

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Berkembangnya dunia media sosial seperti saat ini mengakibatkan tingkat keminatan masyarakat terhadap lokasi kunjungan menjadi bertambah. Pemilihan lokasi kunjungan pariwisata secara tidak langsung berpengaruh pada eksistensi masyarakat terutama di dunia maya. Secara serentak masyarakat berlomba-lomba berfoto di tempat wisata yang sesuai dengan keinginannya. Industri pariwisata adalah kumpulan usaha pariwisata yang saling terkait dalam rangka menghasilkan barang dan/atau jasa bagi pemenuhan kebutuhan wisatawan dalam penyelenggaraan pariwisata (Undang-Undang Pariwisata no 10 tahun 2009). Industri pariwisata menjadi bagian penting dari sebuah wilayah karena hal ini merupakan salah satu alat untuk mendongkrak dan menarik wisatawan untuk berkunjung di wilayah tersebut. Pariwisata merupakan sector unggulan yang diharapkan mampu menggerakkan roda perekonomian Indonesia. Dijadikannya Pariwisata sebagai sector unggulan, tidak lain karena dampak yang mampu ditimbulkan dari aktivitas Pariwisata yang begitu besar terhadap Ekonomi, Sosial, maupun Lingkungan.

Selain dari hasil retribusi yang diberikan sektor pariwisata, jika dipandang dari segi kebutuhan, berwisata yang sesuai dengan perasaan seseorang juga merupakan kebutuhan jasmani yang penting. Ketika berwisata, tubuh dan pikiran akan merasakan ketenangan yang akan mengurangi rasa jenuh selama bekerja. Pemilihan lokasi objek wisata kerap kali menjadi krusial saat objek tidak sesuai dengan parameter yang dituju. Data yang dimiliki pemerintah tentang pariwisata ternyata tidak cukup

membantu wisatawan menentukan pilihan lokasi wisata, diperlukan pengelolaan yang baik pada data tersebut agar dapat dijadikan referensi secara maksimal oleh wisatawan.

Salah satu pengelolaan yang dapat dibentuk untuk meningkatkan ketertarikan wisatawan adalah dengan membentuk suatu sistem yang mampu memilih secara cepat dan tepat untuk membantu para wisatawan mendapatkan informasi dan pengambilan keputusan pemilihan objek wisata secara efektif. Oleh karena itu, penelitian kali ini akan membahas tentang sistem pendukung keputusan pemilihan tempat objek wisata khususnya di Provinsi Jawa Tengah yang akan diproses menggunakan metode Logika Fuzzy Tahani.

Pemilihan metode Logika *Fuzzy Tahani* dirasa tepat untuk dijadikan alat pengolah data, sebab, nilai yang menghubungkan antara sistem dan pengguna bersifat subjektif dan tidak dapat dipastikan. metode Logika Fuzzy Tahani merupakan suatu bentuk model pendukung keputusan dimana peralatan utamanya adalah sebuah hirarki fungsional dengan input utamanya kriteria yang telah ditentukan.

Dengan adanya aplikasi sistem rekomendasi wisata ini diharapkan akan mempermudah pengambil keputusan untuk memilih objek wisata yang sesuai dengan kebutuhan wisatawan.

## **1.2 Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dikemukakan rumusan masalah yang ada yaitu :

- Bagaimana cara membuat calon pengunjung wisata mudah dalam menentukan obyek wisata yang akan dikunjungi.
- Bagaimana membangun sistem pendukung keputusan pemilihan obyek wisata melalui metode *Fuzzy Tahani* yang sesuai dengan kriteria pengunjung.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, agar penelitian ini tidak melebar, maka diterapkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem pendukung keputusan menggunakan pemrograman Web dan database MySQL berdasarkan metode Logika Fuzzy Tahani.
2. Sistem pendukung keputusan tidak menampilkan informasi geografis objek wisata.
3. Obyek Wisata yang direkomendasikan dibatasi pada 25 (dua puluh lima) nama obyek wisata yang sudah terdaftar secara resmi pada Dinas Pariwisata Provinsi Jawa Tengah.
4. Kriteria yang digunakan menggunakan variable harga tiket masuk, jenis obyek wisata, banyak fasilitas obyek wisata, jarak ke obyek wisata dari pusat kota Semarang.
5. Sistem ini dirancang menggunakan php dan mysql.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengimplementasikan Metode *Fuzzy Tahani* kedalam sistem pencarian wisata untuk mempermudah wisatawan dalam mencari wisata sesuai dengan kriteria yang diinginkan.
2. Membangun sistem yang berdasarkan kebutuhan pengguna dengan berbagai kriteria atau variabel.
3. Memberikan rekomendasi wisata yang sesuai dengan kriteria yang telah diinputkan oleh pengguna.

### **1.5 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat dua tahapan yang dilakukan yaitu :

1. Tahap Pengumpulan Data

Dalam melakukan pengumpulan data, terdapat dua metode yang digunakan oleh peneliti yaitu :

a. Observasi

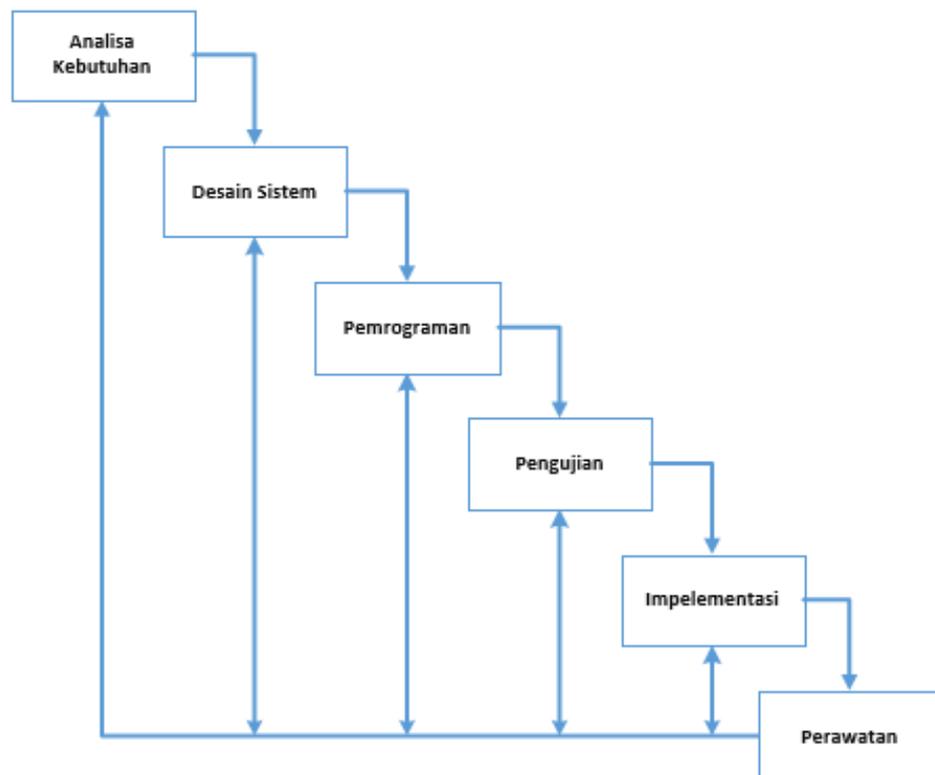
Metode ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian dengan mengunjungi objek wisata penelitian untuk mengetahui informasi wisata yang ada.

b. Studi Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mencari informasi dari berbagai sumber seperti buku-buku, jurnal serta literatur lainnya yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan.

## 2. Tahap Pengembangan Sistem

Pada tahapan pengembangan sistem, peneliti menggunakan metode *modified waterfall model*.



Gambar 1.1 *Modified Waterfall Model*

*Modified Waterfall Model* merupakan model yang paling populer diantara model pendekatan yang lain didalam SDLC (*system development life cycle*) dan bekerja secara linier dan berurutan. Model ini merupakan model yang paling awal terbentuk. Pendekatan ini mengikuti suatu paradigma yang dikenal dengan paradigm dokumentasi, harapannya adalah bahwa disetiap proses pengembangan sistem, setiap langkah yang dilakukan akan dikomentasi atau ditulis dalam bentuk spesifikasi dalam laporan yang detail. Pada *modified waterfall model* setiap tahapan dilaksanakan secara bertahap. Namun setiap tahap dapat ditinjau kembali, sehingga apabila ditemukan kesalahan dapat dilakukan perbaikan[10].

Tahap-tahap yang akan dilakukan peneliti pada tahapan pengembangan sistem ini adalah sebagai berikut :

1. Analisa kebutuhan, tahap ini dilakukan untuk menentukan apa apa saja yang dibutuhkan atau difokuskan pada sistem yang akan dibuat. Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi melakukan wawancara.
2. Desain sistem, pada tahap ini dilakukan perancangan basis data, tampilan pengguna, serta alur kerja sistem berdasarkan hasil pada tahap analisa kebutuhan.
3. Pemrograman, pada tahap ini dilakukan penulisan kode program untuk membangun sistem dengan menggunakan bahasa PHP serta MySQL.
4. Pengujian, pada tahap ini dilakukan proses pengujian terhadap sistem yang telah dibangun. Tahap ini dilakukan untuk menemukan kesalahan pada sistem, atau apakah sistem telah berfungsi sesuai dengan yang diharapkan. Proses pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *blackbox testing*.
5. Implementasi, pada tahap ini sistem telah diterapkan pada objek wisata penelitian setelah dilakukan tahap pengujian.
6. Perawatan, pada tahap ini dilakukan perawatan terhadap sistem. Tahap ini sepenuhnya akan dilakukan(tanggung jawab) admin untuk menjaga sistem agar tetap bisa digunakan.

## **1.5 Manfaat**

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu memberikan kemudahan kepada pengunjung dalam menentukan pilihan objek wisata di Jawa Tengah yang ingin dikunjungi.
2. Pengunjung mendapatkan sebuah solusi atau saran dengan tepat sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan tugas akhir ini, penulis membuat suatu sistematika yang terdiri dari:

- BAB 1 :** PENDAHULUAN Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang pemilihan judul tugas akhir “Sistem Rekomendasi Tempat Wisata di Jawa Tengah Dengan Menggunakan Metode Fuzzy Tahani”, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, metodologi penelitian, manfaat, dan sistematika penulisan.
- BAB 2 :** TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI Bab ini memuat dasar teori yang berfungsi sebagai sumber atau alat dalam memahami permasalahan yang berkaitan dengan sistem pendukung keputusan, pengertian Fuzzy dan mengenai teori yang berhubungan dan diperlukan dalam pembuatan aplikasi ini.
- BAB 3 :** ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM Bab ini menjabarkan tentang tujuan dari perancangan sistem, kriteria dan pilihan kesimpulan dalam pemilihan objek wisata di Jawa Tengah dan juga tahapan dalam merancang Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Tempat Wisata di Jawa Tengah Dengan Menggunakan Metode Fuzzy Tahani.
- BAB 4:** HASIL PENELITIAN DAN IMPLEMENTASI SISTEM Bab ini menjelaskan hasil penelitian dan implementasi sistem, lalu dilakukan pengujian sistem.

**BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN** Bab terakhir memuat kesimpulan isi dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran-saran dari hasil yang diperoleh dan diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan selanjutnya.