

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata kuliner saat ini menjadi sebuah jenis wisata yang sangat banyak dampaknya bagi perkembangan sebuah daerah (Stowe & Johnston, 2010). Salah satu nilai pentingnya adalah menumbuh kembangkan potensi makanan asli daerah yang sepertinya sudah mulai tergeser oleh produk-produk asing ataupun berorientasi makanan asing. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan lokal atau asing dalam menikmati kuliner asli daerah.

Selama ini ketika membicarakan dan menunjukkan suatu lokasi dimana pusat kuliner berada, sering kali keterangan yang didapatkan hanyalah terbatas pada nama jalan dan arah atau ciri-ciri kawasannya. Adapun kejelasan lokasi dimana pusat kuliner tersebut berada tidak terpetakan secara baik.

Tempat makanan yang strategis, murah dan nyaman merupakan salah satu komponen akhir dalam menentukan lokasi kuliner yang diinginkan. Wisata kuliner saat ini merupakan suatu hal yang menarik pada kota wisata seperti Kupang, dimana kota Kupang adalah sebuah kotamadya dan sekaligus ibu kota propinsi Nusa Tenggara Timur, Indonesia. Kotamadya ini adalah kota yang terbesar di pesisir teluk Kupang, di bagian barat laut pulau timor. Sebagai kota terbesar di provinsi Nusa Tenggara Timur, kota Kupang dipenuhi oleh berbagai suku bangsa. Suku yang signifikan jumlahnya di kota Kupang adalah suku Timor,

Rote, Sabu, Tionghoa, Flores dan sebageian kecil pendatang dari pulau Jawa. Dengan berbagai jenis etnis antar suku dan budaya, maka selera makanpun merupakan hal yang sangat penting dalam menentukan lokasi dan tempat makan di kota Kupang.

Pemanfaatan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dapat digunakan untuk membantu manusia mengambil keputusan dengan cepat, tepat dan konsisten. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dirancang secara khusus untuk mendukung seseorang yang harus mengambil keputusan-keputusan tertentu.

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) sebagai daerah Sistem Informasi (SI) yang difokuskan untuk mendukung dan meningkatkan pengambilan keputusan manajerial. Dalam hal praktek profesional kontemporer, termasuk Sistem Pendukung Keputusan pribadi, sistem dukungan kelompok, sistem informasi eksekutif, sistem online pengolahan analisis, data *warehousing* dan intelijen bisnis (Arnott & Pervan, 2005).

Sistem *inferensi fuzzy* seringkali digunakan sebagai salah satu mekanisme *inferensi* pada sistem pakar, terutama untuk sistem pakar yang menggunakan aturan-aturan dalam basis pengetahuannya. Meskipun logika fuzzy dapat menterjemahkan pengetahuan dari para pakar secara langsung dengan menggunakan aturan-aturan yang dibangun secara linguistik, namun biasanya dibutuhkan waktu yang cukup lama untuk menetapkan fungsi keanggotaan pada setiap pernyataan linguistiknya. Untuk kepentingan efisiensi waktu dan biaya, perlu adanya metode lain yang digunakan untuk melengkapi logika fuzzy tersebut (Kusumadewi & Hartati, 2010)

Logika fuzzy secara luas digunakan dalam sistem kontrol yang membutuhkan presisi tinggi. Idenya muncul jika kesimpulan berdasarkan logika fuzzy bekerja di sistem kontrol, dan juga harus membantu dalam menarik kesimpulan tentang keandalan sistem teknis. Inferensi fuzzy menggunakan aturan linguistik IF – THEN (Yazdi, et al., 2010)

Sistem inferensi fuzzy menggunakan metode Tsukamoto didasarkan pada konsep penalaran monoton. Pada metode penalaran secara monoton, nilai crisp pada daerah konsekuen dapat diperoleh secara langsung berdasarkan *fire strength* pada antesedennya. Salah satu syarat yang harus dipenuhi pada metode penalaran ini adalah himpunan fuzzy pada konsekuennya harus bersifat monoton (baik monoton naik maupun monoton turun (Kusumadewi & Hartati, 2010)

Untuk membantu para wisatawan mencari lokasi tempat kuliner di kota Kupang dengan menggunakan metode Tsukamoto yang diterapkan dalam Sistem Pendukung Keputusan (SPK), Sehingga pembuat keputusan cukup menginputkan data-data yang diperlukan oleh SPK, yang selanjutnya disebut variable input (Ehsanifar & Shahriari, 2011), yaitu harga dan besarnya anggaran yang dimiliki. Kemudian SPK akan mengolah data-data tersebut dengan metode Tsukamoto dan akan menampilkan keluaran (*Output*) beberapa alternatif rumah makan yang menyediakan jenis makanan yang dipilih beserta dengan denah lokasinya. Selain itu juga pengusaha (pemilik rumah makan) dapat mempromosikan jenis makanannya dengan registrasi terlebih dahulu. Untuk mendukung hal tersebut diatas, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan **Analisis Dan Rancang Bangun Informasi Kuliner Di Kupang Dengan Metode Inferensi Tsukamoto.**

1.1.1 Perumusan Masalah

Dari latar belakang permasalahan tersebut diatas dapat diambil rumusan sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang bangun informasi kuliner di Kota Kupang
2. Bagaimana penerapan metode Tsukamoto untuk menentukan lokasi kuliner beserta dengan denah lokasinya

1.1.2 Batasan Masalah

Penelitian ini akan membatasi permasalahan pada aplikasi yang dibuat sebagai berikut :

1. Variabel input dalam aplikasi ini adalah anggaran (budget), harga dan jarak.
2. Aplikasi yang dibuat menggunakan metode inferensi Tsukamoto.

1.1.3 Keaslian Penelitian

Dari beberapa buku, atau artikel jurnal ilmiah dan penelitian yang pernah dilakukan belum di temukan buku atau penelitian secara khusus membahas tentang Rancang Bangun Informasi Kuliner Di Kupang Dengan Metode Inferensi Tsukamoto.

Tabel 1. 1 Keaslian Penelitian

No	Nama Peneliti, Tahun	Judul Penelitian	Pokok Bahasan
1	Dewanto R.A, 2006	Rancang bangun informasi geografis wisata kuliner berbasis web dengan Google API	Penelitian ini membahas tentang sebuah aplikasi web yang menampung dan mempublikasikan informasi pusat-pusat kuliner suatu daerah. Informasi yang ditampilkan dalam bentuk peta yang memudahkan pengguna dalam mencari informasi.
2	Dimas Maulana, 2010	Membangun sistem informasi kuliner Bandung berbasis Web	Dalam penelitian ini user yang berkunjung ke dalam sistem informasi ini bisa melihat informasi objek wisata kuliner dimulai dari lokasi, penjelasan kuliner dan menu yang ditawarkan dan terakhir juga tersedia informasi set layout dari tempat jualan objek kuliner yang bersangkutan. Selain itu informasinya dikelompokkan berdasarkan objek kulinernya yang bersangkutan.
3	I Wayan Eka Swastikayana, 2011	Sistem Informasi Geografis berbasis web untuk pemetaan pariwisata kabupaten Gianjar	Dalam penelitian ini menghasilkan sistem informasi geografis dengan visualisasi dataspasial yang berisi informasi letak objek-objek wisata dan fasilitas penunjang wisata yang disajikan secara jelas kepada masyarakat sebagai promosi wisata Kabupaten Gianjar.
4	Siti Fatonah dkk, 2012	Sistem Informasi Geografis Kuliner dan Pariwisata dengan	Sistem Informasi Kuliner dan pariwisata Sragen berbasis web ini dapat memberikan informasi yang lebih informatif

		Peta Tematik Berbasis Web Di Kota Sragen	kepada para pemakai atau user tentang obyek- obyek wisata di Kota Sragen. Dengan menggunakan media website maka publikasi dari seluruh informasi yang ada di Dinas Pariwisata Dan Kebudayaan Kabupaten Sragen dapat dilakukan dengan efisien dan efektif
5	Rahajeng Kumala Sari, 2011	Analisis dan perancangan informasi tempat wisata berbasis web di Trenggalek	Membuat website tentang informasi wisata di Trenggalek dapat memberikan informasi wisata dan juga sebagai media promosi. Jadi website ini dapat membantu wisatawan untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat, mudah dan up to date.
6	Hamdani, 2010	Sistem Pendukung Keputusan Wisata Kuliner Dengan Visualisasi Geografi	Sistem pendukung keputusan ini membantu melakukan penilaian setiap kriteria, membuat perubahan pada data kriteria, pemodelan nilai, dan juga komponen dan pembobotan penilaian seleksi. Ini berguna untuk memudahkan pengambil keputusan yang terkait dengan masalah menentukan tempat wisata kuliner di Yogyakarta, sehingga mereka akan mendapatkan yang terbaik dan paling layak tempat kuliner bagi pengguna berdasarkan sistem.
7	Yermias J.I Leuhoe, 2013	Analisa Rancang bangun informasi kuliner di Kupang dengan metode Inferensi Tsukamoto	Dalam penelitian ini dikembangkan sebuah aplikasi web yang mampu mengelolah dan menampilkan lokasi tempat kuliner berdasarkan kriteria harga, anggaran (<i>Budget</i>) yang dimiliki yang dimiliki <i>user</i> dan juga jarak. Dengan

			<p>menggunakan metode Inferensi Tsukamoto dapat memudahkan pemakai dalam memenuhi kebutuhan dalam penentuan kuliner di Kota Kupang. Pada perancangan akan dibuat suatu sistem yang dapat memudahkan pemakai aplikasi untuk melakukan pencarian tempat kuliner berdasarkan kebutuhannya dan user akan terhubung dengan aplikasi yang sudah tersedia yaitu Google map yang bertujuan untuk membantu menentukan wilayah atau lokasi tempat kuliner berdasarkan permintaan user, selain itu juga Diberikan keleluasaan bagi pihak-pihak (pemilik kuliner) yang ingin mempromosikan masakan kuliner dengan melakukan registrasi terlebih dahulu.</p>
--	--	--	---

1.1.4 Manfaat Penelitian

1.1.4.1 Bagi Pencari Kuliner

- a. Mempermudah pencari kuliner untuk mendapatkan informasi mengenai kuliner yang diinginkan baik berupa gambar dan alamat yang ada pada web tanpa mengunjungi tempat kuliner langsung (efisiensi waktu)
- b. Bisa mendapatkan informasi kuliner secara detail tanpa menghubungi satu per satu pemilik kuliner
- c. Mendapatkan data terpercaya oleh orang-orang yang mengetahui tentang kuliner tersebut

1.1.4.2 Bagi Pemilik Kuliner

- a. Menarik pelanggan untuk membeli kuliner
- b. Mengenalkan kuliner melalui internet yang saat ini bisa diakses oleh setiap kalangan dan di daerah manapun
- c. Lebih memberi efektifitas dalam pemasaran informasi tentang kuliner

1.2 Tujuan Penelitian

- 1.a Untuk merancang dan mempermudah pencari kuliner untuk mendapatkan informasi kuliner
- b. Membantu para pemilik kuliner untuk mempromosikan kulinernya.
2. Membuat aplikasi rancang bangun informasi kuliner di Kupang dengan metode inferensi Tsukamoto

1.3 Sistematika Penulisan

Penulisan tesis ini dengan judul : Analisis dan Rancang Bangun Informasi Kuliner Di Kupang Dengan Metode Inferensi Tsukamoto, disusun dalam lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab pertama Pendahuluan. Bab ini menjelaskan secara singkat isi dari tesis yang berisi latar belakang yang meliputi perumusan masalah, batasan masalah, dan manfaat penelitian serta tujuan penelitian.

Bab kedua Tinjauan Pustaka. Bab ini akan menjelaskan teori yang mendukung penyelesaian tesis yang berisi uraian penelitian pendahuluan, teori *Fuzzy Inferense System*, *Google Map* dan Kuliner.

Bab ketiga Metodologi Penelitian. Bab ini menjelaskan tentang bahan atau materi penelitian, alat dan langkah-langkah penelitian.

Bab keempat Analisis dan Perancangan Sistem. Dalam bab ini memuat hasil penelitian atau hasil analisis dan rancang bangun informasi kuliner.

Bab kelima Implementasi Dan Pengujian Sistem. Dalam bab ini dibahas pengujian hasil implementasi dari aplikasi perangkat lunak RbinfKul yang dapat membantu *user* dalam mencari tempat kuliner di Kota Kupang.

Bab keenam Kesimpulan dan Saran. Bab ini berisi kesimpulan penelitian serta saran-saran yang mungkin diberikan untuk pengembangan system.