



SISTEM INFORMASI GEOGRAFIS PEMETAAN LOKASI ARENA PACU JALUR DI KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

Ridwan Roofi

Program Studi Teknik Informatika,
Fakultas Teknik,
Universitas Islam Kuantan Singingi, Indonesia
Jl. Gatot Subroto KM. 7 Kebun Nenas, Desa Jake, Kab. Kuantan Singingi
E-mail : Ridwan.gm72@gmail.com

ABSTRAK

Budaya pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi adalah suatu tradisi budaya yang telah berlangsung dari zaman penjajahan hingga sekarang. Pacu jalur ini diadakan setiap tahun dalam rangka memperingati hari Ulang Tahun Kemerdekaan Republik Indonesia yang biasanya dilaksanakan pada bulan Agustus setiap tahunnya. Tradisi pacu jalur tidak hanya masuk dalam agenda wisata budaya Provinsi Riau tapi sudah masuk dalam agenda wisata budaya Nasional. Keberadaan arena pacu jalur yang tersebar di beberapa kecamatan yang ada Kabupaten Kuantan Singingi membuat masyarakat kesulitan dalam mencari lokasi pacu jalur. Belum lagi masyarakat di luar Kabupaten Kuantan Singingi yang tidak mengenal daerah Kabupaten Kuantan Singingi akan kesulitan dalam mencari Arena pacu jalur. Masalah lain yang timbul yaitu mengenai keberadaan parkir liar yang marak terjadi ketika event pacu jalur berlangsung. Masyarakat tidak bisa membedakan area parkir mana saja yang berada di bawah naungan dinas perhubungan dan hal itu membuat masyarakat resah mengenai keamanan kendaraan mereka. Dari permasalahan tersebut penulis membuat suatu Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Arena Pacu Jalur Kabupaten Kuantan Singingi. Sistem informasi ini di buat untuk mempermudah masyarakat dalam mencari arena pacu jalur dan area parkir di Kabupaten Kuantan Singingi.

Kata Kunci : Sistem, Informasi, Geografis, Pacu Jalur, SIG

1. PENDAHULUAN

Pacu Jalur merupakan sebuah perlombaan mendayung di sungai dengan menggunakan sebuah perahu panjang yang terbuat dari kayu pohon. Panjang perahu ini bisa mencapai 25 hingga 40 meter dan lebar bagian tengah kir-kira 1,3 m s/d 1,5 m, dalam bahasa penduduk setempat kata Jalur berarti Perahu. Setiap tahunnya sekitar tanggal 23-26 Agustus diadakan Festival Pacu Jalur sebagai sebuah acara budaya masyarakat tradisional Kabupaten Kuantan Singingi, Riau bersamaan dengan perayaan Hari Kemerdekaan Republik Indonesia. Pacu jalur biasanya dilakukan di Sungai Batang Kuantan. Hal ini tak lepas dari catatan panjang sejarah Sungai Batang Kuantan yang terletak antara Kecamatan Hulu Kuantan di bagian hulu dan Kecamatan Cerenti di hilir telah digunakan sebagai jalur pelayaran jalur sejak awal abad ke-17. Di sungai ini pulalah perlombaan pacu jalur pertama kali dilakukan. Sedangkan, arena lomba pacu jalur bentuknya mengikuti aliran Sungai Batang Kuantan dengan panjang lintasan sekitar 1 km yang ditandai dengan enam tiang pancang.



Keberadaan arena pacu jalur yang tersebar di beberapa kecamatan yang ada Kabupaten Kuantan Singingi membuat masyarakat kesulitan dalam mencari lokasi pacu jalur. Belum lagi masyarakat di luar Kabupaten Kuantan Singingi yang tidak mengenal daerah Kabupaten Kuantan Singingi akan kesulitan dalam mencari pacu jalur. Masalah lain yang timbul yaitu mengenai keberadaan parkir liar yang marak terjadi ketika event pacu jalur berlangsung. Masyarakat tidak bisa membedakan area parkir mana saja yang berada di bawah naungan dinas perhubungan dan hal itu membuat masyarakat resah mengenai keamanan kendaraan mereka.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan, penulis tertarik untuk merancang dan membangun suatu sistem yang dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat sebagai pengguna dalam menerima informasi mengenai arena pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. Untuk itu penulis membuat skripsi dengan judul “Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Arena Pacu Jalur Kabupaten Kuantan Singingi”. Sistem ini dapat melakukan pemetaan arena pacu jalur yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi dengan detail lokasi, jadwal kegiatan, dan informasi penting lainnya. Informasi-informasi mengenai arena pacu jalur tersebut dapat dikelola langsung oleh staff Dinas Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi, sehingga informasi yang ditampilkan dapat ter-update secara langsung. Dengan demikian dapat memudahkan masyarakat sebagai pengguna untuk dapat melihat informasi mengenai arena pacu jalur yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis melakukan teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengadakan tinjauan secara langsung ke objek yang diteliti. Untuk mendapatkan data yang bersifat nyata dan meyakinkan maka penulis melakukan pengamatan langsung di Lokasi arena pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi.

2. Wawancara

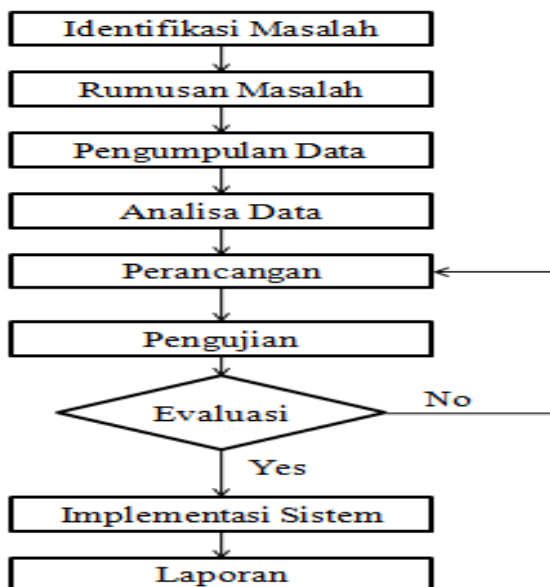
Merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak-pihak yang terkait dengan penelitian yang dilakukan. Dalam hal ini penulis melakukan tanya jawab kepada pegawai yang ada pada Dinas Pariwisata Kabupaten Kuantan Singingi.

3. Studi Literature

Merupakan metode mengumpulkan data dengan cara mencari sumber-sumber penelitian terdahulu yang telah dilakukan seperti jurnal, buku-buku dan teori-teori yang berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis laksanakan.

2.2 Rancangan Penelitian

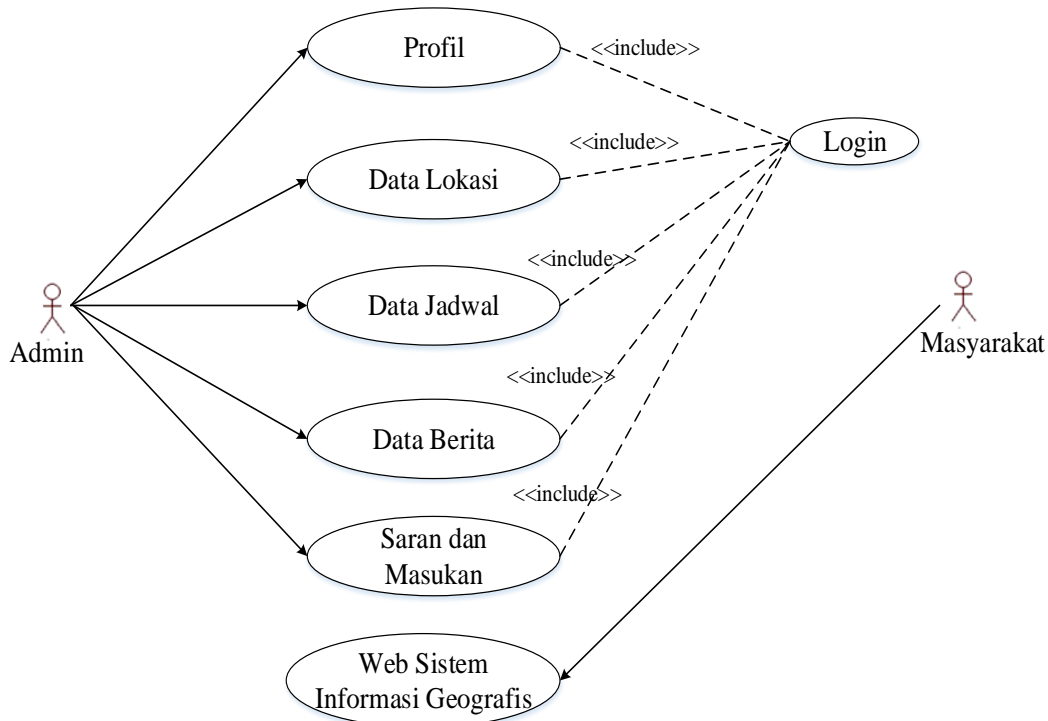
Didalam melakukan penelitian ada beberapa tahapan yang dilaksanakan dengan sistematis. Rangkaian tahapan akan diuraikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Rancangan Penelitian

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Use Case Diagram

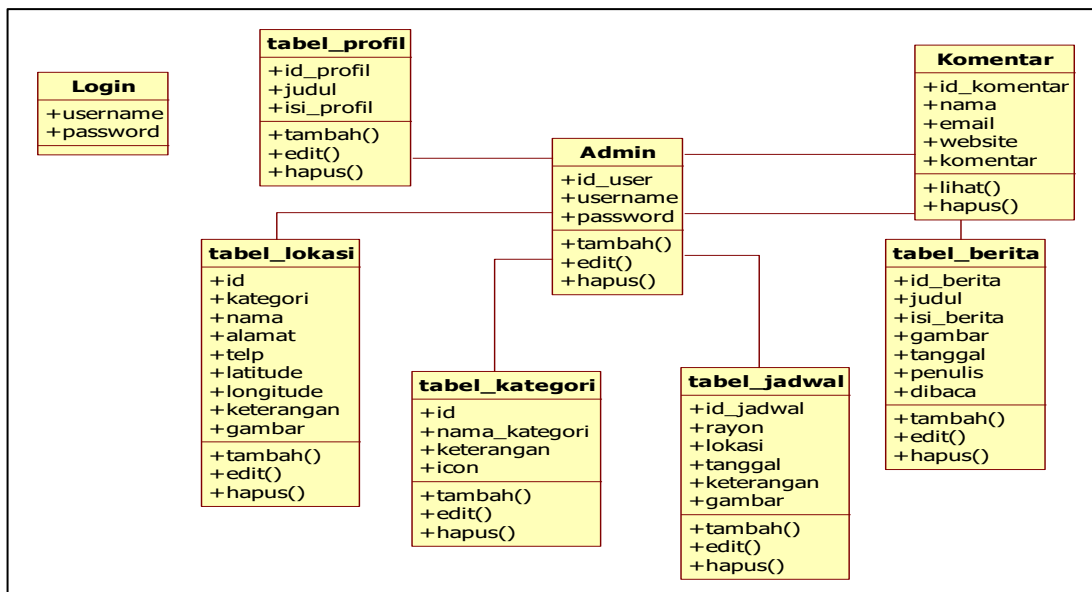


Gambar 2. Use Case Diagram

3.2 Class Diagram

1. Class Diagram Admin

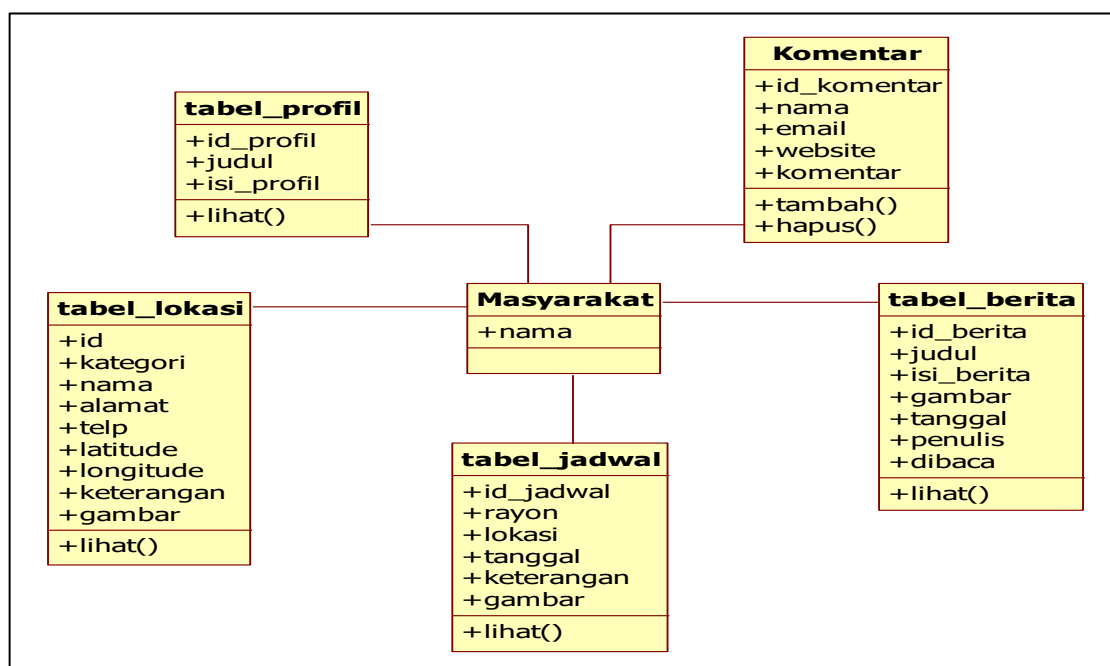
Gambar berikut merupakan *class diagram* untuk admin.



Gambar 3. Class Diagram Admin

2. Class Diagram Masyarakat

Gambar berikut merupakan class diagram untuk masyarakat.



Gambar 4. Class Diagram masyarakat

3.3 Tampilan Aplikasi

Pada sistem yang telah jadi tampilan sistem yaitu sebagai berikut.

1. Halaman Login

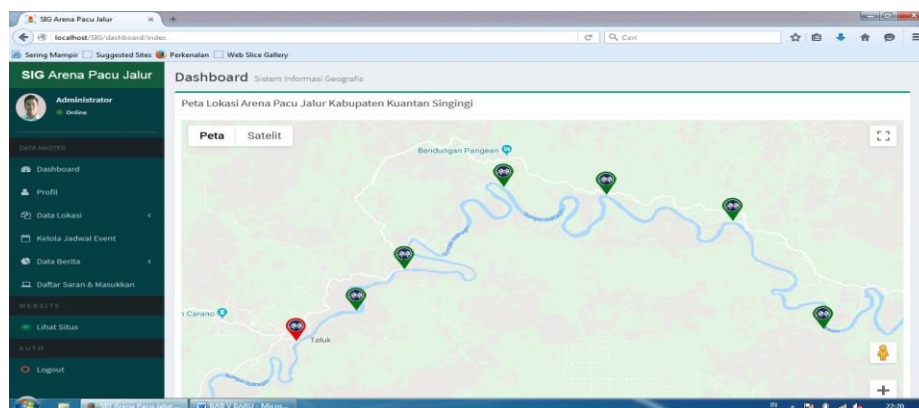
Halaman ini digunakan untuk menjaga agar sistem informasi yang dibuat terjaga kerahasiaannya.



Gambar 5. Halaman Login

2. Halaman Menu Utama

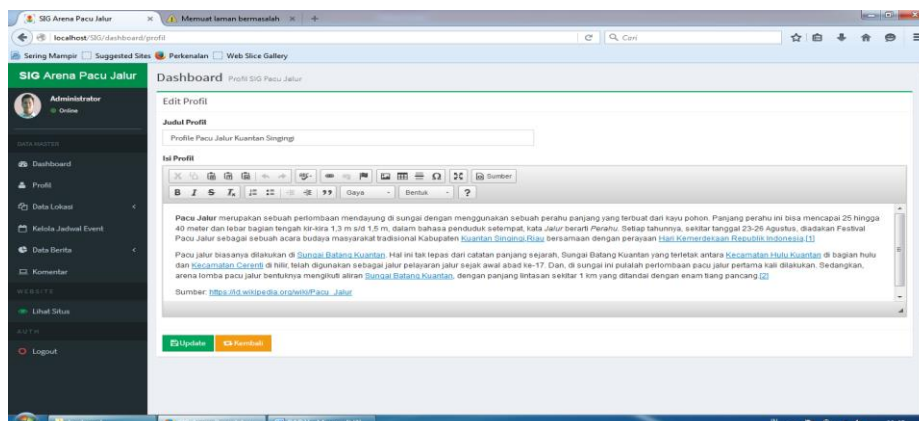
Apabila admin telah berhasil memasukkan username dan password maka akan tampil halaman utama. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 6. Halaman Menu Utama

3. Halaman Input Data Profil

Halaman input data profil digunakan untuk memasukkan data profil tentang pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan halaman input data profil dapat dilihat pada gambar berikut :

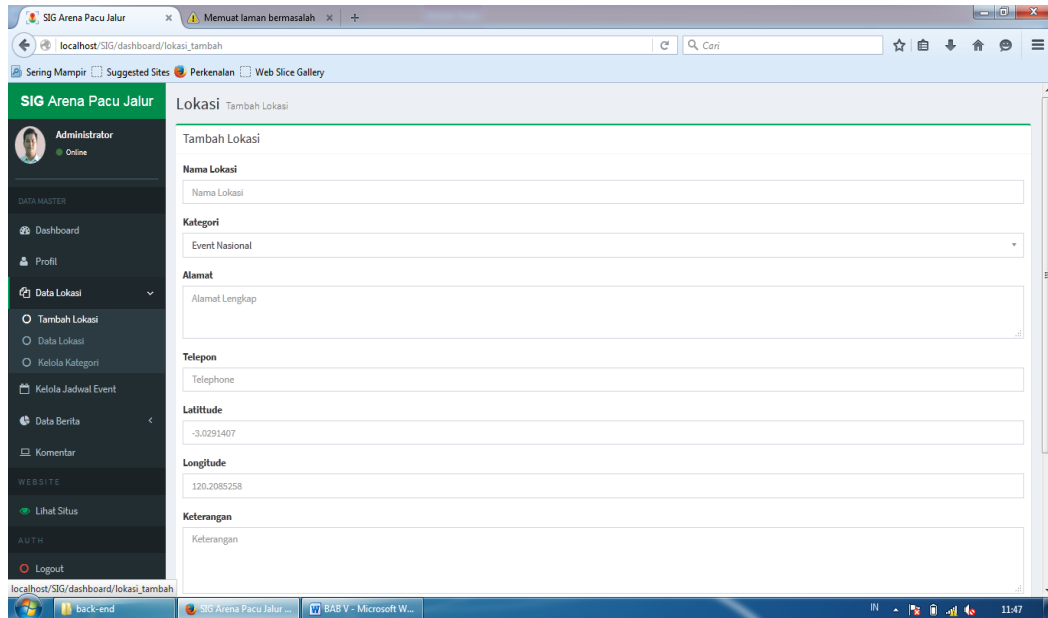


Gambar 7. Halaman Input Data Profil



4. Halaman *Input Data Lokasi*

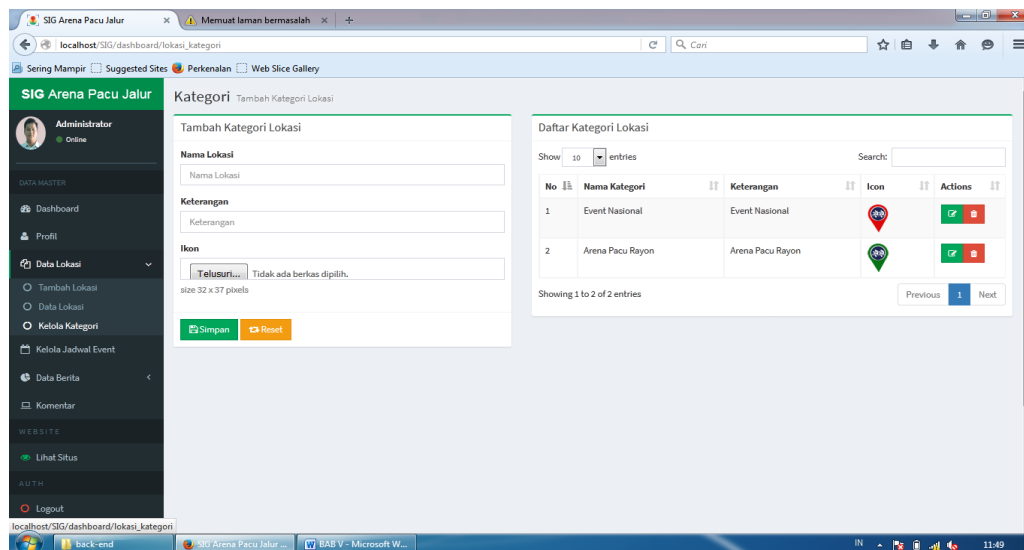
Halaman *input* data lokasi digunakan untuk memasukkan data lokasi arena pacu jalur dan lokasi parkir di Kabupaten Kuantan Singingi.. Tampilan halaman input data lokasi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 8. Halaman *Input Data Lokasi*

5. Halaman *Input Data Kategori*

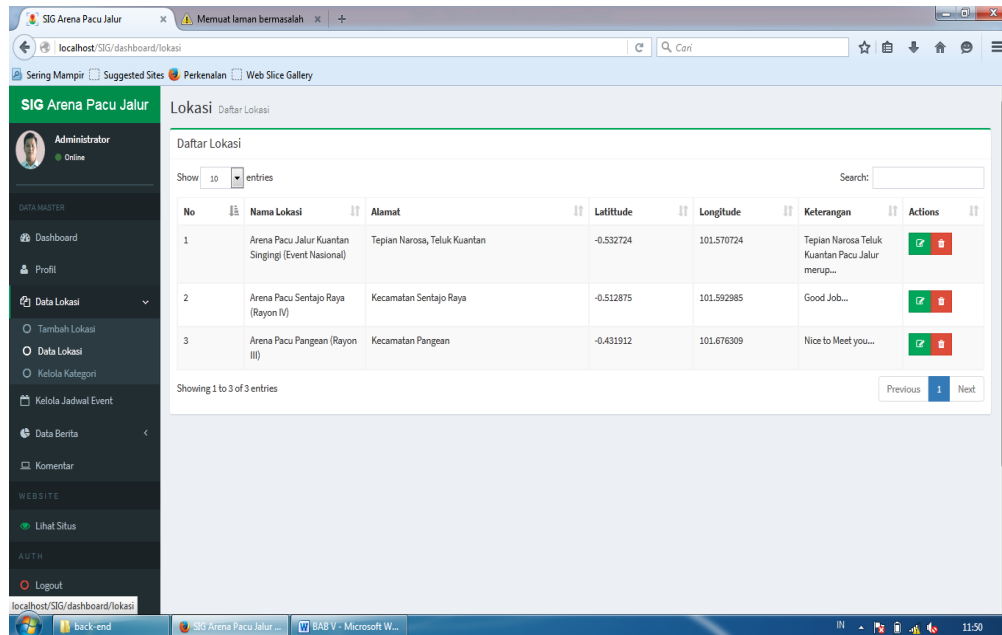
Halaman *input* data kategori digunakan admin untuk membuat kategori lokasi yang digunakan. Tampilan halaman input data kategori dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 9. Halaman *Input Data Kategori*

6. Halaman *daftar Lokasi*

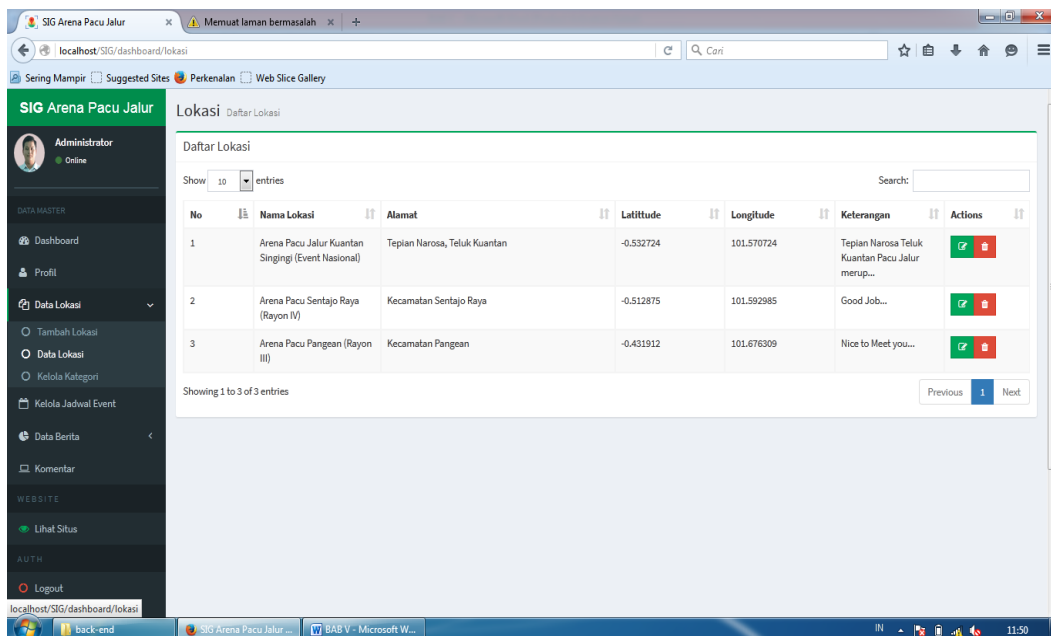
Halaman *daftar* lokasi digunakan admin untuk melihat, ubah, hapus data lokasi yang telah di input. Tampilan halaman *daftar* lokasi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 10. Halaman Daftar Lokasi

7. Halaman Input Jadwal Pelaksanaan

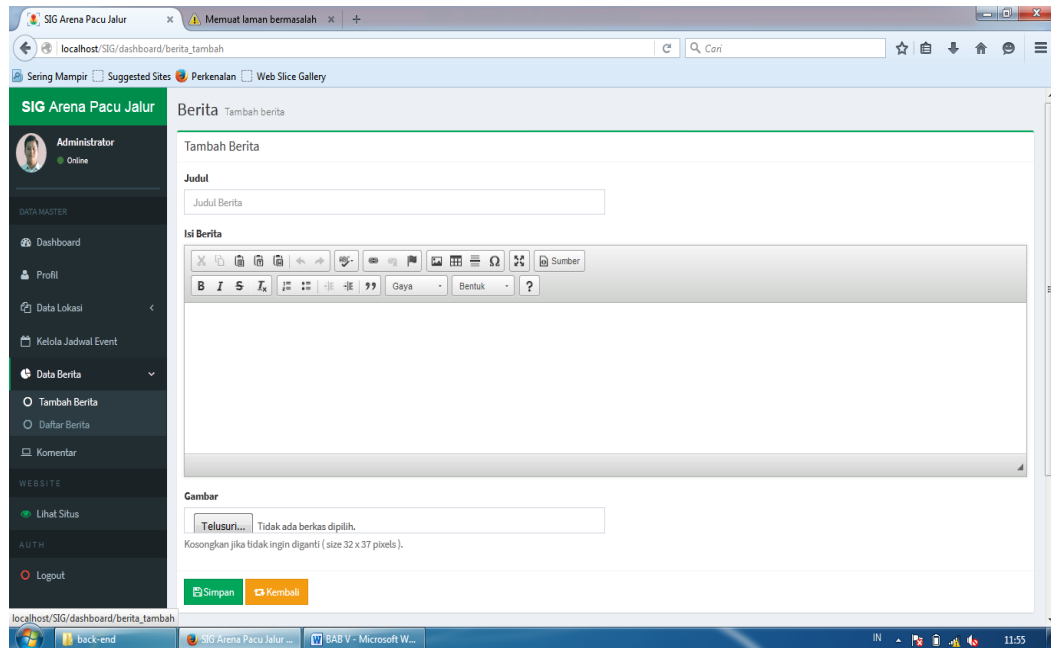
Halaman *input* jadwal pelaksanaan digunakan untuk memasukkan data tentang jadwal pelaksanaan pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan halaman *input* jadwal pelaksanaan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 11. Halaman Input Jadwal Pelaksanaan

8. Halaman Input Data Berita

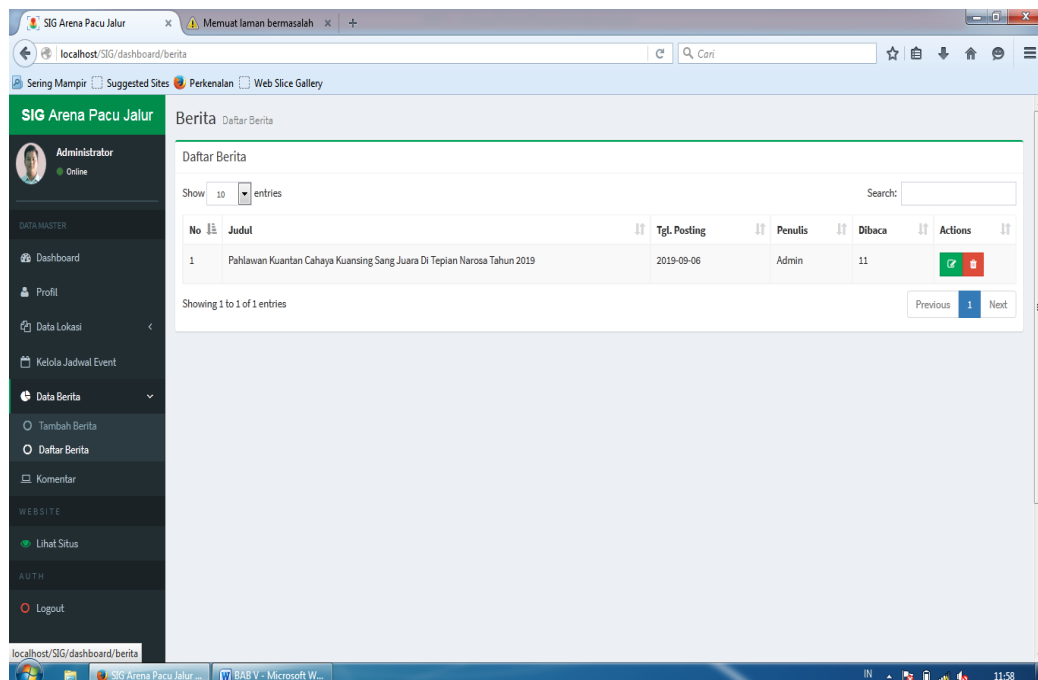
Halaman data berita digunakan untuk memasukkan berita mengenai pacu jalur. Tampilan halaman *input* data berita dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 12. Halaman *Input* Data Berita

9. Halaman Daftar Berita

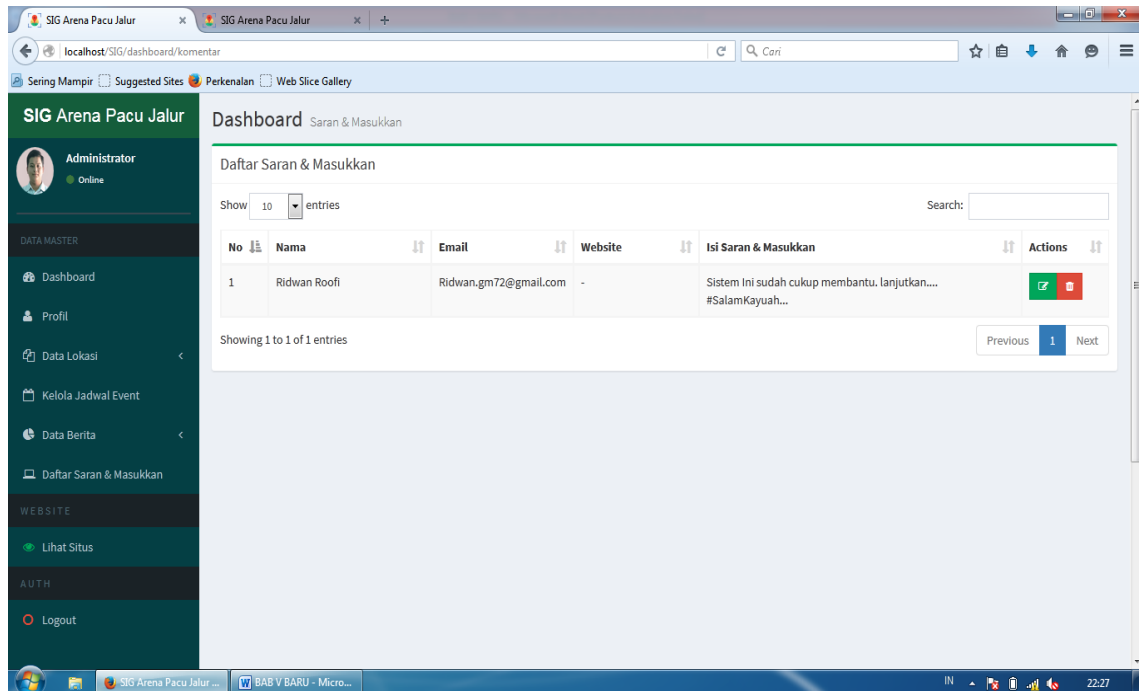
Halaman daftar berita digunakan untuk melihat, ubah, hapus data berita mengenai pacu jalur yang telah di *input*. Tampilan halaman daftar berita dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 13. Halaman Daftar Berita

10. Halaman Saran dan Masukan

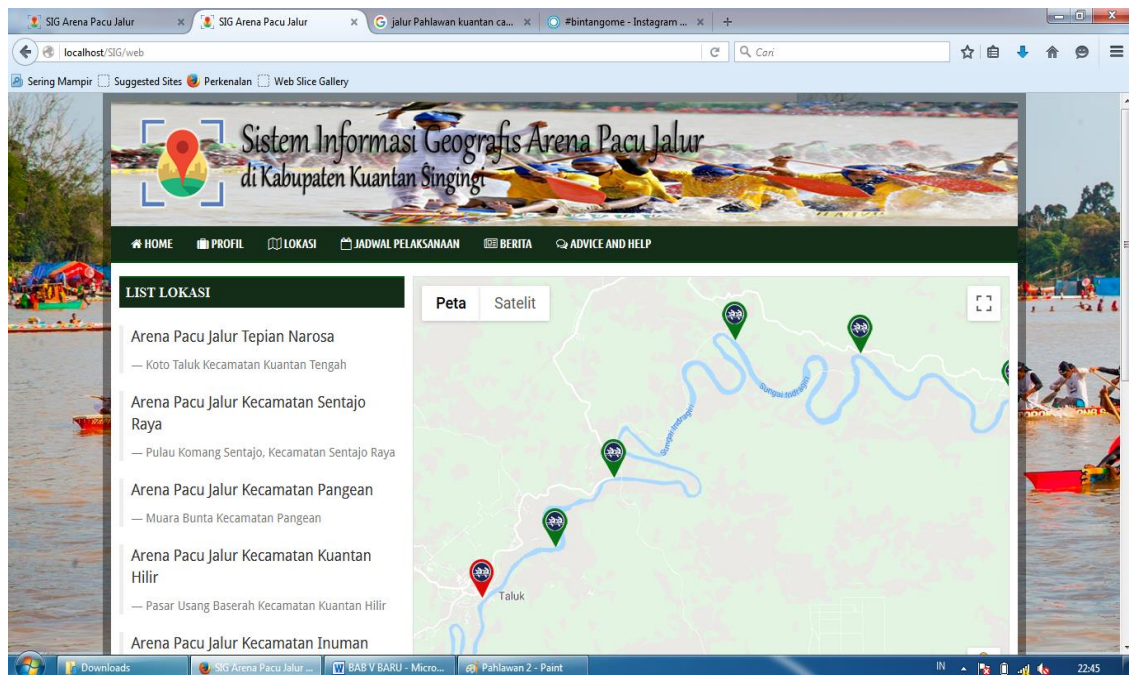
Halaman Saran dan Masukan digunakan untuk melihat dan hapus saran dan masukan dari pengunjung mengenai SIG Arena Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan halaman saran dan masukan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 14. Halaman Saran dan Masukan

11. Halaman Menu Utama Web Sistem Informasi Geografis (SIG)

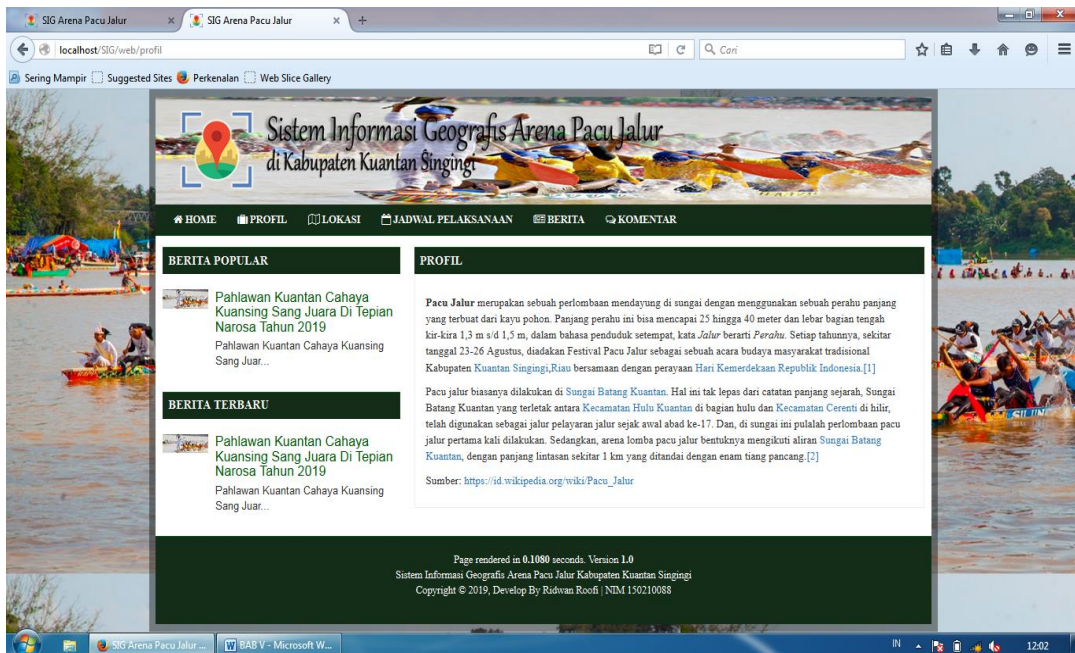
Halaman menu utama ini akan muncul apabila masyarakat mengunjungi web sistem informasi geografis. Tampilan halaman menu utama dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 15. Halaman Menu Utama Web SIG

12. Halaman Profil

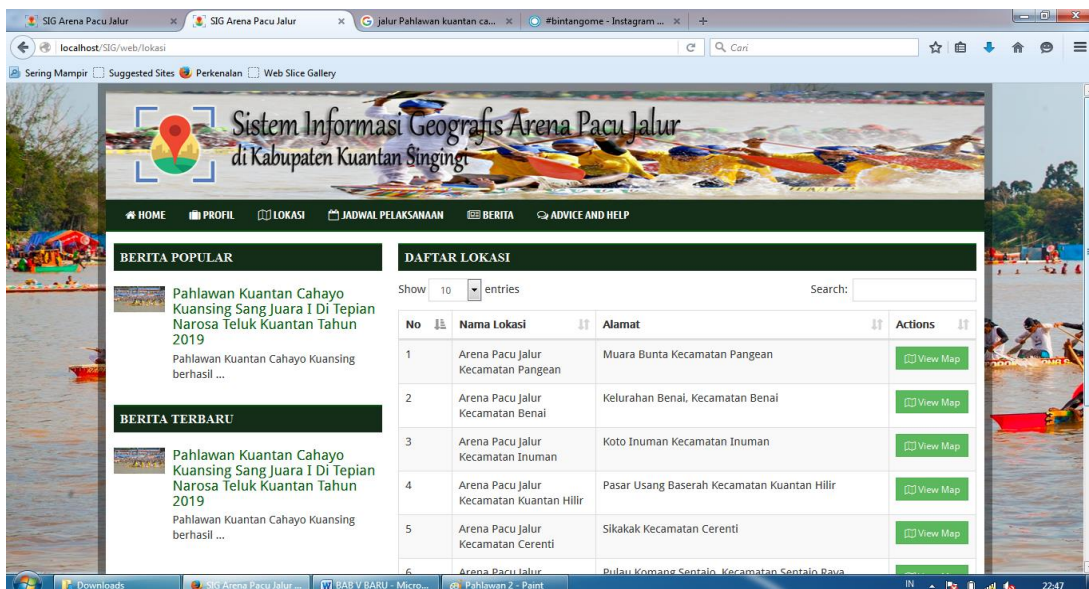
Halaman profil akan muncul apabila masyarakat membuka menu profil. Tampilan halaman profil dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 16. Halaman Profil

13. Halaman Menu Lokasi

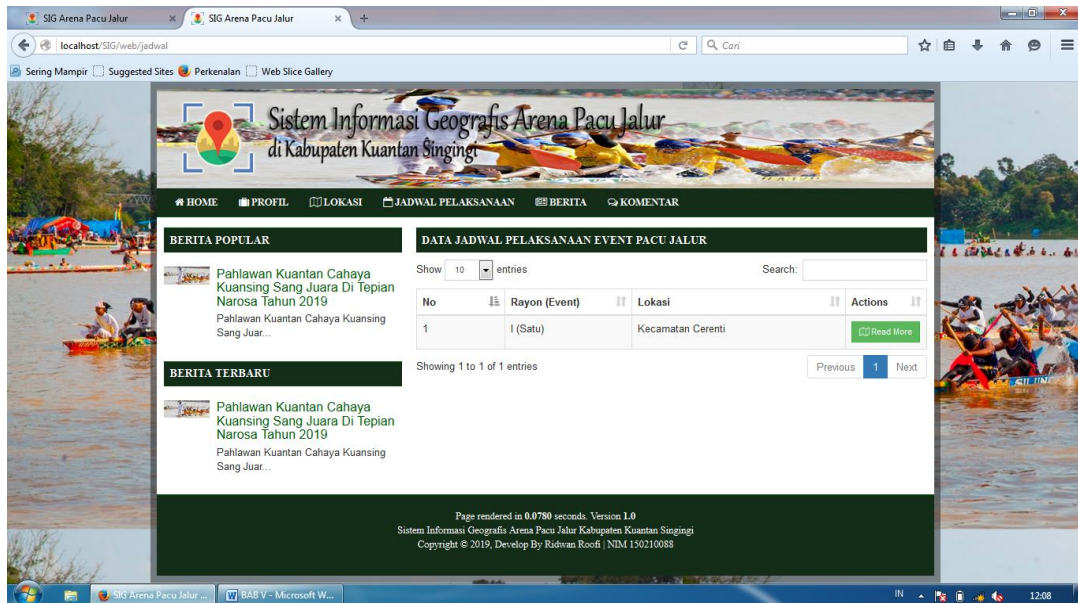
Halaman menu lokasi akan menampilkan beberapa lokasi arena pacu jalur dan parkir, dan masyarakat dapat melihat peta lokasi yang telah di input oleh admin. Tampilan halaman menu lokasi dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 17. Halaman Menu Lokasi

14. Halaman Menu Jadwal Pelaksanaan

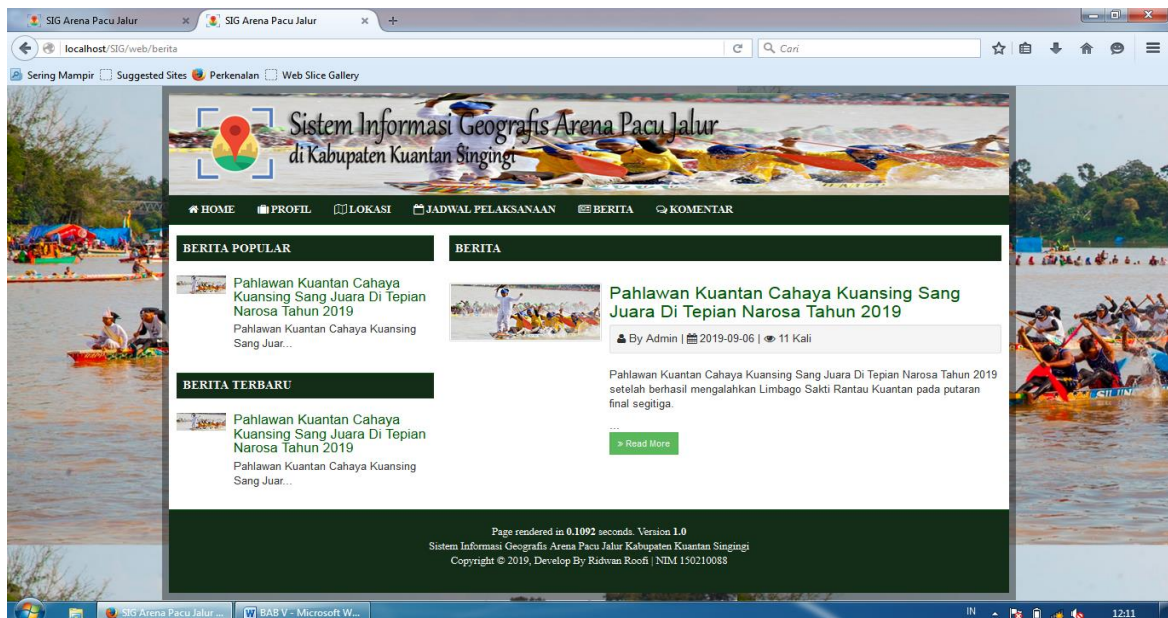
Halaman menu jadwal pelaksanaan akan menampilkan beberapa jadwal perhelatan pacu jalur di setiap rayon maupun di event nasional, Tampilan halaman menu jadwal pelaksanaan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 18. Halaman Menu Jadwal Pelaksanaan

15. Halaman Menu Berita

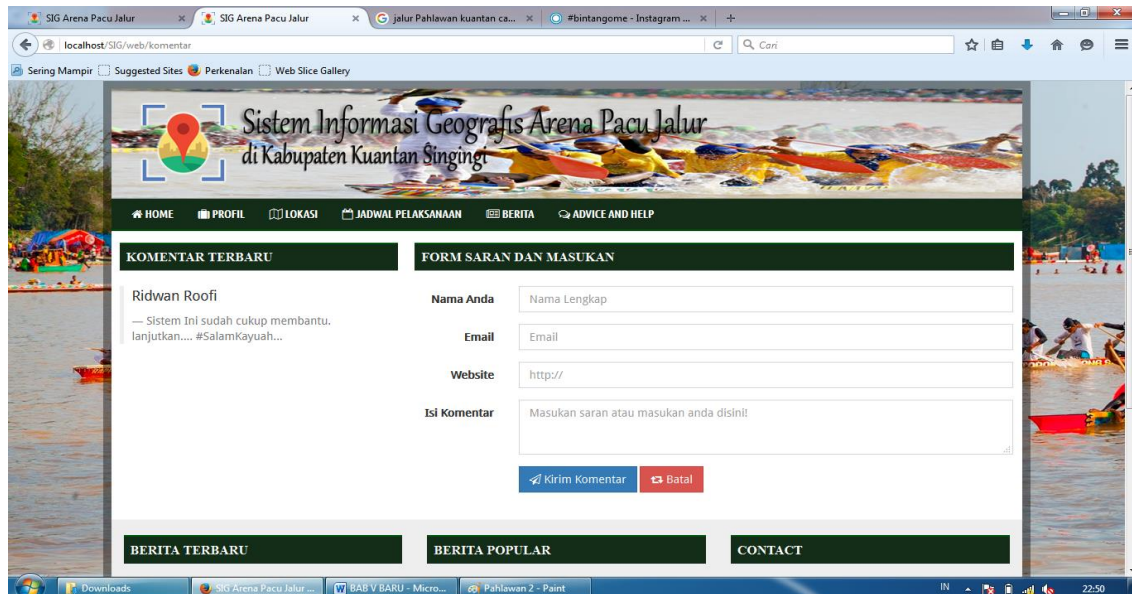
Halaman menu berita akan menampilkan beberapa berita mengenai pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan halaman menu berita dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 19. Halaman Menu Berita

16. Halaman Menu Saran dan Masukan (*Advice and Help*)

Halaman menu saran dan masukan akan menampilkan beberapa field yang dapat di isi oleh pengunjung Web SIG Arena Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi. Tampilan halaman menu saran dan masukan dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 20. Halaman Menu Saran dan Masukan

4 PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan pada Implementasi Sistem Informasi Geografis Pemetaan Lokasi Arena Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi geografis pemetaan lokasi arena pacu jalur ini dapat melakukan pengelolaan data profil, lokasi, jadwal pelaksanaan, berita. Dengan adanya sistem ini dapat membantu mempromosikan budaya pacu jalur kepada masyarakat yang ada di luar daerah Kabupaten Kuantan Singingi.
2. Sistem informasi geografis pemetaan lokasi arena pacu jalur di Kabupaten Kuantan Singingi berhasil menampilkan dan memetakan lokasi arena pacu jalur dan lokasi parkir yang ada di sekitar lokasi pacu jalur tersebut sehingga mempermudah masyarakat dalam mencari lokasi pacu jalur dan lokasi parkir resmi di area pacu jalur Kabupaten Kuantan Singingi.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Hafiz, N. W., & Haswan, F. (2018). Sistem Informasi Monografi Kecamatan Singingi. *Jurnal INSTEK (Informatika Sains dan Teknologi)*, 3(1), 1-10.
- Annugerah, A., Astuti, I. F., & Kridalaksana, A. H. (2016). Sistem Informasi Geografis Berbasis Web Pemetaan Lokasi Oleh-oleh Khas Samarinda.
- Dianty, A. (2016). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi penggajian berbasis komputer pada PT Ladang Makmur (Doctoral dissertation, Politeknik Negeri Sriwijaya).
- Dyah, N. R., & Arsandy, E. R. (2016). Sistem Informasi Geografis Tempat Praktek Dokter Spesialis Di Provinsi DI Yogyakarta Berbasis Web. *Informatika Mulawarman: Jurnal Ilmiah Ilmu Komputer*, 10(1), 65-72.



- Hendini, A (2016). Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak). Jurnal Khatulistiwa Informatika, 4(2).
- Irwansyah, E. (2013). Sistem Informasi Geografis:Prinsip Dasar Dan Pengembangan Aplikasi. DigiBook Yogyakarta.
- Loveri, T, Kom, S.,& Kom, M. (2018). Perancangan Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Merk Trubus Berbasis Web Pada CV. Prabu Siliwangi Padang. Jurnal J-Click, 5(1), 98-106.
- Nazli, R. (2018). Pemodelan Aplikasi Mobile Modul Perkuliahan Berbasis Client Server. Jurnal Teknologi Dan Open Source, 1(1), 25-32.