

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Objek wisata merupakan tempat dengan keindahan alam yang dapat menyejukkan mata, hati dan pikiran. Objek wisata sendiri dibangun dan dikembangkan agar mempunyai daya tarik bagi wisatawan lokal maupun wisatawan dari luar negeri. Destinasi wisata nusantara cukup berhasil menarik perhatian turis-turis dari luar negeri. Ada begitu banyak objek wisata seperti candi, pantai, pegunungan, cagar alam, dan air terjun. Tempat-tempat tersebut dijaga dan dikembangkan agar terlihat lebih menarik di mata para pengunjung.

Namun selama pandemi COVID-19, beberapa objek wisata ditutup sementara. Tujuannya untuk menghentikan penyebaran virus COVID-19 yang telah meresahkan seluruh penduduk di Indonesia sejak awal Maret 2020. Pemerosotan kunjungan destinasi wisata menurun drastis dalam beberapa bulan selama pandemi. Di akhir tahun 2020, beberapa destinasi wisata dibuka kembali namun tetap harus mengikuti protokol kesehatan seperti memakai masker, mencuci tangan, dan membersihkan tangan dengan *hand-sanitizer*.

Untuk mempermudah wisatawan dalam mencari informasi akurat tentang objek wisata yang ingin dikunjungi, maka dibutuhkan sebuah sistem komputerisasi yang memuat seluruh informasi dari objek wisata secara *online* yang diharapkan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan pendukung keputusan pemilihan objek wisata berdasarkan rekomendasi. Perkembangan teknologi informasi sudah sedemikian pesat. Perkembangan yang pesat tidak hanya teknologi perangkat keras dan perangkat lunak saja, tetapi metode komputasi juga ikut berkembang. Salah satu metode komputasi yang cukup berkembang saat ini adalah metode sistem pengambilan keputusan (*Decisions Support System*). Dalam teknologi informasi, sistem pengambilan keputusan merupakan cabang ilmu yang letaknya diantara sistem informasi dan sistem cerdas. Kemampuan di dalam proses pengambilan keputusan secara cepat, tepat sasaran, dan dapat dipertanggung jawabkan menjadi kunci keberhasilan dalam

persaingan global di waktu mendatang. Memiliki banyak informasi saja tidak cukup, jika tidak mampu meramunya dengan cepat menjadi alternatif-alternatif terbaik di dalam proses pengambilan keputusan. Akan tetapi, sebelum dilakukan proses pengambilan keputusan dari berbagai alternatif yang ada maka dibutuhkan adanya suatu kriteria. Setiap kriteria harus mampu menjawab satu pertanyaan penting mengenai seberapa baik suatu alternatif dapat memecahkan suatu masalah yang dihadapi.

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

Penulis mengambil penelitian di Pangkalpinang karena banyaknya objek wisata yang unik dan perlunya objek wisata di Pangkalpinang untuk dipublikasikan sehingga dapat lebih dikenal lagi oleh masyarakat luas dan dapat memajukan objek wisata di Pangkalpinang.

Metode yang dipakai dalam pengambilan keputusan pemilihan objek wisata adalah Logika *Fuzzy Tahani*. Logika *Fuzzy Tahani* dipilih karena metode logika tersebut merupakan suatu bentuk model pendukung keputusan dimana peralatan utamanya adalah sebuah hirarki fungsional dengan input utamanya kriteria yang telah ditentukan.

Dengan adanya aplikasi rekomendasi pemilihan objek wisata ini diharapkan dapat mempermudah pengambil keputusan untuk memilih objek wisata dikarenakan banyaknya alternatif pilihan objek wisata di Pangkalpinang sehingga dengan adanya Aplikasi Rekomendasi dapat ditemukan alternatif pilihan objek wisata di Pangkalpinang sesuai dengan kriteria-kriteria yang ditentukan atau dipilih untuk dikunjungi.[1]

1.2 Tinjauan Penelitian Terdahulu

Penulis membangun aplikasi ini dengan berdasarkan beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan atau landasan oleh penulis. Adapun penelitian terdahulu yang terkait dengan aplikasi peminjaman ini adalah sebagai berikut:

1.2.1 Penelitian Akhmad Bustomy (2016)[2]

Penelitian ini berjudul **“Sistem Pendukung Keputusan Untuk Pemilihan Objek Wisata Di Pasuruan Menggunakan Metode Fuzzy Tahani”** dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Logika *Fuzzy Tahani* dalam mengambil keputusan objek wisata di Pasuruan. Hasil yang didapatkan dalam penelitian ini bahwa sistem ini untuk membantu para pembuat keputusan untuk menentukan solusi pemilihan objek wisata di Pasuruan yang optimal serta di visualisasi peta dalam pemilihan objek wisata menggunakan metode *Fuzzy*.

1.2.2 Penelitian Cahyo Tri Prasetyo (2018)[3]

Penelitian ini berjudul **“Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Berdasarkan Karakteristik Sosio-Demografis Pengguna Menggunakan Metode Fuzzy Tahani”** dalam penelitian ini peneliti membuat sistem untuk merekomendasikan pemilihan ponsel pintar berdasarkan karakteristik penggunanya dengan menggunakan metode *Fuzzy Tahani*.

1.2.3 Penelitian Ayuni Putri Astari (2018)[4]

Penelitian ini berjudul: **“Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Terbaik Dengan Metode Fuzzy Tahani”** Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai Kepala HRD di *PT. Culture Royale Group*. Wawancara dilakukan untuk mengetahui apa yang dibutuhkan untuk penilaian kinerja karyawan.

Penggunaan logika *Fuzzy Tahani* dapat di terapkan untuk mencari karyawan terbaik dengan beberapa kriteria tertentu. Dengan menggunakan logika *Fuzzy Tahani*, penilaian lebih akurat dan mengurangi subjektifitas dalam pemilihan karyawan terbaik, dalam penelitian sistem penunjang keputusan pada *PT. Culture Royale* memiliki nilai rekomendasi yang paling tinggi yaitu 1 yang di hasilkan dari nilai setiap kriteria: pengetahuan, keahlian, kepribadian, disiplin

kerja, dan loyalitas. Untuk kedepannya dalam penelitian sistem penunjang keputusan pemilihan karyawan terbaik dapat ditambahkan kriteria-kriteria yang lain agar keputusan yang diambil dapat lebih akurat dan objektif.

1.2.4 Penelitian Sholeh Rachmatullah (2018)[5]

Penelitian ini berjudul **“Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Pada Toko Online dengan Metode Fuzzy Tahani”**

Metode *fuzzy* database model tahani dapat diterapkan pada aplikasi sistem pendukung keputusan untuk rekomendasi laptop terbaik sesuai dengan kriteria pilihan user. Penerapan metode *fuzzy* database model tahani terbukti dapat menghasilkan rekomendasi laptop yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh user atau konsumen dibuktikan dengan hasil skala likert sebesar 72% yang artinya *user* atau konsumen setuju jika metode *fuzzy* database model tahani ini diterapkan pada toko online laptop. Jika terdapat satu saja kriteria atau variabel fuzzy yang tidak sesuai dengan permintaan konsumen maka keputusan dengan menggunakan logika AND tidak menghasilkan keputusan atau nilai fire strength sama dengan nol. Jika terdapat salah satu saja kriteria atau variabel *fuzzy* yang sesuai dengan permintaan konsumen maka keputusan dengan menggunakan logika OR sudah dapat menghasilkan keputusan atau nilai fire strength tidak sama dengan nol ($1 \geq \text{fire strength} > 0$).

1.2.5 Penelitian Syifa Dwi Rahmasari (2020)[6]

Penelitian ini berjudul **“Perancangan Aplikasi Pemilihan Kualitas Keramik Granite Dengan Metode Fuzzy Tahani”**.

Penerapan Algoritma *Fuzzy Tahani* dapat diterapkan pada aplikasi pemilihan kualitas keramik granite pada PT.Palapa Keramik Granit menggunakan 3 parameter yaitu harga, ketebalan dan motif. Aplikasi dapat membantu memberikan rekomendasi lantai dengan kriteria yang diberikan oleh pelanggan.

Sehubungan dengan hal tersebut diatas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul: “**Aplikasi Rekomendasi Pemilihan Objek Wisata Di Pangkalpinang Menggunakan Metode Fuzzy Tahani**”.

1.3 Rumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan yang telah dijelaskan sebelumnya, maka dapat dirumuskan segala permasalahan yang akan dijadikan pokok pembahasan didalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana merancang dan membuat suatu aplikasi rekomendasi untuk pemilihan objek wisata di Pangkalpinang yang mampu memberikan informasi dan memberikan keputusan terbaik dengan menggunakan metode *Fuzzy Tahani* ?
2. Bagaimana menentukan kriteria-kriteria yang ada dimana penilaian kriteria tersebut nantinya digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam pengambilan keputusan untuk membantu pengunjung wisata dalam memilih objek wisata di Pangkalpinang ?

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah penulis membatasi masalah diantaranya :

Sesuai dengan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis membatasi masalah

1. Sistem yang dibangun menggunakan pemrograman *Delphi* dan database MySQL dengan menggunakan metode Logika *Fuzzy Tahani*.
2. Dalam sistem ini pemberian nilai bobot dilakukan oleh Dinas Pariwisata dan sistem ini tidak memproses informasi geografis dari sebuah objek wisata. Aplikasi ini bersifat online karena digunakan untuk Civitas Kampus.
3. Aplikasi ini hanya memberi informasi letak objek wisata yang tidak dilengkapi GPS, hanya merekomendasikan tempat-tempat wisata di Pangkalpinang.

1.5 Tujuan dan Manfaat Penulisan

Dari latar belakang serta rumusan masalah penulis mengambil tujuan dan manfaat dari laporan ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Tujuan :

- a. Memberi kemudahan pada calon pengunjung wisata untuk memilih objek wisata di Pangkalpinang yang sesuai kriteria dengan menerapkan metode Logika Fuzzy Tahani.
- b. Memberi informasi jenis dan objek wisata yang ada di Pangkalpinang.
- c. Mengetahui beberapa kriteria yang menjadi daya tarik bagi calon pengunjung wisata dalam mengunjungi objek wisata di Pangkalpinang.

1.5.2 Manfaat :

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

1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan suatu cara atau prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan data, dengan perantara cara tertentu. Metodologi penelitian yang digunakan adalah *WDLC (Web Development Life Cycle)*. *Web Development Life Cycle (WDLC)* adalah metode yang digunakan dalam membangun sebuah website. Tahapan- tahapan dalam *WDLC* terdiri dari *Planning, Analisis, Design and Development, Testing* dan *Implementation and Maintenance*. Dalam penelitian ini, metode penelitian yang digunakan sebagai berikut:

Alat bantu pengembangan yang digunakan adalah diagram *UML (Unified Modelling Language)* seperti berikut:

- a. *Usecase Diagram*
- b. *Activity Diagram*
- c. *Sequence Diagram*
- d. *Class Diagram*

1.6.1 Jenis Data

Jenis Data yang digunakan berdasarkan informasi dari penulis maupun informasi yang sudah jadi, baik dari internet ataupun buku-buku yang berhubungan dengan pembahasan objek wisata.

1.7 Sistematika Penulisan:

Setiap data dan informasi yang telah diperoleh melalui metode diatas, kemudian tuangkan ke dalam penulisan dan setelah itu dilaporkan sebagai laporan skripsi. Sistematika dalam laporan skripsi ini terdiri dari lima bab yang diuraikan perbab dengan keterangan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab I akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metodologi penelitian dan sistematika penulisan

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini penulis akan membahas beberapa teori yang membantu dalam proses pembuatan skripsi dan aplikasi secara umum dengan mengambil data secara pribadi maupun yang sudah tertera di internet.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan tentang rancang bangun aplikasi rekomendasi untuk pemilihan objek wisata di Pangkalpinang dengan Logika *Fuzzy Tahani*.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Di bab ini akan menjelaskan mengenai gambaran pembuatan sistem yang telah dilakukan seperti di bab sebelumnya

BAB V PENUTUP

Pada bab ini akan menjelaskan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Bagian ini akan berisi saran-saran yang diajukan untuk pengembangan lebih lanjut terkait topik yang telah dibahas.

