

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan informasi begitu pesat dan cepat, semakin mempermudah orang untuk mendapatkan informasi begitu akurat dan terpercaya. Kecanggihan teknologi hampir berdampak di semua aspek kehidupan salah satunya pariwisata, hal tersebut memicu para wisatawan dalam mencari informasi tentang obyek wisata yang akan di kunjunginya.

Wisata adalah perjalanan suatu orang atau kelompok dengan tujuan rekreasi, pengembangan diri atau mempelajari apa yang dikunjunginya dengan jangka waktu sementara. Zaman sekarang perkembangan teknologi dan informasi begitu pesat tentu mendukung aktivitas dari umat manusia, kecanggihan teknologi dan informasi tentu memberi manfaat bagi semua bidang kehidupan begitu pula dengan bidang pariwisata atau wisata.

Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, dimana provinsi ini salah satu tujuan wisata yang menarik karena di Provinsi ini terdapat banyak sekali wisata khususnya wisata dengan keindahan alam atau wisata alam, hal tersebut memicu minat masyarakat untuk berkunjung ke daerah Yogyakarta dan semakin banyak potensi wisata baru yang bermunculan. Karakteristik setiap orang tentu berbeda – beda sehingga mempengaruhi wisata yang pernah di kunjungi atau akan di kunjungi.

Faktor – faktor yang perlu di pertimbangkan dalam pemilihan tempat yang akan di kunjungi antara lain biaya yang di keluarkan untuk berwisata, jarak suatu tempat wisata, cuaca saat itu,suasana, sarana dan fasilitas di tempat wisata dan tingkat keramaian suatu wisata.

Penelitian dilakukan oleh [1] meneliti tentang sistem pendukung keputusan dalam pemilihan lokasi obyek wisata menggunakan metode topsis. Menurut Ridiani(dalam Pendik,2016) pemilihan obyek wisata termasuk permasalahan *multiple kriteria* atau biasa disebut dengan *Multiple Criteria Decision Making* karena tersedia lebih dari satu pilihan untuk memenuhi kriteria tersebut.

Penentuan tempat wisata dengan terlebih dahulu menentukan kriteria – kriteria pendukung terlebih dahulu antaranya jarak,biaya,tingkat keramaian, cuaca,sarana, fasilitas dan suasana. Setelah menentukan kriteria penelitian selanjutnya menentukan nilai bobot preferensi dari tiap – tiap kriteria berdasarkan tingkat kebutuhan ataupun tingkat kepentingan masing – masing kriteria.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dirumuskan dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana membuat suatu sistem pendukung keputusan yang memberikan rekomendasi tempat wisata di Yogyakarta dengan metode TOPSIS ?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan lebih terarah , maka perlu adanya suatu batasan masalah, adapun Batasan masalahnya sebagai berikut

1. Wilayah Penelitian di Provinsi D.I Yogyakarta
2. Variable yang digunakan untuk menentukan rekomendasi wisata terbaik yaitu 5 variable antara lain jarak,biaya,tingkat keramaian, suasana dan fasilitas
3. Penelitian ini berfokus pada metode analisis TOPSIS
4. Jenis objek wisata dijadikan variable alternative dalam penelitian ini adalah objek wisata di D.I Yogyakarta yang dikelompokkan menjadi 5 jenis objek wisata dan setiap jenis dicantumkan 2 objek wisata yang dapat mewakili wisata tersebut.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan sistem pendukung keputusan rekomendasi wisata ini adalah:

1. Membuat sebuah sistem pendukung keputusan untuk memberikan rekomendasi tempat wisata menggunakan metode TOPSIS di wilayah Provinsi D.I Yogyakarta dengan kriteria – kriteria yang telah di tentukan
2. Dapat memberikan alternatif solusi untuk membantu pengambilan keputusan menentukan tempat wisata terbaik.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, manfaat dari sistem pendukung keputusan ini yaitu:

1. Membantu memberikan kemudahan kepada para wisatawan tentang destinasi wisata Yogyakarta.

1.6 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam merancang sebuah sistem antara lain:

1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Penulis melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut :

1.6.1.1 Metode Observasi

Penulis melakukan pengumpulan data dengan pengamatan langsung ke beberapa objek yang mewakili dan mencari jurnal – jurnal atau sumber yang berkaitan dengan objek.

1.6.2 Metode Analisis

Dalam membuat aplikasi ini, penulis menggunakan metode analisis kebutuhan sistem ,kelayakan sistem dan analisis *PIECES* untuk mengetahui kekurangan apa saja yang ada dalam sistem yang ada, sehingga dapat mengembangkan dan menambah fitur – fitur sesuai dengan kebutuhan yang ada.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan kerja sistem yang di buat adalah dengan menggunakan :

1. Flowchart Sistem
2. Data Flow Diagram
3. ERD

1.6.4 Metode Pengembangan

Pengembangan dari sistem yang dibuat menggunakan *System Development Life Cycle* (SDLC) model *Waterfall* yang meliputi :

1. *Engeneering*

Tahap awal dalam pengembangan sistem, dimulai dengan merumuskan berbagai kebutuhan dari semua elemen yang diperlukan sistem.

2. *Analysis*

Merupakan tahap menganalisis berbagai permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan penelitian serta menetapkan kebutuhan sistem.

3. *Design*

Pada proses desain, dilakukan penerjemahan syarat kebutuhan sebuah perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat proses pengkodean.

4. *Coding*

Coding atau Pengkodean merupakan proses menterjemahkan perancangan desain ke bentuk yang dimengerti oleh komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman.

5. *Testing*

Tahap pengujian terhadap sistem yang dibangun dan pemastian apakah tujuan yang diinginkan telah tercapai atau belum.

6. *Maintenance*

Tahap pemeliharaan atau penanganan sistem yang telah dibuat agar sistem tetap berjalan dengan lancar.

1.6.5 Metode Testing

Pengujian disini meliputi pengujian algoritma dan sistem yang ada, dimana pengujian algoritma dengan menggunakan angka – angka apakah sudah sesuai dengan logikanya atau tidak. Selai itu untuk menguji kelayakan dari sebuah sistem apakah berjalan sesuai harapan atau belum. Metode untuk pengujian ini menggunakan *white box* dan *black box testing*. *Black box testing* yaitu pengujian fungsional dimana pengujian tanpa mengetahui struktur internal kode atau program. *White box testing* pengujian dengan mengetahui struktur internal kode atau program untuk mengetahui siapa yang akan menguji perangkat lunak tersebut.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang , rumusan masalah, Batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian, metode analisis, metode perancangan dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tinjauan pustaka dan teori – teori yang berkaitan dengan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai analisis terhadap permasalahan dan penyelesaian masalah dengan menggunakan metode topsis.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas implementasi perancangan sistgem dari hasil analisis dan perancangan yang sudah, serta menguji sistem untuk menentukan kelebihan dan kekurangan sistem yang dibuat.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari keseluruhan uraian bab-bab sebelumnya dan saran saran yang diharapkan dapat bermanfaat dalam pengembangan selanjutnya.

