

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pariwisata merupakan berbagai macam kegiatan wisata dan didukung oleh fasilitas serta layanan yang disediakan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pengusaha (UU No 10 Tentang Pariwisata, 2009). Pariwisata merupakan kegiatan yang berhubungan dengan perjalanan untuk rekreasi (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Tempat wisata merupakan suatu tempat atau keadaan alam yang memiliki sumber daya alam yang dibangun dan dikembangkan sehingga mempunyai daya tarik yang diusahakan sebagai tempat yang dikunjungi wisatawan (SK Menparpostel No. KM 98 PW. 102 MPPT-87). Pariwisata merupakan salah satu daya tarik bagi sebuah kota maupun provinsi, termasuk Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta.

Daerah Istimewa Yogyakarta merupakan salah satu provinsi di Indonesia yang memiliki berbagai macam pariwisata. Pariwisata tersebut terdiri dari pariwisata alam, pariwisata edukasi, pariwisata budaya, pariwisata religi, pariwisata kuliner, dan pariwisata belanja. Pariwisata-pariwisata tersebut mampu menarik banyak wisatawan untuk datang berkunjung. Wisatawan yang berkunjung bukan hanya wisatawan lokal, melainkan juga wisatawan asing. Menurut Dinas Pariwisata Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, wisatawan lokal yang berkunjung dari tahun ke tahun mengalami peningkatan sedangkan wisatawan asing mengalami penurunan, seperti: pada tabel 1.1 :

**Tabel 1.1 jumlah kunjungan wisatawan per kabupaten/kota pada tahun 2012-2014**

No	Kabupaten/ Kota	Tahun 2012		Tahun 2013		Tahun 2014	
		Wisatawan Asing	Wisatawan Lokal	Wisatawan Asing	Wisatawan Lokal	Wisatawan Asing	Wisatawan Lokal
1	Kota Yogyakarta	233.841	3.849.764	306.452	4.366.914	226.197	5.025.155
2	Kabupaten Sleman	262.916	2.779.316	337.974	3.274.980	340.599	3.883.359
3	Kabupaten Bantul	-	2.378.209	-	2.037.874	502	2.708.314
4	Kabupaten Kulon Progo	705	595.824	-	695.850	-	904.972
5	Kabupaten Gunung Kidul	2.053	1.277.012	3.558	1.822.251	5.319	3.679.818
Jumlah Kunjungan di Provinsi DIY		499.515	10.880.125	647.984	12.194.311	572.617	16.201.618

Kunjungan wisatawan lokal maupun wisatawan asing dapat meningkatkan pendapatan daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Semakin tinggi pendapatan daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta maka Daerah Istimewa Yogyakarta akan semakin maju dan berkembang. Pemerintah Daerah Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta menggunakan pendapatan daerah untuk memperindah tempat-tempat wisata, misalnya mempermudah jalan akses menuju tempat wisata, merawat tempat wisata, dan lain-lain. Hal ini bertujuan untuk menambah daya tarik dari suatu tempat wisata. Akan tetapi, adakalanya wisatawan yang hendak berkunjung ke tempat wisata di Yogyakarta belum mengetahui apakah tempat wisata tersebut sesuai dengan keinginan wisatawan tersebut atau tidak. Wisatawan hanya melihat foto dan mendapat informasi mengenai tempat wisata dari teman, keluarga, ataupun dari *website* pariwisata dan langsung mengunjungi tempat wisata tersebut tanpa berpikir tempat wisata tersebut sesuai atau tidak dengan keinginannya. Terkadang saat wisatawan mengunjungi sebuah tempat wisata, mereka merasa tidak sesuai dengan keinginannya dan akhirnya merasa kecewa. Kekecewaan satu wisatawan dapat mengurangi daya tarik wisatawan lain untuk datang mengunjungi tempat wisata tersebut, karena wisatawan yang merasa kecewa dapat memberitahukan kepada wisatawan lain bahwa tempat wisata tersebut mengecewakan sehingga wisatawan lain menjadi tidak tertarik untuk mengunjungi tempat wisata tersebut. Berkurangnya kunjungan wisatawan maka pendapatan daerah menjadi turun.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, teknologi dapat dimanfaatkan untuk mempermudah wisatawan dalam mendapatkan informasi tentang pariwisata yang direkomendasikan dengan cepat, tepat, dan akurat. Informasi pariwisata yang direkomendasikan dengan cepat, tepat, dan akurat dapat menjadi pertimbangan para wisatawan dalam memilih tempat wisata. Permasalahan yang muncul dalam pemilihan tempat wisata adalah tempat wisata yang hendak dikunjungi sesuai atau tidak dengan wisatawan. Rekomendasi tempat wisata yang sesuai dengan harapan wisatawan dapat memberikan rasa puas dan gembira kepada wisatawan. Wisatawan yang merasa puas dan gembira akan menilai tempat wisata tersebut bagus untuk dikunjungi sehingga dapat menambah daya tarik wisatawan lain untuk mengunjungi tempat wisata tersebut.

Tugas akhir ini akan membangun suatu sistem yang dapat merekomendasikan tempat-tempat wisata yang sesuai dengan inputan wisatawan. Menurut (Arief, dkk., 2012), Sistem rekomendasi merupakan sebuah sistem yang menyaring informasi untuk merekomendasikan konten kepada pengguna. Untuk dapat merekomendasikan suatu konten bagi pengguna, maka sistem ini harus membangun *user model* atau *user profile* yang berisi ketertarikan pengguna (Jannach, dkk., 2010). Ada tiga metode yang biasa digunakan untuk merekomendasikan adalah metode *content-based filtering*, metode *collaborative filtering*, dan metode *hybrid*. metode *hybrid* merupakan penggabungan antara metode *content-based filtering* dengan metode *collaborative filtering*. Metode *collaborative filtering* terbagi menjadi dua, yaitu:

*user-based collaborative filtering* dan *item-based collaborative filtering*. Metode yang dipilih dalam pembuatan sistem ini adalah metode *user-based collaborative filtering*. Metode ini akan mencari kesamaan kebutuhan *user* dalam suatu komunitas. Setelah ditemukan kesamaan antara *user* baru dengan *user* lain, maka akan dilakukan pemilihan dengan tingkat kesamaan tertinggi. Kesamaan antara *user* baru dengan *user* lain yang tingkat kesamaannya tinggi akan menjadi acuan untuk rekomendasi bagi *user* baru yang membutuhkan rekomendasi (Purwanto, 2009). Kelebihan dari metode ini adalah sistem rekomendasi dengan metode *user-based collaborative filtering* dapat merekomendasikan dengan kualitas yang tinggi. Sistem rekomendasi pariwisata ini dibuat berbasis web, sehingga dapat diakses di mana dan kapan saja. Dengan adanya sistem ini, diharapkan para wisatawan menjadi mudah dalam mendapatkan informasi mengenai tempat-tempat wisata yang akan dikunjungi dan mendapat rekomendasi tempat wisata yang tepat.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah-masalah yang muncul berdasarkan latar belakang di atas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem rekomendasi berbasis web yang dapat digunakan oleh wisatawan untuk mendapatkan rekomendasi pariwisata yang sesuai?
2. Bagaimana cara untuk merekomendasikan pariwisata yang sesuai dengan *user profile* wisatawan?

### **1.3 Batasan Masalah**

Sistem yang dibuat memiliki beberapa batasan. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sistem ini ditujukan untuk wisatawan lokal.
2. Pariwisata yang direkomendasikan adalah pariwisata alam, pariwisata edukasi, dan pariwisata religi.
3. Metode yang digunakan adalah metode *user-based collaborative*, sedangkan untuk menghitung nilai kemiripan antara *user* satu dengan *user* lain digunakan metode *jaccard coefficient*.

### **1.4 Tujuan**

Tujuan yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun sistem rekomendasi berbasis web yang dapat digunakan oleh wisatawan untuk mendapatkan rekomendasi pariwisata yang sesuai.
2. Membuat alur pemrosesan rekomendasi pariwisata yang sesuai dengan *user profile* wisatawan.

### **1.5 Metodologi Penelitian**

Adapun beberapa metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Metode Studi Literatur

Metode studi literatur digunakan untuk mencari literatur atau sumber pustaka yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat. Literatur yang digunakan dapat berupa jurnal, buku nasional

maupun internasional yang berkaitan dengan sistem rekomendasi dan penerapannya.

## 2. Metode Wawancara

Metode wawancara digunakan untuk mendapatkan informasi dengan cara melakukan tanya-jawab kepada responden. Wawancara ini sangat penting karena beberapa informasi hanya bisa diperoleh dengan bertanya kepada responden.

## 3. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

Metode pembangunan perangkat lunak dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

### a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis kebutuhan perangkat lunak dilakukan dengan cara menganalisis data dan informasi yang berkaitan dengan sistem yang akan dirancang. Hasil analisis berupa model perangkat yang dituliskan dalam dokumen teknis Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

### b. Perancangan Perangkat Lunak

Perancangan perangkat lunak dilakukan untuk mendeskripsikan arsitektural perangkat lunak, deskripsi antarmuka, deskripsi proses bisnis, deskripsi data, dan deskripsi prosedural. Deskripsi tersebut digunakan oleh peneliti untuk mempermudah membangun sistem. Hasil dari perancangan perangkat lunak berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

### c. Implementasi Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak dilakukan untuk menerjemahkan deskripsi perancangan ke dalam program dengan menggunakan bahasa pemrograman

PHP, *framework* CodeIgniter, serta *mySQL* sebagai basis data.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak dilakukan untuk menguji fungsionalitas sistem yang telah dibuat dan pengujian terhadap pengguna.

## **1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir**

### **1. Bab I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, metode yang digunakan selama pembuatan program, dan sistematika penulisan tugas akhir.

### **2. Bab II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi hasil penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian ini. Tinjauan pustaka digunakan untuk membandingkan program yang dibuat oleh penulis dengan program lain yang sejenis dan mempunyai kesamaan.

### **3. Bab III LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi dasar teori yang digunakan penulis dalam melakukan pembuatan perangkat lunak. Landasan teori berguna sebagai referensi penelitian dan penggunaan *tools*.

### **4. Bab IV ANALISA DAN PERANCANGAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi penjelasan tentang analisa latar belakang pembangunan sistem, analisa sistem yang akan dibangun, dan perancangan sistem.

### **5. Bab V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN PERANGKAT LUNAK**

Bab ini berisi penjelasan mengenai hasil implementasi dan penggunaan sistem, serta hasil

pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak ini.

#### **6. Bab VI KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini berisi kesimpulan akhir dari pembahasan penelitian secara keseluruhan dan saran untuk pengembangan perangkat lunak selanjutnya.

#### **7. Daftar Pustaka**

Bagian ini menguraikan referensi yang dimanfaatkan dalam penulisan tugas akhir.

#### **8. Lampiran**

Bagian ini berisi lampiran yang mendukung laporan tugas akhir. Lampiran ini terdiri dari SKPL (Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak) dan DPPL (Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak).