

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Destinasi Pariwisata adalah kawasan geografis yang berada dalam satu atau lebih wilayah administratif yang di dalamnya terdapat daya tarik wisata, fasilitas umum, fasilitas pariwisata, aksesibilitas, serta masyarakat yang saling terkait dan melengkapi terwujudnya kepariwisataan [1]. Dari segi kepariwisataan di Indonesia untuk saat ini dinilai peranannya baik dalam menambah devisa negara (*foreign exchange*). Dalam hal ini tidak terlepas dari segi pertumbuhan kebutuhan pariwisata, tidak hanya di Indonesia, namun di seluruh dunia. Pertumbuhan kebutuhan manusia akan pariwisata menyebabkan sektor ini dinilai mempunyai prospek yang besar di masa yang akan datang [2].

Kawasan Strategis Pariwisata adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan [1]. Kabupaten Garut merupakan salah satu kota tujuan wisata di Provinsi Jawa Barat yang memiliki tujuan tempat wisata yang cukup banyak dan menarik. Dari sisi wilayah Kabupaten Garut berada di wilayah pegunungan, alam yang indah serta suasana alami pedesaan masih kental. Tidak banyak orang yang mengetahui bahwa Kabupaten Garut memiliki beberapa potensi wisata yang dangan

indah. Potensi kepariwisataan di Kabupaten Garut dapat diklasifikasikan menjadi duabagian yaitu wisata alam seperti pemandian air panas, curug (air terjun), situ, pantai, kawah, taman satwa. Dan wisata seni budaya seperti kampung adat, museum, ziarah makam. Berdasarkan statistik yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Garut, pada tahun 2016 jumlah objek wisata di Kabupaten Garut tercatat sebanyak 31 objek, tercatat sampai saat ini di tahun 2018 data jumlah objek wisata tetap tercatat sebanyak 31 objek wisata.

Berwisata merupakan sebuah kebutuhan jasmani yang penting untuk kita tanpa kita sadari. Karena dengan berwisata dapat menghilangkan rasa bosan dan kesal akibat aktivitas selama seharian. Pemilihan obyek wisata yang tepat juga berpengaruh dalam hal ini sehingga untuk memilih obyek wisata yang tepat, dibutuhkan sebuah sistem dalam bidang kepariwisataan yang diharapkan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan pengambilan keputusan pemilihan obyek wisata secara efektif.

Salah satu sistem yang dapat membantu pemilihan tempat wisata adalah sistem pendukung keputusan. Sistem pendukung keputusan adalah sistem informasi interaktif yang menyediakan informasi, pemodelan, dan pemanipulasian data [3]. Sistem pendukung keputusan ini membantu dalam proses pengambilan keputusan pemilihan tempat wisata yang ada di Kabupaten Garut.

Sistem pendukung keputusan dibangun untuk mendukung solusi atas suatu masalah atau suatu peluang yang digunakan dalam pengambilan keputusan. Aplikasi sistem pendukung keputusan menggunakan CBIS (*Computer Based Information*

System) yang fleksibel, interaktif, dan dapat diadaptasi, yang dikembangkan untuk mendukung solusi atas masalah manajemen spesifik yang tidak terstruktur [4].

Sistem pendukung keputusan dirancang untuk membantu pengambil keputusan untuk memecahkan masalah yang bersifat semi terstruktur maupun tidak terstruktur dengan menggabungkan kebijakan pengambil keputusan dan informasi komputerisasi [5]. Sistem pendukung keputusan ini hanya untuk membantu pihak wisatawan dalam mengambil keputusan untuk pemilihan tempat wisata, sistem pendukung keputusan ini hanya untuk pembandingan antara hasil rekomendasi yang didapat dari sistem pendukung keputusan dalam pengambilan keputusan pemilihan tempat wisata oleh wisatawan.

Salah satu Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Fuzzy* model Tahani. Dari beberapa metode *Fuzzy* yang ada di atas serta penelitian yang dilakukan yakni menggunakan *database*, datanya jelas, serta algoritma *Fuzzy Tahani* ini menjadi sebuah algoritma yang banyak dipakai oleh peneliti-peneliti sebelumnya karena algoritma ini menghasilkan rekomendasi wisata yang lebih efektif dan efisien, dan metode *Fuzzy Tahani* yang memenuhi kriteria yang diinginkan [6].

Dengan adanya aplikasi sistem pendukung keputusan pemilihan obyek wisata ini diharapkan dapat mempermudah pengambil keputusan untuk memilih obyek wisata dikarenakan banyaknya alternatif pilihan obyek wisata di Kabupaten Garut yang nantinya dengan adanya sistem ini dapat ditemukan alternatif pilihan obyek wisata di Kabupaten Garut sesuai dengan kriteria-kriteria yang ditentukan atau dipilih untuk dikunjungi.

Sehubungan dengan hal tersebut, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul **“Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Obyek Wisata di Garut Berbasis Web”**

1.2 Rumusan Masalah

Setelah mengetahui latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan dijadikan pokok pembahasan dipenelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana cara aplikasi membantu dalam proses pengambilan keputusan pemilihan tempat wisata yang ada di Kabupaten Garut?
2. Bagaimana tingkat akurasi metode *Fuzzy Tahani* dalam aplikasi pendukung keputusan pemilihan obyek wisata?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian Tugas Akhir ini meliputi sebagai berikut :

1. Aplikasi ini hanya merekomendasikan tempat wisata berdasarkan kriteria wisata: harga tiket (murah, sedang, mahal), jarak tempuh menuju tempat wisata yang diinginkan (dekat, sedang, jauh), jumlah pengunjung tempat wisata (ramai, sedang, sepi), dan fasilitas (sedikit, sedang, banyak).
2. Aplikasi ini dirancang dengan model perancangan UML (*Unified Modeling Language*).
3. Aplikasi ini dibangun menggunakan *framework CodeIgniter*.
4. Aplikasi hanya memuat data tempat wisata yang ada di Kabupaten Garut.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

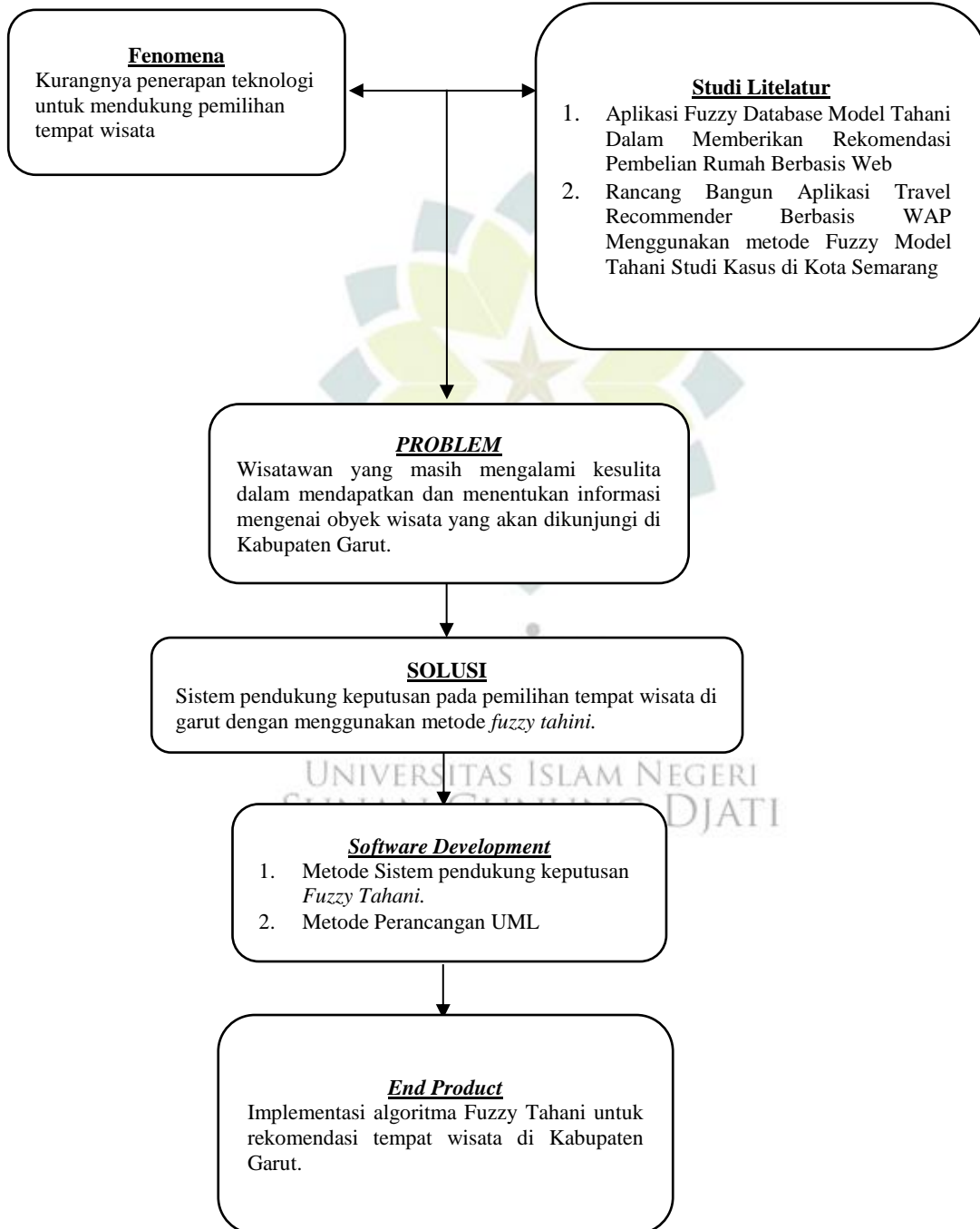
1. Membangun sistem aplikasi untuk memfasilitasi proses pengambilan keputusan tempat wisata di Kabupaten Garut.
2. Memberi kemudahan pada calon pengunjung wisata untuk memilih obyek wisata di Kabupaten Garut yang sesuai kriteria dengan menerapkan metode Logika *Fuzzy Tahani*.
3. Memberi informasi tentang jenis dan obyek wisata yang ada di Kabupaten Garut.
4. Memberi beberapa informasi kriteria yang menjadi daya tarik bagi calon pengunjung wisata dalam mengunjungi obyek wisata di Kabupaten Garut.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dalam penelitian ini adalah membantu wisatawan untuk memperoleh informasi obyek wisata di Kabupaten Garut dan dapat membandingkan antara obyek wisata yang satu dengan yang lain sehingga diharapkan obyek wisata tersebut akan bersaing positif untuk meningkatkan kualitas terbaiknya.

1.6 Kerangka Pemikiran

Gambar 1.1 menjelaskan alur penelitian yang akan dilakukan dalam tugas akhir, dari analisa terhadap aplikasi pendukung keputusan dengan metode *Fuzzy* dan *Framework Codeigniter*. Berkembangnya Teknologi di bidang wisata sangatlah pesat, sehingga diterapkanlah sebuah metode yaitu *Fuzzy Tahani* sebagai metode untuk sistem pendukung keputusan pemilihan tempat wisata di Garut.



Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran Implementasi Metode *Fuzzy Tahani*

Dari kerangka pemikiran tersebut permasalahan awal yang terjadi dengan fakta yang ada yaitu kurangnya sistem pendukung pemilihan tempat wisata bagi wisatawan, dalam hal ini wisatawan masih mengalami kesulitan dalam mendapatkan informasi mengenai obyek wisata yang akan dikunjungi di Kabupaten Garut. Mekanisme solusi yang ada untuk memecahkan permasalahan tersebut adalah dengan cara membuat sistem pendukung keputusan pemilihan tempat wisata dengan menggunakan metode *Fuzzy Tahani*.

1.7 Metode Penelitian

Metode penelitian ini terdiri dari dua tahap, yaitu tahap pengumpulan data dan tahap pengembangan perangkat lunak.

1.7.1 Pengumpulan Data

Beberapa tahapan yang dilakukan untuk mengumpulkan data penelitian adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (Interview)

Pengumpulan data dengan cara melakukan tanya jawab secara langsung dengan narasumber dari pihak instansi terkait.

2. Pengamatan (Observasi)

Pengumpulan data dengan cara mengadakan pengamatan atau peninjauan langsung ke objek atau masalah yang sedang diteliti tentang bagaimana data pengaduan masyarakat yang ada dapat ditujukan ke dinas terkait.

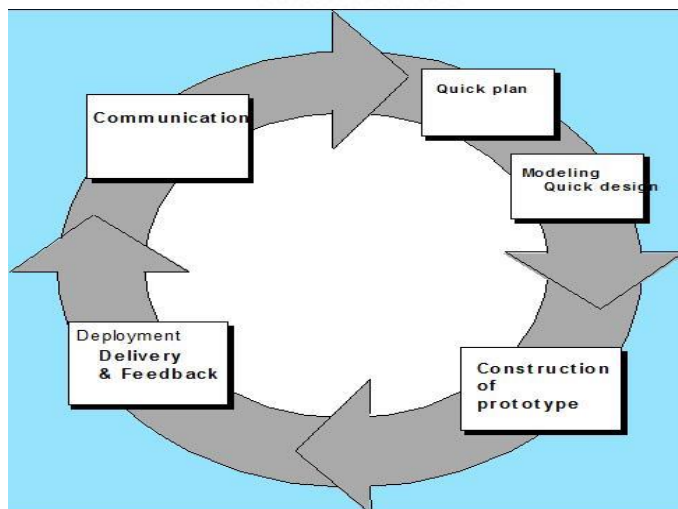
3. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, misalnya mempelajari situs-situs yang berhubungan dengan obyek penelitian seperti situs-situs sekolah dan pengumpulan data yang dilakukan dengan mempelajari buku-buku literatur.

1.7.2 Tahap Pengembangan Sistem

Pembuatan sistem ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak *Prototype*, karena metode ini lebih memudahkan proses dalam membangun perangkat lunak dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Keuntungan dari *prototype* antara lain [7]:

1. *User* dapat mempertimbangkan sedikit perubahan selama masih bentuk *prototype*;
2. Memberikan hasil yang lebih akurat dari pada perkiraan sebelumnya, karena fungsi yang diinginkan dan kerumitannya sudah dapat diketahui dengan baik;
3. *User* merasa puas. Pertama, *user* mengenai komputer dan aplikasi yang akan dbuatkan untuknya. Kedua, *user* terlibat langsung dari awal dan memotivasi semangat untuk mendukung analisis selama proyek berlangsung.



Gambar 1. 2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak Prototype [7]

Memakai metode *prototype* ini karena metode ini cukup efektif dalam mendapatkan kebutuhan dan aturan yang jelas yang disetujui pelanggan ataupun pembuat perangkat lunak itu sendiri, walaupun pada umumnya *prototipe* ini akan dihilangkan dan dibuat perangkat yang sebenarnya. Dengan *prototype* ini juga, ketika diperlihatkan *working version* nya, pelanggan bisa langsung merasakan seakan-akan itu adalah sistem yang sebenarnya.

Berdasarkan Gambar 1.2, proses metode pengembangan *Prototype* dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. *Communication*

Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang akan dibutuhkan.

2. *Quick Plan*

Perancangan dilakukan cepat dan mewakili semua aspek *software* yang diketahui, dan rancangan ini menjadi dasar pembuatan *prototype*.

3. *Modelling Quick Design*

Berfokus pada representasi aspek *software* yang bisa dilihat *user*. *Modelling Quick Design* cenderung ke pembuatan *prototype*.

4. *Construction of Prototype*

Membangun kerangka atau rancangan *prototype* dari *software* yang akan dibangun.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Prototype yang telah dibuat oleh *developer* akan disebarakan kepada *user*, untuk dievaluasi, kemudian *user* akan *memberikan feedback* yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan dibangun. Pengulangan proses ini terus berlangsung sampai semua kebutuhan terpenuhi.

1.8 Sistematika Penulisan

1.8.1 BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, *state of the art*, metode penelitian, metodologi pengembangan, kerangka pemikiran, serta sistematika penulisan yang menguraikan urutan penyajian yang digunakan dalam penyusunan skripsi.

1.8.2 BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang uraian teori-teori yang digunakan dalam analisa permasalahan yang ada dan juga teori-teori yang digunakan dalam perancangan dan implementasi.

1.8.3 BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang rancang bangun sistem pendukung keputusan untuk pemilihan obyek wisata di Garut dengan Logika *Fuzzy Tahani*.

1.8.4 BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan tentang spesifikasi aplikasi, kebutuhan aplikasi, implementasi aplikasi, dan pengujian yang dilakukan terhadap aplikasi yang dibangun.

1.8.5 BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut dalam upaya memperbaiki kelemahan pada aplikasi guna untuk mendapatkan hasil kinerja aplikasi yang lebih baik dan pengembangan program selanjutnya.





uin

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SUNAN GUNUNG DJATI
BANDUNG