rp. 1.766.046.000
3	2013	Rp. 1.983.826.000
4	2014	Rp. 1.785.727.000
5	2015	Rp. 1.708.348.000

Dari tabel 4.4 dapat dijelaskan bahwa pada tahun 2011 Kecamatan Kintamani mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 1.668.618.000 dan pada tahun 2012 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 1.766.046.000 sedangkan pada tahun 2013 Kecamatan Kintamani mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 1.983.826.000 dan pada tahun 2014 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 1.785.727.000 dan pada tahun 2015 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 1.708.348.000. Untuk mengetahui data grafik Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Kintamani pada tahun 2011 -2015 dapat dilihat pada gambar 4.31



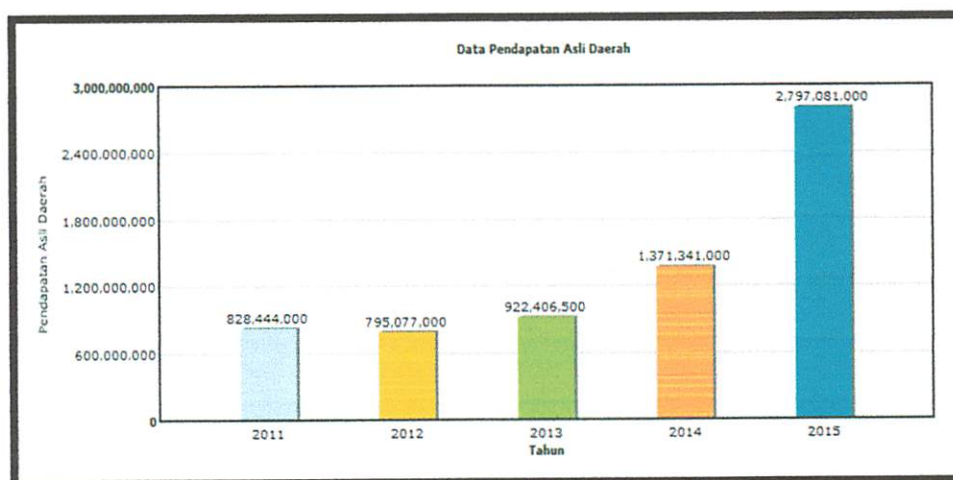
Gambar 4.31 Tampilan Data Grafik Pendapatan Asli Daerah

G. Data Pendapatan Asli Daerah di Kecamatan Bangli

Tabel 4.5 Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Bangli

No	Tahun	Data Pendapatan Asli Daerah
1	2011	Rp. 828.444.000
2	2012	Rp. 795.077.000
3	2013	Rp. 922.406.500
4	2014	Rp. 1.371.341.000
5	2015	Rp. 2.797.081.000

Dari tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa pada tahun 2011 Kecamatan Bangli mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 828.444.000 dan pada tahun 2012 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 795.077.000 sedangkan pada tahun 2013 Kecamatan Bangli mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 922.406.500 dan pada tahun 2014 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 1.371.341.000 dan pada tahun 2015 mendapatkan Pendapatan Asli Daerah dari sektor pariwisata sebesar Rp. 2.797.081.000, Untuk mengetahui data grafik Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Bangli pada tahun 2011 -2015 dapat dilihat pada gambar 4.32



Gambar 4.32 Tampilan Data Grafik Pendapatan Asli Daerah

H. Data Pendapatan Asli Daerah di Kecamatan Tembuku

Tabel 4.6 Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Tembuku

No	Tahun	Data Pendapatan Asli Daerah
1	2011	-
2	2012	-
3	2013	-
4	2014	-
5	2015	-

Dari tabel 4.5 dapat dijelaskan bahwa pada Kecamatan Tembuku tidak memiliki obyek wisata sehingga pada Kecamatan Tembuku tidak mempunyai Pendapatan Asli Daerah.

I. Data Pendapatan Asli Daerah di Kecamatan Susut

Tabel 4.7 Data Pendapatan Asli Daerah Kecamatan Susut

No	Tahun	Data Pendapatan Asli Daerah
1	2011	-
2	2012	-
3	2013	-
4	2014	-
5	2015	-

Dari tabel 4.6 dapat dijelaskan bahwa pada Kecamatan Susut hanya mempunyai satu obyek wisata dan obyek wisata tersebut masih dikelola oleh pihak adat setempat sehingga pada Kecamatan Susut tidak mempunyai Pendapatan Asli Daerah.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Geografis Tempat Wisata dan Sarana Pendukungnya di Kabupaten Bangli berbasis *Web* telah berhasil dibuat, dan mendapatkan apresiasi yang sangat baik dari Dinas Pariwisata Kabupaten Bangli berdasarkan hasil penelitian pada tanggal 2 Maret 2016. (Bukti Terlampir)
2. Aplikasi sistem informasi pariwisata berbasis web dan memvisualisasikan pendapatan asli daerah pariwisata dapat digunakan untuk mengetahui informasi mengenai Tempat Wisata, Sarana Pendukungnya dan dapat memvisualisasikan Pendapatan Asli Daerah di Kabupaten Bangli.
3. Jumlah Obyek Pariwisata di Kabupaten Bangli sebanyak 16 diantaranya terdiri dari 5 wisata umum, 1 wisata museum, 7 wisata alam, 3 wisata religi dan Tempat sarana pendukung sebanyak 17 diantaranya terdiri dari 3 restaurant, 4 hotel, 4 SPBU dan 5 pos polisi.
4. Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli dari sektor pariwisata pada tahun 2011–2015 mengalami peningkatan rata-rata setiap tahunnya sebesar 20%.
5. Ada sebanyak 6 obyek pariwisata yang pendapatan asli daerahnya masih dikelola oleh pihak adat dan 10 tempat obyek wisata yang Pendapatan Asli Daerahnya sudah dikelola dengan baik oleh pemerintah setempat.

5.2. Saran

Dengan adanya Sistem Informasi Pariwisata Berbasis Web dan Memvisualisasikan Pendapatan Asli Daerah Pariwisata di Kabupaten Bangli diharapkan Pembuatan aplikasi ini menjadi sistem yang dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan. Selain itu kepada para instansi yang terkait perlu melakukan kajian supaya Obyek Pariwisata yang ada di Kabupaten Bangli lebih di kenal oleh para wisatawan asing maupun Mancanegara yang berguna untuk meningkatkan Pendapatan Asli Daerah Kabupaten Bangli.

DAFTAR PUSTAKA

- Annehaira, 2008, *Pengertian Joomla!*.
- Bayu, Made, 2012, *Pengertian Obyek Wisata*.
- Eka Swastikayana, I Wayan, *Sistem Informasi Geografis untuk Pemetaan Pariwisata Kabupaten Tabanan (studi kasus : Kabupaten Tabanan)*. Tugas Akhir S-1, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Yogyakarta.
- Elmasri, R. & Navathe, S.B. 1994. *Fundamentals of Database Systems, Second Edition*.
- Fseptian 2012, *Sistem-informasi-pariwisata web pariwisata yang baik*.
- Hartanto, Wiwin, 2011, *Pengertian WEB-GIS (Website Geographic Information System)*.
- Husada, Jamil, 2011, *Pengertian Peta*.
- Januar, Moehamad, 2003, *Pengertian Scalable Vector Graphics (SVG)*.
- Maniacms, 2012, *Pengertian XAMPP*.
- Obengplus, 2009, *Pengertian Google Earth Pro*.
- Setiawan, Agnas, 2012, *Gambar Data Raster*.
- Subaryono, 2008, *Pengantar Sistem Informasi Geografis*, Universitas Gajah Mada, Yogyakarta. .
- Warsito, 2001, *Pengertian Pendapatan Asli Daerah*.
- Winoto, Adi, 2005, *Pengertian Web Mapping*.
- www.Peta-Kota.com, 2011, *Letak Geografis Kabupaten Bangli*.

LAMPIRAN



PEMERINTAH KABUPATEN BANGLI
DINAS KEBUDAYAAN DAN PARIWISATA

Jalan Lettu Lila No. 9 Telp/Fax (0366) 91537

Website : www.Disbudpar.banglikab.go.id

E-mail : Disbudpar@banglikab.go.id

B A N G L I

Bangli, 02 Maret 2016

SURAT KETERANGAN

Nomor : 420/124/Disbudpar/2016

Yang Bertanda tangan dibawah ini :

na : Drs. Wayan Adnyana
: 19620121 199208 1 001
tan : Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
ansi : Dinas Kebudayaan dan Pariwisata

Dengan ini menerangkan bahwa :

na : Putu Grawira
: 12.25.033
san : Teknik Geodesi
nsi : Institut Teknologi Nasional Malang

h melaksanakan presentasi tentang Web Pariwisata Kabupaten Bangli di Dinas Kebudayaan
Pariwisata Kabupaten Bangli pada bulan Januari sampai dengan Maret 2016 untuk
enuhi Tugas Akhir di Institut Teknologi Nasional Malang.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Dinas Kebudayaan dan Pariwisata
Kabupaten Bangli,



Des Wayan Adnyana

★Nip 19620121 199208 1 001

Lampiran Script:

A. Script Sejarah

```
<?php
```

```
switch ($_GET['page']){  
    case " :  
    case 'index' :  
        include "include/sidebarkiri.php";  
        if(!file_exists ("content/c_index.php"))  
            die ("Maaf, halaman beranda masih kosong");  
        include "content/c_index.php";  
        include "include/sidebarkanan.php";  
    break;  
  
    case 'sejarah' :  
        include "include/sidebarkiri.php";  
        if(!file_exists ("content/c_sejarah.php"))  
            die ("Maaf, halaman sejarah masih kosong");  
        include "content/c_sejarah.php";  
        include "include/sidebarkanan.php";  
    break;  
  
    case 'wisata_umum' :  
        include "include/sidebarkiri.php";  
        if(!file_exists ("content/c_wisata_umum.php"))  
            die ("Maaf, halaman wisata umum masih kosong");
```

```
include "content/c_wisata_umum.php";
include "include/sidebarkanan.php";
break;

case 'wisata_museum' :
    include "include/sidebarkiri.php";
    if(!file_exists ("content/c_wisata_museum.php"))
    die ("Maaf, halaman wisata museum masih kosong");
    include "content/c_wisata_museum.php";
    include "include/sidebarkanan.php";
break;

case 'wisata_alam' :
    include "include/sidebarkiri.php";
    if(!file_exists ("content/c_wisata_alam.php"))
    die ("Maaf, halaman wisata alam masih kosong");
    include "content/c_wisata_alam.php";
    include "include/sidebarkanan.php";
break;

case 'wisata_religi' :
    include "include/sidebarkiri.php";
    if(!file_exists ("content/c_wisata_religi.php"))
    die ("Maaf, halaman wisata religi masih kosong");
    include "content/c_wisata_religi.php";
```



```
        include "include/sidebarkanan.php";  
  
break;  
  
case 'restaurant' :  
    include "include/sidebarkiri.php";  
    if(!file_exists ("content/c_restaurant.php"))  
        die ("Maaf, halaman restaurant masih kosong");  
    include "content/c_restaurant.php";  
    include "include/sidebarkanan.php";  
  
break;  
  
case 'hotel' :  
    include "include/sidebarkiri.php";  
    if(!file_exists ("content/c_hotel.php"))  
        die ("Maaf, halaman hotel masih kosong");  
    include "content/c_hotel.php";  
    include "include/sidebarkanan.php";  
  
break;  
  
case 'spbu' :  
    include "include/sidebarkiri.php";  
    if(!file_exists ("content/c_spbu.php"))  
        die ("Maaf, halaman spbu masih kosong");  
    include "content/c_spbu.php";  
    include "include/sidebarkanan.php";
```

```
break;
```

```
case 'pos_polisi' :
```

```
    include "include/sidebarkiri.php";
```

```
    if(!file_exists ("content/c_pos_polisi.php"))
```

```
        die ("Maaf, halaman pos polisi masih kosong");
```

```
    include "content/c_pos_polisi.php";
```

```
    include "include/sidebarkanan.php";
```

```
break;
```

```
case 'peta' :
```

```
    if(!file_exists ("content/c_peta.php"))
```

```
        die ("Maaf, halaman peta masih kosong");
```

```
    include "content/c_peta.php";
```

```
break;
```

```
case 'cari' :
```

```
    include "include/sidebarkiri.php";
```

```
    if(!file_exists ("content/c_cari.php"))
```

```
        die ("Maaf, halaman cari masih kosong");
```

```
    include "content/c_cari.php";
```

```
    include "include/sidebarkanan.php";
```

```
break;
```

```
case 'penjelasan' :
```

```
if(!file_exists ("content/c_penjelasan.php"))
die ("Maaf, halaman penjelasan masih kosong");
include "content/c_penjelasan.php";
break;
```

```
case 'kecamatan' :
if(!file_exists ("content/c_kecamatan.php"))
die ("Maaf, halaman kecamatan masih kosong");
include "content/c_kecamatan.php";
break;
```

```
case 'pad' :
if(!file_exists ("content/c_pad.php"))
die ("Maaf, halaman pad masih kosong");
include "content/c_pad.php";
break;
```

```
case 'login' :
if(!file_exists ("content/c_login.php"))
die ("Maaf, halaman kecamatan masih kosong");
include "content/c_login.php";
break;
```

```
case 'action_login' :
if(!file_exists ("action_login.php"))
```

```
        die ("Maaf, halaman kecamatan masih kosong");
        include "action_login.php";
break;

case 'admin' :
    if(!file_exists ("content/c_admin.php"))
        die ("Maaf, halaman admin masih kosong");
        include "content/c_admin.php";
break;

case 'isi_admin' :
    if(!file_exists ("content/c_isi_admin.php"))
        die ("Maaf, halaman admin masih kosong");
        include "content/c_isi_admin.php";
break;

case 'edit_pad' :
    if(!file_exists ("content/c_edit.php"))
        die ("Maaf, halaman edit pendapatan asli daerah masih kosong");
        include "content/c_edit.php";
break;

case 'action_edit' :
    if(!file_exists ("action_edit.php"))
        die ("Maaf, halaman edit pendapatan asli daerah masih kosong");
```

```
        include "action_edit.php";  
  
break;  
  
case 'tambah_pad' :  
    if(!file_exists ("content/c_tambah.php"))  
        die ("Maaf, halaman tambah pendapatan asli daerah masih kosong");  
    include "content/c_tambah.php";  
  
break;  
  
case 'action_simpan' :  
    if(!file_exists ("action_simpan.php"))  
        die ("Maaf, halaman tambah pendapatan asli daerah masih kosong");  
    include "action_simpan.php";  
  
break;  
  
case 'action_hapus' :  
    if(!file_exists ("action_hapus.php"))  
        die ("Maaf, halaman hapus data masih kosong");  
    include "action_hapus.php";  
  
break;  
  
case 'logout' :  
    if(!file_exists ("logout.php"))  
        die ("Maaf, halaman admin masih kosong");  
    include "logout.php";
```

B. Script Wisata Umum

```
<div class="layout-cell content">
<div class="post">
<div class="post-body">
<div class="post-inner article">
<!--<div class="postmetadataheader">
<h2 class="postheader">

WISATA UMUM
</h2>
</div-->
<div class="postcontent">
<div align="center">
<table class="table">
<tr>
<th>Nama</th>
<th></th>
</tr>
<?php
$halaman = wisata_umum;
$table = fasilitas;
$jenis = Umum;

$hal = $_GET[hal];

if(!isset($_GET['hal'])){
    $page = 1;
} else {
    $page = $_GET['hal'];
}

$max_results = 10;

$from = (($page * $max_results) - $max_results);

$sql = mysql_query("SELECT * FROM $table where jenis like '%Umum%' LIMIT
$from, $max_results ");{
//echo "SELECT * FROM $table where jenis=" . $jenis . " LIMIT $from, $max_results";
while ($data=mysql_fetch_array($sql))
```



```
{
Sid = $data['id'];
echo "
<tr>
    <td>".$data['nama']. "</td>
    <td><a
href='?page=peta&peta=wisata_umum&id=$id'><center>Lihat</center></a></td>
</tr>";
}
?>
</table>
</div>
</div>
<div class="cleared"></div>
</div>
<div class="cleared"></div>
</div>
</div>
<?php

}
?>

<br>
<center>
<?php //include "include/paging_fasilitas.php"; ?>
</center>
<div class="cleared"></div>
</div>
```

C. Wisata

```
<div class="layout-cell content">
<div class="post">
<div class="post-body">
<div class="post-inner article">
<!--<div class="postmetadataheader">
<h2 class="postheader">

WISATA MUSEUM
</h2>
</div-->
<div class="postcontent">
<div align="center">
<table class="table">
<tr>
<th>Nama</th>
<th></th>
</tr>
<?php
$shalaman = wisata_museum;
$table = fasilitas;
$jenis = Museum;

$hal = $_GET[hal];

if(!isset($_GET['hal'])){
    $page = 1;
} else {
    $page = $_GET['hal'];
}

$max_results = 10;

$from = (($page * $max_results) - $max_results);

$sql = mysql_query("SELECT * FROM $table where jenis like '%Museum%' LIMIT
$from, $max_results ");{
//echo "SELECT * FROM $table where jenis="."$jenis." LIMIT $from, $max_results";
while ($data=mysql_fetch_array($sql))
{
```

```
$id = $data['id'];
echo "
<tr>
    <td>".$data['nama']."</td>
    <td><a
href=?page=peta&peta=wisata_museum&id=$id'><center>Lihat</center></a></td>
</tr>";
}
?>
</table>
</div>
</div>
<div class="cleared"></div>
</div>
<div class="cleared"></div>
</div>
</div>
<?php

}
?>

<br>
<center>
<?php //include "include/paging_fasilitas.php"; ?>
</center>
<div class="cleared"></div>
</div>
```

D. Wisata

```
<div class="layout-cell content">
<div class="post">
<div class="post-body">
<div class="post-inner article">
<!--<div class="postmetadataheader">
<h2 class="postheader">

WISATA ALAM
</h2>
</div-->
<div class="postcontent">
<div align="center">
<table border=1 class="table">
<tr>
<th>Nama</th>
<th></th>
</tr>
<?php
$halaman = wisata_alam;
$table = fasilitas;
$jenis = Alam;

$hal = $_GET[hal];

if(!isset($_GET[hal])){
    $page = 1;
} else {
    $page = $_GET[hal];
}

$max_results = 10;

$from = (($page * $max_results) - $max_results);

$sql = mysql_query("SELECT * FROM $table where jenis like '%Alam%' LIMIT $from,
$max_results ");{
//echo "SELECT * FROM $table where jenis='".$jenis.'" LIMIT $from, $max_results";
while ($data=mysql_fetch_array($sql))
{
```

```
$id = $data['id'];
echo "
<tr>
    <td>".$data['nama']."</td>
    <td><a
href=?page=peta&peta=wisata_alam&id=$id><center>Lihat</center></a></td>
</tr>";
}
?>
</table>
</div>
</div>
<div class="cleared"></div>
</div>
<div class="cleared"></div>
</div>
</div>
<?php

}
?>

<br>
<center>
<?php //include "include/paging_fasilitas.php"; ?>
</center>
<div class="cleared"></div>
</div>
```

Lampiran Penjelasan Obyek Wisata dan Sarana Pendukung

Sejarah kota bangli

Asal-usul nama Bangli sendiri yang berkembang di tengah–tengah masyarakat memiliki banyak versi. Dalam *babad* dan cerita rakyat setempat disebutkan, Bangli berasal dari kata *Jarak Bang* atau *Bangkliki*. Konon, Bangli didirikan di atas hutan *jarak*. Namun, ada juga cerita-cerita yang menyebutkan nama Bangli berasal dari kata *banggi* yang berarti “kurang ramah”

Desa trunyan

Desa Trunyan, merupakan salah satu Desa Tua, sering juga disebut *Bali Aga* atau *Bali Mula*. Masyarakat Desa Trunyan masih sangat memegang kuat tradisinya, terutama tradisi penguburan mayat. Penguburan mayat di Trunyan tidak dilakukan sebagaimana layaknya masyarakat di daerah lain menguburkan mayat. Mayat-mayat disana cuma dibungkus kain kafan selajutnya ditaruh di atas tanah dengan dikelilingi oleh “ancak saji” anyaman dari bamboo yang dibentuk sedemikian rupa, kemudian dipancangkan di sekeliling mayat. Hal yang unik adalah, meski mayat tidak ditanam dalam tanah, namun tidak mengeluarkan bau sedikit pun. Masyarakat percaya, bahwa bau mayat itu dinetralisir oleh pohon *taru menyan* yang tumbuh besar di areal pemakaman

Desa Trunyan.

Menurut cerita masyarakat, jaman dahulu kala mayat sengaja tidak ditanam untuk menghalangi bau pohon taru menyan yang konon menyebar sampai ke Jawa. Karena raja yang berkuasa di Trunyan pada waktu itu takut daerahnya diserang lantaran harumnya pohon taru menyan, maka beliau berinisiatif menetralsir bau kelewat harum itu dengan tidak mengubur mayat masyarakat yang meninggal. Akhirnya sampai sekarang tradisi itu masih dipegang teguh oleh masyarakat.

Adat Desa Terunyan mengatur tata cara menguburkan mayat bagi warganya. Di desa ini ada tiga [kuburan](#) (sema) yang diperuntukan bagi tiga jenis [kematian](#) yang berbeda. Apabila salah seorang warga Terunyan meninggal secara wajar, mayatnya ditutupi kain putih, diupacarai, kemudian diletakkan tanpa dikubur di bawah pohon besar bernama *Taru Menyan*, di sebuah lokasi bernama *Sema Wayah*. Namun, apabila penyebab kematiannya tidak wajar, seperti karena kecelakaan, bunuh diri, atau dibunuh orang, mayatnya akan diletakan di lokasi yang bernama *Sema Bantas*. Sedangkan untuk mengubur bayi dan anak kecil, atau warga yang sudah dewasa tetapi belum menikah, akan diletakan di *Sema Muda (Rumah Miarta Yasa)*

Penjelasan mengapa mayat yang diletakan dengan rapi di *sema* itu tidak menimbulkan bau padahal secara alamiah, tetap terjadi penguraian atas mayat-mayat tersebut ini disebabkan pohon Taru Menyan tersebut, yang bisa mengeluarkan bau harum dan mampu menetralsir bau busuk mayat. Taru berarti pohon, sedang Menyan berarti harum. Pohon Taru Menyan ini, hanya tumbuh di daerah ini. Jadilah Tarumenyan yang kemudian lebih dikenal sebagai Terunyan yang diyakini sebagai asal usul nama desa tersebut.



Pasar seni geopark

Pasar seni Geopark merupakan upaya untuk memperkenalkan dan mempromosikan Produk industri kecil di Kabupaten Bangli khususnya di Kintamani yang menjadi ciri khas dan bisa menjadi cendramata dengan kenangan tersendiri bagi para wisatawan yang berkunjung ke Batur Global Geopark Network, di pasar tersebut banyak menjual barang-barang cenderamata yang di buat oleh para seniman lokal bangli



Desa penglipuran

Pertama anda memasuki kawasan desa ini, anda akan disuguhkan suasana yang amat sejuk dan segar, itu karena kawasan ini berada 700 meter diatas permukaan air laut. Selain karena itu, desa ini sejuk dikarenakan tidak ditemukannya polusi yang diakibatkan oleh kendaraan bermotor di kawasan desa penglipuran. Luas keseluruhan desa ini sekitar 112 Hektar, tidak terlalu lelah jika anda menelusuri desa ini dengan berjalan kaki sambil menikmati keindahan sekeliling desa penglipuran. adalah objek wisata yang sangat terkenal di kalangan wisatawan baik lokal maupun manca negara. Namun demikian, banyak wisatawan yang hanya mengenal objek wisata bali secara monoton yakni pantai dan wisata alam lainnya. Pada dasarnya bali tidak hanya menyuguhkan objek wisata berupa pantai atau wisata alam itu saja, namun juga wisata kebudayaan dan adat bali yang sangat kental dan patut kita kunjungi.

Desa Penglipuran, Desa adat bali yang sangat kental dengan kerukunan dan kebersamaan mereka. Desa ini berlokasi di kelurahan kubu, kecamatan bangli, kabupaten bangli- Bali. Desa ini telah dianugrahi penghargaan [kalpataru](#).

Selain mendapatkan penghargaan kalpataru, desa penglipuran juga ditetapkan sebagai **desa wisata** oleh pemerintah kabupaten bangli pada tahun 1995. Semenjak saat itu, desa ini semakin ramai dikunjungi oleh para wisatawan yang ingin mengetahui bagaimana kearifan yang terjadi di desa penglipuran ini. Menurut masyarakat sekitar, kata penglipuran diambil dari kata *Pengeling Pura* yang memiliki makna tempat suci yang ditujukan untuk mengenang para leluhur. Membahas tentang leluhur, ternyata masyarakat yang tinggal di desa ini sangat menjunjung tinggi amanat dari para leluhur mereka. Terbukti dari terbentuknya desa penglipuran yang sangat mengutamakan kerukunan ini. Ciri khas yang sangat menonjol dari desa ini adalah arsitektur bangunan tradisional di desa ini rata-rata memiliki arsitektur yang sama persis dari ujung desa ke ujung lainnya.

Keunikan ini membuat desa penglipuran sangat indah dengan kesimetrisan yang amat tertata rapi antara 1 rumah dengan rumah lainnya. Pintu gerbang di setiap rumah saling berhadapan satu sama lain yang hanya di batasi oleh jalan utama kecil di tengahnya. Pintu gerbang ini disebut dengan Angkul-angkul (Pintu gerbang khas bali) yang juga memiliki arsitektur sama dengan angkul-angkul setiap rumah di desa ini. Jalan utama yang ada di desa penglipuran mengarah pada bagian utama desa yang berada di puncak paling tinggi.





Hutan bambu

Bali memiliki sebuah objek wisata yang berbeda seperti objek agrowisata hutan bambu di Desa Penglipuran, Bangli. Bagi wisatawan yang acap kali menikmati keindahan panorama Pulau Bali, akan mendapatkan pengalaman dalam nuansa yang berbeda jika anda merencanakan tour ke Bali dan singgah ke hutan bambu Penglipuran ini. Desa Penglipuran selain memiliki daya pesona budaya yakni keunikan rumah warganya, juga memiliki daya tarik wisata yakni hamparan hutan bambu yang luasnya mencapai lebih dari 75 hektar. Hutan ini selain dimiliki warga desa adat juga menjadi salah satu objek wisata yang acapkali dikunjungi wisatawan baik yang ingin menyaksikan berbagai jenis bambu, maupun mereka yang hanya ingin sekedar menikmati suasana di tengah hutan bambu. Suasana sunyi di tengah hutan, selain akan memberikan suasana tersendiri bagi wisatawan, juga akan makin mendekatkan wisatawan akan keindahan alam yang ada di hutan bambu Desa Penglipuran. Usai menikmati keindahan hutan bambu, wisatawan juga bisa menyaksikan perkebunan penduduk serta aktivitas pembuatan aneka bentuk anyaman bambu yang dikerjakan oleh warga Penglipuran. Kondisi ini tentunya akan menambah pengalaman wisatawan.



Taman narmada bali

Taman Bali Narmada Baliraja sendiri terletak di Desa Tamanbali Kecamatan Bangli, yang termasuk wilayah [Kabupaten Bangli](#). Untuk mencapai Desa ini dari Kota Bangli ke arah Selatan dengan menempuh jarak 5 km dan dari ibu kota propinsi dapat menempuh melalui jalan utama 5 Gianyar-Bangli yang berjarak 35 km. Taman Narmada Baliraja yang merupakan sebuah taman peninggalan Kerajaan Taman Bali. Di taman ini terdapat kolam dan tempat pemujaan yang berupa bangunan pura bernama Kawitan Maha Gotro Tirta Harum Taman Narmada Baliraja dengan luas sekitar 50 are yang dikelilingi oleh pesawahan. Kerama subak mendirikan bangunan Pura Subak yang berada di sebelah Barat Pura Kawitan Maha Gotro Tirta Harum Tamanbali. Disamping juga terdapat peninggalan lainnya yang tak kalah berharganya berupa Jempeng Raja (WC) yang memiliki bentuk lembu dan bangunan Bale Emas (tempat penyimpanan kekayaan kerajaan) Bangunan Bale Emas sendiri telah dilakukan renovasi pada sekitar tahun 1986 oleh warga Taman Bali sendiri. Peninggalan tersebut tentunya memiliki daya tarik tersendiri sekaligus sangat potensial untuk terus dikembangkan sebagai objek wisata, khususnya wisata memancing yang sangat erat kaitannya dengan olahraga sepeda gayung dan lari lintas alam. Pokoknya setiap pengunjung yang datang ke lokasi tersebut akan dimanjakan dengan berbagai fasilitas yang ada.



Museum geopark

Salah satu obyek wisata baru di daerah Kintamani yaitu Museum Gunung Api Batur yang baru diresmikan pada 10 Mei 2007, terletak di Taman Wisata Alam Penelokan Kintamani, Bangli. Museum ini diresmikan oleh Menteri Energi dan Sumber Daya Mineral (ESDM) Purnomo Yusgiantoro dan memiliki tujuan untuk memperkaya khasanah pengetahuan masyarakat akan gunung berapi di Indonesia, dan Gunung Batur pada khususnya.

Koleksi museum berupa aneka jenis batuan yang berasal dari gunung berapi serta penjelasannya. Lalu juga terdapat beberapa peralatan yang digunakan ilmuwan untuk meneliti gunung berapi. Serta foto-foto Gunung Batur dan beberapa gunung berapi yang ada di Indonesia serta penjelasannya. Selain itu, mitologi yang bersangkutan dengan Gunung Batur, juga dijelaskan di museum ini. Segala hal yang berhubungan dengan gunung berapi, dapat Anda lihat dan pelajari di Museum Gunung Api Batur.

Selain itu, di museum ini anda dapat menyaksikan film dokumenter tentang perkembangan Gunung Batur dan sejarah-sejarah letusannya yang dahsyat. Anda juga dapat menyaksikan aktivitas Gunung Batur dari ruang pengamatan dengan menggunakan teropong.

Museum Gunung Api Batur memang menjadi obyek wisata pendidikan untuk para pelajar dan ilmuwan yang ingin belajar tentang geologi dan aktifitas gunung berapi, ditambah dengan cuaca yang sejuk dan pemandangan alam yang indah



Toya devasya

MENIKMATI keindahan kawasan Kintamani, khususnya daerah Danau dan Gunung Batur, bisa menjadi pilihan untuk melepaskan penat dari rutinitas sehari-hari. Udara sejuk khas Kintamani akan makin lengkap dinikmati dengan berkunjung ke pemandian air panas yang ada di daerah tersebut.

Toya Devasya Natural Hot Spring & Camping Resort, misalnya. Berlokasi di Jalan Puri Bening (STA), Toya Bungkah, Kintamani, tempat ini tidak hanya menawarkan fasilitas berendam air panas, namun juga dapat digunakan sebagai kawasan camping.

Memasuki kawasan yang menyuguhkan pemandangan Danau dan Gunung Batur ini, nuansa alami kental terasa. Setiap elemen dari interior tempat ini didominasi oleh bahan-bahan alami. Seperti kayu dan bebatuan. Tempat ini juga dihiasi dengan berbagai pohon dan tanaman yang memberikan kesan teduh dan segar. Ada tiga kolam berukuran sedang lengkap dengan pancuran air hangat, serta satu kolam Olympic yang dapat jadi pilihan bagi mereka yang ingin benar-benar berenang. Pada area Olympic Pool ini pun dilengkapi dengan Pool Bar

ToyaDevasya Resort & Spa merupakan tempat rekreasi dan untuk Outbound Training Program, Gathering, ataupun program yang berhubungan dengan dengan alam.

ToyaDevasya memiliki Fasilitas lengkap beberapa diantaranya :

Kolam Air Panas : Kolam air ToyaDevasya airnya tidak berbau belerang, terdapat 2 kolam untuk bermain atau berendam dan 1 kolam renang dengan ukuran *standard olimpiade* .

Area Camping ToyaDevasya: dengan tenda double deck yaitu tenda berlapis dua, lengkap dengan fasilitas kemah yaitu *sleeping bag*, *matrass*, bantal untuk kenyamanan istirahat di dalamnya. Api Unggun serta *BBQ Night* dengan menikmati suasana malam ditepi Danau Batur.



Bukit payang

Salah satu obyek wisata yang berada di kabupaten bangli kecamatan kintamani yang menyuguhkan pemandangan perbukitan



Toya bungkah

Air Panas Toyabungkah Bali terletak di wilayah Desa Batur, Toyabungkah tepat di kaki Gunung Batur tepian barat ,sedang disebelah Timur jalan menuju Toyabungkah terdapat sebuah Pura yaitu Pura Jati.Air Panas Toyabungkah danau Batur jaraknya kurang lebih 6 km dari Desa Kedisan, dan sekitar 78 km dari Kota Denpasar.

Toyabungkah adalah Sumber Mata Air Panas Alam dimana Air panas Toyabungkah itu sehari hari dipakai mandi atau berendam karena dianggap dapat menyembuhkan penyakit kulit karena mengandung belerang.

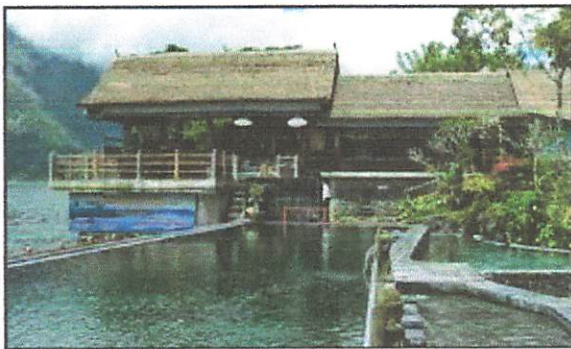
Toyabungkah dapat diartikan sebagai berikut ,**Toya** artinya air dan **Bungkah** artinya batu-batuan. sehingga Toyobungkah berarti Air yang mengalir diantara celah-celah bebatuan Gunung Batur.

Untuk menuju Toyabungkah Anda harus pergi ke Penelokan, Kintamani, tempat para wisatawan berkunjung untuk melihat pemandangan indah Kintamani yaitu Gunung Batur dan Danau Batur . Toyabungkah berada ditepi Danau Batur ,karena letak toyabungkah ditepi danau batur untuk mencapai Toyabungkah ,Anda harus turun kebawah arah danau batur sehingga

sampai di toyabungkah .Perlu cukup jauh jarak menuju Air panas toyabungkah dengan melewati jalan berkelok penuh batu lava kering bekas letusan Gunung Batur, barulah anda akan tiba di Desa ToyaBungkah,

di kawasan toyabungkah itu ada resort yang bernama Toya Devasya yaitu resort wisata di toyabungkah yang menyediakan kolam renang dan kolam air panas.

Toya Bungkah merupakan salah satu kawasan yang mempunyai air panas alami di Bali. Sampai-sampai pujangga sekaliber Sutan Takdir Alisjahbana mendirikan sebuah rumah yang selanjutnya dipakai ajang seni oleh masyarakat sekitarnya pada tahun 70-80an. Ada dua macam air panas di sana, yang pertama dikelola oleh Yayasan milik Desa Adat Batur, sedangkan yang satu lagi dikelola oleh perusahaan. Ada baiknya anda coba air panas ini, karena dengan suhu yang mencapai 30-45 derajat air panas Toyabungkah dipercaya dapat menyembuhkan berbagai penyakit kulit.

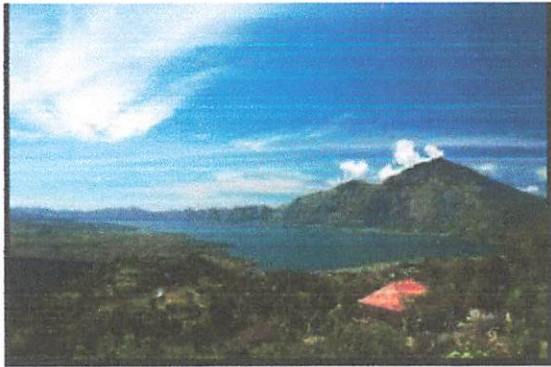


Gunung batur

Gunung Batur merupakan sebuah [gunung berapi](#) aktif di Kecamatan Kintamani, [Kabupaten Bangli](#), [Bali](#), [Indonesia](#) Terletak di barat laut [Gunung Agung](#), gunung memiliki [kaldera](#) berukuran 13,8 x 10 km dan merupakan salah satu yang terbesar di dunia (van Bemmelen, 1949). Pematang kaldera tingginya berkisar antara 1267 m - 2152 m (puncak G. Abang). Di dalam kaldera I terbentuk kaldera II yang berbentuk melingkar dengan garis tengah lebih kurang 7 km. Dasar kaldera II terletak antara 120 – 300 m lebih rendah dari Undak Kintamani (dasar Kaldera I). Di dalam kaldera tersebut terdapat danau yang berbentuk bulan sabit yang menempati bagian tenggara yang panjangnya sekitar 7,5 km, lebar maksimum 2,5 km, kelilingnya sekitar 22 km dan luasnya sekitar 16 km² yang yang dinamakan [Danau Batur](#). Kaldera Gunung Batur diperkirakan terbentuk akibat dua letusan besar, 29.300 dan 20.150 tahun yang lalu ^[1].

Gunung Batur terdiri dari tiga kerucut gunung api dengan masing-masing kawahnya

Kawasan Gunung Batur terkenal sebagai objek wisata andalan Kabupaten Bangli. Konon menurut cerita dalam [Lontar Susana Bali](#), Gunung Batur merupakan puncak dari [Gunung Mahameru](#) yang dipindahkan Batara Pasupati untuk dijadikan Sthana Betari Danuh (istana Dewi Danu). Pada waktu tertentu, seluruh umat [Hindu](#) dari berbagai daerah di Bali datang ke Batur menghaturkan Suwinih untuk mengusir bencana hama yang menimpa ladang mereka. Dengan menghantarkan suminih ini maka kawasan gunung Batur menjadi daerah yang subur.



Danau Batur

Danau Batur ini letaknya tepat ada di lereng Gunung Batur berketinggian sekitar 1.050 mdpl, dengan luas permukaan danau sekitar 16 km^2 dan kedalaman sekitar 65 meter. Jadi cukup dalam juga ya, *travelers*? Danau Batur ini termasuk dalam kategori danau kaldera aktif yang terbentuk karena letusan Gunung Batur, ribuan tahun lalu. Danau ini pun menjadi danau terbesar yang ada di Pulau Dewata. Keunikan lain yang dimiliki Danau Batur adalah kalau dilihat dari ketinggian, danau ini bentuknya mirip bulan sabit, dimana panjangnya mencapai 7 km dan lebar 2,5 km.

Warna air yang berubah-ubah dipengaruhi oleh senyawa belerang yang ada di dasar laut sehingga terkadang terlihat kebiruan lalu berubah menjadi hijau kekuningan. Dan karena berupa daerah pegunungan, dengan keberadaan Gunung Batur maka udara sejuk dan dingin menusuk tulang sangat kental terasa di kawasan Danau Batur Kintamani. Suhu yang berkisar antara $22^{\circ}\text{C} - 26^{\circ}\text{C}$ menuntutmu untuk membawa jaket atau baju hangat.



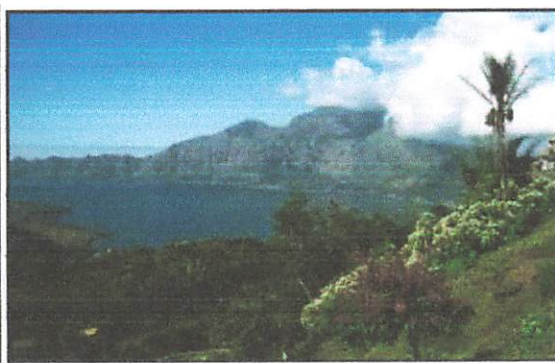
Pura ulundanu batur

Pura Ulun Danu Batur, letaknya dekat dengan Desa Batur. Ini adalah pura terpenting setelah Besakih. Pura Batur merupakan salah satu pura Kahyangan Jagat, yaitu pura-pura terpenting di Pulau Bali. Sangat baik dikunjungi setiap waktu sepanjang tahun, khususnya selama Odalan, yang biasa terjadi pada Bulan Maret namun tergantung pada bulan purnama, dimana didedikasikan pada Dewi Danu. Danau Batur dipercaya sebagai sumber irigasi seluruh pulau Bali.



Penelokan

Salah satu tempat terbaik untuk melihat pemandangan indah Gunung Batur dan Danau Batur yaitu di daerah Penelokan, Kintamani, Bangli. Spot disini paling pas untuk melihat gunung dan dananya, selain itu di Penelokan kita bisa bersantai sambil makan atau istirahat sembari memandangi keindahan alam Batur, Penelokan terletak di sebelah Selatan desa Batur Tengah, kecamatan Kintamani kira-kira 23 km dari kota Bangli atau 63 km dari Denpasar ibukota Propinsi Bali. Letaknya kira-kira 1500 meter dari permukaan laut yang dari tahun ke tahun memiliki temperatur $\pm 22C$ di siang hari, dan $16C$ di malam hari. Penelokan sendiri memiliki arti "tempat untuk melihat", jadi Penelokan memang tempat yang paling bagus untuk melihat Gunung dan Danau Batur,



Air terjun tribuana



Air terjun Tibumana menjadi satu alternatif pilihan destinasi wisata di wilayah Gianyar, Bali.

Obyek wisata ini berada di Banjar Bangun Lemah Kawan, Desa Apuan, Kecamatan Susut Bangli, Bali.

Di antara dua air terjun kembar Tibumana, ada sebuah lubang menganga terlihat jelas di belakangnya.

Warga mempercayai goa tersebut adalah jalan pintas menuju Pura Goa Raja Besakih

Pura batur

Pura ulun danu batur atau yang lebih dikenal sebagai pura batur ini berlokasi di desa kalanganyar kecamatan **kintamani** bangli atau tepatnya di pinggir jalan singlaraja-denpasar. Dulunya pura ini terletak di lereng barat daya gunung batur, namun setelah bencana gunung batur meletus di tahun 1917 mengakibatkan areal pura ini hancur. Namun masih ada satu buah pelinggih yang tetap berdiri kokoh menjulang keatas setelah bencana tersebut. Kemudian oleh bendasa atau kepala daerah setempat bersama warga sekitar, pura ulun danu ini dipindahkan ke tempat yang memiliki dataran yang

lebih tinggi yakni di tempatnya yang sekarang ini. Pura ulun danu batur terletak di ketinggian 900 meter dari permukaan air laut. Ini membuat udara di sekitaran pura ini menjadi sangat sejuk dan sedikit dingin. Tak jarang kabut tebal menyelimuti tempat ini tatkala udara dingin yang menyebar di daerah kintamani, Pura ulun danu batur adalah objek wisata pelengkap bagi para wisatawan yang berkunjung ke danau batur atau ke gunung batur. Wisatawan yang gemar dengan objek-objek wisata seni arsitektur dan

bernilai sejarah akan merasa senang ke pura ini. Pura ulun danu sangatlah megah dan besar, terdapat banyak candi bentar yang menjulang tinggi bagaikan mencakar langit. Selain pada candi-candi yang megah, terdapat berbagai macam meru yang memiliki tingkat yang berbeda-beda.

Namun sebelumnya, untuk menikmati seluruh objek wisata yang ada di dalam pura ulun danu batur ini, para wisatawan asing maupun lokal harus mengenakan sebuah kamen ataupun kain yang di ikatkan di pinggang menyerupai rok panjang. Ini adalah sarana khusus yang digunakan para umat hindu untuk dapat memasuki pelataran sebuah pura.



Pura kehen

Pura Kehen yang terletak di Desa Cempaga, Bangli, memiliki banyak keunikan. Selain letaknya yang strategis, pada pintu masuk pura tidak menggunakan Candi Bentar seperti pada Pura Kahyangan Jagat umumnya. Pintu masuk Pura Kehen memang agak berbeda, yakni menggunakan Candi Kurung. Di samping itu, keberadaan Bale Kulkul pada batang pohon Beringin turut memberi warna lain bagi Pura Kehen yang menjadi salah satu objek pariwisata unggulan Kota Bangli.

Meski telah ditemukan tiga prasasti tentang Pura Kehen, namun belum dapat dipastikan kapan sebetulnya pura tersebut didirikan, dan apa yang menjadi asal-usul nama Kehen itu sendiri. Berdasarkan prasasti ketiga yang berangka tahun 1204 Masehi disebutkan beberapa pura yang mempunyai hubungan kesatuan meliputi Pura Hyang Hatu, Hyang Kedaton, Hyang Daha Bangli, Hyang Pande, Hyang Wukir, Hyang Tegal, Hyang Waringin, Hyang Pahumbukan, Hyang Buhitan, Hyang Peken Lor, Hyang Peken Kidul dan Hyang Kehen.

Kehen sendiri diperkirakan berasal dari kata keren (tempat api), bila dihubungkan dengan prasasti pertama yang berbahasa Sansekerta— namun tidak berangka tahun—di mana di dalamnya menyebutkan kata-kata Hyang Api, Hyang Karinama, Hyang Tanda serta nama-nama biksu. Sebagai salah satu cagar budaya dan objek wisata unggulan kabupaten Bangli, maka dibangunlah beberapa fasilitas penunjang seperti pada umumnya objek wisata seperti tempat parkir toilet, dan penjual makanan. Lokasi yang strategis dan pura yang unik membuat Pura Kehen ini ramai di kunjungi wisatawan, walaupun dikunjungi wisatawan semoga kelestarian adat dan budayanya tetap terjaga.

Untuk menuju Pura Kehen yang terdapat Desa Cempaga, Kecamatan Bangli, Kabupaten Bangli dan menyimpan sejuta keunikan ini berjarak kurang lebih 41 km dari ibukota Denpasar dan bisa di tempuh dengan waktu sekitar 50 menit perjalanan jika dari bandara internasional Ngurah Rai berjarak 50 km. Sementara jika dari kota kabupaten Bangli jaraknya hanya 2 km.



Restoran apung

Menu utama yang ditawarkan di resto apung adalah Ikan Nila Bakar dan Ikan Nila goreng yang disajikan dengan nasi putih, plecing kangkung, sambal merah atau sambal mentah, dan kacang tanah. Selain itu ada juga satai lilit ikan dan sop Nila. Ikan Nila yang disajikan, tentunya ikan segar yang ditangkap langsung oleh nelayan lokal, di danau Batur. Rasanya mantap dibanding dengan ikan bakar yang dijual di restoran lainnya di Bali. Harganya pun sesuai dengan pelayanan dan kepuasan yang dirasakan pengunjung.



Suling bali



Restoran Suling Bali yang terletak di Jalan Penelokan, Kintamani, Kabupaten Bangli, Provinsi Bali –Indonesia.

Restaurant pak bagong



Letak rumah makan ini tidak jauh dari Lapangan di pusat kota Bangli, sekitar 1 menit ke arah selatan, tepat sebelum pom bensin di kanan jalan kita belok kanan, sekitar 200 meter di kiri (selatan) jalan itulah tempat rumah makan Pak Bagong Menu utama rumah makan Pak Bagong ini adalah ikan Mujair.

Hotel puri bening



Pura Tirta Sudamala terletak di desa Sedit, Kel. Bebalang, Kab. Bangli, sekitar 1 km di sebelah Barat daya kota. Jika anda Akses ke lokasi cukup mudah, karena berada di pinggir jalan raya, apalagi saat perjalanan ke lokasi disuguhi pemandangan alam persawahan yang indah, berada di tengah lebatnya alam dengan pohon-pohon hijau, jauh dari keramaian, suasana terlihat sangat asri, alami memberikan kesan kedamaian, Pura Tirta Sudamal menyuguhkan nuansa spiritual yang kental, terkesan begitu damai, air pancuran mengalir begitu jernih, tidak pernah kering walaupun saat musim kemarau, tebing-tebing terlihat begitu indah, seolah memagari tempat ini menjauhkan kita dari pengaruh-pengaruh buruk. Pesonanya menjadikan tempat ini sebagai obyek wisata yang patut diperhitungkan apalagi yang suka dengan perjalanan wisata rohani. Air pancuran mengalir dari mata air alam di sekitar pohon buntut besar yang sudah berumur ratusan tahun. Selain sebagai tempat melukat, airnya juga dikonsumsi untuk kebutuhan air minum oleh warga setempat. Sedangkan air jernih yang mengalir bermuara ke sungai kerap dijadikan tempat mandi oleh warga

