



# Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

# **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

#### BAB I

#### **PENDAHULUAN**

## 1.1. Latar Belakang

Salah satu usaha dalam industri pariwisata adalah jasa makanan dan minuman. Sebuah survei mengenai perilaku para wisatawan mengungkapkan bahwa, lebih dari sepertiga wisatawan (36 persen) di Asia Pasifik, makanan dan minuman adalah faktor penentu dalam memilih tujuan wisata mereka (Asdhiana, 2014). Karena itu, untuk mendukung daya tarik wisata perlu jasa penyediaan makanan dan minuman (food and beverage service) yang baik, seperti restoran, rumah makan dan toko (Ansofino, 2012). Salah satu jenis wisata yang sekarang sedang diperhatikan adalah wisata kuliner. Wisatawan menyempatkan waktu berburu makanan dan minuman khas daerah tujuan di sela-sela kegiatannya berwisata. Tren wisatawan yang datang ke suatu daerah, untuk mencari atau berburu makanan khas daerah tersebut, menjadi peluang besar bagi daerah tersebut untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu daerah yang kental akan budaya adalah kota Surakarta.

Kota Surakarta dikenal sebagai daerah tujuan wisata yang biasa didatangi oleh wisatawan dari kota-kota besar. Hal ini terjadi karena terdapat banyaknya objek wisata termasuk salah satunya adalah wisata kuliner (Nugraha, dkk., 2017). Bisnis kuliner di Kota Surakarta menggeliat dalam beberapa tahun terakhir. Pada 2015 terdapat 859 restoran atau rumah makan, Angka ini melonjak 250% dibanding tahun 2014, data tersebut diungkap oleh Kepala Dinas dan Pariwisata (Disbudpar) Solo, Eny Tyasni (2016). Pertumbuhan kuliner yang begitu cepat membuat

masyarakat terlebih wisatawan membutuhkan informasi yang tepat untuk mengunjungi lokasi kuliner.

Dengan perkembangan internet yang sangat pesat tentunya lebih memudahkan pengguna untuk mencari informasi dengan mesin pencarian (*Search Engine*). Selama ini pencarian menggunakan mesin pencarian, hanya berfokus pada kata kunci yang diberikan. Hal ini terkadang menyebabkan hasil pencarian tidak sesuai dengan yang diinginkan (Budi, R. S., dkk., 2012). Oleh karena itu, penulis memberikan solusi dengan merancang dan membangun sistem pendukung keputusan untuk memilih tempat wisata kuliner yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Dengan sistem tersebut masyarakat terlebih wisatawan yang ingin berkunjung ke Kota Surakarta menjadi lebih mudah mendapatkan alternatif wisata kuliner yang tepat. Selain itu, diharapkan dapat meningkatkan jumlah wisatawan untuk berkunjung.

Sistem rekomendasi adalah suatu alat dan teknik yang menyediakan saran terkait suatu hal untuk dapat dimanfaatkan oleh *user* (Eyati, Sri. 2011). Sistem Rekomendasi memanfaatkan opini seseorang terhadap suatu kriteria tertentu, untuk membantu seseorang dalam memilih alternatif yang ada. Oleh karena itu, sistem rekomendasi memerlukan model rekomendasi yang tepat agar apa yang direkomendasikan sesuai dengan keinginan pengguna, serta mempermudah pengguna mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan alternatif yang akan digunakan (McGinty, L. dkk. 2006).

Pada penelitian dengan judul "Sistem Pendukung Keputusan Untuk Penerima Bantuan Pinjaman SAMISAKE Dengan Metode *Electre* (Studi Kasus: LKM Kelurahan Lingkar Timur Kota Bengkulu)", yang dilakukan oleh Abner Adi Putra, dkk. (2015). Menyimpulkan bahwa metode *electre* bisa digunakan untuk memperoleh hasil akhir berupa perangkingan pemohon SAMISAKE pada proses seleksi. Penelitian ini menggunakan 12 kriteria dengan megacu pada indikator analisis yang telah ditentukan penulis. Berdasarkan pengujian kelayakan oleh 20 responden hasil kinerja sistem mendapat penilaian sangat baik (23,75%), baik (61,25%) dan cukup baik (15%).

Penelitian dengan judul "Sistem Pendukung Keputusan Dengan Menggunakan Metode *Electre* Dalam Merekomendasikan Dosen Berprestasi Bidang Ilmu Komputer (Study Kasus di AMIK & STIKOM Tunas Bangsa)" dilakukan oleh Siti Sundari, dkk. (2017) membahas tentang metode *electre* yang digunakan untuk pendukung keputusan dosen berprestasi. Pada penelitian tersebut mengatakan bahwa metode *electre* merupakan suatu metode penentuan prioritas yang bisa dibilang cukup sederhana. Karena metode ini berdasarkan pada konsep *outranking* dengan menggunakan perbandingan berpasangan dari alternatifalternatif berdasarkan kriteria yang sesuai.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Linda Marlinda, dengan judul "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata Yogyakarta Menggunakan Metode *Elimination Et Choix Traduisant La Realita* (ELECTRE)", menghasilkan sebuah web aplikasi yang memberikan informasi kepada usir atau pengguna. Penelitian ini memberikan rekomendasi berdasarkan pada masukan yang diberikan usir kemudian diproses menggunakan metode *electre* sehingga menghasilkan rekomendasi daftar tempat wisata. Menurut pengujian penelitian ini, dikatakan bahwa hasil yang diberikan oleh metode *electre* bisa digunakan untuk menentukan pilihan destinasi wisata.

Berdasarkan penelitian yang ada penulis mengajukan penelitian untuk merancang dan membangun aplikasi sistem rekomendasi wisata kuliner untuk Kota Surakarta dengan metode electre. Metode electre merupakan salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria berdasarkan pada konsep outrangking, dengan menggunakan perbandingan berpasangan dari alternatif-alternatif berdasarkan setiap kriteria yang sesuai (Janko dan Bemoider., 2015). Metode electre digunakan pada kondisi dimana alternatif yang kurang sesuai dengan kriteria dieliminasi dan alternatif yang sesuai dapat dihasilkan. Dengan kata lain, electre digunakan untuk kasus-kasus dengan banyak alternatif namun hanya sedikit kriteria yang dilibatkan. Pada studi kasus penelitian penulis, yaitu wisata kuliner Kota Surakarta memiliki banyak alternatif wisata kuliner, namun tidak menggunakan banyak kriteria. Maka dari itu penulis memutuskan untuk menggunakan metode *electre* dalam pencarian alternatif terbaik untuk rekomendasi wisata kuliner di Kota Surakarta. Penelitian ini terfokus pada merancang dan membangun aplikasi dengan metode electre sehingga menghasilkan alternatif wisata kuliner Kota Surakarta, serta mengukur kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang telah dibangun.

#### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan masalah penelitian yang diajukan adalah.

1. Bagaimana merancang dan membangun aplikasi yang memberikan rekomendasi untuk menentukan tempat wisata kuliner di Kota Surakarta dengan metode *electre*?

2. Bagaimana kepuasan pengguna terhadap aplikasi yang diukur menggunakan Kuesioner J.R Lewis dan Skala Likert ?

## 1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, batasan-batasan yang terdapat dalam penelitian sebagai berikut.

- a. Data tempat kuliner berjumlah 59 tempat yang akan menjadi data alternatif.
- b. Data kriteria berjumlah 5 kriteria.

# 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk.

- Merancang dan membangun aplikasi yang dapat menampilkan rekomendasi tempat wisata kuliner di Kota Surakarta untuk masyarakat dan wisatawan yang akan berkunjung ke Kota Surakarta.
- 2. Mendapatkan hasil kepuasan pengguna terhadap aplikasi, menggunakan kuesioner J.R Lewis dan Skala Likert

#### 1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, manfaat dari penelitian ini adalah untuk membantu masyarakat dan wisatawan yang akan berkunjung ke Kota Surakarta, agar dapat menentukan tempat kuliner yang tepat. Selain itu, membantu Kota Surakarta dalam memperkenalkan kekayaan kuliner Kota Surakarta.

# M U L T I M E D I A N U S A N T A R A

#### 1.6. Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan dari laporan ini terdiri atas lima bagian utama yang akan dijelaskan sebagai berikut.

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

#### BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai teori yang digunakan selama penelitian dan penulisan skripsi. Dasar teori yang digunakan, yaitu *Multi Attribute Decision Making* (MADM), Metode *Electre*, Wisata Kuliner Kota Surakarta, Kuisioner J.R. Lewis dan Skala Likert.

### BAB III METODE DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ini menjelaskan mengenai perancangan aplikasi yang akan dibuat, seperti *Flowchart, Data Flow Diagram, Entity Relationship Diagram,* Struktur Tabel, dan *Mockup* aplikasi.

#### BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menjelaskan mengenai implementasi dari perancangan dan penjelasan mengenai pengujian dari penelitian.

#### BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai simpulan dari keseluruhan isi skripsi, serta saran yang disampaikan untuk penelitian selanjutnya.