BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat yang beralamat di Jl. L.L.R.E. Martadinata No.239 Bandung, merupakan suatu lembaga negara yang mempunyai tugas salah satunya adalah mempromosikan pariwisata di Jawa Barat. Berdasarkan hasil wawancara terhadap pihak dinas pariwisata, sebagai salah satu strategi untuk mempromosikan objek wisata di Jawa barat, maka pihak disparbud mengelompokkan objek wisata di Jawa Barat berdasarkan kategori. Kategori tersebut terdiri dari 8 karakter, yaitu Karakter Hutan, Karakter Pantai, Karakter Religius, Karakter Tradisi dan Komunikasi Adat, Karakter Kepurbakalaan, Karakter Gelar Seni & Ragam Festival, Karakter Heritage, dan Karakter Wisata Belanja.

Proses pengklasifikasian saat ini dilakukan melalui analisa terhadap kemunculan kata-kata yang dianggap mewakili dari masing-masing karakter berdasarkan asumsi pribadi orang yang mengklasifikasikan. Hal yang menjadi kendala selain menghasilkan klasifikasi yang cenderung subjektif, proses klasifikasi ini membutuhkan waktu yang lama karena jumlah objek wisata yang semakin banyak. Klasifikasi yang ada tidak dapat memberikan solusi untuk permasalahan yang sudah dipaparkan sebelumnya.

Klasifikasi adalah salah satu metode dalam *Text Mining*. Menurut *Ronen Feldman* dan *James Sanger*[4] *text mining*, yaitu suatu proses penggalian informasi dimana seorang user berinteraksi dengan sekumpulan dokumen menggunakan tools analisis yang merupakan komponen-komponen dalam data *mining* yang salah satunya adalah kategorisasi. Teknik yang digunakan dalam *text mining* adalah teknik pengklasifikasian algoritma *Naïve Bayes Classifier*. *Naïve Bayes Classifier* merupakan algoritma *supervised*, yang artinya kelas-kelasnya sudah diketahui dan juga merupakan model penyederhanaan dari algoritma bayes yang cocok dalam pengklasifikasian *text* atau dokumen.

Atas dasar permasalahan tersebut perlu dibangun sistem pengklasifikasian objek wisata yang dapat menjadi solusi permasalahan diatas, maka penelitian yang akan dilakukan adalah **"Implementasi *Text Mining* Klasifikasi Karakter Objek Wisata Dengan Metode *Naive Bayes Classifier* Di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat".**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara membangun sistem pengklasifikasian objek wisata berdasarkan kategori ke dalam 8 karakter dengan metode *naïve bayes classifier* di Dinas Pariwisata Jawa Barat.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun implementasi text mining untuk pengklasifikasian objek wisata Jawa Barat berdasarkan kategori ke dalam 8 karakter menggunakan metode *Naive Bayes Classifier*. Adapun Tujuan yang akan dibangun adalah :

1. Menghasilkan aturan klasifikasi untuk setiap kategori objek wisata ke dalam 8 karakter.
2. Membantu dalam proses pengklasifikasian objek wisata berdasarkan kategori ke dalam 8 karakter objek wisata.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dibuat batasan masalah agar ruang lingkup penelitian skripsi ini jelas batasannya. Adapun batasan masalah yang dibuat adalah sebagai berikut:

1. Sistem yang akan dibangun adalah sistem pengklasifikasian mengenai objek wisata di Dinas Pariwisata Jawa Barat.
2. Data objek wisata didapat dari Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Jawa Barat.

3. Informasi yang diberikan sistem yaitu berupa identitas objek wisata (nama objek wisata, karakter, dan kota/kab) dan deskripsi objek wisata.
4. Data objek wisata yang digunakan yaitu data objek wisata yang ditulis dalam bahasa Indonesia, dan tidak dilakukan tahap *tagging* pada proses *text mining* karena tidak menangani teks yang berbahasa inggris.
5. Pengklasifikasian objek wisata berdasarkan 8 karakter, yaitu proses pengelompokkan objek wisata yang ada di Jawa Barat berdasarkan kategori.
6. Data Latih yang digunakan adalah 40 objek wisata yang terdapat pada buku informasi pariwisata Jawa Barat.
7. Pada data latih kemunculan kata yang muncul hanya 1x dan tidak relevan dengan masing-masing karakter, maka tidak akan digunakan dalam proses pembelajaran *naïve bayes classifier (learning).*
8. Algoritma yang akan diimplementasikan pada bahasan mengenai proses pengklasifikasian objek wisata adalah *Naïve Bayes Clasifier*.
9. Perangkat lunak atau aplikasi ini akan berjalan pada sistem berbasis website.
10. Pendekatan analisis yang digunakan adalah *Objek Oriented* (OO).

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang akan digunakan dalam pembuatan skripsi ini menggunakan metodologi analisis deskriptif, yaitu metode penelitian menggunakan studi kasus. Metodologi ini terbagi menjadi dua metode yaitu :

1. Tahap pengumpulan data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Studi Literatur.

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, *browsing internet*, dokumen mengenai objek wisata di Dinas Pariwisata Jawa Barat dan sumber-sumber lainnya yang berhubungan erat dengan permasalahan yang diambil baik berupa buku atau *paper*.

b. Observasi.

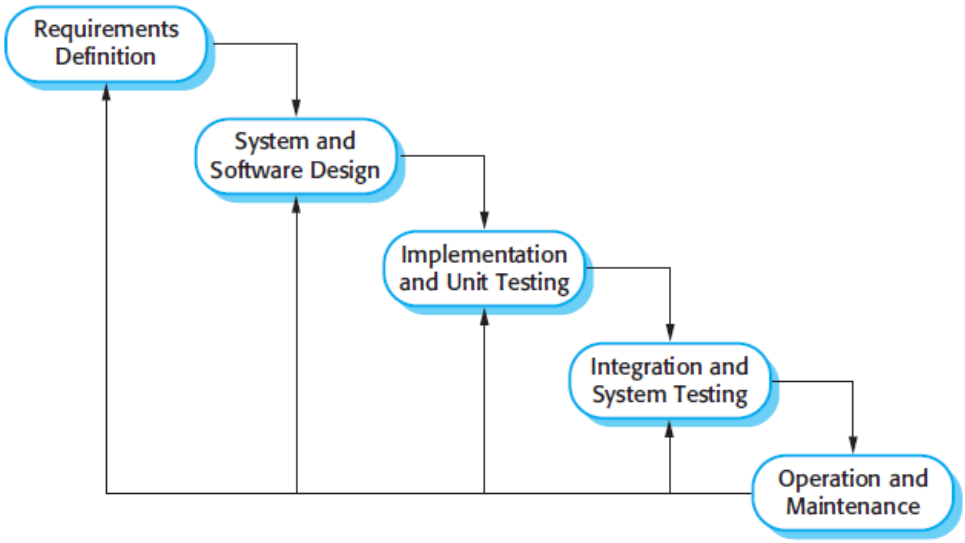
Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian langsung pada tempat Dinas Pariwisata Jawa Barat untuk mendapatkan informasi yang diperlukan terhadap permasalahan yang diambil.

c. Interview/Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung kepada pihak yang berwenang yaitu, Bapak Dante Syailendra dari bidang Analisa data dan informasi bagian Pemasaran di tempat Dinas Pariwisata Jawa Barat guna mendapatkan informasi terhadap topik yang diambil.

2. Tahap pembuatan perangkat lunak.

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun sistem pengklasifikasian objek wisata berdasarkan kategori ke dalam 8 karakter menggunakan paradigm model *waterfall*, yang meliputi beberapa proses seperti yang digambarkan pada diagram dibawah ini:[1]



Gambar 1.1 Waterfall Model Ian Sommerville[1]

a. *Requirements analysis and Definition*

Tahap ini mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

b. *System and Software Design*

Tahap ini merupakan kegiatan mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh aplikasi yang akan dibangun. Tahap ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap, juga tahap ini juga dilakukan analisis algoritma yang akan dipakai pada sistem pengklasifikasian objek wisata ini.

c. *Implementation and Unit Testing*

Desain program diterjemahkan ke dalam kode-kode dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sudah ditentukan. Program yang dibangun langsung diuji baik secara unit.

d. *Integration and System Testing*

Penyatuan unit-unit program kemudian diuji secara keseluruhan (*system testing*).

e. *Operation and Maintenance*

Tahap akhir dalam mengoperasikan program dilingkunganya dan dan melakukan pemeliharaan, seperti penyesuaian atau perubahan karena adaptasi dengan situasi sebenarnya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

BAB 1. PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang permasalahan, mencoba merumuskan inti permasalahan yang dihadapi, menentukan maksud dan tujuan penelitian, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Membahas berbagai konsep dasar dan teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan dan hal-hal yang berguna dalam proses analisis permasalahan serta tinjauan terhadap penelitian-penelitian serupa yang telah pernah dilakukan sebelumnya.

BAB 3. ANALISIS DAN PERANCANGAN

Menganalisis masalah baik Analisis Prosedur yang berjalan, Analisis Kebutuhan Data, Analisis Kebutuhan Fungsional (Pengguna, Perangkat Lunak, Perangkat Keras) dan Analisis Kebutuhan Non-Fungsional dari sistem yang dibuat serta menggambarkan bagaimana perancangan dari sistem pengklasifikasian pada objek wisata, mulai dari tahapan perancangan Sistem yang mencakup Perancangan Antarmuka, perancangan struktur menu dan perancangan jaringan semantik.

BAB 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini menguraikan implementasi dari rancang bangun sistem pengklasifikasian objek wisata sesuai dari hasil analisis dan perancangan. Selanjutnya tahap pengujiannya juga diuraikan pada bab ini.

BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari implementasi dan uji coba dalam hasil penelitian yang sudah tercapai dan juga hasil yang dicapai tidak menyimpang dari tujuan yang ditetapkan sebelumnya juga disertai saran yang diharapkan dapat menjadi masukkan untuk pengembangan sistem di waktu yang akan datang.