

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berwisata merupakan suatu kebutuhan jasmani yang tanpa kita sadari sangat penting bagi tubuh kita. Karena dengan kegiatan berwisata dapat dijadikan untuk meghibur diri atau hanya sekedar menghilangkan penat akibat rutinitas yang dilakukan sehari-hari. Akan tetapi, tidak sedikit orang yang mempunyai pengalaman yang tidak menyenangkan dengan kegiatan berwisata. Missal medan jalan menuju tempat wisata yang kurang baik, atau tempat wisata yang tidak sesuai dengan yang kita harapkan dikarenakan sulitnya mencari informasi yang akurat.

Banyaknya tempat wisata yang di suguhkan pada wilayah tertentu bisa menyebabkan kebingungan pada saat pemilihan tempat wisata yang kita inginkan. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah trobosan sistem yang dapat membantu memberikan rekomendasi dan informasi tempat wisata untuk mempersingkat waktu pada saat pemilihan tempat wisata yang kita inginkan. Di Kabupaten Kebumen, terdapat banyak pilihan tempat wisata yang beragam seperti, pantai, bukit, goa dan masih banyak pilihan tempat wisata. Karena keberagaman wisata inilah peneliti ingin membangun sistem rekomendasi wisata untuk para wisatawan menggunakan daftar tempat wisata di Kabupaten Kebumen.

Untuk menunjang penelitian ini, peneliti menggunakan sistem rekomendasi dengan algoritma *fuzzy* dengan metode *tsukamoto*. Algoritma *fuzzy* dengan metode *tsukamoto* yaitu salah satu metode dalam *AI (Artificial Intelligence)* yang konsepnya memiliki kemampuan dalam menangani data yang eksklusif dalam sekelompok data yang cukup homogen serta logika *fuzzy* dapat mengaplikasikan pengalaman para pakar secara langsung tanpa harus melalui proses pelatihan[29].

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di kemukaan, maka permasalahan yang dapat di rumuskan adalah :

1. Apakah metode *Fuzzy Tsukamoto* dapat digunakan untuk membangun sistem rekomendasi wisata?
2. Apakah sistem rekomendasi wisata yang dibangun dapat menjadi pedoman untuk wisatawan yang akan berwisata di Kabupaten Kebumen?
3. Berapakah nilai pengujian yang akan di dapatkan terhadap sistem rekomendasi wisata dalam menentukan tempat wisata?

1.3. Batasan Masalah.

Dalam perancangan dan pembuatan website ini memiliki cakupan yang cukup luas, untuk itu peneliti membuat beberapa batasan masalah, diantaranya sebagai berikut :

1. Sistem rekomendasi ini hanya sebagai sistem rekomendasi dalam menentukan tempat wisata di Kabupaten Kebumen, dimana hasil akhir tetap menjadi keputusan dari pengguna.
2. Algoritma yang digunakan adalah *fuzzy logic*.
3. Kriteria yang digunakan sebagai dasar dari penelitian ini adalah inputan dari para pengguna.
4. Model proses yang digunakan dalam perancangan website ini adalah Data Flow Diagram (DFD).
5. Sistem yang dibuat menggunakan *fuzzy logic* metode *Tsukamoto*.
6. Pembuatan sistem rekomendasi ini menggunakan daftar tempat wisata yang berada di Kabupaten Kebumen.
7. Output dari sistem ini merupakan informasi daftar ranking dari rekomendasi tempat wisata yang dihasilkan.

1.4. Maksud dan Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sebuah website sistem rekomendasi wisata di Kabupaten Kebumen.
2. Untuk mengetahui pengujian terhadap sistem rekomendasi wisata yang akan dibuat.
3. Untuk mengetahui apakah sistem rekomendasi wisata yang akan di buat dapat menjadi pedoman untuk wisatawan berwisata di Kabupaten Kebumen.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan untuk :

1. Mempermudah wisatawan dalam mengambil keputusan dalam menentukan tempat wisata.
2. Memberi informasi lokasi dan deskripsi tempat wisata.
3. Menpromosikan tempat wisata di Kabupaten Kebumen.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

I. Survey Pendahuluan

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi yang di tujuhan kepada masyarakat yaitu umum dan mahasiswa untuk mengetahui pendapat berkaitan dengan tempat wisata dan permasalahannya sistem rekomendasi yang akan dibuat serta rencana perjalanan wisata kedepan, peneliti melakukan observasi dengan *survey online* berupa pertanyaan menggunakan *google form* dengan jumlah responden lebih dari 50 orang.

2. Analisis Data

Data yang digunakan merupakan data tempat wisata berupa pantai, goa, benteng bersejarah, air terjun, bukit, dan waduk. Yang berada di Kabupaten Kebumen. Data yang dikumpulkan berasal dari *Google Maps* dan Dinas Pemuda dan Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Kebumen. Data kemudian disimpan pada *database* dan di proses pada website.

3. Studi Pustaka

Peneliti melakukan pencarian referensi berupa paper atau jurnal ilmiah, buku, *e-book*, *thesis* atau skripsi yang sudah pernah dibuat sebelumnya serta referensi dari internet terkait dengan topik penelitian yang di gunakan. Topik penelitian terkait dengan sistem rekomendasi, metode rekomendasi dan jenis-jenis algoritma rekomendasi.

1.6.2. Metode Analisis

Pada tahap ini peneliti menggunakan metode *fuzzy tsukamoto*. Metode *fuzzy tsukamoto* akan di implementasikan pada website. Hasil dari pengolahan data di website kemudian akan di pergunakan oleh *client* dalam bentuk website.

1.6.3. Metode Perancangan

Metode yang digunakan untuk perancangan sistem rekomendasi wisata di Kabupaten Kebumen ini adalah perancangan basis data dengan *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan perancangan alur data yang berkaitan dalam sistem dengan menggunakan model *Data Flow Diagram* (DFD).

1.6.1. Metode Testing

Pengujian sistem rekomendasi wisata ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem yang sudah di buat apakah sudah sesuai dengan kebutuhan *client*. Hasil pengujian digunakan untuk mengetahui berapa banyak kesesuaian data antara perhitungan sistem dan perhitungan manual yang akan diujikan.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari beberapa bab yang masing masing bab mempunyai uraian pokok permasalahan, secara garis besar uraian tiap bab adalah sebagai berikut :

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini akan menguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai teori-teori yang mendukung dalam proses penyusunan penelitian ini. Berisi mengenai definisi-definisi dan teori-teori yang menjadi dasar dalam penulisan penelitian yang diambil dari berbagai sumber.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan analisis yang dilakukan peneliti dalam merancang sistem dan membangunnya. Peneliti melakukan analisis terhadap sistem yang dibangun dan analisis pada algoritma yang digunakan.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai proses pembuatan sistem meliputi pembuatan *web service*, implementasi algoritma serta

pembuatan *interface sistem*. Kemudian dalam tahap pasca pembuatan berupa pengujian sistem dan evaluasi dari peneliti.

5. BAB V PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan dari penelitian yang telah dilakukan.

6. DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini berisi tentang sumber-sumber yang peneliti gunakan untuk menulis penelitian, baik berupa *literature* dari internet, buku, *e-book*, jurnal, dan media lainnya.

