

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pariwisata merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari keberadaan manusia. Setiap orang butuh melakukan perjalanan atau berwisata, dan pariwisata dapat berlangsung baik di dalam maupun di luar wilayah mereka sendiri. “Manusia, wilayah geografis, baik daerah asal maupun daerah tujuan wisata, serta industri yang menyediakan fasilitas pariwisata”(Ismayanti,2010).

Bank Indonesia (BI) menyatakan bahwa Indonesia dengan segala kekayaan alamnya mampu meningkatkan devisa negara. Salah satu caranya adalah melalui pariwisata. Dengan memanfaatkan sumberdaya manusia yang ada dan sumberdaya lainnya, pengembangan pariwisata di Indonesia dimungkinkan. Sumber daya lainnya termasuk posisi geografis negara dan keragaman sumber daya alam, budaya, kuliner, dan ekonominya. Ini adalah daya tarik utama bagi wisatawan domestik dan internasional. Indonesia menawarkan berbagai lokasi cantik dan unik. Wisata budaya dan sejarah Indonesia tak kalah menawan dengan keindahan alamnya. Di dasari juga oleh keaneka ragaman wisata dari sabang sampai merauke (Aulia Rahma,2020).

Pariwisata tidak dapat dipisahkan dari kehidupan, terutama dalam hal kegiatan sosial ekonomi, yang dipandang sebagai salah satu sektor masa depan. Merujuk pada Instruksi Presiden Nomor 9 Tahun 1969, Bab II, Pasal 3, yang menyatakan: “Upaya perluasan kepariwisataan di Indonesia merupakan pengembangan dari industri pariwisata dan merupakan bagian dari upaya pembangunan dan pembangunan serta kesejahteraan masyarakat dan negara” (Kabassi, 2010).

Untuk berkembang menjadi sektor yang dapat menopang ekonomi lokal, negara bagian, dan federal, pariwisata harus terus dipromosikan. Karena sektor jasa pariwisata sekarang menyumbang porsi yang signifikan dari ekonomi global, banyak negara bekerja untuk mengembangkan industri pariwisata mereka.

Peningkatan kemajuan teknologi informasi mengharuskan penerapannya dalam industri pariwisata dan bisnis lainnya. Seiring dengan pesatnya perkembangan

teknologi, memungkinkan promosi daerah pariwisata dapat dioptimalkan (Kabassi, 2010).

Kota Medan memiliki objek wisata yang sangat banyak, namun sangat sepi pengunjung. Banyaknya objek wisata membuat kota ini sangat banyak memiliki warisan budaya sejarah, namun banyak sekali objek wisata di kota Medan yang tidak diketahui oleh wisatawan baik domestik maupun mancanegara, yang disebabkan oleh kurangnya promosi dan sarana informasi tentang objek wisata di Kota Medan Sehingga, dibutuhkan strategi yang tepat dan efektif untuk mempromosikan objek wisata di kota Medan kepada masyarakat umum (E.Miftah,2019).

Beberapa kota lain di Sumatera Utara selain kota Medan juga mengalami kondisi dan keadaan yang sama dalam segi pemasaran dan informasi, sehingga daya tarik wisatawan dalam mengunjungi lokasi tersebut sangat kurang seperti kota Binjai, kota Tebing Tinggi dan beberapa kota lainnya.

Menurut “(Amrozi 2016), sistem komputerisasi dengan informasi wilayah online diperlukan untuk membantu calon wisatawan mengidentifikasi destinasi wisata tambahan dengan informasi dan rekomendasi yang dapat diandalkan. Metode ini akan membantu dalam pemilihan objek wisata dan pengumpulan informasi”.

Pengembangan SPK untuk membantu wisatawan dalam memilih lokasi wisata yang paling sesuai merupakan salah satu alternatif terbaik. Merancang aplikasi berbasis web untuk membantu wisatawan dalam memperoleh informasi, membuat penilaian yang tepat mengenai pemilihan objek wisata, dan membantu masyarakat dalam menentukan lokasi objek wisata yang akan dikunjungi (Amrozi,2016).

Terdapat beberapa metode SPK, yaitu diantara lain *Simple Additive Weighting (SAW)*, *Weighted Product (WP)*, *Technique for Order by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS)*, *Analythuc Hierarchy Process (AHP)*, *Preference Selection Index (PSI)*, dan masih banyak lagi. Metode ini sering disebut dengan metode penjumlahan terbobot, dan sangat di unggulkan dibandingkan dengan metode lainnya. Karena dalam melakukan pembobotan hanya pada kriteria nya

saja. Sedangkan Metode AHP dalam menentukan suatu keputusan perlu membandingkan kriteria dan Alternatif (N.Herly, 2019).

SAW adalah model yang digunakan dalam sistem pendukung keputusan penelitian ini. Model ini dipilih karena dapat menetapkan nilai bobot untuk masing-masing kualitas dan kemudian beralih ke proses pemilihan mana dari sejumlah opsi yang akan dipilih sebagai yang terbaik. Alternatif yang dituju adalah destinasi wisata terbaik berdasarkan kriteria yang disediakan.

Menurut N.Herly “dalam (Kusumadewi, 2006), salah satu keunggulan metode SAW adalah memungkinkan penilaian yang lebih tepat berdasarkan kriteria bobot, nilai, dan preferensi. Selain itu, metode ini dapat memilih alternatif yang optimal dari sekumpulan alternatif”. Strategi SAW menawarkan keuntungan dan kerugian. Data yang diinput harus tepat dan tepat untuk meminimalisir kesalahan dalam penimbangan dan pemingkatan kriteria. Ini adalah salah satu kelemahan metode ini. Ketidakakuratan hasil ini disebabkan oleh kebutuhan akan fitur yang dinamis dan komprehensif.

Menemukan jumlah penilaian dan peringkat untuk setiap alternatif di semua kriteria adalah prinsip dasar SAW. Survei harus dilakukan sebelum teknik SAW digunakan untuk menentukan spesifikasi kriteria yang ingin digunakan, termasuk harga, pasar, target keamanan, fasilitas umum, izin, kepadatan keramaian, dan tata ruang (Noviana,2014).

Dalam penelitian terdahulu yaitu Rekomendasi Lokasi Wisata Kuliner Menggunakan Metode K-Means Clustering dan Simple Additive Weighting dalam jurnal (Saksono,2018). Dan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Lokasi Wisata dengan Metode Topsis (Santiary,2018). Penelitian tersebut menggunakan metode yang sama, Data akurasi yang di dapatkan dari penelitian sebelumnya jadi, hasil akurasi yang didapatkan adalah 63,33% untuk kategori sangat dekat, 40% untuk kategori dekat, dan 46,67% untuk kategori sedang. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah perhitungan pembobotan kriteria merupakan indikator penting dalam perhitungan menggunakan metode SAW. Kekurangan dari jurnal ini adalah sistem yang dibangun, tidak dibangun dengan menggunakan teknologi jaringan komputer (web). Penggunaan hanya sebatas perancangan, hal yang harus dilanjutkan yaitu pemanfaatan teknologi jaringan

komputer (web), sehingga masyarakat dapat mengakses sendiri secara langsung.

Pembuatan mekanisme pengambilan keputusan berbasis web untuk memilih tempat wisata unggulan SAW dengan United Modeling Language, serta sejumlah alat pengembangan tambahan seperti xampp , Visual Studio Code, Google Maps, dan lainnya.

Penelitian ini akan mengikuti pendekatan pengembangan Addie, yang memiliki berbagai tahapan, antara lain analisis, desain, pengembangan (development), implementasi, dan penilaian.

Berdasarkan latar belakang diatas maka dilakukan penelitian dengan judul **“Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Lokasi Wisata Dengan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Berbasis Web”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Minimnya informasi wisata di Kota Medan dan belum *uptodate* nya data informasi wisata yang teresedia, sehingga informasi yang didapatkan tidak sesuai dengan kebutuhan wisatawan.
2. Pemasaran/promosi wisata dengan media informasi belum terlaksanakan dengan baik.
3. Wisata yang terdata atau yang diketahui tidak sesuai kebutuhan pengunjung sehingga kesulitannya memilih paket wisata yang tersedia.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka perlu diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana ke akuratan model sistem pendukung yang telah dipilih dalam menentukan Lokasi wisata dengan akurat dan sesuai kebutuhan wisatawan?
2. Bagaimana merancang website pada penelitian yang dibangun dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*?
3. Bagaimana menguji kinerja website yang telah di bangun sesuai

kebutuhan wisatawan dengan menggunakan Metode *Simple Additive Weighting*?

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan sebagai berikut :

1. Untuk Menentukan Lokasi wisata dengan akurat dan sesuai kebutuhan wisatawan sehingga nantinya bermanfaat bagi wisatawan.
2. Untuk Merancang website pada penelitian yang dibangun dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* dalam menentukan lokasi Wisata terbaik.
3. Untuk mengetahui kinerja website yang telah dirancang pada penelitian yang dibangun, sehingga dapat mempermudah pengguna dalam menentukan Wisata di kota Medan dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.

1.5 Batasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka diberi batasan masalah sebagai berikut :

1. Kriteria yang digunakan dalam aplikasi ini berupa Jarak, Harga, Fasilitas, mobilitas.
2. Data uji pada aplikasi ini berupa wisata yang terdaftar di dinas Pariwisata Kota Medan Penggunaan sistem untuk menentukan wisata di kota Medan dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* adalah berbasis web yang akan dikembangkan.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Dari segi teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan mengenai system pemilihan wisata di Kota Medan dengan menggunakan metode SAW berbasis website.

2. Dari segi kegunaanya

Pada penelitian ini diantaranya bermanfaat pada:

1. Bagi Pengguna

Dapat memberikan rujukan informasi dengan wisata yang ter update,sesuai dengan kebutuhan pengguna dalam menentukan lokasi wisata dengan web tersebut.

2. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan tentang sistem pemilihan wisata di kota Medan berbasis web dengan metode saw dan mengembangkan sistem pendukung keputusan lainnya untuk agar dapat berguna bagi kehidupan sehari hari kita agar lebih mudah dalam menentukan yang wisata yang terbaik.

