

BAB II

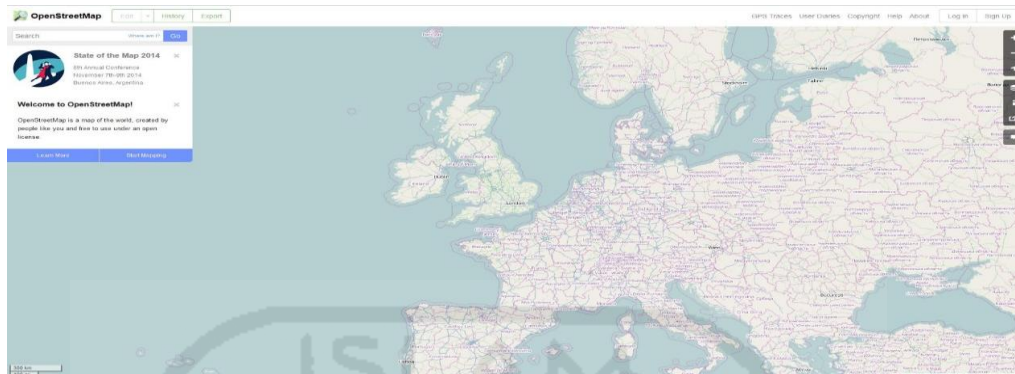
LANDASAN TEORI

2.1 Teori Dasar

2.1.1 Open Street Maps (OSM)

Open Street Maps adalah sebuah alat untuk membuat dan berbagai informasi dalam bentuk peta. Siapapun dapat berkontribusi untuk OSM, dan ribuan orang dapat menambahkan proyek setiap harinya. Para pengguna menggambarkan peta pada komputer, dibandingkan dengan kertas, tetapi kita akan melihat pada panduan ini, menggambar sebuah peta pada sebuah komputer tidak jauh berbeda dengan menggambar peta pada secarik kertas. (inaSAFE, 2014). *Open Street Maps* merupakan sebuah peta yang berbasis website yang mana setiap orang bisa mengakses nya asalkan mempunyai akses internet, sebetulnya OSM dan google maps mempunyai fungsi yang hampir sama akan tetapi data yang dimiliki oleh OSM masih sangat sedikit dikarenakan sistem yang masih baru dan yang berkontribusi pun masih sangat sedikit sehingga jika ingin mengetahui suatu lokasi kadang belum ditemukan pada peta OSM.

Untuk mengakses OSM diperlukan jaringan internet yang berlokasi di www.openstreetmap.org. Setelah membuka halaman tersebut, maka akan tampil halaman awalnya seperti gambar-gambar berikut. Di kiri atas jendela terdapat bagian kotak dialog yang berfungsi untuk memasukkan kota atau lokasi yang diinginkan.

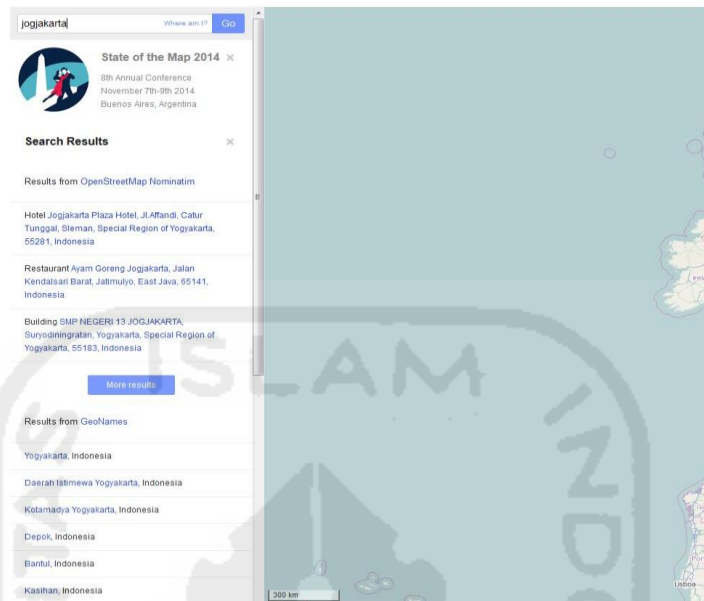


Gambar 2.1 Tampilan awal website

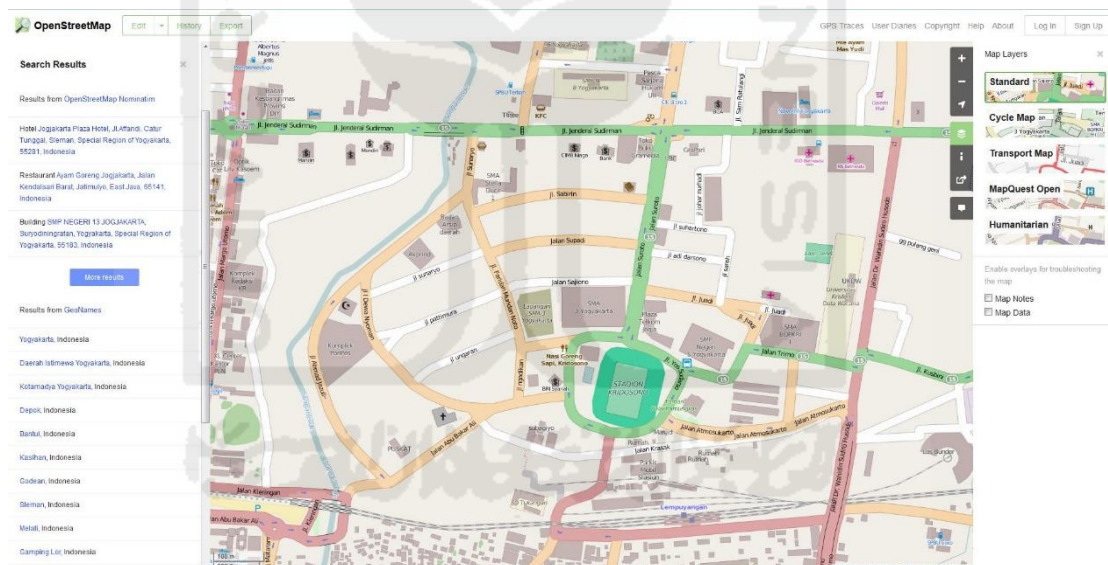


Gambar 2.2 Kotak dialog pencarian

Apabila pengguna telah mengetikkan nama lokasi yang diinginkan, maka akan muncul hasil pencarian lokasi dengan tempat yang bersangkutan dan akan langsung menampilkan petanya.



Gambar 2.3 Hasil Pencarian “Jogjakarta”



Gambar 2.4 Peta standard Yogyakarta

2.1.2 OpenStreetMaps Menggunakan Peta Leaflet

Peta Leaflet adalah suatu *javascript library*, tentunya setiap *javascript library* mempunyai fungsi dan keunggulan masing-masing. Tentu saja *leaflet* digunakan untuk membuat suatu aplikasi WebGIS. (Venditama, 2013). Keunggulan dari leaflet

ialah memiliki banyak sekali plugin yang sangat membantu user dalam melakukan pembuatan aplikasi WebGIS. Leaflet bersifat free sehingga bebas di akses oleh siapa saja sebagai peta pendukung pembuatan *open street maps* leaflet sangat lah cocok untuk diaplikasikan. Akan tetapi jika dibandingkan dengan *google maps*, dokumentasinya masih jauh dari kata lengkap, masih banyak kekurangan. Berikut contoh peta *leaflet* pada gambar 2.5.



Gambar 2.5 Peta Leaflet

2.1.3 Pemetaan Partisipatif

Pemetaan partisipatif adalah cara yang dapat digunakan oleh masyarakat desa atau dengan mendapat asistensi dari pihak lain, untuk mengenali kembali kondisi ruang yang sebenarnya dari suatu wilayah adat atau desa, mendokumentasikan berbagai hal yang berhubungan dengan ruang yang dibangun oleh masyarakat sendiri. (Anonim, 2003).

Dalam penggunaannya, pemetaan partisipatif sangat lah erat dengan masyarakat sebagai pelaku utamanya yang mana masyarakat memetakan sendiri wilayah yang akan dijadikan tempat wisata, tempat rekreasi ataupun tempat umum lainnya.

Monberg dan Arianto, menyatakan bahwa pemetaan masyarakat biasanya digunakan untuk berbagai alasan dan tujuan seperti:

- a. Mendokumentasikan system tata guna lahan.
- b. Mendokumentasikan kepemilikan tanah untk mendapat pengakuan dari pemerintah.
- c. Menyelesaikan berbagai masalah menyangkut konflik kepemilikan sumber daya oleh berbagai pihak pemanfaatan lahan.
- d. Penetapan batas-batas secara partisipatif .
- e. Menumbuhkan partisipatif di dalam perencanaan tata guna lahan regional.
(Silaban, 2013).

2.1.4 Taman Rekreasi

Berawal dari kata taman, ialah sebuah tempat yang terencana atau sengaja direncanakan di buat oleh manusia, biasanya di luar ruangan , dibuat untuk menampilkan keindahan dari berbagai tanaman dan bentuk alami. Sedangkan rekreasi adalah kegiatan yang dilakukan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang. Hal ini adalah sebuah aktivitas yang dilakukan seseorang disamping bekerja. Kegiatan umum yang dilakukan untuk rekreasi adalah pariwisata, olahraga, bermain, dan hobi. Kegiatan rekreasi umumnya dilakukan pada akhir pekan.
(Cahyantoro, 2011).

Sehingga dapat disimpulkan taman rekreasi ialah sebuah tempat yang digunakan untuk kesenangan baik itu bersifat di dalam ruangan maupun di luar ruangan yang bertujuan untuk penyegaran kembali jasmani dan rohani seseorang.

2.1.5 Data Flow Diagram

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, tersruktur dan jelas. DFD merupakan alat bantu dalam menggambarkan atau menjelaskan proses kerja suatu sistem. Suatu yang lazim bahwa ketika menggambarkan sebuah sistem kontekstual data flow yang akan pertama kali muncul adalah interaksi antara sistem dan entitas luar. DFD didesain untuk menunjukkan sebuah sistem yang terbagi-bagi menjadi suatu bagian sub-sistem yang lebih kecil dan untuk menggaris bawahi arus data antara kedua hal yang tersebut diatas. Diagram ini lalu dikembangkan untuk melihat lebih rinci sehingga dapat terlihat model-model yang terdapat di dalamnya. dan DFD juga merupakan gambaran grafis yang memperlihatkan aliran data dari sumbernya dalam obyek kemudian melewati suatu proses yang mentransformasikan ke tujuan yang lain, yang ada pada objek lain. (Wahyuni, 2014).

Adapun simbol simbol yang digunakan pada *Data Flow Diagram*, yaitu:

1. External entity (kesatuan luar) atau boundary (batas system);
2. Data flow (arus data);
3. Process (proses);
4. Data store (simpanan data).

Berikut penjelasan *Data Flow Diagram* pada gambar 2.6

	<p>Symbol bulat adalah lambang dari suatu proses. Suatu proses adalah kegiatan atau kerja yang dilakukan oleh orang, mesin, atau komputer dan hasil suatu arus data yang masuk ke dalam proses untuk dilakukan arus data yang akan keluar dari proses.</p>
	<p>Arus data (data flow) di DFD diberi simbol suatu panah. Arus data ini mengalir diantara proses (Process).</p>
	<p>Setiap sistem pasti mempunyai batas sistem (boundary) yang memisahkan suatu sistem dengan lingkungan luarnya. Kesatuan luar (external entity) merupakan kesatuan (entity) di lingkungan luar sistem yang berupa orang.</p>
	<p>Symbol ini merupakan tempat dimana data itu disimpan.</p>

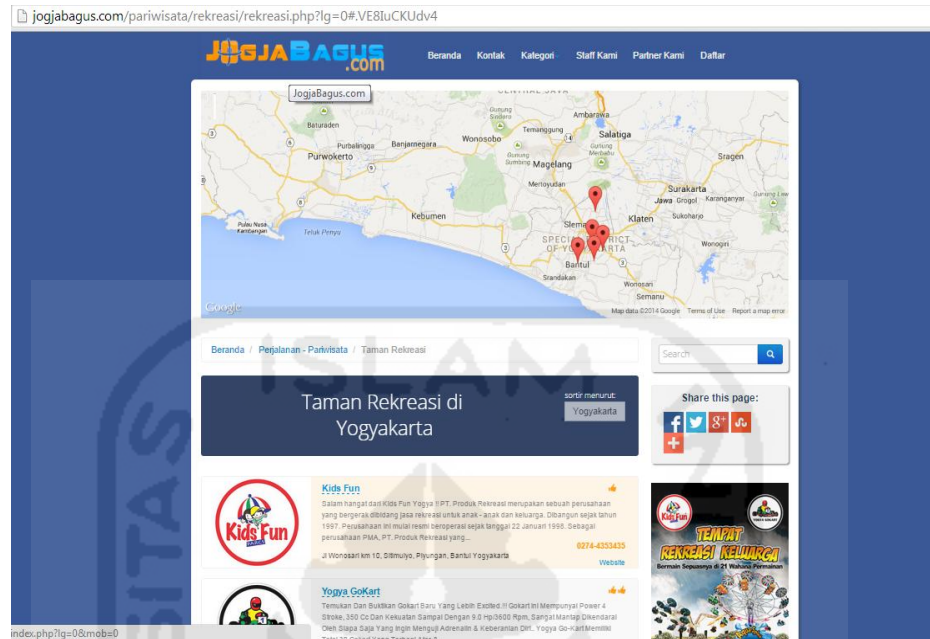
Gambar 2.6 *Data Flow Diagram*

2.2 Review Situs Terkait

Untuk menghindari terjadinya penduplikasian sistem, peneliti mencoba mereview salah satu *website* yang bersinggungan dengan masalah yang akan diteliti pada tugas akhir ini. Adapaun salah satu websitenya ialah : www.jogjabagus.com . Berikut penjelasan dari review website tersebut yaitu :

1. Jogjabagus.com

- a. Tampilan menu utama pada website www.jogjabagus.com



Gambar 2.7 Menu home dari www.jogjabagus.com

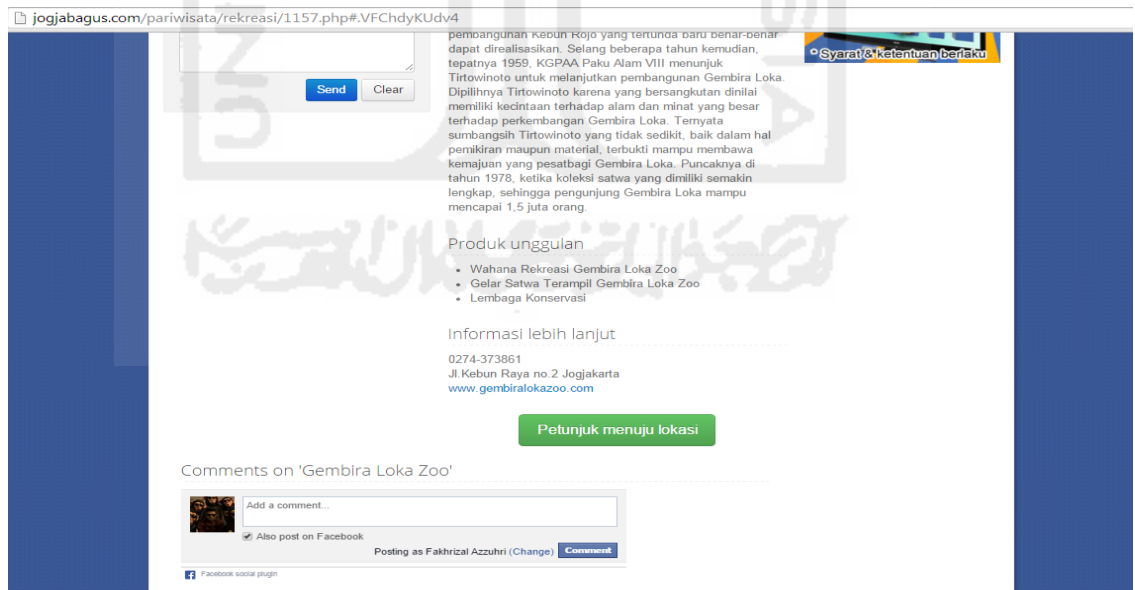
Di halaman utama pada *website* jogjabagus.com pengunjung langsung dapat melihat berbagai menu pilihan taman rekreasi yang ingin dikunjungi. Akan tetapi pilihan taman rekreasi yang di sajikan pada *website* www.jogjabagus.com hanya menampilkan 7 macam taman rekreasi saja. Menurut analisa peneliti dengan sedikitnya pilihan menu yang disajikan akan berdampak pada ketidakpuasan pengunjung saat mengunjungi *website* www.jogjabagus.com .

b. Tampilan detail website

Pada tampilan detail dari *website* www.jogjabagus.com pengunjung di mudahkan dengan adanya berbagai informasi tentang taman rekreasi yang sebelumnya mereka pilih. Disitu terdapat info tentang latar belakang dari taman rekreasi tersebut serta produk unggulan dan informasi lebih lanjut tentang taman rekreasi tersebut

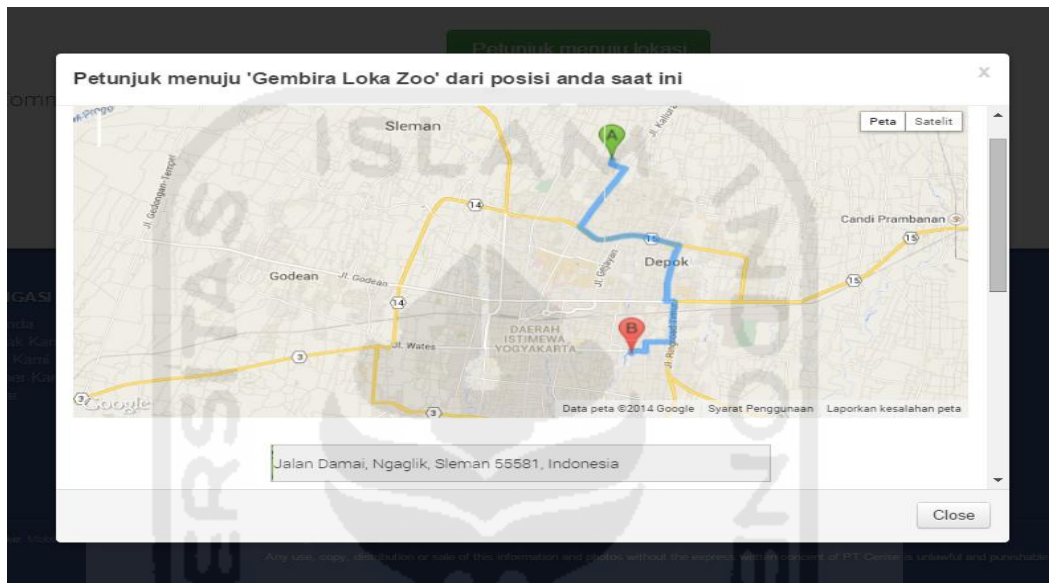


Gambar 2.8 Tampilan detail *website*

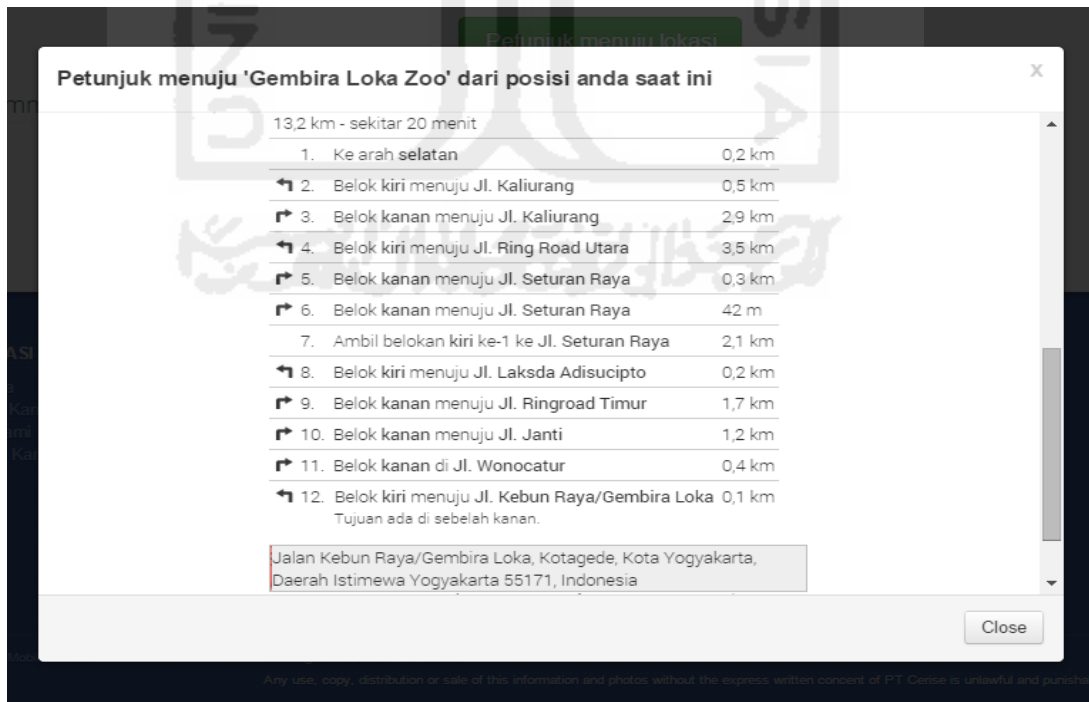


Gambar 2.9 Tampilan detail *website*

Di menu detail *website* terdapat juga *website* dari taman rekreasi yang kita pilih, misalnya www.gembiralokazoo.com . Info yang di muat di *website* ini cukup memberi penjelasan tentang taman rekreasi tersebut. Disitu juga tertera petunjuk menuju lokasi, lokasi dari tempat kita berada menuju lokasi tujuan.



Gambar 2.10 Petunjuk menuju lokasi

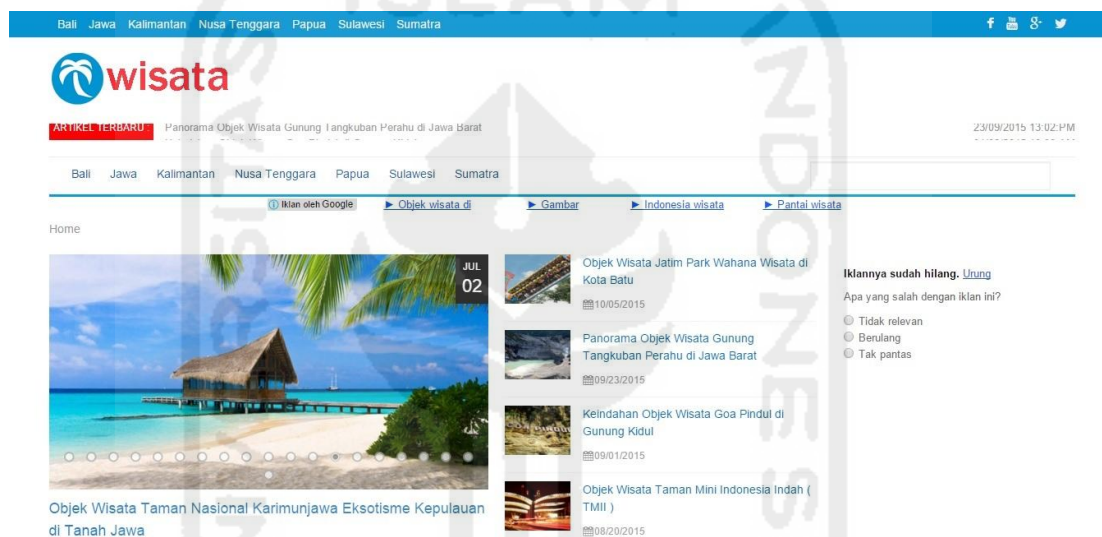


Gambar 2.11 Petunjuk menuju lokasi

Menurut peneliti tampilan penunjuk arah yang di sediakan sudah cukup variatif karna disitu tertera panah-panah belokan jalan menuju taman rekreasi. Akan tetapi peta penunjuk jalan lebih baik lagi ditambahkan dengan denah sederhana penunjuk lokasi berupa gambar dan bukan hanya dari google maps saja.

2. Twisata.com

a. Tampilan menu utama pada www.twisata.com



Gambar 2.12 Menu home dari website www.twisata.com

Pada halaman utama *website* twisata.com pengunjung langsung dapat melihat berbagai macam menu pilihan tempat rekreasi yang ingin dikunjungi. Di halaman utama terdapat kategori lokasi yang memudahkan pengunjung dalam pemilihan tempat lokasi rekreasi berdasarkan daerah di Indonesia seperti Bali, Jawa, Kalimantan, Nusa Tenggara, Papua, Sulawesi, dan Sumatra. Akan tetapi pilihan tempat rekreasi yang di sajikan dari setiap daerah masih sangat sedikit sekali yang mana tidak memberi kepuasan pada pengunjung yang melihat website tersebut. Menurut peneliti ulasan mengenai masing-masing tempat rekreasi yang di tampilkan sudah cukup informatif karena pengunjung dapat melihat informasi tentang keterangan secara umum, kegiatan apa saja yang dapat dilakukan pada tempat rekreasi tersebut, dan tips tips yang dilakukan jika ingin berpergian ke sana.

Dari review *website* yang peneliti lakukan, masing-masing *website* mempunyai kekurangan dan kelebihan tersendiri. Dua *website* ini tergolong cukup informatif dengan adanya latar belakang atau sejarah dari taman rekreasi, *website* dari taman rekreasi tersebut, dan alamat serta kotak komentar yang langsung terhubung dengan *facebook*.

