

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang cepat dapat dimanfaatkan manusia untuk melakukan atau mempermudah kegiatan sehari-hari, salah satunya adalah memperoleh dan membagikan (*share*) informasi menggunakan *website*. Penggunaan *website* relatif lebih praktis karena tidak perlu diunduh, diperbarui, maupun menggunakan memori yang banyak. *Share* informasi yang sangat membantu pengguna dalam memperoleh informasi adalah Sistem Pendukung Keputusan (SPK). SPK dapat diimplementasikan dalam berbagai aspek, seperti kepegawaian, penerimaan beasiswa, dan kepariwisataan.

Semarang merupakan kota metropolitan sekaligus ibu kota Jawa Tengah. Kota Semarang berperan sebagai kota perdagangan dan kota pariwisata. Berbagai sarana penunjang sebagai kota pariwisata antara lain hotel-hotel dari berbagai kelas, Bandara Internasional Ahmad Yani, serta kereta api dan bus dari berbagai jurusan (Pemerintah Kota Semarang, 2018).

Berdasarkan data jumlah destinasi wisata, desa wisata, dan jumlah wisatawan nusantara (*Statistik Pariwisata Jawa Tengah 2015, 2015*), Kota Semarang mempunyai 36 destinasi tempat wisata dan 1 desa wisata dengan rincian 5 tempat wisata berjenis alam, 11 tempat wisata berjenis budaya, 10 tempat wisata berjenis buatan, 1 desa wisata, dan 10 lain-lain. Dengan jumlah tempat wisata terbanyak se Jawa Tengah, Kota Semarang dapat menarik minat wisatawan nusantara terbanyak no 3 yaitu sebanyak 2,853,564 wisatawan nusantara dan 16,518 wisatawan mancanegara.

Pengenalan tempat wisata Semarang sangat penting. Selain kawasan Kota Lama yang menjadi unggulan UNESCO, masih banyak tempat wisata yang indah dan menjadi daya tarik sendiri, seperti Klenteng Sam Po Kong, Lawang Sewu, Kawasan Simpang Lima, Grand Maerakaca, dan lain-lain (Abi, 2017).

Dalam menentukan tujuan berwisata, ada beberapa hal yang dapat dipertimbangkan wisatawan, antara lain lokasi yang strategis, harga, akses transportasi, dan ulasan wisatawan lain. Tujuan mempertimbangkan hal-hal tersebut adalah agar wisatawan dapat menentukan tempat wisata yang sesuai dengan harapan wisatawan.

Sistem pendukung keputusan berwisata di kota Semarang berbasis *website* dikembangkan dengan menggunakan metode *forward chaining* dan menggunakan pohon keputusan sebagai *rule*. Penggunaan metode ini karena sistem menganalisis jawaban *user* untuk memperoleh kesimpulan berupa tempat wisata yang sesuai. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan berupa jumlah hari, jumlah destinasi dalam sehari, wilayah, jenis wisata, harga tiket, dan waktu operasional. Secara keseluruhan, *website* Wisarang digunakan untuk memberi *user* solusi-solusi berwisata di kota Semarang.

### **1.2.Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana membuat sistem pendukung keputusan untuk menentukan tujuan wisata di Semarang berbasis *web* dengan menggunakan metode *forward chaining*?

### **1.3.Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Jenis wisata berupa wisata alam, wisata bangunan arsitektur, wisata belanja, wisata budaya dan seni, wisata edukasi, wisata kuliner, wisata olahraga dan jalan-jalan, wisata religi, dan wisata sejarah.
2. Tempat wisata yang disimpan dan diproses adalah tempat wisata di kota Semarang.
3. Penentuan tujuan wisata menggunakan metode *forward chaining*.

#### 1.4. Tujuan

Membuat sistem pendukung keputusan untuk menentukan tujuan wisata di Semarang berbasis *web* dengan menggunakan metode *forward chaining*.

#### 1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian dalam penelitian ini adalah:

##### 1. Studi Pustaka

Mencari, mengumpulkan, menyaring, dan mempelajari data-data penelitian yang digunakan sebagai bahan penelitian. Data-data tersebut berupa jurnal dan literatur yang berhubungan dengan penelitian ini. Kegunaan dari metode ini adalah untuk memperkuat teori-teori yang digunakan dalam menganalisis sehingga mendapatkan data dan kesimpulan yang sesungguhnya.

##### 2. Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan obyek penelitian secara langsung dan sesuai dengan proses yang terjadi.

##### 3. Wawancara

Mengumpulkan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan pada pihak-pihak yang berkaitan untuk memperoleh hasil yang akurat dan sesuai kebutuhan.

##### 4. Pembangunan *Web*

Metode pembangunan *web* yang meliputi analisis kebutuhan *web*, perancangan *web*, implementasi, dan pengujian *web*.

###### a. Analisis Kebutuhan *Web*

Metode ini dilakukan dengan cara menganalisis permasalahan yang dimiliki dan menentukan kebutuhan-kebutuhan *web* yang dirancang. Hasil dari metode ini berupa dokumen Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

###### b. Perancangan Desain *Web*

Setelah mendapatkan hasil analisis, metode selanjutnya adalah merancang desain *web*. Hasil dari metode ini berupa dokumen Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Implementasi

Implementasi merupakan membuat kode tampilan dan fungsionalitas *web*. Hasil dari implementasi yaitu dapat mengeksekusi kode-kode.

d. Pengujian *Web*

Pengujian *web* dilakukan melalui 2 cara, yaitu pengujian *web* oleh pengembang *web* dan pengujian *web* oleh pengguna. Pengujian *web* oleh pengembang *web* dilakukan untuk mengetahui fungsionalitas dapat bekerja dengan benar, tidak adanya *bug* dan kesalahan, serta kesesuaian tampilan. Sedangkan pengujian *web* oleh pengguna dilakukan dengan cara menyebarkan kuisisioner dan meminta beberapa responden mencoba *web* yang dibuat oleh pengembang *web*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian *web* dengan kebutuhan pengguna.