

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk banyak negara, pariwisata merupakan sumber yang sangat penting karena bisa menambah penghasilan dan pekerjaan (Saravanan, 2012). Pariwisata dapat sebagai media untuk meraih berbagai keuntungan, antara lain: terbukanya lapangan pekerjaan, peningkatan kesejahteraan masyarakat di sekitar destinasi pariwisata, meningkatkan nilai atau citra suatu wilayah geografis, termasuk yang miskin akan sumber daya ekonomi, dan mendorong revitalisasi suatu wilayah geografis yang telah kehilangan daya tariknya, misalnya kota tua atau wilayah bekas pertambangan. Pariwisata bagi negara sedang berkembang, dapat dikatakan merupakan media pembangunan ekonomi yang tidak memerlukan investasi terlalu besar dalam jangka panjang sebelum dapat memberikan keuntungan (Antariksa, 2012). Daya tarik wisata yang merupakan salah satu modal utama untuk pengembangan kepariwisataan. Sektor pariwisata juga dapat mengurangi ketergantungan impor karena sebagian besar barang modal dan barang habis pakai dapat disediakan oleh destinasi pariwisata, seperti kerajinan tangan, makanan dan minuman, dan daya tarik wisata. Pariwisata adalah salah satu bisnis yang terbesar dan tercepat dalam mengembangkan sektor ekonomi dunia (Okech, 2010).

Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) dan kementerian pariwisata Indonesia, Wisata di Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Tabel 1. merupakan data perkembangan wisatawan nusantara dari tahun 2007 – 2012.

Tabel 1. Perkembangan Wisatawan nusantara 2007 – 2012

| TAHUN | PERJALANAN (ribuan) | RATA-RATA PERJALANAN (kali) | PENGELUARAN PER PERJALANAN (ribu Rp) | TOTAL PENGELUARAN (triliun Rp) |
|-----------------|------------------------|-----------------------------------|--|--------------------------------------|
| 2007 | 222,389 | 1.93 | 489.95 | 108.96 |
| 2008 | 225,041 | 1.92 | 547.33 | 123.17 |
| 2009 | 229,731 | 1.92 | 600.30 | 137.91 |
| 2010 | 234,377 | 1.92 | 641.76 | 150.41 |
| 2011 | 236,752 | 1.94 | 662.68 | 156.89 |
| Tw. I 2012*) | 53,868 | 1.95 | Data belum tersedia | |

Sumber : Pusdatin Kemenparekraf & BPS

Catatan : *) Data sementara

Salah satu tujuan pariwisata di Indonesia dan di Pulau Jawa adalah Yogyakarta. Tujuan wisata yang dapat dikunjungi adalah wisata budaya, wisata minat khusus misalnya melihat seni pembuatan keris, topeng ukir atau kain tenun. Selain itu juga ada wisata alam, wisata kuliner, hiburan dan rekreasi, wisata pendidikan dan wisata alam (Badan Informasi Daerah, Pemerintah Kota Yogyakarta, 2007).

Menurut data pemerintah kota Yogyakarta jumlah wisatawan yang berkunjung mengalami peningkatan, pada Tahun 2008 jumlah wisatawan 1.753.712 orang, menjadi 2.028.369 orang pada tahun 2009 atau meningkat 15,66% , dan menjadi 2.460.967 orang pada tahun 2010 atau meningkat 21,32% (RKPD Yogyakarta, 2012). Dari data yang ada menunjukkan bahwa

setiap tahun semakin meningkat minat wisatawan untuk melakukan pariwisata ke Yogyakarta.

Melakukan pariwisata tentunya memerlukan perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan wisata dapat dilakukan sendiri atau menggunakan jasa suatu agen wisata, maupun merencanakan sendiri tujuan wisatanya tanpa menggunakan agen wisata. Ketika melakukan perencanaan sendiri mungkin akan memerlukan waktu yang lebih banyak untuk mengumpulkan informasi mengenai tujuan wisata yang akan dikunjungi. Apabila informasi yang didapat kurang lengkap, pada umumnya wisata yang dijalani tidak sesuai harapan. Adanya kemajuan teknologi informasi yang pesat saat ini, membuka peluang untuk mengatasi permasalahan dalam membuat keputusan yang cepat dan akurat dengan cara mengembangkan sistem pendukung keputusan (Rismawan, 2008).

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dapat menyimpan data lampau, mengelolanya dan menggunakannya sebagai bagian untuk membuat keputusan. Untuk mengatur dan memproses informasi serta untuk meningkatkan kualitas keputusan yang diberikan sistem pendukung keputusan digunakan metode Case based reasoning (Nagaiah, 2011).

Case based reasoning (CBR) adalah suatu metode penalaran pada bidang kecerdasan buatan dimana digunakan untuk mencari solusi terbaik dari permasalahan yang berkaitan dengan memilih satu solusi dari banyak solusi (David, 2011). Menurut Kurniasih (2008) CBR adalah metode pembelajaran

untuk memecahkan masalah atau mengambil keputusan dari pengalaman masa lalu.

Lebih khusus lagi, pengalaman masa lalu diwakili dalam bentuk kumpulan kasus, contohnya di mana kasus itu berupa situasi pertama dengan hasil pertama. Dapat dipahami jika situasi pertama terpenuhi maka hasil pertama adalah konsekuensi atau keputusan yang mungkin juga akan terjadi (Avila, et.al, 2007). Plaza (2008) menyatakan, kasus adalah pernyataan dari fakta yang diamati atau dialami di dunia. Selain itu, sistem CBR menggunakan kasus berbasis inferensi didasarkan pada asumsi bahwa ketika sebuah situasi baru misalnya situasi kedua mirip dengan situasi pertama atau situasi yang lama, kita dapat memprediksi hasil kedua mirip dengan hasil pertama adalah benar. Inferensi pada CBR dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dari suatu situasi dimana tidak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan harus dibuat, demikian yang diungkapkan Alter (2002). Saat ini CBR telah digunakan diberbagai bidang, salah satunya yang dikembangkan Alptekina, et. al (2011) yaitu Perpaduan CBR dan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk perencanaan tujuan wisata berbasis web.

Penelitian ini adalah pengembangan aplikasi SPK dalam menentukan tujuan wisata dengan metode CBR berbasis mobile web. Menurut Hariwibowo (2011) mobile web bisa berjalan pada banyak platform handphone ataupun smartphone, cost dan effort yang lebih sedikit, karena cukup mengembangkan satu aplikasi dan dapat digunakan di berbagai platform berbeda, bisa diakses dimana saja dan kapan saja khususnya untuk orang yang mempunyai mobilitas

tinggi. Namun mobile web memiliki kekurangan yaitu antarmuka yang kurang ramah dengan mobile screen karena media beragam dan kecil, sehingga untuk bisa berjalan di seluruh bentuk platform maka CSS style yang digunakan harus bisa mendeteksi model, memori terbatas dan resource terbatas. Mobile web dipilih dengan alasan utama pengguna handphone dan smartphone lebih banyak dibandingkan pengguna web desktop. Darmawan, et. al (2011) menyatakan dari hasil riset Effective Measure, firma yang memiliki spesialisasi dalam pengukuran statistik web, sebanyak 61,88 persen dari pengguna Internet Indonesia mengakses melalui ponsel. Sementara 38,12 persen lainnya mengakses Internet bukan dari ponsel pada tahun 2011 ada 48 juta orang (Antara, 2011).

Hasil akhir dari penelitian ini adalah SPK dengan pengembangan metode CBR yang dapat berjalan pada mobile web dengan studi kasusnya penentuan tujuan wisata pribadi di Yogyakarta, sehingga menghasilkan SPK yang dapat berjalan pada mobile web, dapat digunakan sebagai alat bantu menentukan tujuan wisata dan memberikan saran untuk menginap serta saran perhitungan biaya wisata.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan aplikasi sistem pendukung keputusan dalam menentukan tujuan wisata menggunakan metode case based reasoning.

2. Bagaimana pengembangan aplikasi sistem pendukung keputusan menggunakan metode case based reasoning dapat membantu menentukan tujuan wisata menggunakan smartphone wisatawan.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah

1. Tujuan Wisata berupa beberapa obyek wisata, wisata kuliner, sentra kerajinan dan hotel di Yogyakarta.
2. Tujuan wisata yang digunakan sebagai data penelitian ini adalah hasil kuesioner terhadap calon pengguna dan referensi dari dinas pariwisata kota Yogyakarta serta Dinas pariwisata propinsi Yogyakarta.
3. Pengembangan aplikasi ini tidak menangani jadwal perjalanan dan transportasi darat dari satu objek wisata ke objek wisata yang lain.
4. Berbasis mobile website, hanya dapat digunakan pada smartphone high end dengan layar yang lebar 3 inci.

1.4 Keaslian Penelitian

Setelah dilakukan pengamatan terhadap buku, artikel, dan jurnal ilmiah yang sudah ada sebelumnya, belum ditemukan adanya penelitian yang secara khusus membahas tentang pengembangan aplikasi sistem pendukung keputusan menggunakan case based reasoning, untuk menentukan tujuan wisata di Yogyakarta berbasis mobile website.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian yang dilakukan ini adalah:

1. Bagi pengguna

Penelitian ini dapat membantu pengguna untuk menentukan tujuan wisata pribadi di Yogyakarta sesuai minat wisatawan menggunakan Smartphone.

2. Bagi pemerintah daerah

Sebagai salah satu cara untuk lebih meningkatkan dan memperkenalkan pariwisata di Yogyakarta.

3. Bagi pihak peneliti

a. Penelitian tentang pengembangan aplikasi sistem pendukung keputusan dalam menentukan tujuan wisata dengan metode case based reasoning ini sebagai tugas akhir/tesis untuk memenuhi syarat kelulusan pada Program Pascasarjana Magister Teknik Informatika Universitas Atma Jaya Yogyakarta.

b. Untuk mengetahui dan menguji penerapan konsep sistem pendukung keputusan menggunakan case based reasoning pada pengembangan aplikasi menentukan tujuan dan biaya wisata.

4. Bagi Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang berminat melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Untuk mengembangkan aplikasi sistem pendukung keputusan dalam penentuan tujuan wisata dengan metode case based reasoning.
2. Untuk pengembangan aplikasi sistem pendukung keputusan menggunakan metode case based reasoning yang dapat membantu menentukan tujuan wisata dari smartphone wisatawan.

1.7 Sistematika Penulisan

Dokumen tugas akhir ini terdiri dari enam bab, yaitu

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, keaslian penelitian, manfaat dan tujuan penelitian dan sistematika penulisan laporan.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian tinjauan pustaka dan landasan teori yang digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan didalam pembahasan masalah.

3. BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai metodologi penelitian yang digunakan untuk membuat tesis yang berisi langkah-langkah penelitian.

4. BAB IV ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai tahap-tahap perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

5. BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan diuraikan mengenai gambaran mengenai pengimplementasian sistem. Selain itu akan disertakan pula dengan hasil pengujian perangkat lunak

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan tugas akhir secara keseluruhan dan saran yang diberikan untuk pengembangan perangkat lunak lebih lanjut.