

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama beberapa tahun terakhir terjadi sebuah revolusi dalam informasi dan teknologi komunikasi, yang tidak hanya mengubah perilaku keseharian masyarakat tetapi juga mempengaruhi dalam berinteraksi satu sama lain. Bentuk-bentuk baru dari layanan ini muncul berdasarkan pada kemajuan e-teknologi yang mempengaruhi semua hal dari kehidupan kita. Banyak perusahaan yang mengambil tren baru mengenai informasi di mana orang tidak perlu untuk bergerak sejauh informasi bisa. Integrasi komputer, internet, dan teknologi mobile telah memungkinkan munculnya konsep-konsep baru dalam e-layanan. Bahkan pemerintah mulai membuat layanan yang memanfaatkan internet untuk memberikan informasi kepada masyarakat (Abuelrub & Solaiman, 2010).

Layanan ini mulai berubah berbasis mobile, di mana pengguna dapat meminta dan mendapatkan informasi dan jasa melalui perangkat mobile. Layanan mobile saat ini ditingkatkan dengan fitur yang lebih memadai dan menyediakan layanan dengan hasil yang lebih baik. Salah satu contoh layanan tersebut adalah layanan lokasi yang menjawab pertanyaan mengenai lokasi dari pengguna (U, Bhagyashri, Pranav, & Achaliyaparag, 2012).

Dalam industri pariwisata, teknologi informasi juga telah dikembangkan untuk sektor perjalanan dan pariwisata (Trakulmaykee & Benrit, 2014). Dalam sektor perjalanan dan pariwisata mampu menghasilkan sekitar 11% bruto produk

domestik. Selain itu sektor pariwisata juga dapat memperkerjakan 200 juta orang serta melayani wisatawan 700 juta orang diseluruh di dunia (P. D. Watkar dan P. M. Shahade, 2014). Salah satu industri pariwisata yang memanfaatkan teknologi informasi adalah Kota Surakarta.

Kota Surakarta merupakan daerah yang berdiri sendiri dengan status kotamadya di Provinsi Jawa Tengah yang terdiri dari 5 kecamatan. Jumlah penduduk kota Surakarta pada akhir 2015 adalah 585.486 jiwa dengan kepadatan 13.294/km². Kota Surakarta memiliki luas 44 km² dan berbatasan dengan kabupaten lain. Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Boyolali, sebelah barat dan timur berbatasan dengan Kabupaten Karanganyar dan Kabupaten Sukoharjo sedangkan sebelah selatan berbatasan dengan Kabupaten Sukoharjo.

Surakarta memiliki banyak tempat wisata yang menarik bagi wisatawan. Mulai dari Keraton Surakarta, Pura Mangkunegaran, Taman Satwa taru jurug dan masih banyak tempat wisata lainnya. Selain tempat wisata, Kota Surakarta juga terkenal dengan pasar-pasar tradisionalnya. Misalnya pasar klewer yang terkenal di seluruh indonesia. Pasar tersebut menjual barang-barang khas setempat dengan harga yang relatif murah. Sehingga banyak wisatawan yang tertarik membeli untuk dijadikan cinderamata atau oleh-olehnya.

Kota Surakarta dikenal dengan penduduknya yang ramah dan sopan. Selain itu juga dengan barang-barang yang murah dan terjangkau bagi wisatawan. Sehingga setiap tahun jumlah wisatawan yang datang ke Kota Surakarta semakin meningkat, baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Berdasarkan

data dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Surakarta, pada tahun 2015 jumlah wisatawan yang mengunjungi Kota Surakarta sebanyak 4,2 juta jiwa. Mereka berlibur mengunjungi tempat - tempat wisata yang ada di sana atau hanya sekedar berburu kuliner atau oleh oleh khas daerah setempat.

Minimnya informasi yang tersedia dan banyaknya tempat wisata di Kota Surakarta membuat sebagian wisatawan kesulitan untuk menemukan tempat wisata. Mereka kurang mendapat informasi yang detail mengenai lokasi wisata, rute yang aman dan cepat menuju ke sana. Sehingga wisatawan membutuhkan waktu lebih lama untuk menuju tempat wisata. Bahkan ada juga yang sampai menyewa pemandu wisata untuk menuntun ke lokasi wisata. Hal tersebut membuat sebagian wisatawan mengalami kerepotan dan membuat pengeluaran bertambah.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Menerapkan aplikasi pemandu wisata di Kota Surakarta.
2. Menerapkan algoritma KNN, k-means dan colaborative filtering untuk menghitung dan merekomendasikan tempat wisata di Kota Surakarta.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibuat dalam penelitian pemandu wisata cerdas ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini hanya digunakan untuk pengguna hp android

2. Informasi yang ditampilkan meliputi lokasi wisata, rute, kuliner dan pasar.
3. Aplikasi ini terbatas hanya menampilkan tempat wisata disekitar kota Surakarta.
4. Aplikasi ini menggunakan Google Maps berbasis GPS dan dibangun menggunakan tools Android Studio.

1.4 Keaslian Penelitian

Berdasarkan studi literatur dari beberapa buku, jurnal, artikel, dan penelitian terdahulu tidak ditemukan penelitian yang membahas tentang pengembangan aplikasi mobile untuk pemandu wisata di kota Surakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut :

1.5.1 Kegunaan Teoritis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan pemikiran baru untuk perkembangan ilmu pengetahuan informatika pada umumnya dan teknik informatika pada khususnya.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk referensi dibidang karya ilmiah, serta bahan masukan bagi penelitian yang sejenis di masa yang akan datang.

1.5.2 Kegunaan Praktis

1. Untuk menyelesaikan permasalahan yang ada pada rumusan masalah penelitian ini, yaitu pemandu wisata di Kota Surakarta.

2. Meningkatkan penalaran, membentuk pola pikir dinamis dan mengaplikasikan ilmu yang diperoleh penulis selama studi Magister teknik informatika di Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah

1. Untuk menerapkan aplikasi pemandu wisata di Kota Surakarta.
2. Untuk menerapkan algoritma KNN, k-means, dan collaborative filtering untuk menghitung dan merekomendasikan tempat wisata di Kota Surakarta.

1.7 Sistematika Penulisan

Secara garis besar sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari 6 bab dengan rincian sebagai berikut.

Bab I. Pendahuluan

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

Bab II. Tinjauan Pustaka

Bab ini menjelaskan tentang tinjauan pustaka dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yang berkaitan dengan topik ini .

Bab III. Landasan Teori

Bab ini menjelaskan tentang teori yang mendukung topik penelitian ini. Teori-teori ini diambil dari buku-buku dan jurnal yang diterbitkan dan digunakan sebagai referensi dalam penulisan penelitian ini.

Bab IV. Metode Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan mulai dari bahan penelitian, alat dan langkah-langkah penelitian.

Bab V. Pembahasan Hasil Penelitian

Bab ini menjelaskan tentang keseluruhan hasil penelitian meliputi analisis, implementasi dan pengujian sistem pemandu wisata.

Bab VI. Penutup

Bab ini berisi kesimpulan atas seluruh penelitian yang sudah dilakukan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut.