

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara dengan tempat wisata terbanyak di dunia. Tercatat pada tahun 2013 jumlah wisatawan yang berkunjung ke Indonesia sebanyak 8.802.129 orang menurut data BPS(Badan Pusat Statistik). Beberapa bahkan ada yang terkenal sampai ke luar negeri seperti Pulau Bali, Pulau Komodo, Gunung Bromo yang menjadi tujuan wisata para turis asing.

Industri pariwisata saat ini telah menjadi industri yang dapat menopang perekonomian suatu daerah. Perkembangan industri pariwisata yang semakin pesat menjadikan sektor ini sebagai salah satu sektor unggulan dalam pendapatan devisa negara. Objek wisata di Indonesia terletak di beberapa provinsi serta memiliki kelebihan dan kekurangannya masing – masing, seperti fasilitas yang dimiliki, keamanan, jarak dan waktu yang harus ditempuh, serta biaya yang harus dikeluarkan. Tapi, tidak semua wisatawan lokal maupun asing mengetahui akan hal tersebut.

Untuk membantu wisatawan memperoleh informasi dari objek wisata yang ingin dituju, dapat menggunakan sebuah sistem informasi. Sistem Informasi tersebut harus bisa memperhitungkan segala kriteria yang mendukung pengambilan keputusan guna membantu, mempercepat, dan mempermudah proses pengambilan keputusan dalam menentukan

objek wisata sesuai harapan wisatawan dan sistem informasi yang dimaksud adalah Sistem Penunjang Keputusan.

Sistem penunjang keputusan ini akan menggunakan metode TOPSIS. TOPSIS (*Technique for Other Preferences by Similarity to Ideal Solution*) merupakan salah satu metode pengambil keputusan multikriteria yang pertama kali diperkenalkan oleh Yoon dan Hwang (1981). TOPSIS menggunakan prinsip bahwa alternatif yang terpilih harus mempunyai jarak terdekat dari solusi ideal positif dan jarak terjauh dari solusi ideal negatif. Sistem ini berbasis web, dimaksudkan agar dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut dapat dirumuskan permasalahan yang terjadi bagaimana membuat Sistem Penunjang Keputusan untuk memilih lokasi wisata di MC Tour & Travel.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Sistem hanya dapat digunakan di MC Tour & Travel
2. Atribut yang digunakan hanya tempat wisata yang menjadi tujuan dari MC Tour & Travel
3. Sistem dapat digunakan melalui website utama.
4. Penelitian masih dalam tahap ujicoba sebelum diimplementasikan.

5. DBMS yang digunakan MySQL. Tool pembangun sistem Sublime Text dan XAMPP 2.5.8.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk menghasilkan sebuah aplikasi yang dapat membantu konsumen dalam memilih lokasi wisata sesuai dengan kriteria secara efektif.

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh aplikasi ini terhadap produktifitas MC Tour & Travel.
2. Untuk meningkatkan kualitas pelayanan menjadi lebih baik.
3. Membuat Sistem Penunjang Keputusan berbasis web untuk MC Tour & Travel.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data:

1. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab dengan pihak – pihak yang bersangkutan pada obyek penelitian.

2. Metode Studi Pustaka

Dengan membaca referensi – referensi yang ada kaitanya dengan penelitian yang dilakukan.

1.5.2 Metode Analisis

Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah SWOT.

1.5.3 Metode Perancangan

Perancangan dalam pembuatan aplikasi ini meliputi *flowchart* sistem, tabel relasi, ERD, DFD, dan desain *interface*.

1.5.4 Metode Pengembangan

Dalam pengembangan sistem ini, pembuatan database sebagai langkah pertama lalu diikuti pembuatan *interface*, meng-koneksikan database dengan *interface*, dilanjutkan dengan *coding* aplikasi dan implementasi, serta pengujian sistem.

1.5.5 Metode Testing

Sebelum aplikasi benar – benar siap untuk digunakan, akan dilakukan pengujian terlebih dahulu. Dalam pengujian sistem menggunakan metode *black-box testing*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini berisi tentang pengertian SPK, Metode – metode SPK, keuntungan SPK, keterbatasan SPK, pengertian PHP, MySQL, dan Sublime text.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini berisi tentang pembahasan mengenai analisis masalah, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional, analisis basis data, dan perancangan antar muka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisi hasil dari perancangan, implementasi sistem, dan pengujian sistem yang telah dibuat.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi kesimpulan dari hasil rancangan sistem beserta kritik dan saran.

DAFTAR PUSTAKA