

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Berkembangnya teknologi menjadi suatu keharusan bagi manusia untuk selalu mengikuti dan mempelajari teknologi yang ada saat ini, yang tentunya memudahkan dalam melakukan segala aktifitas (Sihotang et al., 2021). Namun seiring berkembangnya teknologi, kebutuhan akan data pun sangat penting sehingga proses dalam penerapan teknologi menjadi tepat dan akurat (Abdullah & Rizkia, 2021). Data yang diperlukan tentunya harus sesuai dengan teknologi yang akan diterapkan sehingga menghasilkan teknologi yang *user friendly* atau mudah digunakan dan dipahami oleh pengguna. Sehingga teknologi tersebut dapat diberdayakan dengan baik dan benar (Rahadjeng, 2020).

Berdasarkan penelitian sebelumnya bahwasanya permasalahan yang sama selalu dibahas adalah pemilihan suatu keputusan dalam berbagai aspek yang mempengaruhi keputusan tersebut. Permasalahan tersebut dapat dipecahkan dengan solusi yang hampir keseluruhan penelitian sebelumnya gunakan yaitu dengan metode SMART (Simple Multi-Attribute Rating Technique). Metode SMART adalah suatu metode dari sistem pendukung keputusan yang memiliki keunggulan menilai solusi secara keseluruhan berdasarkan kriteria yang ada (Sihotang et al., 2021). Sehingga kriteria antara satu dengan yang lainnya saling berkaitan menentukan suatu solusi yang tepat.

Pada penelitian Sihotang (Sihotang et al., 2021) dijabarkan tentang persoalan di dalam sistem pendukung keputusan mengenai pemilihan tempat kuliner, yaitu wisatawan akan membutuhkan waktu dan biaya lebih dalam mencari tempat kuliner di tempat mereka sedang berada, oleh sebab itu dibuatlah sebuah aplikasi yang dapat memfiltrasi lokasi kuliner yang sesuai dengan keinginan pengguna yaitu dengan menerapkan sistem pendukung keputusan metode SMART. Berdasarkan penelitian tersebut, metode SMART dapat digunakan untuk memproses data kriteria untuk pencarian lokasi yang disesuaikan dengan kriteria pengguna dan data alternatif dari lokasi tersebut. Ini bisa dijadikan sebagai landasan dalam membangun sebuah aplikasi dengan metode SMART dalam pencarian suatu lokasi wisata di kota Tasikmalaya.

Namun di dalam penelitian ini masih terdapat beberapa kekurangan diantaranya tidak menampilkan gambaran dari alternatif yang ada sehingga pengguna tidak dapat mengetahui lokasi yang akan dituju meskipun sudah sesuai kriteria tetapi visualisasi pun juga penting, dan juga aplikasi yang kurang dalam penerapan desain yang nyaman dilihat. Berdasarkan deskripsi tersebut di dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan atau perbaikan yaitu lebih memberikan definisi secara nyata dan memberikan gambaran lokasi yang akan menjadi tujuan pengguna sehingga selain dengan metode SMART sebagai filter dari alternatif juga memberikan sepenuhnya keputusan kepada pengguna, karena pada dasarnya sistem pendukung keputusan yang digunakan adalah semi terstruktur yang hanya membantu memilah keputusan berdasarkan kriteria dan segala keputusan akhir berada di tangan pengguna.

Selain itu, berdasarkan data yang diperoleh dari DISPORABUDPAR (Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan, Pariwisata) Kota Tasikmalaya (DISPORABUDPAR, 2017, 2019), bahwasanya data dari mulai tahun 2017 sampai dengan 2019 terdapat 8 destinasi wisata yang berada di wilayah kota Tasikmalaya yang tercatat oleh DISPORABUDPAR ada yang mengalami penurunan tingkat pengunjung dan ada pula yang mengalami peningkatan. Hasil rekapitulasi data tersebut didapatkan bahwa lokasi Situ Gede berada pada tingkat penurunan pengunjung terbesar sebanyak 24787 pengunjung dengan persentase 29%, sedangkan lokasi Mutiara Aboh mengalami peningkatan pengunjung terbesar sebanyak 17743 dengan persentase 23%. Berdasarkan data tersebut penelitian ini akan membuat suatu aplikasi yang dapat mempromosikan secara tidak langsung destinasi wisata yang berada di kota Tasikmalaya. Perancangan aplikasi yang mudah digunakan serta membantu para wisatawan dalam mencari destinasi wisata yang sesuai dengan kriteria mereka diharapkan dapat membantu meningkatkan pengunjung dari setiap destinasi wisata tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan metode SMART di dalam sistem pendukung keputusan untuk menentukan destinasi wisata di Kota Tasikmalaya?
2. Bagaimana menguji sistem pendukung keputusan berbasis metode SMART untuk menentukan destinasi wisata di Kota Tasikmalaya?

1.3. Batasan Masalah

Adapun batasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem dibangun dengan bahasa pemrograman PHP dan database MySql yang tergabung dalam satu perangkat lunak yaitu XAMPP.
2. Pengujian dilakukan dengan 2 cara yaitu BlackBox dan System Usability Scale.
3. Penelitian dilakukan di wilayah Kota Tasikmalaya.
4. Data alternatif yang digunakan berasal dari DISPORABUDPAR Kota Tasikmalaya yang berjumlah delapan buah alternatif.
5. Kriteria yang digunakan berdasarkan penelitian sebelumnya yang menjadi simpulan diambilnya lima buah kriteria.
6. Perangkingan kriteria ditentukan dengan kuesioner.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode SMART di dalam sistem pendukung keputusan untuk menentukan destinasi wisata di Kota Tasikmalaya.
2. Menguji sistem pendukung keputusan berbasis metode SMART untuk menentukan destinasi wisata di Kota Tasikmalaya.

1.5. Manfaat Penelitian

Aplikasi ini dapat membantu para wisatawan baik dari luar maupun dalam daerah Tasikmalaya untuk menentukan destinasi wisata mana yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan, serta mempermudah dalam mengakses aplikasi berbasis web yang dapat digunakan di smartphone pengguna, dan juga meningkatkan kunjungan wisatawan dari luar daerah Tasikmalaya karena tidak kebingungan dalam memilih destinasi wisata serta mempersingkat waktu ketika tidak terlalu lama untuk singgah di kota Tasikmalaya.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metodologi deskriptif yaitu dengan cara mengumpulkan data, menganalisa data, membuat suatu pemecahan masalah dan kemudian disusun untuk ditarik kesimpulan mengenai masalah tersebut. Metodologi dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu Studi Literatur, Analisis Masalah, Pengumpulan Data, Analisis Data, Rekayasa Perangkat Lunak, Evaluasi, dan Penarikan Kesimpulan.

Data yang diperlukan dalam proses perancangan aplikasi ini antara lain kriteria dan alternatif, kriteria yang digunakan antara lain *Rating and Review*, *View/Suasana*, Fasilitas, Harga, dan Tempat Parkir. Sifat dari kriteria tersebut adalah “lebih besar lebih baik” yang menunjukkan bahwa hasil dari pembobotan harus berada di tingkat teratas, untuk subkriteria dibagi menjadi 4 tingkatan yaitu Sangat baik, baik, cukup baik, dan kurang baik, disesuaikan dengan kriteria yang ada. Untuk perangkian kriteria data yang dibutuhkan adalah hasil dari bagaimana

wisatawan memberikan nilai terhadap kriteria tersebut, data ini diambil dengan cara kuesioner dengan memanfaatkan *google form*. Selanjutnya menentukan validitas dan reliabilitas pada data kriteria dan kuesioner yang akan digunakan sehingga pada penelitian ini data yang digunakan valid dan reliabel untuk pemrosesan data. Data alternatif menggunakan data destinasi wisata yang berada di kota Tasikmalaya berdasarkan data DISPORABUDPAR kota Tasikmalaya.

Pembuatan aplikasi dilakukan setelah data yang dibutuhkan terkumpul dan kemudian akan dilakukan pengujian aplikasi dengan metode *Black Box* yang menguji setiap langkah dari aplikasi tersebut sehingga pengguna dapat mengoperasikan dengan baik dan benar tanpa adanya malfungsi, pengujian kedua dilakukan dengan metode *System Usability Scale (SUS)* yang pada pelaksanaannya melibatkan pengguna aplikasi dan diharuskan mengisi kuesioner yang telah disediakan sehingga didapatkan data berupa nilai apakah aplikasi tersebut sudah mempermudah pengguna dan layak atau masih kurang. Harapan dari dibuatnya aplikasi ini yaitu dapat membantu dan mempermudah wisatawan dalam mencari destinasi wisata sesuai dengan kriteria yang diinginkan, serta meningkatkan jumlah kunjungan pada destinasi wisata di kota Tasikmalaya.

1.7. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan laporan yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, Bab ini membahas tentang latar belakang materi tugas akhir meliputi rumusan masalah dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori, Bab ini membahas teori yang digunakan sebagai acuan dari sumber lain untuk menyusun penelitian meliputi *state of the art*, matriks penelitian, penelitian terdekat, dan sistem pendukung keputusan.

Bab III Metodologi, Bab ini membahas tentang metode dan data yang digunakan dalam pembahasan meliputi tahapan penelitian, evaluasi, dan penarikan kesimpulan.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, Bab ini memuat uraian tentang hasil dan pembahasan masalah mengenai sistem pendukung keputusan destinasi wisata berbasis web dengan menggunakan metode SMART meliputi pengolahan data, sistem aplikasi, pengujian, evaluasi, dan penarikan kesimpulan.

Bab V Kesimpulan dan Saran, Bab ini berisikan kesimpulan dari uraian-uraian bab yang telah dibahas sebelumnya serta saran-saran yang coba disampaikan guna melengkapi dan menyempurnakan sistem pendukung keputusan destinasi wisata berbasis web dengan menggunakan metode SMART untuk masa yang akan datang.