



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 Masalah**

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dalam menawarkan berbagai hal yang mempermudah kegiatan manusia. Bahkan dewasa ini perkembangan teknologi informasi mulai disambut dengan baik oleh masyarakat sekitar (Fahmi, 2016). Dengan berbagai kesibukan yang padat dalam menjalankan aktivitas membuat setiap orang mencoba untuk mencari cara agar bisa terbebas dari tekanan saat melakukan pekerjaannya (Purnamasari dkk., 2017). Dengan adanya tempat wisata atau objek wisata mampu membantu meredakan kepenatan dalam pikiran dari beberapa aktivitas (Marlinda, 2016).

Pariwisata di Indonesia menurut UU Kepariwisata No. 9 tahun 1990 pasal 1 (5) adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata serta usaha-usaha yang terkait di bidangnya (Hidayat, 2011). Menurut Badan Pusat Statistik (2018), jumlah kunjungan wisatawan mancanegara atau wisman ke Indonesia Juni 2018 naik 15,21 persen dibanding jumlah kunjungan pada Juni 2017, yaitu dari 1,14 juta kunjungan menjadi 1,32 juta kunjungan. Pembangunan kepariwisataan perlu terus diupayakan guna menjadi sub sektor yang dapat meningkatkan perekonomian nasional dan daerah (Ban, 2011). Produk pariwisata adalah sesuatu yang dapat ditawarkan kepada pasar agar orang tertarik perhatiannya, ingin memiliki, memanfaatkan dan mengonsumsinya untuk mendapatkan kepuasan (Marlinda, 2016). Kepala Dinas Pariwisata Provinsi Banten Eneng Nurcahyadi mengatakan ada 4 pilar prioritas program yang akan dilaksanakan Dinas Pariwisata Provinsi

Banten. Mulai dari penataan destinasi sesuai indikator daya tarik wisatawan yang meliputi aspek infrastruktur, lokasi parkir, akses menuju objek wisata serta pengembangan masyarakat disekitar destinasi wisata (Amanda, 2018). Menurut Akhmad Bustany dkk (2016), untuk mempermudah calon wisatawan dalam mengetahui lebih banyak tempat wisata dengan informasi yang akurat dan rekomendasi pemilihan objek wisata yang sesuai dengan kriteria-kriteria yang dipilih, maka dibutuhkan sebuah sistem komputerisasi yang memuat seluruh informasi daerah wisata secara *online* yang diharapkan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan pendukung keputusan objek wisata secara efektif (Marlinda, 2016).

Menurut Turban (2005), sistem pendukung keputusan adalah suatu sistem informasi berbasis komputer yang menghasilkan berbagai alternatif keputusan untuk membantu manajemen dalam menangani berbagai permasalahan yang terstruktur ataupun tidak terstruktur dengan menggunakan data dan model (Harpad, 2018). Penelitian ini difokuskan pada penerapan *Multi Attribute Decision Making* (MADM) pada pemilihan tempat objek wisata menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode ini sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari *rating* kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut (Ikamah dkk., 2018). Menurut Sri Kusumadewi dkk (2006), kelebihan pada metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dibandingkan dengan metode lainnya terletak pada kemampuannya untuk melakukan penilaian secara lebih tepat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot preferensi yang sudah ditentukan, selain itu SAW juga

menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif yang ada karena adanya proses perankingan setelah menentukan nilai bobot untuk setiap atribut (Harpad, 2018).

Penelitian sebelumnya yang dikembangkan oleh Ikamah dkk (2018) telah berhasil dilakukan dengan kriteria biaya, jarak, umur, fasilitas dan waktu karena saat menentukan alternatif terbaik pemilihan tempat wisata berjalan dengan lebih cepat. Penelitian lainnya yang masih berhubungan dengan SPK dari Marlinda (2016) dengan kriteria yang digunakan adalah biaya, jarak, waktu, keindahan alam dan keamanan. Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh Resti (2017) dengan menggunakan kriteria harga tanah, jarak dengan toko lama, jarak dengan gudang penyimpanan, tingkat persaingan, nilai investasi dan tingkat masyarakat yang memelihara ikan. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Dwi (2013) menggunakan empat kriteria pada sistemnya antara lain, harga sewa kamar hotel, lokasi hotel, fasilitas hotel, dan kelas hotel. Penelitian tersebut untuk menentukan hotel di Kota Palembang dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan sistem rekomendasi untuk pemilihan tempat wisata di Banten dengan metode *Simple Additive Weighting* dengan kriteria biaya, jarak, umur, fasilitas dan waktu sehingga memperoleh lokasi wisata yang diinginkan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas, rumusan masalah yang ingin diselesaikan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata di Banten dengan metode *Simple Additive Weighting*?

2. Berapa tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi dalam mencari lokasi wisata yang diinginkan menggunakan model DeLone dan McLean dan Skala Likert?

### **1.3 Batasan Masalah**

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak keluar pada jalur yang seharusnya, maka akan diberikan batasan masalah. Batasan masalah yang menjadi acuannya adalah sebagai berikut.

1. Lokasi objek wisata yang terdapat pada sistem ini berasal dari tempatwisataseru.com dan [www.tokopedia.com/blog/travel-tempat-wisata-banten-terbaik](http://www.tokopedia.com/blog/travel-tempat-wisata-banten-terbaik) dengan total 54 lokasi.
2. Kriteria yang akan digunakan dalam membandingkan antar lokasi objek wisata adalah biaya, jarak, umur, fasilitas dan waktu berdasarkan pakar yang telah diwawancarai untuk mendapatkan bobot kriteria yang sesuai dalam perhitungan dan analisisnya.
3. Menggunakan API Google Map untuk mendapatkan nilai dari setiap kriteria yang digunakan sebagai nilai perbandingannya.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk merancang dan membangun sebuah sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata dan rekreasi di Banten dengan metode *Simple Additive Weighting*.

2. Untuk mengetahui seberapa besar tingkat kepuasan pengguna dalam mencari tempat wisata yang diinginkan menggunakan model DeLone dan McLean dan Skala Likert.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari perancangan dan pengembangan sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata dan rekreasi di Banten dengan metode *Simple Additive Weighting* dalam penelitian ini adalah untuk mempermudah wisatawan lokal maupun mancanegara mengetahui lokasi wisata yang diinginkan dengan melakukan perbandingan terhadap beberapa kriteria antara lain, biaya, jarak, umur, fasilitas dan waktu. Sistem juga akan memberikan seputar informasi mengenai semua lokasi wisata yang ada di Banten.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dari laporan ini terdiri dari lima bagian, yaitu sebagai berikut.

1. **BAB I PENDAHULUAN**

Pada bab ini, terdapat beberapa penjelasan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

2. **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini, terdapat penjelasan mengenai dasar-dasar teori yang digunakan dalam pengembangan penelitian ini, yaitu teori mengenai objek wisata Banten, sistem rekomendasi, metode MADM, metode SAW, metode EUCS. Dasar teori tersebut yang dijadikan pedoman dan acuan dalam menyelesaikan penelitian ini.

3. **BAB III METODE PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini berisikan metode dan perancangan yang digunakan dalam membangun sistem rekomendasi ini. Perancangan tersebut meliputi DFD (*Data Flow Diagram*), *flowchart*, ERD (*Entity Relationship Diagram*), *database schema*, struktur tabel dan desain antarmuka (*UI*).

4. **BAB IV IMPLEMENTASI DAN ANALISIS**

Pada bab ini berisikan hasil akhir dari penelitian yang telah selesai dikembangkan dalam bentuk sebuah aplikasi berbasis web dan hasil analisis dari semua kebutuhan digunakan untuk pengembangan ini.

5. **BAB V SIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisikan kesimpulan akhir dari hasil penelitian yang menjelaskan tujuan utama dari pengembangan ini dan saran untuk pengembangan penelitian lebih lanjut.