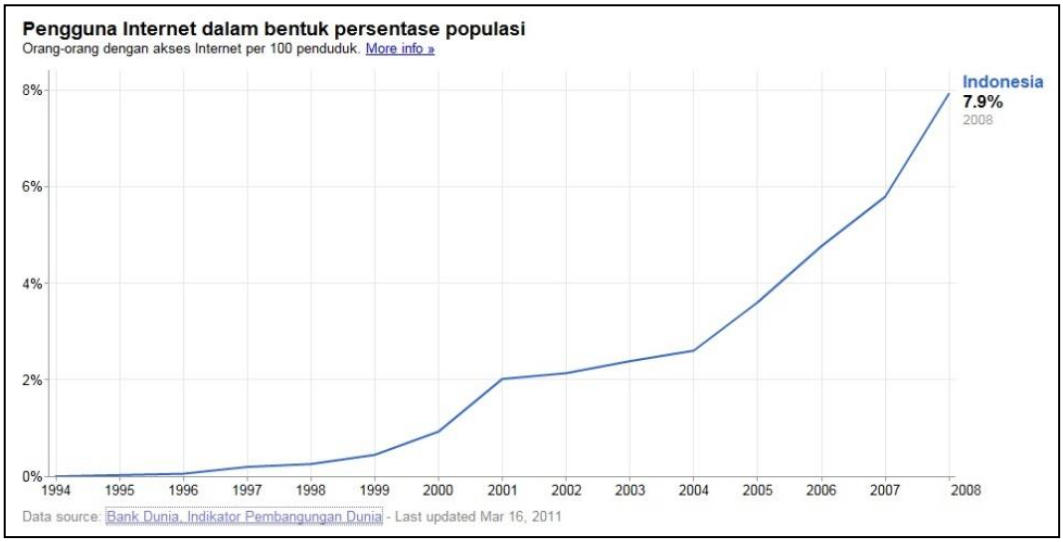
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi komputer berkembang dengan sangat cepat, baik dari segi perangkat lunak maupun keras. Perkembangan ini diikuti dengan semakin banyaknya penerapan komputer di berbagai bidang kehidupan. Internet salah satunya, internet merupakan salah satu teknologi yang dikenal dapat membantu pekerjaan yang terasa rumit menjadi lebih mudah untuk dikerjakan. Internet tidak semata-mata hanya merupakan temuan teknologi belaka, tetapi juga merupakan guru untuk mendidik manusia menemukan berbagai informasi,termasuk informasi pariwisata yang diinginkannya.

Berdasarkan data statistik penduduk Indonesia pada sensus penduduk tahun 2005 adalah 218.868.791 jiwa (*sumber web : www.datastatistik-indonesia.com*). Sedangkan total jumlah pengguna internet di Indonesia pada tahun 2005 adalah 16 juta orang menurut data survey dari Depkominfo pada tahun 2005. Pada tahun 2009 menurut survey internasional sebanyak 30 juta orang, dan pada tahun 2010 setidaknya ada 57,8 juta orang pengguna internet di Indonesia. Hal ini juga ditunjang dengan target dari pemerintah pada tahun 2010 seluruh desa di Indonesia yang jumlahnya mencapai 72 ribu lebih. Nantinya ditargetkan memiliki rumah pintar lengkap dengan semua fasilitas penunjangnya termasuk jaringan internet.



Gambar 1.1 Data Statistik Pengguna Internet Di Indonesia
***(Sumber web : www.datastatistik –indonesia.com*)**

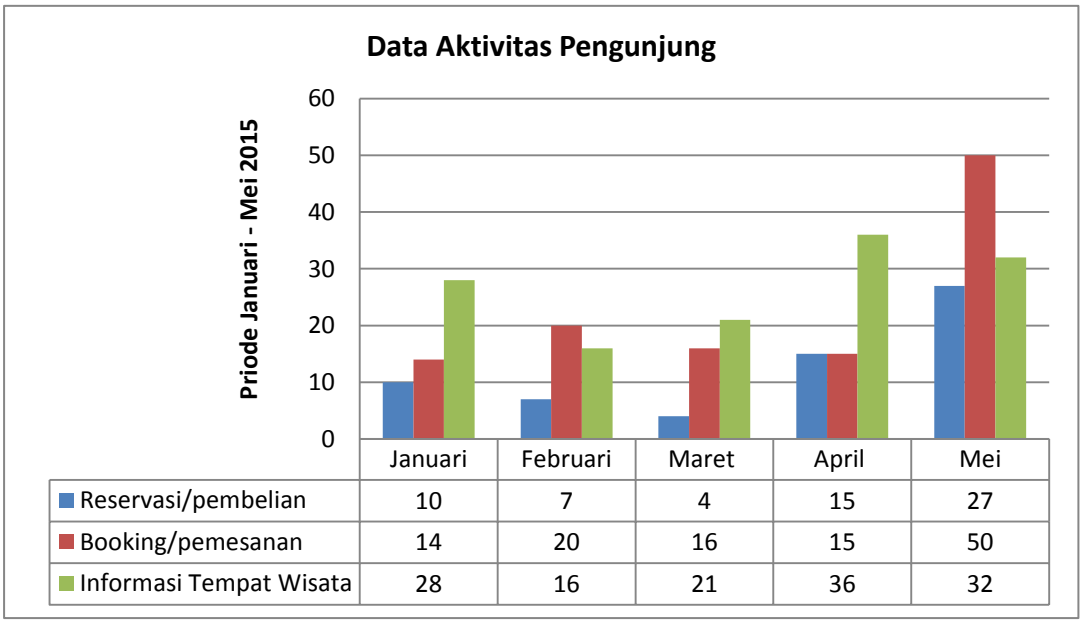
Dengan data yang ada, dapat ditarik kesimpulan bahwa laju perkembangan teknologi di Indonesia baik secara langsung maupun tidak telah memberikan kontribusi dalam berbagai bidang, salah satu diantarnya yaitu bidang pariwisata. Dengan adanya internet, informasi yang dibutuhkan untuk suatu perjalanan wisata tersedia terutama dalam bentuk *World Wide Web*. Konsumen sekarang dapat langsung berhubungan dengan sumber informasi tanpa melalui perantara.

Ditinjau dari kondisi pariwisata sendiri, berdasarkan data yang dikutip dari *WTO*, jumlah wisatawan dalam negeri di masing-masing negara jumlahnya lebih besar dan kelompok ini merupakan penggerak utama dari perekonomian nasional. Sebagai gambaran di Indonesia jumlah wisatawan nusantara (*wisnus*) pada tahun 2000 adalah sebesar 134 juta dengan pengeluaran sebesar Rp 7,7 triliun. Jumlah ini akan semakin meningkat dengan adanya kemudahan untuk mengakses suatu daerah.

Atas dasar angka-angka tersebut maka pariwisata dikategorikan ke dalam kelompok industri terbesar dunia. Prospek pariwisata kedepan pun sangat menjanjikan bahkan sangat memberikan peluang besar, terutama apabila menyimak angka-angka perkiraan jumlah wisatawan internasional berdasarkan perkiraan *WTO* yakni 1.046 milyar orang (tahun 2010) dan 1.602 milyar orang (tahun 2020).

Berdasarkan angka perkiraan tersebut maka, para pelaku pariwisata di Indonesia sepantasnya melakukan perencanaan yang matang dan terarah untuk menjawab tantangan sekaligus menangkap peluang di kawasan Indonesia. Pemanfaatan peluang harus dilakukan melalui pendekatan kegiatan pariwisata dimulai dari sejak investasi, promosi, maupun dengan cara pembuatan produk pariwisata yang berkaitan dengan teknologi sehingga dapat lebih kompetitif dan tentunya menarik perhatian oleh kalangan wisatawan.

Masih banyak permasalahan yang terjadi saat ini yang di alami oleh pihak penyelenggara wisata (*travel*), salah satunya adalah bagaimana mempermudah wisatawan dalam menentukan tempat wisata yang akan dikunjungi sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Dengan memberikan sejumlah informasi secara langsung kepada wisatawan tentunya akan menyita banyak waktu, sehingga proses inti dari reservasi perjalanan wisata akan terganggu.



Gambar 1. 2 Grafik Aktivitas Pengunjung

Berdasarkan data di atas yang diperoleh dari pihak penyelenggara wisata (*travel*), membuktikan aktivitas calon wisatawan kepada pihak *travel* lebih dititikberatkan pada

pencarian informasi tempat kunjungan wisata dengan total 113. Hal ini akan berdampak pada fokus pelayanan dari pihak penyelenggara wisata (*travel*) yang tujuan utamanya memberikan reservesi perjalanan wisata.

Kontribusi dalam dunia pariwisata sangat terkait dengan penyediaan informasi yang cepat, aktual, dan terpercaya. Dengan memanfaatkan teknologi *DSS* (*Decision Support System*) untuk perjalanan wisata maka dapat membantu penyelenggara wisata (*travel*) untuk mendapatkan solusi dalam memberikan perjalanan wisata kepada wisatawan, dengan merekomendasikan beberapa aspek yang terkait, yaitu dari segi objek wisata. Terdapat kecendrungan baru bagi pola pikir para penyelenggara wisata yang lebih memilih memanfaatkan teknologi *DSS* (*Decision Support System*) dari pada harus bersusah payah mencari informasi untuk perjalanan wisata sesuai kebutuhan wisatawan, yang akan membutuhkan waktu yang lama dan tentunya tidak efektif. (1).

Lebih lanjut, penggunaan teknologi *DSS* berbasis *web* untuk pemilihan perjalanan wisata akan menghasilkan sebuah sistem yang atraktif dan inovatif. Dengan adanya sistem ini maka dari pihak *travel* tidak perlu lagi mencari informasi satu persatu tujuan wisata yang cocok dengan kriteria wisatawan. Para user (*travel*) cukup diberikan pemecahan masalah yang ada dengan memberikan solusi optimal berupa rekomendasi objek wisata yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan dan dalam mengambil keputusan akhirnya tetap ditentukan oleh pihak *travel*. Keuntungan lain di tujukan kepada para pihak penyelenggara jasa wisata (*travel*), yang secara tidak langsung sistem akan merekomendasikan kepada wisatawan untuk memilih objek wisata yang disediakan oleh pihak jasa perjalanan wisata yang sesuai dengan kriteria wisatawan, tapi keputusannya tetap ditentukan oleh wisatawan yang akan melakukan perjalanan itu sendiri.

1.2 Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1 Identifikasi Masalah

Terdapat beberapa identifikasi masalah pada latar belakang, sehingga perlunya dibangun suatu sistem pengambilan keputusan atau *Decision Support System* (*DSS*), diantaranya :

1. Kurang efektifnya penyampaian informasi perjalanan wisata dari pihak *travel* kepada wisatawan yang sesuai dengan kriteria
2. Fokus pada reservasi perjalanan akan targanggu
3. Penyediaan informasi perjalanan wisata yang kurang detail

1.2.2 Rumusan Masalah

Adapun bentuk dari perumusan masalah tersebut selain berpatokan dengan komponen-komponen pembentuk *DSS*, ada hal yang paling mendasar dalam perancangannya, yaitu :

1. Bagaimana cara menganalisis kompenen dalam membentuk *decision support system* (*DSS*) untuk perjalanan wisata ?
2. Bagaimana perancangan teknologi *decision support system* (*DSS*) untuk membantu pihak *travel* dalam menyajikan perjalanan wisata ?
3. Bagaimana cara penerapan teknologi decison *support system* (*DSS*) ke pihak *travel* ?

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penelitian ini adalah agar mempermudah pihak *travel* dalam menyajikan perjalanan wisata sesuai dengan objek wisata dan kriteria tempat wisata yang diinginkan

oleh wisatawan, berdasarkan *Decision Support System* yang menggunakan metode perhitungan *Composit Performance Index* (*CPI*).

1.3.2 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis alternatif tujuan wisata dan kriteria perjalanan wisata berdasarkan data kuesioner yang di dapat dari pihak travel.
2. Untuk merancang teknologi *Decision Support System* dengan menggunakan metode perhitungan *Composit Performance Index* (*CPI*).
3. Untuk menerapkan penggunaan teknologi *Decision Support system*, dengan cara membangun aplikasi pendukung keputusan / *Decision Support System* perjalanan wisata berbasis web.

1.4 Kegunaan Penelitian

1.4.1 Kegunaan Praktis

Kegunaan dari pembuatan aplikasi *Decision Support System* perjalanan wisata ini, adalah:

a. Kegunaan Wisatawan

Lebih efektif dalam menerima informasi tentang tempat wisata yang disediakan oleh pihak penyelenggara perjalanan wisata (*travel*).

b. Kegunaan Travel

Mempermudah proses penyampaian informasi tentang kunjungan tempat wisata yang cocok kepada para wisatawan.

1.4.2 Kegunaan Akademis

Kegunaan akademis yang akan didapatkan dalam pembangunan aplikasi ini adalah dapat memahami proses perhitungan data yang akurat dengan menggunakan metode perhitungan yang diterapkan pada aplikasi.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Tujuan tempat wisata hanya berdasarkan pada *Travel Jelalah Nusantara Wisata* yang mengadakan perjalanan wisata.
2. Nilai dari tiap kriteria didapatkan langsung oleh pihak manajemen *travel*, berdasarkan tinjauan langsung dan juga informasi dari tiap tempat wisata.
3. Tahap implementasi pada proyek akhir ini hanya meliputi kriteria yang telah dimasukkan oleh admin, berdasarkan survey penentuan kriteria dari pihak *travel*.
4. Pihak *travel* yang berada pada tingkat mid level atau yang telah mengetahui nilai dari tiap kriteria saja yang dapat menggunakan aplikasi ini.

1.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

1.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di lingkungan kampus UNIKOM Bandung dan lokasi tempat tinggal (Jalan Karapitan Bandung), dengan objek penelitainnya adalah penyelenggara wisata yang berdomisili di Jakarta.

1.6.2 Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan tugas akhir ini sebagai berikut:

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan

	Feb 2015				Mar 2015				Apr 2015				Mei 2015				Jun 2015			
Kegiatan	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**	**1**	**2**	**3**	**4**
Requirment Gathering																				
Analysis																				
Design																				
Construction																				
Testing																				

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I. PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang informasi umum yaitu latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian, waktu dan tempat penelitian, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab ini berisi teori yang diambil dari beberapa kutipan buku, yang berupa pengertian dan definisi. Bab ini juga menjelaskan konsep dasar sistem, konsep dasar informasi, konsep dasar sistem informasi, *Unified Modelling Language* (*UML*) dan definisi lainnya yang berkaitan dengan sistem yang dibahas.

BAB III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

Bab ini berisi gambaran dan sejarah singkat suatu objek penelitian, pembahasan tugas dan wewenang, permasalahan yang dihadapi, alternatif pemecahan masalah, analisa proses, *UML* (*Unified Modelling Language*) sistem yang berjalan, sistem yang diusulkan, serta metode pengembangan sistem yang akan digunakan.

BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil pengembangan sistem yang di bangun, berupa hasil pengujian prangkat lunak, proses perancangan, prosedur yang diusulkan, design antar muka, serta impementasi keseluruhan sistem.

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa dan optimalisasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.