

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sekarang ini pariwisata telah menjadi salah satu kebutuhan manusia. Objek wisata sendiri merupakan salah satu upaya untuk mendorong kesadaran masyarakat terhadap kekayaan alam dan budaya bangsa yang dimiliki [1]. Aktifitas pariwisata juga didorong oleh berbagai kepentingan tertentu, misalnya kepentingan ekonomi, sosial, budaya, agama dan menambah pengalaman ataupun untuk belajar. Pariwisata berhubungan erat dengan perjalanan pariwisata, yaitu kegiatan berpindah dari satu tempat ke tempat lain dengan tujuan menikmati objek wisata.

Banyaknya objek wisata di wilayah Solo Raya sering membuat para wisatawan bingung untuk menentukan tujuan pariwisatanya. Bukan hanya wisatawan lokal saja yang ingin berkunjung, banyak juga wisatawan luar wilayah Solo Raya bahkan wisatawan luar negeri yang ingin berkunjung. Solo Raya sendiri terbagi menjadi 6 kabupaten (Boyolali, Karanganyar, Sukoharjo, Klaten, Wonogiri, Sragen) dan 1 kota yaitu Kota Surakarta. Wisatawan yang berkunjung tersebut tidak lepas dari adanya daya tarik wisata [2]. Daya tarik juga merupakan faktor utama wisatawan untuk berkunjung. Dengan banyaknya wilayah di Solo Raya dan minat para wisatawan tersebut, maka perlu adanya sebuah sistem rekomendasi yang dapat memberikan saran berdasarkan dengan *rating* dan informasi dari suatu objek wisata yang ada. Informasi tersebut terdiri atas harga tiket masuk dan fasilitas-fasilitas yang ada di objek wisata seperti musholla, gazebo, lahan parkir, kamar mandi, dan lain-lain.

Sistem rekomendasi adalah sistem yang digunakan untuk memprediksi suatu objek dan menyampaikan kepada pengguna dalam bentuk informasi yang berguna berdasarkan nilai *rating* [3]. Sistem rekomendasi dapat diterapkan dalam rekomendasi objek wisata. Pendekatan yang umum

digunakan dalam sistem rekomendasi ini adalah *Collaborative filtering*. Pendekatan ini memanfaatkan opini atau penilaian pengguna lain berupa *rating* atau timbal balik lain yang ada untuk memprediksi *item* yang mungkin akan diminati oleh seorang pengguna.

Penulis menerapkan *Item based collaborative filtering* dalam membangun sistem rekomendasi. Penulis memilih metode *Item based collaborative filtering* karena menurut penelitian sebelumnya, komputasi *Item based collaborative filtering* diketahui lebih ringan dari *User based collaborative filtering* [4]. *Item* yang menjadi objek rekomendasi adalah objek wisata yang telah di-*rating* oleh wisatawan. Sistem rekomendasi objek wisata ini diharapkan dapat membantu para wisatawan dalam menentukan objek wisata yang akan dikunjungi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah, yaitu bagaimana membuat sistem rekomendasi objek wisata di wilayah Solo Raya berbasis *web*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas terdapat beberapa batasan masalah, sebagai berikut:

1. Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah objek wisata di Solo Raya.
2. Metode yang digunakan adalah metode *item based collaborative filtering*.
3. Objek wisata yang digunakan penelitian ini adalah objek wisata yang terdata di dinas pariwisata di Solo Raya.
4. Nilai *rating* pada data set yang digunakan adalah 1, 1.5, 2, 2.5, 3, 3.5, 4, 4.5, dan 5.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah dapat membuat sistem rekomendasi objek wisata di wilayah Solo Raya berbasis *web*.

1.5 Metodologi Penelitian

Metode yang digunakan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Studi Pustaka

a) Kepustakaan

Metode ini dilakukan dengan cara mencari dan mengumpulkan data referensi, seperti buku, artikel, maupun data lainnya yang ada di internet ataupun media cetak lainnya untuk mendukung pembangunan aplikasi ini.

b) Observasi

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan pengamatan yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi ini. Hal ini berguna untuk memperoleh data-data yang akan digunakan sebagai bahan penelitian dan mendapatkan keterangan yang objektif.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode ini dibagi menjadi 2, yaitu antarmuka pengguna (*user interface*) dan kinerja perangkat lunak (*performance*). Metode ini juga mencakup 4 sub metode, yaitu:

1.5.2.1 Analisis

Analisis adalah proses untuk mendefinisikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan, yang dituangkan dalam laporan Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

1.5.2.2 Perancangan

Perancangan ini dilakukan dengan mendeskripsikan bagaimana nantinya perangkat lunak ini akan dibangun. Perancangan ini termasuk perancangan arsitektur, perancangan antarmuka, dan perancangan basis data yang nantinya akan digunakan dalam pembuatan *website* ini. Hasil dari perancangan ini berupa dokumen DPPL.

1.5.2.3 Pengkodean

Pengkodean ini merupakan tahap implementasi / tahap pembuatan *website*. Hasil dari proses pengkodean merupakan kode sumber yang sudah dapat dieksekusi.

1.5.3 Metode Penulisan Laporan

Penulisan laporan dilakukan sebagai tahapan akhir dari pengembangan sistem. Penulisan laporan mencakup latar belakang, tinjauan pustaka, landasan teori dan sebagainya, serta menuliskan tentang hasil dari sistem yang sudah selesai dikembangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini dibedakan menjadi beberapa sub bab sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang penjelasan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya telah dilakukan akan digunakan sebagai pemecahan masalah.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Dalam bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar yang menyangkut Judul laporan dan definisi-definisi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada bagian sistem yang berjalan dan akan menjadi laporan Skripsi.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisis yang digunakan oleh penulis dan menguraikan tentang tinjauan umum objek penelitian hasil analisis yang meliputi kelemahan sistem, analisis kelayakan sistem, serta perancangan yang meliputi perancangan sistem.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Dalam bab ini akan dibahas tentang implementasi sistem yang akan dibuat, dimana kebutuhan – kebutuhan apa sajah yang diperlukan dalam pembuatan sistem dan pemecahan yang akan dijelaskan tiap – tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini merupakan bab penutup, berisikan kesimpulan dan memberikan saran-saran.