

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) khususnya kota Yogyakarta adalah sebuah kota tujuan wisata nasional maupun internasional. Potensi pariwisata terbesarnya terletak di objek wisata alam, budaya, dan kuliner (Yudiantika et al., 2012). Kuliner tidak lagi kebutuhan untuk mengisi perut, tapi untuk mencoba makanan khas daerah tertentu, atau sesuatu yang unik baik dari segi rasa, penampilan, pelayanan, dan suasananya (Widayati & Harsana, 2009).

Jumlah wisatawan yang datang dan menginap di DIY tercatat terus meningkat selama 5 tahun terakhir ini. Pada tahun 2014 sendiri terjadi kenaikan sebesar 1,76 persen, dari 3.810.644 orang di tahun 2013, menjadi 3.877.771 di tahun 2014 (BPS DIY, 2015). Seiring meningkatnya jumlah wisatawan, meningkat pula jumlah dan ragam tempat makan di DIY, khususnya Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman serta Kabupaten Bantul.

Jumlah dan ragam tempat makan yang banyak merupakan suatu kelebihan bagi daerah yang menjadi tujuan wisata, tetapi di lain pihak menjadi masalah tersendiri bagi wisatawan yang datang. Wisatawan normalnya hanya bisa menikmati kuliner di satu tempat untuk satu kali makan, dan tidak mungkin mendatangi semua tempat makan dalam satu kali kunjungan ke Yogyakarta.

Wisatawan pada dasarnya akan memilih tempat makan berdasarkan rekomendasi yang dihasilkan atas penilaian akan kualitas tempat tersebut, baik

kualitas makanan, pelayanan, maupun suasana yang disuguhkan. Rekomendasi bisa datang dari keluarga atau teman yang pernah datang ke Yogyakarta, atau jika tidak maka didapatkan dari pekerja di penginapan dia bermalam, yang cenderung tidak terlalu banyak.

Sebuah Sistem Rekomendasi dapat dibangun untuk menjadi tempat sentral penilaian-penilaian dari semua orang yang pernah berwisata kuliner di Yogyakarta. Bukan menjadi suatu katalog tempat makan yang sangat besar dan justru membingungkan penggunaannya, Sistem Rekomendasi justru bisa menjadi alat yang ampuh dalam mencerna jumlah informasi yang sangat banyak.

Sistem rekomendasi ini akan membantu wisatawan dengan rekomendasi beberapa tempat makan yang mendapat urutan penilaian tertinggi di dalam radius tertentu dari tempat dia berada. Mengandalkan penilaian dari wisatawan-wisatawan lain maka metode yang paling tepat untuk sistem ini adalah metode kolaboratif (*Collaborative Method*).

B. Rumusan Masalah

Permasalahan yang mendasari dibuatnya penelitian ini adalah:

1. Faktor apa saja yang dipertimbangkan pengguna dalam sebuah aplikasi yang berfungsi membantu untuk menentukan tempat makan?
2. Bagaimana membangun sebuah Sistem Rekomendasi dengan metode kolaboratif yang membantu menentukan tempat makan di Yogyakarta?

C. Batasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini akan difokuskan untuk tempat makan yang tersedia di Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta, khususnya Kota Yogyakarta dan Kabupaten Sleman serta Kabupaten Bantul sebagai area-area yang saat ini memiliki tempat makan terbanyak di provinsi ini. Rekomendasi yang akan diberikan akan diselesaikan menggunakan metode kolaboratif.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini akan memberikan manfaat kepada beberapa pihak terkait, seperti:

1. Pengguna

Hasil penelitian ini dapat memudahkan penentuan tujuan tempat makan sesuai lokasi dan pilihan penggunanya, lengkap dengan alasan atau data tambahan berupa penilaian dari pengguna lainnya. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan sarana dan wadah untuk mengapresiasi tempat makan yang sudah dikunjungi, yang pada gilirannya akan membantu pengguna lainnya untuk mendapatkan info tambahan.

2. Pengusaha tempat makan

Hasil penelitian ini akan menjadi media promosi yang netral karena tempat usahanya akan muncul sebagai rekomendasi berdasarkan jarak. Selain itu, hasil penelitian ini bisa menjadi cermin bagi kualitas usahanya, yang dinilai langsung oleh pelanggannya, sehingga bisa menjadi acuan perbaikan dan peningkatan.

3. Kota Yogyakarta

Yogyakarta sebagai daerah tujuan wisata akan mendapatkan keuntungan karena hasil penelitian ini akan memberikan citra sebagai kota modern yang ramah wisatawan dan tanggap teknologi, yang menjadi nilai tambah pariwisata kota.

4. Peneliti

Peneliti sendiri akan menambah wawasan dan pengalaman dalam bidang pembangunan sistem rekomendasi. Hasil penelitian ini juga merupakan sumbangsih peneliti untuk kemajuan Kota Yogyakarta.

5. Universitas Atma Jaya Yogyakarta (UAJY)

Penelitian ini seharusnya bisa menjadi dorongan awal untuk penelitian yang lebih dalam dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya di bidang Sistem Rekomendasi.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini pada dasarnya dilaksanakan untuk mencapai tujuan-tujuan sebagai berikut:

1. Mendapatkan faktor apa saja yang dipertimbangkan pengguna dalam sebuah aplikasi yang berfungsi membantu untuk menentukan tempat makan.
2. Membangun sebuah Sistem Rekomendasi dengan metode kolaboratif yang membantu menentukan tempat makan di Yogyakarta dengan cepat dan akurat.

F. Sistematika Penulisan

Laporan ini disusun secara sistematis berdasarkan tata tulis laporan yang telah ditetapkan oleh Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta dengan urutan penyajian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat yang diharapkan, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bagian ini berisi mengenai beberapa teori dan tinjauan pustaka yang relevan dengan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini berisi tentang uraian terinci mengenai bahan atau materi penelitian, alat dan langkah-langkah penelitian.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bagian ini membahas hasil penelitian memuat uraian secara jelas dan tepat mengenai penelitian ini. Pembahasan berisi tentang analisis yang dilakukan terhadap hasil yang diperoleh, dan analisis hasil dan kesulitan-kesulitan serta cara pemecahannya ditinjau secara utuh baik secara kualitatif, kuantitatif maupun normatif.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini menuliskan kesimpulan yang didapatkan dari penelitian ini serta saran untuk pengembangan ke depan.