

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya pariwisata telah menjadi salah satu kebutuhan manusia untuk sekedar berlibur, menikmati keindahan, menambah wawasan, edukasi serta membantu kebutuhan dalam jasmani yang tanpa kita sadari dapat menghilangkan penat akibat kegiatan seharian [1]. Saat ini sektor pariwisata di Indonesia berkembang pesat [2], tak terkecuali Kabupaten Bangkalan. Kabupaten Bangkalan sendiri terdiri atas 18 Kecamatan yang terbagi atas 273 desa dan 8 kelurahan, dengan luas wilayah 1.260,14 km² [3]. Kabupaten Bangkalan juga memiliki batas wilayah bagian utara berbatasan dengan Laut Jawa, bagian timur berbatasan dengan Kabupaten Sampang, bagian selatan berbatasan dengan Selat Madura serta bagian barat berbatasan dengan Selat Madura [4].

Beberapa wilayah yang terdapat di Kabupaten Bangkalan sendiri memang berpotensi untuk di jadikan tempat wisata, karena wilayah Kabupaten Bangkalan identik dengan pesisir pantai dan perbukitan [5], sehingga memungkinkannya untuk di bukanya tempat wisata baru dan selalu mengalami kenaikan tiap tahunnya. Dengan semakin banyaknya objek wisata di Kabupaten Bangkalan, membuat calon wisatawan bingung untuk menentukan objek wisata yang akan di kunjungi, tercatat pada tahun 2019 kurang lebih 2,5 juta wisatawan telah mengunjungi Kabupaten Bangkalan untuk menikmati keindahan wisatanya [4]. Umumnya objek wisata yang baru lebih memiliki daya tarik dan minat yang tinggi untuk dikunjungi dari pada wisata yang sudah lama ada, sehingga wisata lama menjadi kurang dikenal generasi baru karena kepopulerannya yang turun atau bahkan tidak diketahui seiring berjalannya waktu, serta banyaknya objek wisata yang ada pada Kabupaten Bangkalan membuat para wisatawan kesulitan dalam menentukan tempat wisata yang layak untuk mereka kunjungi, serta tidak adanya sistem pendukung keputusan pada website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bangkalan [6] dan juga portal resmi Kabupaten Bangkalan [7].

Oleh karena itu perlu adanya inovasi yang baru untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satu solusi yang dapat diberikan adalah membuat suatu sistem informasi yang memuat seluruh wisata yang terdapat di Kabupaten Bangkalan dengan dilengkapi fitur pendukung keputusan yang digunakan oleh wisatawan dalam memilih tempat wisata yang diinginkan. Sistem

ini melakukan perbandingan dengan menggunakan metode *ELECTRE* dan *ELECTRE TOPSIS* untuk mengetahui perbedaan waktu komputasi dan nilai akurasi dalam metode yang digunakan pada sistem ini, sehingga hasil dari metode yang terbaik dapat digunakan oleh wisatawan dalam melakukan pemilihan tempat wisata yang ada di Kabupaten Bangkalan dengan cepat dan tepat, tidak hanya wisata baru atau wisata yang populer saja. Sistem pendukung keputusan secara sederhana bisa dikatakan sebagai saran yang dianjurkan. Pendukung keputusan ini sangat penting artinya untuk meyakinkan orang lain bahwa tempat wisata ini layak dan cocok untuk dikunjungi [8].

Sistem pendukung keputusan adalah proses yang sangat penting untuk mengetahui keputusan setiap user serta sebagai alternatif terbaik yang mampu memecahkan suatu masalah yang dihadapi[1]. Beberapa penelitian yang membahas mengenai sistem pendukung keputusan telah banyak dilakukan salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Linda (2016) melakukan penelitian sistem pendukung keputusan terhadap pemilihan object wisata secara efektif dan efisien menggunakan metode *Electre*, penelitian ini menghasilkan aplikasi berbasis web yang akan digunakan oleh wisatawan dalam menentukan pilihan destinasi wisata yang menjadi objek tujuan masyarakat [1]. Kekurangan dari penelitian ini tidak membahas tentang jarak yang diukur dari titik pusat suatu lokasi serta tidak adanya pembahasan jika terdapat kesamaan nilai dalam melakukan perhitungan *Electre*.

Penelitian lainnya juga pernah dilakukan oleh Indra dkk (2018) menyebutkan metode *Electre* mampu mengeliminasi alternatif yang tidak memenuhi syarat kriteria yang telah ditentukan. Hasil akurasi yang dihasilkan sebesar 68%. Hasil akhir dari penelitian ini berupa sistem pendukung keputusan yang menghasilkan eliminasi pada penentuan peminjaman sarana dan prasarana [9]. Kekurangan dalam penelitian ini juga tidak membahas bagaimana jika terjadi nilai akhir yang sama dalam melakukan keputusan.

Sedangkan pada penelitian yang dilakukan oleh Ningsih dkk (2018) menyebutkan bahwa penggabungan metode *Electre* dan Topsis dapat dilakukan dimana metode *Electre* sendiri mampu untuk memngeliminasi alternatif terpilih, sedangkan metode Topsis digunakan untuk mengurutkan alternatif yang terpilih. Hasil pada penelitian ini memberikan tingkat akurasi nilai yang tinggi yaitu sebesar 85,714% pada 28 data tanaman pangan dengan dua belas kriteria yang digunakan.

Sehingga pada penelitian tersebut untuk mengetahui metode mana yang lebih mudah digunakan dalam menghasilkan alternatif terbaik maka penelitian ini melakukan perbandingan untuk mengetahui kecepatan waktu dan ketepatan hasil, dalam mengurangi tingkat error pada hasil

alternatif terbaik yang dihasilkan dengan menggunakan metode *Electre* dan *Electre Topsis*. Harapannya dengan adanya sistem pendukung keputusan yang dibuat dapat memberikan alternatif keputusan wisata pada Kabupaten Bangkalan secara cepat dan tepat bagi wisatawan.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Permasalahan

Sebanyak 24 banyaknya objek wisata yang ada pada Kabupaten Bangkalan membuat para wisatawan kesulitan dalam menentukan tempat wisata mana yang layak untuk mereka kunjungi serta tidak adanya sistem pendukung keputusan pada website Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Bangkalan dan juga portal resmi Kabupaten Bangkalan.

1.2.2 Metode Usulan

Melihat permasalahan pada point di atas 1.2.1 maka solusi yang diusulkan yaitu dengan membuat sistem pendukung keputusan menggunakan perbandingan metode yaitu, *Electre* dan *Electre Topsis* untuk sistem pendukung keputusan pemilihan tempat wisata pada Kabupaten Bangkalan.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Seberapa cepat dan tepat waktu komputasi dan akurasi yang dihasilkan untuk menghasilkan alternatif terbaik pada perbandingan metode *Electre* dan *Electre Topsis*?
2. Bagaimana pengujian pada Blackbox testing pada sistem yang telah dibuat?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Mengacu pada latar belakang dan perumusan masalah yang telah dijelaskan maka tujuan dari penelitian tersebut adalah membuat aplikasi sistem pendukung keputusan bagi wisatawan saat mengunjungi tempat-tempat wisata yang ada di Kabupaten Bangkalan.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini bermanfaat bagi para wisatawan untuk memilih tempat wisata yang diinginkan pada Kabupaten Bangkalan menggunakan metode terbaik.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini yaitu;

1. Data yang digunakan dalam melakukan penelitian ini berupa hasil wawancara pada Dinas Pariwisata Kabupaten Bangkalan
2. Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan berbasis website responsif dan MySQL sebagai databases.
3. Kriteria yang digunakan dalam sistem ini yaitu, jarak kecamatan didapatkan dari jarak antara kecamatan ke kecamatan tempat wisata, waktu operasional, harga tiket masuk tempat wisata, fasilitas, keamanan, lama pengelolaan dan keindahan yang terdapat pada tempat wisata.
4. Aplikasi ini membandingkan metode *Electre* dan *Electre Topsis*. Hasil dari metode yang terbaik digunakan oleh wisatawan dalam memilih tempat wisata di Kabupaten Bangkalan.

1.5 Metodologi Penulisan Skripsi

Dalam metodologi penelitian ini dilakukan langkah-langkah sebagai berikut;

1. Menentukan data yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk pendukung keputusan.
2. Menganalisis data dan menentukan metode yang tepat sesuai data yang akan digunakan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan ini terdiri dari beberapa bab, yaitu;

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah serta sistematika penulisan laporan

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini tentunya akan membahas landasan teori dan penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan.

BAB 3 ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini nantinya akan membahas tentang tahapan penelitian, mulai dari identifikasi masalah sampai pada tahap perancangan sistem yang dibuat.

BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bab ini nantinya akan memaparkan hasil implementasi dari tahap penelitian, perancangan, implementasi pada program yang telah dibuat.

BAB 5 PENUTUP

Pada bab ini nantinya akan menjelaskan tentang kesimpulan yang didapatkan pada implementasi program yang telah dirancang.

