

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Pustaka

Bagi para wisatawan, informasi mengenai objek wisata yang ada di sebuah daerah sangatlah penting agar mereka tidak salah dalam menentukan tujuan wisata mereka. Bisnis pariwisata adalah sebuah bisnis yang berdasarkan informasi. Informasi mengenai pariwisata menarik para wisatawan mengenai sumber daya dan potensi sumber daya suatu daerah (Akinuwesi dan Uzoka, 2009; Huang, 2007). Menurut Sabri, et al. (2011) pilihan tujuan suatu objek pariwisata pada sebuah daerah adalah sebuah masalah yang harus diteliti terhadap pemilihan alternatif terbaik dari semua alternatif objek wisata yang ada. Pemilihan daerah beserta objek wisata yang ada dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti *budget* yang dimiliki, jarak yang ingin ditempuh, serta waktu perjalanan wisata yang ditempuh.

Penelitian yang dilakukan oleh Henderson (2009) menjelaskan bahwa keputusan wisatawan terhadap suatu daerah dan objek wisatanya dipengaruhi oleh infrastruktur yang ada di daerah tersebut, jangkauan atau jarak, dan layanan yang ada di daerah tersebut. Untuk memudahkan orang dalam menentukan daerah beserta objek wisata yang akan menjadi tujuan mereka dengan waktu yang lebih efisien, dibangunlah sebuah aplikasi pencarian rute terpendek berbasis web dimana di dalam aplikasi ini memberikan informasi pilihan rute terpendek pariwisata yang terdekat dari tempat wisata sebelumnya. Sistem ini dapat

membantu orang memilih tujuan wisata mereka berdasarkan jarak antar tempat wisata yang ingin mereka kunjungi.

Pemandu wisata memiliki peranan yang sangat penting bagi wisatawan yaitu memberikan informasi mengenai deskripsi detail dan akses menuju lokasi objek pariwisata. Namun untuk menggunakan jasa pemandu wisata, wisatawan harus menyediakan biaya tambahan dan juga tidak semua wisatawan ingin didampingi oleh jasa para pemandu wisata. Dengan adanya teknologi internet para wisatawan dengan mudah untuk mendapatkan informasi tentang wisata. Saat ini banyak wisatawan berwisata hanya menggunakan teknologi perangkat *mobile*. Kemajuan terbaru dalam teknologi internet dan *mobile*, dituntut untuk meningkatkan akses informasi wisata (Dickson et, al, 2009).

Salah satu aplikasi *mobile* yang berkembang saat ini yaitu tentang layanan berbasis lokasi dan telah menarik perhatian banyak orang (Wen-Chen et, al, 2012). Adanya perangkat *mobile* ini menguntungkan bagi para wisatawan untuk mencari sumber daya pariwisata hanya dengan perangkat *mobile* sendiri dengan mengusulkan menggunakan perangkat *mobile maps* yang berpotensi bertujuan sebagai alat bantu visual untuk wisatawan (Marimon et, al., 2009).

Beberapa penelitian terdahulu yang menentukan rute terpendek dengan memanfaatkan google maps API seperti: penelitian I.B. Putu Sandhi Yudistira (2003), tentang aplikasi MyGuide merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang dikembangkan untuk memandu seseorang yang datang ke kota Yogyakarta dengan menggunakan Google maps. Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai posisi device orang yang bersangkutan dan mentransformasikannya ke dalam peta

digital. Perangkat lunak MyGuide dikembangkan dengan tujuan untuk memberikan informasi mengenai koordinat (latitude, longitude) posisi device pada saat itu. Mentransformasikan dan menampilkan informasi posisi device ke dalam peta digital. Menampilkan landmark yang menunjukkan lokasi dari tempat-tempat tujuan di dalam peta.

Penelitian Antonius Wicaksono (2008), tentang aplikasi GPSTrack merupakan perangkat lunak atau aplikasi yang dikembangkan untuk melacak keberadaan seseorang dan mengetahui lokasi seseorang pada waktu yang telah lampau. Aplikasi ini akan memberikan informasi mengenai posisi device atau handphone orang yang bersangkutan melalui google maps. Posisi perangkat mobile ini akan ditampilkan pada peta yang berbasis web yang dibangun menggunakan Google Maps API. Peta digital pada aplikasi ini juga berjalan pada web browser dan dibuat menggunakan fasilitas Google Maps API dan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan JavaScript.

Penelitian ini dikembangkan oleh M. Zhaky As' Ari Hadi (2004), tentang aplikasi GMapPropAds merupakan sistem periklanan properti dengan menggunakan J2ME dan Google Maps API. Aplikasi ini dapat membantu para pebisnis properti untuk mengiklankan usaha mereka melalui situs web dan dapat diakses oleh konsumen melalui aplikasi mobile. Melalui aplikasi ini ditampilkan informasi properti melalui peta google maps, lokasi properti beserta foto dari properti tersebut. Aplikasi web GMapPropAds dikembangkan dengan menggunakan Google Maps API, PHP dan Javascript, aplikasi ini dikembangkan dengan tujuan mempermudah konsumen dalam mencari informasi tentang jual

beli properti seperti tanah, rumah, bangunan lainnya, dan bahkan mencari tempat kos. Mempermudah dalam penemuan lokasi suatu properti dengan menampilkan peta lokasi properti yang dicari melalui situs web mobile.

Penelitian Sony Yanuar (2006), tentang membangun suatu aplikasi berbasis lokasi yaitu aplikasi JCvice (Jogja Catalog Service) dengan memanfaatkan Google map API. JCvice merupakan suatu aplikasi katalog barang berbasis lokasi dalam lingkup kota Jogja dengan tujuan untuk mendapatkan informasi yang jelas dan mudah mengenai posisi suatu toko yang menjual barang tertentu dalam bentuk peta digital.

Penelitian pencarian jalur terpendek berbasis lokasi ini dikembangkan oleh Anak Agung Krisna Putra (2010), aplikasi ini digunakan untuk menentukan jalur terpendek dari 2 titik di Yogyakarta, dan dikembangkan dengan memanfaatkan Google Maps API sebagai penyedia gambar pada peta dengan tujuan menyediakan informasi jalur menuju suatu lokasi yang terdekat dari posisi penggunanya.

Dengan mempelajari penelitian-penelitian yang telah dikembangkan sebelumnya, maka penulis bermaksud untuk membangun suatu aplikasi berbasis lokasi yaitu aplikasi pencarian rute terpendek tempat wisata (PRTWisata) dengan memanfaatkan Google map API. PRTWisata merupakan suatu aplikasi pencarian rute terpendek beberapa tempat wisata yang sesuai pilihan pengguna untuk mengunjungi tempat wisata tersebut dalam lingkup Kabupaten Kulon Progo.

Tujuan dari penelitian ini membantu mengatasi persoalan lintasan terpendek antara dua buah simpul atau beberapa simpul lebih yang berhubungan.

Persoalan ini biasanya direpresentasikan dalam bentuk graf, yang digunakan dalam pencarian lintasan terpendek (*shortest path*) adalah graf berbobot (*weighted graph*) yaitu graf yang setiap sisinya diberikan suatu nilai atau bobot. Bobot pada sisi graf dapat menyatakan jarak antar kota dan waktu tempuh menuju tujuan dan lain sebagainya. Sehingga lintasan terpendek ini dapat diterapkan di dalam google maps API yang dikembangkan ini untuk memberikan informasi rute terpendek kunjungannya.

B. Landasan Teori

1. Pengertian Peta

Peta adalah suatu alat peraga untuk menyampaikan suatu ide berupa suatu gambaran mengenai tinggi rendahnya suatu daerah (topologi), penyebaran penduduk, jaringan jalan dan hal lainnya yang berhubungan dengan kedudukan dalam ruang. Peta digambarkan dalam skala tertentu dengan tulisan atau simbol sebagai keterangan yang dapat dilihat dari atas. Peta haruslah mewakili sebagian atau seluruh permukaan Bumi sehingga fenomena yang ditampilkan harus benar-benar akurat sesuai dengan data di lapangan (yang sebenarnya). Ilmu pengetahuan yang mempelajari peta adalah Kartografi.

Sedangkan menurut Burrough (1986), peta adalah sekumpulan titik, garis, area yang digunakan untuk mendefinisikan lokasi dan tempat yang mengacu pada sistem koordinat dan peta biasanya direpresentasikan dalam bentuk 2 dimensi, tapi tidak tertutup kemungkinan direpresentasikan dengan dalam

bentuk 3 dimensi.

2. Pengertian Jalan

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, jalan adalah tempat untuk lalu lintas orang, kendaraan dan lain sebagainya. Sedangkan menurut UU RI No.13 tahun 1980 mengenai jalan, jalan adalah prasarana perhubungan darat yang diperuntukkan bagi lalu lintas kendaraan dan orang atau prasarana perhubungan darat dalam bentuk apapun segala bentuk bagian jalan termasuk bagian pelengkap dan perlengkapan yang diperuntukkan bagi lalu lintas. Bagian pelengkap yang dimaksudkan adalah bangunan yang tidak dapat dipisahkan dari jalan, antara lain jembatan *overpass*, *underpass*, tempat parkir, gorong-gorong, tembok penahanan dan saluran air jalan. Sedangkan perlengkapan jalan adalah rambu-rambu lalu lintas, rambu-rambu jalan, tanda-tanda jalan, pagar pengaman lalu lintas, pagar daerah milik jalan dan patok-patok daerah milik jalan.

3. Pengertian Rute (*Path*)

Menurut kamus besar bahasa Indonesia, rute adalah jalan atau arah yang harus ditempuh atau dilalui. Pemilihan rute juga dipengaruhi oleh beberapa alternatif seperti terpendek, tercepat, termurah, dan juga di asumsikan bahwa pengguna jalan mempunyai informasi yang cukup (tentang kemacetan jalan) sehingga mereka dapat menentukan rute yang terbaik. Dalam kasus ini dilakukan untuk kendaraan pribadi, diasumsikan bahwa orang memilih lokasi dulu baru rutenya.

Ada beberapa faktor penentu utama pemilihan rute yaitu :

- a. Waktu tempuh, waktu tempuh adalah waktu total perjalanan yang diperlukan, termasuk berhenti dan tundaan, dari satu tempat ke tempat lain melalui rute tertentu.
- b. Biaya perjalanan, biaya perjalanan dapat dinyatakan dalam bentuk uang, waktu tempuh, jarak atau gabungan ketiganya yang biasa disebut biaya gabungan. Dalam hal ini diasumsikan bahwa total biaya perjalanan sepanjang rute tertentu adalah jumlah dari biaya setiap ruas jalan yang dilalui.

4. Teori Graf (*Graph*)

Graf adalah kumpulan simpul (*nodes*) yang dihubungkan satu sama lain melalui sisi/busur (*edges*) (Zakaria, 2006). Secara informal, suatu graf adalah himpunan benda-benda yang disebut verteks (atau *node*) yang terhubung oleh *edge-edge*. Biasanya graf digambarkan sebagai kumpulan titik-titik (melambangkan verteks) yang dihubungkan oleh garis-garis (melambangkan *edge-edge*). Suatu graf G terdiri dari dua himpunan yaitu himpunan V dan himpunan E .

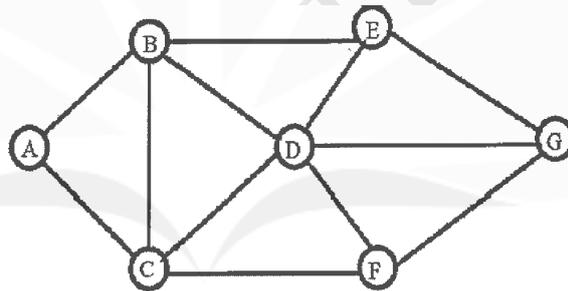
- a. Verteks (simpul) : $V =$ himpunan simpul yang terbatas dan tidak kosong = $\{V_1, V_2, \dots, V_n\}$.
- b. Edge (sisi/busur) : $E =$ himpunan busur yang menghubungkan sepasang simpul = $\{e_1, e_2, \dots, e_n\}$.

Sehingga dapat ditulis singkat dengan notasi graf: $G = (V,E)$, artinya graf G memiliki V simpul dan E busur.

Simpul-simpul pada graf dapat merupakan obyek sembarang seperti kota, atom-atom suatu zat, nama anak, jenis buah, komponen alat elektronik dan sebagainya. Busur dapat menunjukkan hubungan (relasi) sembarang seperti rute penerbangan, jalan raya, sambungan telepon, ikatan kimia, dan lain-lain.

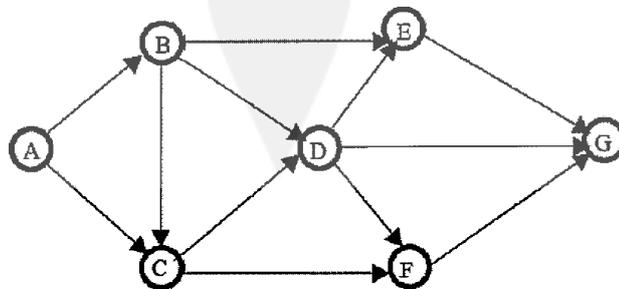
Menurut arah dan bobotnya, graf dibagi menjadi empat bagian, yaitu :

- a. Graf tidak berarah dan tidak berbobot: tiap busur tidak mempunyai anak panah dan tidak berbobot. Gambar 2.1 menunjukkan graf tidak berarah dan tidak berbobot.



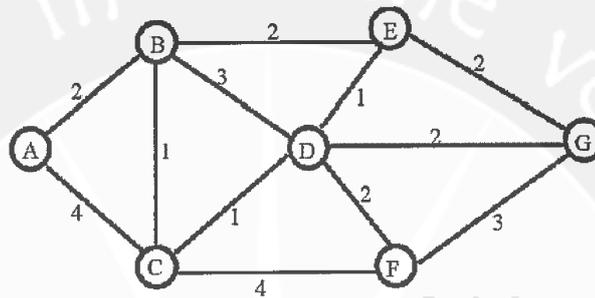
Gambar 2.1. Graf tidak berarah dan tidak berbobot

- b. Graf berarah dan tidak berbobot: tiap busur mempunyai anak panah yang tidak berbobot. Gambar 2.2 menunjukkan graf berarah dan tidak berbobot.



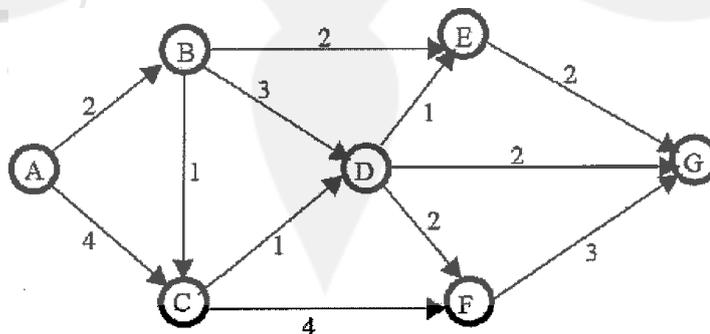
Gambar 2.2 Graf berarah dan tidak berbobot

- c. Graf tidak berarah dan berbobot : tiap busur tidak mempunyai anak panah tetapi mempunyai bobot. Gambar 2.3 menunjukkan graf tidak berarah dan berbobot. Graf terdiri dari tujuh titik yaitu titik A, B, C, D, E, F, G. Titik A tidak menunjukkan arah ke titik B atau C, namun bobot antara titik A dan titik B telah diketahui, begitu juga dengan titik yang lain.



Gambar 2.3 Graf tidak berarah dan berbobot

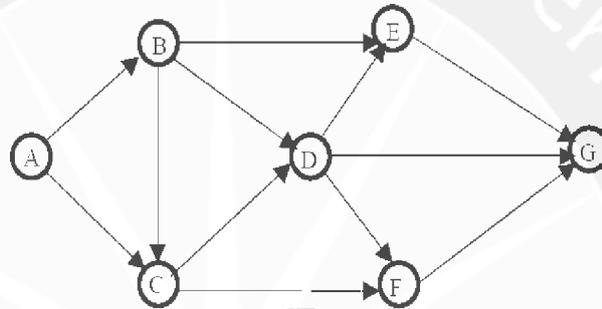
- d. Graf berarah dan berbobot : tiap busur mempunyai anak panah dan bobot. Gambar 2.4 menunjukkan graf berarah dan berbobot yang terdiri dari tujuh titik yaitu titik A, B, C, D, E, F, G. Titik menunjukkan arah ke titik B dan titik C, titik B menunjukkan arah ke titik D dan titik C, dan seterusnya. Bobot antar titik A dan titik B pun telah di ketahui.



Gambar 2.4 Graf berarah dan berbobot

5. Permasalahan Jalur Terpendek (*Shortest Path Problem*)

Jalur terpendek adalah suatu jaringan pengarah perjalanan dimana seseorang pengarah jalan ingin menentukan jalur terpendek antara dua kota, berdasarkan beberapa jalur alternatif yang tersedia, dimana titik tujuan hanya satu (Faizah, 2010). Gambar 2.5 menunjukkan suatu graf A B C D E F G yang berarah dan tidak berbobot.



Gambar 2.5. Graf A B C D E F G

Pada gambar di atas, misalkan kita dari kota A ingin menuju Kota G.

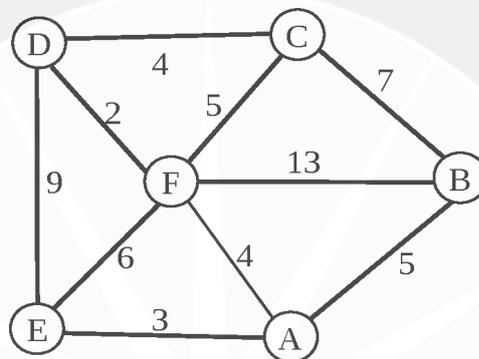
Untuk menuju kota G, dapat dipilih beberapa jalur yang tersedia :

A → B → C → D → E → G
 A → B → C → D → F → G
 A → B → C → D → G
 A → B → C → F → G
 A → B → D → E → G
 A → B → D → G
 A → B → E → G
 A → C → D → E → G
 A → C → D → F → G
 A → C → D → G
 A → C → F → G

Berdasarkan data di atas, dapat dihitung jalur terpendek dengan mencari jarak antara jalur-jalur tersebut. Apabila jarak antar jalur belum diketahui, jarak dapat dihitung berdasarkan koordinat kota-kota tersebut, kemudian menghitung jalur terpendek yang dapat dilalui.

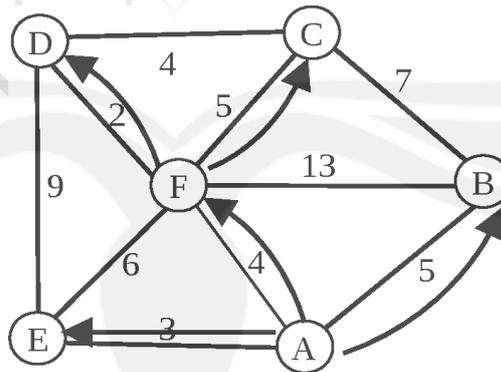
Contoh ilustrasi graf :

a. Pada graf tak berarah



Gambar 2.6. Graf tak berarah

Solusi dalam bentuk visual :



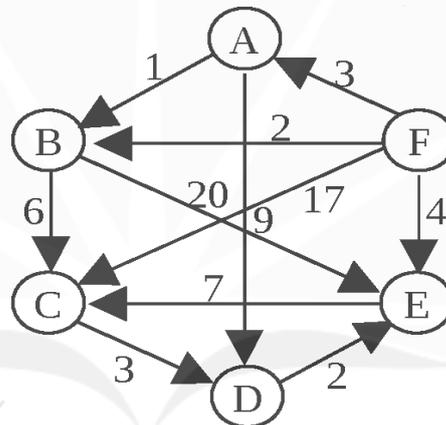
Gambar 2.7. Bentuk visual graf tak berarah

Penyelesaian jalur terpendek untuk simpul A pada graf di atas adalah:

Tabel 2.1. Penyelesaian simpul A pada graf tak berarah

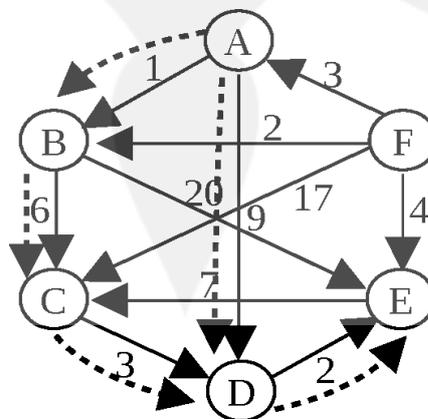
Simpul Asal	Simpul Tujuan	Lintasan Terpendek	Jarak
A	B	$A \rightarrow B$	5
	C	$A \rightarrow F \rightarrow C$	9
	D	$A \rightarrow F \rightarrow D$	6
	E	$A \rightarrow E$	3
	F	$A \rightarrow F$	4

b. Pada graf berarah



Gambar 2.8. Graf berarah

Solusi dalam bentuk visual :



Gambar 2.9. Bentuk visual graf berarah

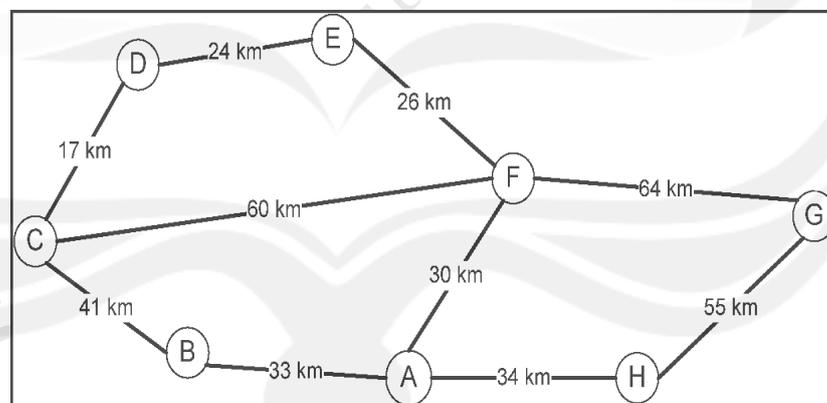
Penyelesaian jalur terpendek untuk simpul A pada graf di atas adalah:

Tabel 2.2. Penyelesaian simpul A pada graf berarah

Simpul Asal	Simpul Tujuan	Lintasan Terpendek	Jarak
A	B	A → B	1
	C	A → B → C	7
	D	A → D	9
	E	A → D → E	11
	F	∞	-

Untuk lebih jelasnya berikut adalah contoh dari perhitungan graf :

Noviandi, A. Diaz. (2007) dalam penelitiannya dimisalkan terdapat suatu graf berbobot yang merepresentasikan kondisi keterhubungan antarkota di suatu daerah, dengan ilustrasi sebagai berikut.



Gambar 2.10. Representasi keterhubungan antar kota dalam graf berbobot.
(Diaz, 2007)

Misalkan seseorang akan melakukan perjalanan dari kota A ke kota C. Orang tersebut mencoba untuk menerapkan pemrograman dinamis untuk mencari jalur terpendek didalam perjalanannya.

Tahap 1:

Tabel 2.3. Penyelesaian tahap awal mencari jalur terpendek

s	Solusi optimum	
	$f_1(s)$	x_1
B	33	A
F	30	A
H	34	A

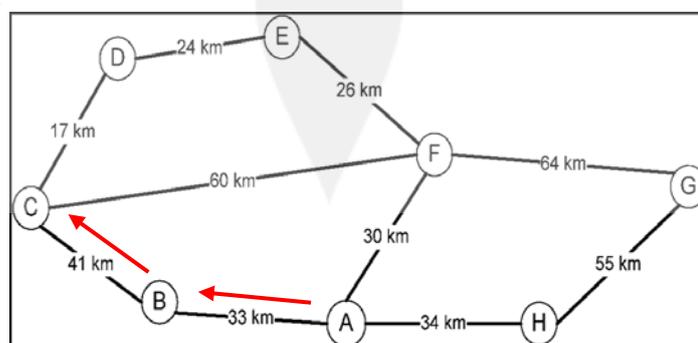
Tahap 2:

Tabel 2.4. Penyelesaian tahap kedua mencari jalur terpendek

s	x_2	f_2			Solusi optimum	
		B	F	H	$f_2(s)$	x_2
C		74	90	∞	74	B
E		∞	56	∞	56	F
G		∞	94	89	89	H

Dari hasil pencarian jalur terpendek dari A ke C menggunakan pemrograman dinamis, ditemukan bahwa jarak terpendek dari A ke C adalah 74 km dengan jalur : (A — B — C)

Berikut ini hasil representasi graf dengan menggunakan *path* berwarna merah sisi graf menunjuk ke jalur terpendek yang dicari.



Gambar 2.11. Hasil representasi graf berbobot

6. Internet

Internet dalam garis besarnya dapat didefinisikan sebagai kumpulan atau hubungan dari banyak jaringan yang berbeda *host* komputer, *client* dan *server* yang secara bersama menyediakan dan menggunakan layanan informasi dan hubungan (Supriyanto, 2007).

Komputer yang mengakses ke internet adalah semua macam model dan buatan dari berbagai jenis sistem operasi dan aplikasi. Tepatnya, komputer dihubungkan ke internet adalah komputer-komputer yang menggunakan paket *Transport Control Protocol / Internet Protocol* (TCP/IP), dimana TCP/IP adalah kumpulan umum dari aturan yang memungkinkan dari berbagai jenis sistem untuk berkomunikasi (Sutarman, 2007). Elemen dasar Internet ada tiga, yaitu :

- a. Penyedia layanan informasi, elemen ini menyediakan layanan informasi yang diakses melalui internet.
- b. Pengguna, elemen ini mengakses informasi yang disediakan oleh penyedia layanan informasi.
- c. Penyedia layanan hubungan, elemen ini menyediakan layanan akses atau hubungan ke media informasi internet.

7. Web

Www atau *World Wide Web* maupun web saja adalah sebuah sistem yang saling terkait dalam sebuah dokumen berformat *hypertext* yang berisi beragam informasi, baik tulisan, gambar, suara, video, dan informasi multimedia

lainnya dan dapat diakses melalui sebuah perangkat yang disebut *web browser*.

Untuk menterjemahkan dokumen *hypertext* kedalam bentuk dokumen yang dapat dipahami oleh manusia, maka *web browser* melalui *web client* akan membaca halaman web yang tersimpan di sebuah *web server* melalui protokol yang sering disebut HTTP atau *Hypertext Transfer Protocol*.

Sedangkan *software* atau perangkat lunak *web browser* saat ini tersedia dalam berbagai produk dengan kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Beberapa *web browser* yang paling terkenal saat ini adalah Mozilla Firefox, Internet Explorer, Opera, Safari dan lain sebagainya.

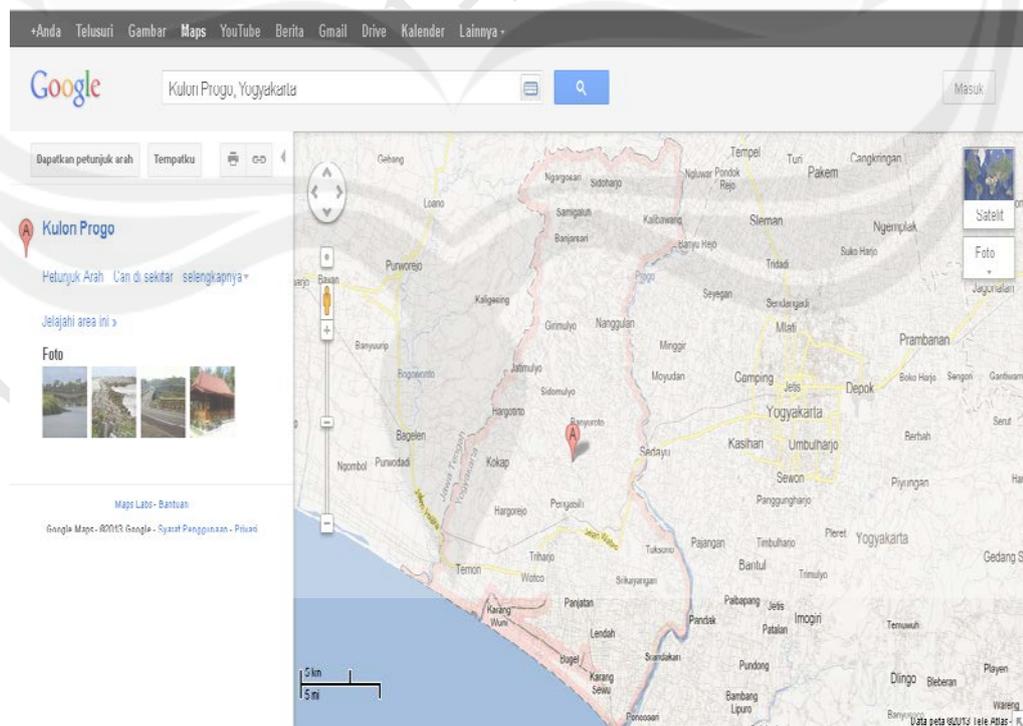
Selebihnya dengan semakin banyaknya situs internet yang dapat diakses melalui *browser* dengan format http dan di ikuti dengan www, dan alamat url web yang hendak diakses, maka muncullah sebuah situs pencari (*search engine*), seperti halnya google.com dan yahoo.com dan lain sebagainya.

8. Peta *Online* Google Maps

Google Maps adalah layanan dari Google Inc yang menawarkan teknologi pemetaan yang handal dan akrab pengguna / *user friendly*. Google Maps merupakan salah satu layanan Google yang menyediakan akses peta global yang dapat diakses melalui internet (<http://maps.google.com>). Layanan ini memungkinkan pengguna mengakses informasi suatu tempat di bumi, seperti informasi nama tempat terkenal, informasi wisata, koordinat geografis suatu tempat, nama jalan, serta rute perjalanan. Fitur-fitur yang diberikan pada Google Maps :

- a. Peta digital yang dapat dengan mudah dilihat, dicetak dan disajikan secara mendetail (untuk lokasi tertentu).
- b. Pengaturan tampilan dengan skala yang mudah diubah dengan fasilitas zoom-in dan zoom-out peta.
- c. Perubahan tampilan dari modus peta ke modus foto satelit sehingga memudahkan kita melihat foto lokasi walaupun tidak secara real-time.

Selain itu peta dari Google Maps dapat digunakan oleh siapa saja dengan berbagai kepentingan. Untuk itu Google menyediakan Google Maps API (Application Programming Interface) yang dapat diunduh dan digunakan secara bebas. Dengan adanya Google Maps API tersebut akan memudahkan programmer untuk menggunakan fitur-fitur Google Maps pada web atau layanan mereka (Hadi, 2009).



Gambar 2.12. Tampilan Kabupaten Kulon Progo dalam Google Maps

9. Google Maps API (*Application Programming Interface*)

Google Maps API merupakan API (*Application Program Interface*) yang disediakan oleh Google untuk memfasilitasi pembangunan aplikasi yang berhubungan dengan peta global dengan layanan gratis yang diberikan oleh google dan sangat populer. Google menciptakan Google Maps API untuk memfasilitasi pengembangan suatu aplikasi peta berbasis web yang memiliki data sesuai dengan kebutuhan pengguna (Econym, 2009).

Dengan menggunakan Google Maps API dimungkinkan untuk menyisipkan seluruh fasilitas dan teknologi yang ada pada Google Maps ke dalam suatu website. Hal utama yang dibutuhkan dalam pembangunan aplikasi menggunakan API ini adalah API key. API key adalah nilai kunci atau penanda yang harus ada bila kita menggunakan fasilitas Google Maps API. Setiap website yang menggunakan fasilitas Google Maps API memiliki nilai API key yang berbeda-beda.

Pembangunan aplikasi peta yang menggunakan Google Maps API ini menggunakan bahasa Javascript. Baik itu bahasa Javascript umum maupun bahasa Javascript khusus yang dikembangkan oleh Google untuk pembangunan Google Maps (*Google Javascript*). Dengan menggunakan Javascript ini dapat dibangun suatu aplikasi peta berbasis web yang interaktif. Google terus-menerus melakukan pengembangan dan penyempurnaan API ini, agar dapat dengan mudah digunakan dan memiliki layanan yang baik.

Google Maps API menyediakan kelas-kelas, tipe dan fungsi-fungsi yang dapat digunakan untuk membangun suatu aplikasi peta Google Maps. Pada

Tabel 2.5 memberikan penjelasan masing-masing kelas dasar yang dimiliki Google Maps API.

Tabel 2.5. Kelas Dasar Google Maps API

GMap3	Merupakan kelas paling utama dari Google Maps API. Digunakan untuk menciptakan peta.
GMapOptions	Merepresentasikan argumen-argumen untuk kelas GMap3.
GInfoWindow	Kelas yang digunakan untuk menciptakan jendela informasi.
GInfoWindowOptions	Merepresentasikan argumen-argumen untuk kelas GInfoWindow.
GMarker	Kelas yang digunakan untuk menciptakan tanda (marks) pada peta.
GMarkerOptions	Merepresentasikan argumen-argumen untuk kelas GMarker.
GPolyline	Kelas yang digunakan untuk menciptakan garis atau polyline.
GPolylineOptions	Merepresentasikan argumen-argumen untuk kelas GPolyline.
GPolygon	Kelas yang digunakan untuk menciptakan bidang luasan pada peta.
GPolygonOptions	Merepresentasikan argumen-argumen untuk kelas GPolygon.
GIcon	Kelas yang digunakan untuk menciptakan Icon pada suatu Marks.
GLatLng	Merepresentasikan koordinat latitude, dan longitude.
GMapType	Merepresentasikan tipe peta yang akan ditampilkan.
GMapTypeOptions	Merepresentasikan argumen-argumen untuk kelas GMapType.
GEventListener	Kelas yang digunakan untuk mendengar dan menangani event-event.

10. Pariwisata

Pariwisata adalah aktifitas bersantai atau aktifitas waktu luang. Perjalanan wisata dilakukan pada saat seseorang bebas dari pekerjaan yang wajib dilakukan, yaitu pada saat mereka cuti atau libur (Yulianto et. Al., 2007). Pariwisata erat hubungannya dengan kegiatan yang sering dilakukan oleh banyak orang yaitu jalan-jalan (travel). Industri pariwisata banyak diminati baik itu dari dalam negeri maupun luar negeri. Banyak istilah yang digunakan di dalam industri pariwisata. Berikut ini adalah istilah-istilah menurut Medlik (2003) yang sering digunakan di dalam industri pariwisata :

- a. Akomodasi pariwisata, istilah ini berhubungan dengan biaya yang harus dikeluarkan oleh seorang turis untuk akomodasi lebih dari satu malam. Istilah akomodasi dibagi menjadi 2 jenis yaitu akomodasi pariwisata perusahaan dan akomodasi pariwisata swasta.
- b. Tujuan pariwisata mencakupi negara, wilayah, kota, dan area lain yang menarik bagi para turis / wisatawan. Tempat ini juga menjadi tempat aktivitas utama bagi para turis / wisatawan untuk menghabiskan waktu.
- c. Turis atau wisatawan yang mempunyai arti pendatang yang melakukan kunjungan minimal satu malam dengan beberapa tujuan seperti liburan, bisnis, atau tujuan yang lainnya.

Terdapat beberapa klasifikasi untuk jenis-jenis objek wisata yaitu :

- a. Objek wisata sejarah, dimana objek wisata ini berkaitan dengan sejarah-sejarah yang ada di negara tersebut seperti contoh bangunan bersejarah seperti monumen atau patung para pahlawan.

- b. Objek wisata keagamaan, dimana objek wisata ini berkaitan dengan ibadah suatu agama seperti kuil, gereja, atau tempat ibadah agama yang lain.
- c. Objek wisata alam, dimana objek wisata ini berkaitan dengan pemandangan alam yang ada di daerah wisata tersebut seperti pantai, gunung, maupun taman nasional. Intinya adalah objek wisata ini menunjukkan keindahan alam bagi para wisatawan yang melihatnya.
- d. Objek wisata permainan, dimana objek wisata ini berisikan permainan-permainan yang dapat dimainkan oleh para wisatawan.
- e. Objek wisata belanja, dimana objek wisata ini berhubungan dengan kegiatan berbelanja yang ditawarkan kepada para wisatawan.

11. Kabupaten Kulon Progo dan Potensi Wisatanya

Kabupaten Kulon Progo merupakan salah satu Kabupaten dari lima Kabupaten/kota di Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta yang terletak di bagian barat. Batas Kabupaten Kulon Progo di sebelah timur yaitu Kabupaten Bantul dan Kabupaten Sleman, di sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Purworejo, Propinsi Jawa Tengah, di sebelah Utara berbatasan dengan Kabupaten Magelang, Propinsi Jawa Tengah dan di sebelah Selatan berbatasan dengan Samudera Hindia.

Kabupaten Kulon Progo memiliki topografi yang bervariasi dengan ketinggian antara 0 - 1000 meter di atas permukaan air laut, yang terbagi menjadi 3 wilayah meliputi :

Bagian Utara, Merupakan dataran tinggi/perbukitan Menoreh dengan

ketinggian antara 500 - 1000 meter di atas permukaan air laut, meliputi Kecamatan Girimulyo, Kokap, Kalibawang dan Samigaluh. Wilayah ini penggunaan tanah diperuntukkan sebagai kawasan budidaya konservasi dan merupakan kawasan rawan bencana tanah longsor.

Bagian Tengah, merupakan daerah perbukitan dengan ketinggian antara 100 - 500 meter di atas permukaan air laut, meliputi Kecamatan Nanggulan, Sentolo, Pengasih, dan sebagian Lendah, wilayah dengan lereng antara 2 - 15%, tergolong berombak dan bergelombang merupakan peralihan dataran rendah dan perbukitan.

Bagian Selatan, merupakan dataran rendah dengan ketinggian 0 - 100 meter di atas permukaan air laut, meliputi Kecamatan Temon, Wates, Panjatan, Galur, dan sebagian Lendah. Berdasarkan kemiringan lahan, memiliki lereng 0 - 2%, merupakan wilayah pantai sepanjang 24,9 km, apabila musim penghujan merupakan kawasan rawan bencana banjir.

Luas wilayah Kabupaten Kulon Progo adalah 58.627,54 hektar, secara administratif terbagi menjadi 12 kecamatan yang meliputi 88 desa dan 930 dusun. Kabupaten yang memiliki potensi obyek wisata yang sangat indah dan cukup banyak di antaranya : Pantai Congot, Pantai Glagah, Pantai Bugel, Pantai Trisik, Makam Girigondo Kaligintung, Wahana Pelangi, Waduk Sermo, Permandian Clereng Pengasih, Wisata Alam Kalibiru, Goa Kiskendo, Goa Seplawan Jatimulyo, Goa Maria Lawangsih Purwosari, Goa Sriti dan Puncak Suroloyo, Air Terjun Sidoharjo Curug.