

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dewasa ini rekreasi merupakan salah satu hal yang sangat diperlukan bagi semua orang, terutama untuk seseorang yang tiap harinya melakukan kegiatan yang melelahkan. Tanpa adanya rekreasi, seseorang tidak akan dapat melakukan pekerjaannya secara maksimal, dan dalam jangka waktu lama akan membuat seseorang tersebut menjadi stress. Kegiatan rekreasi sendiri umumnya pasti akan berbeda-beda bergantung dari hobi atau kegemaran masing-masing individu tersebut. Namun terdapat beberapa kegiatan rekreasi yang disenangi oleh banyak orang, salah satunya contohnya adalah *traveling* atau kegiatan berwisata ke daerah/tempat lain dari tempat tinggal biasanya baik luar kota ataupun negara [1].

Indonesia merupakan salah satu negara terluas dengan peringkat ke-15 di dunia, dan juga sekaligus memegang posisi negara kepulauan terbesar di dunia [2]. Pada 2022 Badan Pusat Statistik Indonesia mengatakan bahwa terdapat 2930 objek daya tarik wisata komersial di Indonesia [3]. Akan tetapi Indonesia masih dikatakan lemah dalam daya saing pariwisata dunia terutama untuk kawasan ASEAN [4]. Hal ini terjadi dapat dikarenakan oleh beberapa faktor utama, yang dimana salah satunya adalah dalam bidang teknologi informasi, yakni masih kurangnya sarana informasi terbuka mengenai objek wisata di Indonesia [5]. Ditambah juga dengan prinsip *familiarity* yang merupakan hal psikologis dari seseorang dimana seseorang akan lebih memilih hal yang ia sudah kenal/ketahui [6]. Hal ini juga cukup berperan pada pemilihan keputusan seseorang [7], termasuk juga pada saat pengambilan keputusan tempat berwisata. Menambahkan hal tersebut, hasil wawancara dengan Bapak Hangga (lihat Lampiran 2) seorang yang telah menekuni hobi dalam kegiatan berwisata lebih dari 25 tahun juga mengatakan bahwa masih banyak daerah di Indonesia yang kurang diketahui oleh masyarakat baik dalam atau luar negeri dan hal tersebut dapat terbantu oleh dengan adanya *website* khusus untuk mengenalkan objek wisata yang ada di Indonesia.

Penelitian serupa mengenai sistem rekomendasi terhadap tempat wisata pernah dilakukan oleh Firmansyah dan Zakariyah (2023) [8]. Pada penelitiannya mereka membuat sistem rekomendasi menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW) untuk pemilihan tempat wisata pada daerah Ngawi menggunakan

kriteria harga tiket, rating, dan sarana. Dalam penelitiannya mereka membuat pengguna untuk menetapkan bobot dari masing-masing kriteria. Mereka menyimpulkan sistem dapat membantu pengguna dalam menetapkan objek wisata pada daerah Ngawi, hal ini dikarenakan sistem dapat menghitung rekomendasi tempat wisata dengan metode Simple Additive Weighting (SAW) sesuai bobot kriteria yang ditentukan pengguna [8].

Rahayu. S, dkk (2020) [9] dalam penelitiannya juga menggunakan metode Entropy dan SAW yang digunakan untuk menentukan karyawan yang akan mendapatkan promosi jabatan di Cudo Communications dan juga mengkomparasikannya dengan metode Entropy-WASPAS. Dalam tulisannya ia menyimpulkan bahwa metode Entropy-SAW dan Entropy-WASPAS terbukti dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam proses pemilihan keputusan, serta menambahkan metode Entropy-SAW lebih unggul dibandingkan Entropy-WASPAS dikarenakan nilai dari setiap alternatif yang diperoleh lebih besar daripada nilai dari setiap alternatif pada metode Entropy-WASPAS [9]. Metode SAW memiliki keunggulan dibandingkan dengan metode MCDM lainnya yakni terletak pada kemampuannya dalam melakukan penilaian dengan lebih tepat karena didasarkan pada nilai dan bobot preferensi yang telah ditentukan sebelumnya [10].

Penelitian yang dilakukan oleh Robert M.X., dan Wu Yongwen Wang (2022) [11] mengkomparasikan keunggulan dari *objective weighting method* dari metode Entropy dan PCA. Dimana dikatakan metode PCA lebih efektif apabila digunakan dalam pengembangan sistem prediksi dan peramalan dikarenakan metode tersebut sensitif terhadap *outlier* pada dataset [11]. Sedangkan metode Entropy dapat digunakan untuk semua kasus yang memerlukan MCDM, dimana metode ini dapat memberikan, membandingkan, dan menganalisis berbagai informasi dalam ukuran kuantitatif. Secara umum, metode Entropy memberikan akurasi yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode PCA. Namun, metode Entropy menunjukkan sensitivitas yang lebih tinggi terhadap dataset berdimensi tinggi [11]. Berdasarkan hal tersebut metode Entropy dirasa merupakan pilihan yang lebih cocok untuk digunakan dalam konteks proses pengembangan sistem rekomendasi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, penggunaan kedua metode Entropy dan SAW terbukti dapat digunakan sebagai metode dalam pembuatan sistem rekomendasi. Penggabungan kedua metode dilakukan agar dapat menutupi kelemahan masing-masing metode dimana metode Entropy digunakan agar hasil penelitian bersifat objektif, akan tetapi metode Entropy tidak dapat digunakan secara langsung untuk mencari nilai preferensi alternatif [12] sehingga diperlukan

metode lain untuk mengatasi hal tersebut. Sedangkan metode SAW dapat digunakan secara langsung untuk pencarian nilai preferensi alternatif, akan tetapi bobot didapatkan dari seseorang baik ahli atau pengguna, yang membuat hasil rekomendasi akan bersifat subjektif [13].

Proses rekomendasi objek wisata pada sistem akan dibagi menjadi per provinsi dengan tujuan untuk memberikan tiap daerah kesempatan yang sama untuk dilihat oleh pengguna aplikasi, dan tidak hanya menyorot kepada beberapa objek wisata yang memiliki ranking tertinggi. Rekomendasi objek wisata dalam sistem rekomendasi juga akan dibagi menjadi 3 jenis, yakni alam (*nature*), budaya (*culture*), dan kuliner (*culinary*). Hal ini didasarkan dari hal yang umum dikenali oleh wisatawan terhadap Indonesia sebagai destinasi wisata, yakni terkenal akan keindahan alam, warisan budaya, keramahan, dan kenikmatan kulinernya [14] [15]. Data untuk sistem rekomendasi berasal dari aplikasi TripAdvisor dan Google Maps, kedua aplikasi tersebut dipilih sebagai sumber data dikarenakan merupakan dua aplikasi pencarian tempat wisata yang terpopuler dengan lebih dari 400 juta pengguna aktif untuk TripAdvisor dan 1 miliar pengguna aktif untuk Google Maps tiap bulannya [16] [17]. Kriteria yang digunakan dalam perhitungan adalah harga masuk objek wisata, jarak dari pusat kota (dihitung menggunakan fitur "*directions*" Google Maps), *rating*, dan *review* yang dipilih berdasarkan ketersediaan informasi pada data yang didapatkan. Menambahkan hal tersebut, dari hasil wawancara dengan Bapak Hangga (lihat Lampiran 2) didapatkan juga bahwa kriteria yang digunakan tersebut disetujui untuk masuk kedalam kriteria-kriteria yang diperhatikan oleh seseorang dalam mencari destinasi wisata.

Dengan memperhatikan seluruh poin diatas, maka dibuatlah sistem rekomendasi objek wisata Indonesia menggunakan metode Entropy dan SAW. Sistem rekomendasi ini diharapkan dapat mempermudah turis dalam maupun luar negeri untuk memilih destinasi wisata di Indonesia, dan membantu mempromosikan keanekaragaman objek wisata yang ada di Indonesia.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana rancang bangun sistem rekomendasi objek wisata di Indonesia menggunakan metode Entropy dan SAW?

2. Berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem rekomendasi objek wisata Indonesia berdasarkan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS)?

1.3 Batasan Permasalahan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut :

1. Rekomendasi objek wisata akan dikelompokkan menjadi per provinsi dari 38 provinsi yang ada di Indonesia untuk memberikan tiap daerah kesempatan yang sama untuk dilihat oleh pengguna, dan tidak hanya menyorot beberapa objek wisata dengan ranking tertinggi di Indonesia.
2. Rekomendasi objek wisata dibagi menjadi 3 jenis, yakni wisata alam, wisata budaya, dan wisata kuliner, pembagian didapatkan berdasarkan hal yang umum dikenali oleh wisatawan terhadap Indonesia sebagai destinasi wisata.
3. Data didapatkan melalui aplikasi TripAdvisor dan Google Maps dengan teknik *sampling* yang mengambil 5-8 data teratas dari tiap jenis wisata pada tiap provinsi.
4. Kriteria yang digunakan dalam sistem rekomendasi adalah harga masuk objek wisata, jarak dari ibukota, *rating*, dan banyaknya *review* yang digunakan berdasarkan ketersediaan informasi pada data, dan juga konfirmasi dari hasil wawancara dengan Bapak Hangga.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan sebelumnya, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Merancang bangun sistem rekomendasi objek wisata di Indonesia menggunakan metode Entropy dan SAW.
2. Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem rekomendasi berdasarkan model *End User Computing Satisfaction* (EUCS).

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat baik kepada peneliti maupun kepada masyarakat umum, manfaat tersebut ialah sebagai berikut:

Untuk Peneliti :

1. Menambah wawasan peneliti dalam proses pembuatan *website*.
2. Menambah pengetahuan peneliti mengenai aneka ragam destinasi wisata di Indonesia.

Untuk Masyarakat Umum :

1. Sebagai referensi untuk pengguna aplikasi dalam memilih objek wisata di Indonesia.
2. Membantu mempromosikan keanekaragaman jenis objek wisata di Indonesia.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran adalah sebagai berikut:

1. Bab 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan dari penelitian.

2. Bab 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang bersangkutan dengan topik penelitian, yaitu sistem rekomendasi objek wisata Indonesia menggunakan metode Entropy dan *Simple Additive Weighting* (SAW) yang berbasis *website*.

3. Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

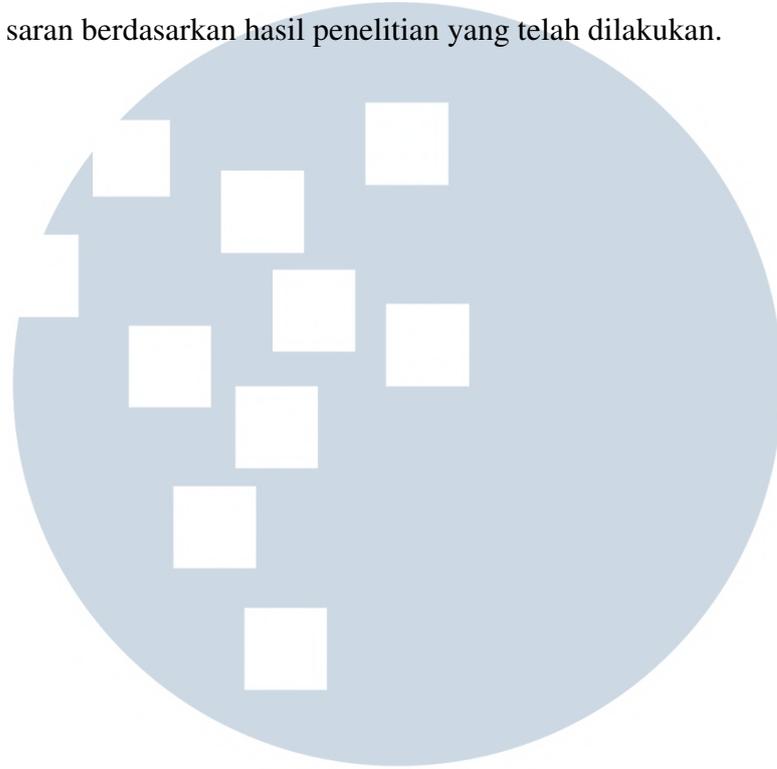
Bab ini berisi metodologi penelitian pada penelitian ini diantaranya *flowchart*, relasi antar tabel, struktur tabel, *mockup* sistem, dan perancangan sistem.

4. Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini membahas mengenai hasil implementasi *mockup*, uji perhitungan metode Entropy dan SAW, dan evaluasi hasil kuisioner menggunakan metode EUCS.

5. Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi ringkasan mengenai semua hal yang telah dibahas dari Bab 1-4, serta saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA