

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Berwisata merupakan kegiatan bepergian di sebuah tempat guna bersenang-senang serta menambah pengetahuan dan wawasan bagi pelakunya. Memenuhi salah satu kebutuhan jasmani dan rohani manusia salah satunya terdapat pada aktivitas berwisata. Karena salah satu manfaat dan fungsi dari berwisata adalah dapat menghilangkan penat dari aktivitas sehari penuh serta relaksasi pikiran dikala permasalahan kehidupan sedang melanda (Sinaga, 2010). Pemilihan objek wisata dengan tepat mempengaruhi kepuasan jiwa bagi wisatawan yang akan mengunjungi objek wisata tersebut. Solusi agar wisatawan bisa memilih objek wisata sesuai kriteria, diperlukan informasi kepariwisataan yang dapat digunakan untuk pedoman pengambilan keputusan pemilihan objek wisata secara efektif (Kuswantoro, 2008).

Menurut Badan Pusat Statistik pada tahun 2017, Jawa Timur merupakan provinsi terluas dibandingkan enam provinsi lainnya di pulau Jawa. Banyuwangi merupakan salah satu kabupaten yang terletak di provinsi Jawa Timur yang memiliki luas 5.782 kilometer persegi yang memiliki banyak potensi objek wisata. Pemerintah Kabupaten Banyuwangi menetapkan tingkat kunjungan wisatawan ke Banyuwangi dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan (Rasyid, 2018). Ditinjau dari data Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi tahun 2018, jumlah kunjungan wisatawan Banyuwangi pada tahun 2017, Banyuwangi telah dikunjungi sekitar 4,83 juta wisatawan domestik dan 98.970 wisatawan mancanegara. Pada tahun 2018 kunjungan wisatawan mancanegara mencapai 100.000 wisatawan, dan sekitar 5 juta kunjungan wisatawan domestik. Letak geografis Banyuwangi salah satu penyebab kabupaten ini terkenal memiliki keindahan alam yang menakjubkan, mulai dari daerah pesisir pantai, hingga gugusan pegunungan yang menjadi daya tarik bagi wisatawan (Rasyid, 2018).

Saat ini Pemerintah Kabupaten Banyuwangi memiliki aplikasi ponsel yang berfungsi memudahkan wisatawan untuk berwisata di Banyuwangi. Aplikasi tersebut dapat diunduh oleh semua orang menggunakan media Aplikasi *Play Store*.

“*Banyuwangi in your hand*” merupakan aplikasi resmi Pemerintah Kabupaten Banyuwangi yang terkoneksi dengan *Google Maps* dan GPS sebagai fitur kemudahan akses lokasi objek wisata. Cara kerja aplikasi *Banyuwangi in your hand*, yakni dapat menunjukkan arah jalan menuju objek wisata beserta jarak yang akan ditempuh menggunakan layanan *Google Maps*, serta menampilkan informasi seputar destinasi wisata. Kelebihan Aplikasi *Banyuwangi in your hand* yakni memiliki fitur *Google Street* yang dapat menampilkan kondisi *realtime* lingkungan berupa bentuk tiga dimensi lokasi objek wisata. Sedangkan kekurangan Aplikasi *Banyuwangi in your hand*, yakni aplikasi bersifat hanya sebagai penunjuk arah menuju lokasi objek destinasi wisata tanpa dilengkapi dengan fitur pertimbangan kriteria objek wisata. Sehingga dari kekurangan Aplikasi *Banyuwangi in your hand*, penelitian ini dirancang sebagai pembeda dari aplikasi yang sudah ada, berupa aplikasi yang dapat dijadikan pertimbangan untuk calon wisatawan dalam menentukan destinasi objek wisata yang akan dipilih sesuai harapan. Aplikasi *Banyuwangi in your hand* dan sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata yang akan dibuat memiliki korelasi berupa aplikasi yang dapat digunakan sebagai alat bantu untuk wisatawan yang akan berwisata di kabupaten Banyuwangi.

Sistem pendukung keputusan ini dirancang sebagai solusi permasalahan pengambilan keputusan yang sering terjadi pada calon wisatawan dalam menentukan tujuan objek wisata di kabupaten Banyuwangi yang dapat menimbulkan kebingungan dalam menentukan kunjungan objek wisata yang akan dikunjungi sesuai ketentuan ataupun harapan dari masing-masing calon wisatawan. Penelitian ini diajukan menggunakan Metode Logika Fuzzy Model *Tahani* berbasis pemrograman *website* agar menjadi pembeda dan memiliki kelebihan dari penelitian tahun sebelumnya, yakni “Rancang Bangun Aplikasi Rekomendasi Tempat Wisata Menggunakan Metode Logika Fuzzy Berbasis Teknologi *Mobile* (Kabupaten Banyuwangi)” (Anshori, 2017), serta “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata di Daerah Banyuwangi Menggunakan Metode *K-Nearest Neighbor* Berbasis *Android*” (Afandi, 2018). Dimana dalam penelitian sebelumnya menggunakan bahasa pemrograman berbasis *mobile (Android)* dan menggunakan Metode *K-Nearest Neighbor*, serta penelitian ini memiliki kelebihan jumlah *dataset*

objek wisata dan variabel *fuzzy* yang lebih banyak dari penelitian serupa di tahun sebelumnya. Sehingga sistem pendukung keputusan yang akan diciptakan dapat menghasilkan informasi yang lebih rinci mengenai saran objek wisata yang akan dikunjungi berdasarkan kriteria ataupun ketentuan dari calon wisatawan.

Alasan penggunaan Logika *Fuzzy Model Tahani* yang digunakan sebagai metode pemilihan judul penyusunan penelitian ini yakni merupakan dasar logika *fuzzifikasi query* yang memiliki fleksibilitas *database* dan dapat menangani *error* secara otomatis (Irzal, 2010). Logika *Fuzzy Model Tahani* merupakan perluasan model basisdata relasional yang diformulasi untuk menangani dan memanipulasi data yang bersifat ambiguitas dengan cara memperluas model data (Kusumadewi dan Purnono, 2010). Selain itu, Logika *Fuzzy Model Tahani* dapat mendeskripsikan suatu metode pemrosesan *fuzzy query* di dalam memanipulasi bahasa SQL (*Structured Query Language*) yang dapat digunakan dalam pencarian data yang tepat dan akurat (Kusumadewi dan Purnomo, 2010).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun, dapat diperoleh rumusan masalah antara lain:

- 1) Berapa angka keberhasilan sistem yang akan dibuat dapat menghasilkan *output* informasi data objek wisata di kabupaten Banyuwangi, serta dapat mengimplementasikan Logika *Fuzzy Model Tahani* dalam eksekusi *query* basisdata untuk pencarian objek wisata di kabupaten Banyuwangi sesuai kriteria pilihan wisatawan?
- 2) Bagaimana implementasi sistem pendukung keputusan penentuan objek wisata yang dapat memberikan solusi ataupun masukan terhadap rencana kunjungan wisata untuk calon wisatawan sesuai pilihan kriteria yang dipertimbangkan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah disebutkan. Penulis memiliki tujuan penelitian diantaranya:

1. Memberikan hasil *output* berupa informasi data objek wisata yang ada di kabupaten Banyuwangi sesuai spesifikasi ataupun kriteria yang telah ditentukan oleh calon wisatawan, serta membuat sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata yang ada di kabupaten Banyuwangi menggunakan Metode Logika *Fuzzy Model Tahani* untuk mempermudah rencana wisata bagi calon wisatawan.
2. Menciptakan sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata di kabupaten Banyuwangi yang dapat memberikan solusi terhadap rencana wisata bagi calon wisatawan dengan mempertimbangkan nilai kriteria pilihan calon wisatawan dalam menentukan objek wisata yang akan dikunjungi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata yang akan dibuat, diantaranya:

1. Calon wisatawan dapat memperoleh hasil *output* informasi mengenai data objek wisata yang ada di kabupaten Banyuwangi sesuai ketentuan kriteria yang telah dipilih calon wisatawan, serta dapat mempermudah rencana wisata bagi calon wisatawan dengan dibuatnya sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata di kabupaten Banyuwangi.
2. Memberikan solusi terhadap rencana wisata bagi calon wisatawan dalam menentukan objek wisata yang akan dikunjungi sesuai ketentuan kriteria wisata yang telah dipertimbangkan oleh calon wisatawan.

1.5 Batasan Masalah

Penulis mengajukan beberapa batasan masalah yang akan diterapkan sebagai parameter pengerjaan Tugas Akhir ini, antara lain:

1. Sumber data penelitian ini hanya menampilkan sebagian objek wisata yang terdapat di kabupaten Banyuwangi, yakni sebanyak 22 objek wisata unggulan.
2. Sistem pendukung keputusan dirancang menggunakan Logika *Fuzzy Model Tahani*.
3. Sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata dirancang menggunakan bahasa pemrograman PHP dan media penyimpanan data basisdata MySQL (berbasis *website*).
4. Sistem ini tidak dirancang dengan kelengkapan informasi lokasi geografis wisata ataupun pemanfaatan fasilitas media GPS (*Global Positioning System*) melalui layanan navigasi dari *Google Map*.
5. Sistem ini dirancang menggunakan *framework template Bootstrap* dan *AdminLTE* yang bersifat *open source*, responsif, tervalidasi dengan HTML5 dan kode CSS, serta populer banyak digunakan.
6. Memiliki 11 jumlah variabel yang terdiri dari 4 variabel *fuzzy*, yaitu harga tiket wisata, jarak lokasi objek wisata dari pusat kota Banyuwangi, harga penginapan wisata, dan jumlah pengunjung wisata. Serta terdiri dari 7 variabel *non-fuzzy* yaitu adanya sarana fasilitas objek wisata berupa toilet, tempat parkir, musholla ataupun masjid, warung penjual makanan ringan, rumah makan, tempat bermain, dan toko *souvenir*.
7. Setiap objek wisata memiliki satu penginapan wisata. Penginapan wisata yang terdata merupakan penginapan yang memiliki jarak terdekat dari lokasi masing-masing objek wisata.
8. Data fungsi keanggotaan himpunan *fuzzy* yang digunakan meliputi data dari representasi kurva segitiga, representasi kurva bahu kiri, dan representasi kurva bahu kanan.

9. Bentuk informasi yang dihasilkan berupa *output* sistem yang menerapkan Logika *Fuzzy Model Tahani* mengenai objek wisata di kabupaten Banyuwangi sesuai kriteria pilihan calon wisatawan yang telah ditentukan.

