

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata merupakan salah satu sektor utama yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan dan berperan penting dalam meningkatkan sumber devisa, mendorong investasi, dan meningkatkan pendapatan dan lapangan kerja masyarakat [1]. Wisata juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan rekreasi berupa perjalanan yang dilakukan dengan tujuan menikmati objek wisata. Indonesia kaya akan destinasi wisata yang menarik baik lokal maupun internasional [2].

Pulau Jawa merupakan salah satu pulau terbesar di Indonesia terkenal dengan budayanya yang beragam, sejarah, dan tempat wisata yang menarik yang terdapat pada kota Jakarta, Yogyakarta, Semarang, Surabaya dan Bandung. Destinasi ini menawarkan pengalaman wisata yang beragam, mulai dari wisata sejarah, alam, hingga budaya, banyaknya objek destinasi wisata sehingga menjadi daya tarik utama bagi wisatawan lokal maupun pengunjung asing.

Keberagaman objek wisata atau pilihan tempat wisata sering kali membuat wisatawan kesulitan dalam memilih tempat wisata dan mencari rekomendasi yang sesuai dengan keinginan wisatawan karena banyaknya pilihan dan jenis wisata yang ada. Menurut penelitian, sistem rekomendasi dapat membantu dan mengurangi masalah pengguna dengan menyediakan informasi saran yang sesuai [3]. Di era teknologi yang semakin berkembang, sistem rekomendasi sangat penting terutama untuk mencari tempat wisata yang sesuai dengan preferensi pengguna [2]. Selain itu, sistem rekomendasi yang baik dapat memberikan rekomendasi tempat yang sesuai dengan keinginan pengguna, sehingga dapat meningkatkan kepuasan pelanggan [3].

Menurut penelitian, dengan menggunakan algoritma *K-Nearest Neighbor* untuk mengukur kedekatan atau kesamaan antar item yang akan diprediksi pada data uji [3]. K-NN dipilih karena kesederhanaannya dan mampu mengklasifikasikan objek baru berdasarkan kesamaan objek dengan objek yang sudah ada dalam

dataset. Keunggulan K-NN adalah mampu memberikan hasil rekomendasi yang lebih personal dan akurat tanpa memerlukan proses pelatihan yang rumit, sehingga lebih mudah diimplementasikan dalam sistem rekomendasi. Selain itu, efektif dalam menentukan nilai K memungkinkan penyesuaian rekomendasi sesuai dengan preferensi pengguna [4].

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat sistem rekomendasi wisata Pulau Jawa. Sistem rekomendasi tempat wisata dimaksudkan untuk membantu wisatawan dalam menemukan dan memberikan rekomendasi tempat wisata yang memiliki kemiripan sesuai input pengguna serta menarik perhatian dan menyediakan informasi agar pengunjung merasa puas dengan pilihannya. Pengguna menginputkan nama wisata dan memilih kota yang ada kemudian sistem akan memberikan hasil pencarian sesuai dengan input dan memberikan hasil rekomendasi wisata yang memiliki kemiripan dengan wisata yang dicari. Hasil dari rekomendasi wisata berupa nama wisata, deskripsi, kategori, kota, harga, *rating* dan *similarity*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka yang menjadi pokok masalah adalah bagaimana cara membuat sistem rekomendasi pulau jawa dengan mengimplementasikan metode *text cosine similarity* dan *k-nearest neighbor* untuk memberikan hasil rekomendasi yang akurat atau relevan.

1. Bagaimana implementasi sistem rekomendasi dapat mengatasi kesulitan wisatawan dalam memilih destinasi wisata di Pulau Jawa yang sesuai dengan input nama wisata dan memilih kota yang diberikan oleh pengguna ?
2. Bagaimana metode *k-nearest neighbor* dan *cosine similarity* dapat diterapkan dalam sistem rekomendasi wisata di Pulau Jawa untuk memberikan hasil rekomendasi wisata sesuai dengan input nama dan kota yang diberikan oleh pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Berikut beberapa batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem rekomendasi ini mengolah data wisata yang ada pada dataset yang di peroleh dari *Kaggle.com*
2. Hasil dari sistem rekomendasi ini menampilkan nama wisata, deskripsi, kategori, kota, harga, dan *rating* wisata.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan utama yang akan dicapai oleh peneliti dalam penelitiannya adalah membuat sistem rekomendasi berbasis *website* agar sistem ini mampu untuk membantu dan memberikan hasil rekomendasi wisata yang sesuai dengan input pengguna dalam memilih jenis destinasi wisata yang diinginkan. Hasil proses implementasi metode *k-nearest neighbor* untuk mengidentifikasi dan mengurutkan rekomendasi wisata yang paling mirip berdasarkan *cosine similarity* dari deskripsi wisata. *Cosine similarity* digunakan untuk menghitung presentase kemiripan antara deskripsi wisata dan kategori yang memungkinkan sistem untuk menemukan wisata yang memiliki kemiripan dengan input yang diberikan oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu dan memberikan manfaat bagi pengguna atau wisatawan dalam memilih tempat wisata yang akan dikunjungi guna untuk mengetahui dan memudahkan wisatawan dalam memilih tempat wisata berdasarkan dengan input pengguna dan hasil rekomendasi lengkap dengan informasi tentang setiap tempat wisata yang ada menjadi lebih efisien.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang dibuat dalam penelitian ini untuk memberikan uraian masalah secara menyeluruh yang akan dibahas dalam skripsi ini, berikut sistematika penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang menguraikan mengenai studi literatur yang digunakan dan dipelajari dalam menyusun skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, alat dan bahan yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang tahapan perancangan yang dilakukan dalam pengembangan sistem hasil penelitian, testing hingga implementasi sistem yang dibuat.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses pengembangan sistem penelitian.