

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang berkembang dengan kekayaan keindahan alam dan keragaman budaya yang menarik bagi wisatawan untuk menjelajahi kekayaan pariwisata. Beberapa kekayaan pariwisata di Indonesia yang memiliki keindahan alam dan daya tariknya tersendiri, salah satunya wisata yang ada di kota Tanjungpinang.

Tanjungpinang adalah ibu Kota Provinsi Kepulauan Riau yang merupakan daerah yang terkenal dengan wisata pesisirnya yang indah, dan memiliki sejarah, dan tentunya terdapat banyak objek wisata untuk di kunjungi oleh wisatawan diantaranya terdapat tempat wisata seperti Vihara Seribu Wajah, Pantai Tanjung Setumu, Areca Waterpack, Meseum Sultan Sulaiman Badrul Alamsyah, Monumen Gongong, Trans Studio Garden, dan masih banyak tempat wisata lainnya yang ada di Kota Tanjungpinang. Tempat wisata inilah yang mempunyai ciri khasnya masing-masing dan daya tariknya tersendiri, sehingga membuat para wisatawan tertarik untuk mengunjungi tempat wisata yang ingin di kunjunginya. Hal ini menunjukkan perkembangan tempat wisata di Kota Tanjungpinang dapat berkembang dengan cukup pesat. Namun banyak wisatawan kesulitan dalam menentukan tempat wisata yang di inginkan dan kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Tanjungpinang.

Untuk itu peneliti membuat sistem rekomendasi tempat wisata di Kota Tanjungpinang menggunakan metode Logika Fuzzy Tahani, dimana penelitian ini menggunakan tiga variabel yang terdapat variabel harga tiket masuk, jarak, dan jumlah fasilitas. Adapun tujuan yang akan di capai pada penelitian ini yaitu untuk bisa merancang sistem rekomendasi tempat wisata dengan metode Logika Fuzzy Tahani di Kota Tanjungpinang, kemudian tujuan dari penelitian ini untuk mengatasi permasalahan wisatawan yang kesulitan dalam menentukan tempat wisata yang dikunjungi dan membuat perjalanan wisata menjadi efektif dan

menyenangkan serta dapat mengatasi masalah wisatawan kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Tanjungpinang.

Sistem rekomendasi merupakan program atau sistem penyaringan informasi yang menjadi solusi dalam masalah kelebihan informasi dengan cara penyaring sebagian informasi penting dari banyaknya informasi yang ada dan bersifat dinamis sesuai dengan preferensi, minat, atau perilaku pengguna terhadap suatu barang. Sistem rekomendasi dapat membantu dalam mengambil keputusan di dalam informasi yang kompleks dan banyak secara obyektif (Fajriansyah, dkk. 2021).

Logika Fuzzy Tahani adalah metode yang digunakan pada sistem rekomendasi tempat wisata di Kota Tanjungpinang dimana Logika Fuzzy Tahani ini dapat mengkombinasikan kriteria dan mampu memberikan rekomendasi yang lebih akurat dan sesuai dengan preferensi pengguna. Logika Fuzzy Tahani memungkinkan untuk menangani variabel yang tidak jelas dan tidak pasti, seperti interpretasi yang berbeda dari setiap individu untuk kriteria seperti tingkat biaya, tingkat jarak, dan tingkat fasilitas.

Pada penelitian Sugiharto, dkk. (2021) melakukan penelitian terkait pembangunan sistem rekomendasi tempat wisata khususnya di kota Malang, menggunakan metode fuzzy sugeno berdasarkan enam variabel, yaitu toilet (T), makanan (A), mushola (U), oleh-oleh (O), taman hiburan (H) dan spot foto (S). sedangkan penelitian ini, peneliti membahas mengenai sistem rekomendasi tempat wisata di Kota Tanjungpinang menggunakan metode Fuzzy Tahani. Variabel yang digunakan pada penelitian ini yaitu harga tiket masuk, jarak, dan jumlah fasilitas. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membantu mengatasi permasalahan wisatawan yang kesulitan dalam menentukan tempat wisata yang dikunjungi dan membuat perjalanan wisata menjadi efektif dan menyenangkan, serta dapat mengatasi masalah wisatawan kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Tanjungpinang.

Berdasarkan permasalahan yang telah di uraikan di atas, maka penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti tertarik untuk mengangkat topik dengan judul penelitian “Sistem Rekomendasi Tempat Wisata Menggunakan Metode Logika Fuzzy Tahani (Studi Kasus: Kota TanjungPinang)”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembahasan pada latar belakang sebelumnya, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu bagaimana merancang suatu sistem rekomendasi untuk tempat wisata di Kota Tanjungpinang dengan metode Logika Fuzzy Tahani, dan bisa mengatasi permasalahan wisatawan yang kesulitan dalam menentukan tempat wisata yang dikunjungi dan kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Tanjungpinang.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka terdapat masalah dalam penelitian ini yang menjadi acuan sehingga penelitian ini menjadi terarah. Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut sebagai berikut.

1. Sistem rekomendasi hanya berfokus pada tempat wisata Kota Tanjungpinang.
2. Informasi yang digunakan dalam pengembangan sistem rekomendasi ini berasal dari data yang diperoleh dari Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Tanjungpinang.
3. Variabel yang digunakan berupa harga tiket masuk, jarak, dan jumlah fasilitas.
4. Fungsi ke anggotaan fuzzy yang digunakan pada penelitian ini adalah fungsi kurva segitiga dan fungsi kurva bahu.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sistem rekomendasi tempat wisata berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk bisa merancang sistem rekomendasi tempat wisata dengan metode Logika Fuzzy Tahani di Kota Tanjungpinang, kemudian tujuan dari penelitian ini untuk bisa mengatasi

permasalahan dari wisatawan yang kesulitan dalam menentukan tempat wisata yang dikunjungi dan membuat perjalanan wisata menjadi efektif dan menyenangkan serta dapat mengatasi masalah wisatawan kesulitan dalam mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Tanjungpinang.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Bisa menghasilkan sebuah sistem rekomendasi tempat wisata di Kota Tanjungpinang.
2. Dapat membantu wisatawan dalam memilih tempat wisata yang ingin dikunjungi.
3. Dapat membantu mencari informasi mengenai objek wisata yang ada di Kota Tanjungpinang.

1.6 Sistematika Penelitian

Penyusunan skripsi disusun secara sistematis. Sistematika penyusunan skripsi ini adalah sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan

Pada bab I terdapat latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan semuanya akan dibahas dalam bab ini.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab II terdapat kajian literatur, landasan teori yang mencakup isi pokok penelitian ini seperti: Objek Wisata, Sistem Rekomendasi, Model Pemilihan, Logika Fuzzy, Himpunan Fuzzy, Fungsi Keanggotaan, Metode Fuzzy Tahani, Tahapan Metode Fuzzy Tahani, Sistem Fuzzy, *Location Base Service*, *precision* dan *recall* semuanya dibahas dalam bab ini.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab III terdapat waktu dan sumber penelitian, alat bantu penelitian, prosedur penelitian, pengumpulan data, perancangan sistem, analisa perancangan sistem, analisis dan perancangan, perancangan basis data, perancangan alur sistem *entity relationship diagram* (ERD), perancangan data *flow diagram* (DFD), perancangan tampilan antarmuka (*User Interface*), implementasi tampilan antarmuka user interface sistem.

BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada IV terdapat hasil dan pembahasan dari sistem rekomendasi tempat wisata.

BAB V Penutup

Pada bab V ini merupakan bab yang berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

Pada daftar pustaka ini, terdapat informasi mengenai berbagai sumber atau referensi yang digunakan sebagai bantuan dalam penelitian ini.

