

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk mendapatkan atau cara untuk memperoleh pemecahan terhadap segala permasalahan (Joko Subagjo, 1997: 20).

Metode penelitian geografi adalah tata cara kerja atau pedoman yang sistematis untuk memahami obyek penelitian geografi, dengan menggunakan alat dan melalui prosedur (tata kerja) ilmiah geografi, untuk mencapai tujuan penelitian di bidang ilmu geografi, dalam rangka memperoleh pengetahuan yang benar (Widoyo Alfandi, 2001: 108).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian terapan. "Penelitian terapan merupakan usaha untuk menemukan langkah perbaikan suatu aspek kehidupan yang perlu diperbaiki atau diimplementasikan (Moh. Pabundu, 2005: 9).

Metode penelitian ini untuk menerapkan atau mengimplementasikan Sistem Informasi Geograf dengan menggunakan perangkat lunak *RtoV 3.2*, *Arc. Info 3.5*, *ArcView 3.1* dan *Adobe Flash*.

B. Bahan dan Alat Penelitian

1. Bahan

Bahan yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Data spasial berupa peta administratif Kabupaten Tanggamus.
- b. Data Atribut berupa data obyek wisata alam yang terdapat di daerah Kabupaten Tanggamus.

Obyek wisata tersebut dipetakan, dengan di buat peta obyek wisata alam menjadi menarik sehingga memberikan kemudahan dalam mengetahui sebaran obyek wisata alam yang ada di daerah Kabupaten Tanggamus.

2. Alat Penelitian

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Perangkat Keras

1. Seperangkat komputer/ laptop untuk membuat peta sebaran obyek wisata alam di Kabupaten Tanggamus.
2. *Printer*, untuk mencetak hasil.
3. *Scanner*, untuk menyiam data (peta administratif Kabupaten Tanggamus).
4. CD-RW, untuk menyimpan informasi mengenai obyek wisata alam di daerah Kabupaten Tanggamus.
5. Kamera, untuk mengambil gambar di lapangan atau objek penelitian.

b. Perangkat Lunak

1. *RtoV* versi 3.2, untuk mendigitasi peta.

2. *Arc Info* versi 3.5, untuk menyunting hasil digitasi.
3. *ArcView* versi 3.1, untuk memvisualisasikan peta obyek wisata alam Kabupaten Tanggamus.
4. *Adobe Flash*, untuk membuat media animasi peta obyek wisata alam Kabupaten Tanggamus.

C. Teknik Pengumpulan Data

1. Teknik Observasi

Observasi adalah cara dan teknik pengumpulan data dengan melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang ada pada objek penelitian (Moh. Pabundu Tika, 2005: 44).

Teknik pengumpulan data ini dengan cara pengamatan langsung di lapangan, untuk mengetahui lokasi-lokasi wisata di daerah Kabupaten Tanggamus dan mengambil gambar obyek wisata yang sedang diteliti.

2. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Suharsimi Arikunto, 2006: 206).

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mengumpulkan data yang diperoleh dari data sekunder dari instansi-instansi terkait. Data sekunder antara lain berupa data deskripsi Kabupaten Tanggamus yang terdapat di Dinas

Kebudayaan Pariwisata Pemuda dan Olahraga Tanggamus, dan peta administratif Kabupaten Tanggamus dari Bappeda Tanggamus.

3. Teknik Wawancara

Merupakan suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna berhadapan langsung antara pewawancara dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan (Joko Subagjo, 2006: 39). Teknik pengumpulan data wawancara tidak terstruktur dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai obyek wisata alam Kabupaten Tanggamus kepada pengelola obyek wisata.

D. Teknik Analisa Data

Data yang terkumpul dari observasi dan dokumentasi yaitu berupa gambar-gambar obyek wisata alam di Kabupaten Tanggamus yang diperoleh di lapangan dan peta-peta pendukung, seperti peta administratif Kabupaten Tanggamus dan jaringan jalan. Data tersebut digunakan untuk memetakan obyek wisata alam di Kabupaten Tanggamus. Dalam menjawab rumusan masalah, maka teknik analisa data yang digunakan adalah analisa data digital.

Analisa digital adalah penggunaan komputer dengan menggunakan program perangkat lunak untuk mengolah data yang telah diperoleh dari lapangan maupun hasil dokumentasi. Penyajian hasil penelitian adalah menampilkan peta sebaran obyek wisata alam di daerah Kabupaten Tanggamus yang disertai informasi mengenai obyek wisata tersebut dengan menggunakan perangkat komputer.

E. Penggunaan Perangkat Lunak dan Langkah Kerja

Penggunaan perangkat lunak dalam pengolahan data yang telah diperoleh dari lapangan maupun hasil dokumentasi adalah dengan mengaplikasikan perangkat lunak *RtoV 3.2*, *Arc Info 3.5*, dan *ArcView 3.1* untuk memetakan obyek wisata alam di daerah Kabupaten Tanggamus, sebagai alat bantu bagi wisatawan sehingga dapat menjadi acuan wisata bagi wisatawan yang akan berwisata ke Kabupaten Tanggamus mengenai lokasi obyek wisata alamnya. Berikut adalah langkah-langkah didalam proses penggunaan perangkat lunak:

1. Memetakan obyek wisata alam di daerah Kabupaten Tanggamus

Langkah pertama adalah mengubah semua data yang telah diperoleh ke dalam bentuk digital melalui proses digitasi. Dalam melakukan digitasi, dilakukan dengan cara digitasi *layer* dengan memanfaatkan perangkat lunak program *RtoV 3.2*, sehingga semua data yang perlu di digitasi melalui komputer harus menggunakan program perangkat lunak *RtoV 3.2*. Selanjutnya, pengoreksian hasil digitasi dengan menggunakan program *Arc Info 3.5*, dan penyajian akhir menggunakan perangkat lunak *ArcView 3.1* untuk memvisualkan peta sebaran obyek wisata alam di daerah Kabupaten Tanggamus.

2. Menampilkan Peta Sebaran Obyek Wisata Alam di daerah Kabupaten Tanggamus

Output dari hasil penelitian ini adalah peta sebaran obyek wisata alam di daerah Kabupaten Tanggamus berupa *hardcopy* dan *softcopy*. Peta sebaran obyek wisata di daerah Kabupaten Tanggamus yang berupa *hardcopy* merupakan hasil dari penggunaan perangkat lunak *ArcView 3.1* yang dicetak/

print out. Sedangkan, peta sebaran yang berupa *softcopy* merupakan hasil dari penggunaan perangkat lunak *Adobe Flash*, berupa tampilan peta animasi sehingga pengguna ketika mengklik informasi yang terdapat pada peta akan muncul penjelasan informasi mengenai obyek wisata alam tersebut. Penyimpanan peta berupa *softcopy* menggunakan *Compact Disc (CD)* sehingga untuk dapat menggunakan *softcopy* ini harus disertai dengan komputer agar dapat dioperasikan atau digunakan oleh pengguna.