

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Jember merupakan salah satu dari sekian banyak tempat yang menjadi tempat tujuan wisata bagi orang-orang yang ingin menikmati keindahan alam dan budaya dalam liburan mereka. Jember sendiri memiliki banyak pilihan wisata menarik yang dapat dikunjungi oleh wisatawan. Akan tetapi, banyak wisatawan internasional maupun domestik yang belum begitu mengetahui tempat-tempat mana saja di Jember yang menarik untuk mereka kunjungi sesuai kriteria yang mereka inginkan.

Di jember sendiri setiap tempat wisata mempunyai empat kategori wisata yaitu wisata alam, wisata kreasi, wisata seni dan budaya, dan wisata sejarah dan religi. Dan setiap tempat wisata memiliki beberapa fasilitas yang berbeda-beda. Sedangkan setiap wisatawan memiliki kategori wisata dan memiliki fasilitas yang berbeda-beda yang ingin mereka kunjungi. Mereka hanya tahu dari pembicaraan antar teman maupun mendapat informasi dari agen-agen perjalanan wisata yang terkadang hanya memajang gambar-gambar tempat wisata di Jember tanpa menyertakan data-data akurat tentang bagaimana rute perjalanan untuk menuju tempat wisata tersebut ataupun faktor-faktor lain yang biasanya menjadi pertimbangan para wisatawan yang berhubungan dengan tempat wisata yang ingin mereka kunjungi, sehingga wisatawan membutuhkan aplikasi penentuan kunjungan tempat wisata untuk memutuskan tempat mana yang akan menjadi tujuan kunjungan wisata mereka.

Dalam kasus ini, peneliti ingin membuktikan bahwa metode *K-Nearest Neighbour* dapat membantu mempermudah wisatawan dalam memilih tempat wisata yang ingin mereka kunjungi. Dalam penelitian sebelumnya metode *K-Nearest Neighbour* ini digunakan dalam studi kasus Sistem Pendukung Keputusan Berbasis SMS Untuk Menentukan Status Gizi dan Menentukan Kemungkinan Tingkat Ketercapaian Kompetensi Pembelajaran Keterampilan Komputer Dan Pengelolaan Informasi. Pemilihan penggunaan metode *K-Nearest Neighbour*

sendiri dikarenakan ketepatannya meskipun ada tidaknya fitur – fitur yang tidak relevan dan menghasilkan data yang jelas serta dapat digunakan dalam komposisi data yang besar, maka dari itu metode *K-Nearest Neighbour* akan digunakan di penelitian ini. Dalam memanfaatkan Teknologi *smartphone* yang semakin praktis dalam penggunaan dibuatlah aplikasi *Android* yang juga memudahkan pengguna dalam memperoleh informasi untuk penentuan kunjungan wisata dengan Judul ***“Sistem Penentuan Kunjungan Tempat Wisata Daerah Jember Menggunakan Metode K-Nearest Neighbour Berbasis Android”***