

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan latar belakang permasalahan yang ada, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat dari penelitian yang dibuat. Menyajikan tidak

1.1. Latar Belakang

Penggunaan industri 4.0 terutama internet, tak pernah berhenti berkembang dari hari ke hari. Saat ini, pemasaran pariwisata telah memanfaatkan teknologi untuk mendekati target pasarnya. Sektor pariwisata tidak hanya menggunakan internet untuk pemasaran, tetapi juga mulai memanfaatkan berbagai aplikasi lainnya (Hanggoro et al., 2020). Kabupaten Jombang memiliki tempat dengan cukup buahnya wisata menarik yang layak untuk dikunjungi. Potensi wisata di Kabupaten Jombang sangat besar, terutama dengan keindahan alamnya yang memikat. Kondisi ini guna membuat calon pengunjung atau wisatawan untuk memilih tempat destinasi wisata yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Untuk memudahkan calon wisatawan dalam mendapatkan keterangan lengkap serta akurat dan saran tempat destinasi wisata yang sesuai dengan kategori yang mereka inginkan, dengan memanfaatkannya teknologi yang ada saat ini. Sistem ini akan membantu wisatawan dalam memilih dan menemukan tempat wisata yang tepat sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Salah satu solusi yang tepat adalah pengembangan aplikasi sistem pendukung keputusan (Kollied Anwar et al., 2021).

Berdasarkan rumusan masalah akhirnya diperlukan sebuah sistem dengan tujuan pemilihan destinasi wisata di Jombang bertujuan untuk membantu calon wisatawan dalam memilih destinasi wisata yang diinginkannya, sistem yang mendukung pengambilan keputusan adalah sistem informasi komputer yang memanfaatkan data dan model untuk menghasilkan opsi hasil akhir yang dicari, yang mempermudah pada bagian manajemen saat mengatasi berbagai masalah dengan sifat semi-terstruktur atau tidak terstruktur (Muqorobin & Ma'ruf, 2022). Sistem ini dipakai untuk mempermudah menyelesaikan dengan menerapkan SPK. Ada banyak metode dalam SPK yaitu *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan

metode *Weighted Product* (WP) keduanya sangat sering digunakan pada permasalahan seperti ini, diantara kedua metode tersebut memiliki kelebihan masing-masing yang dimana karena metode AHP mampu meminimalisir pembobotan secara subjektif (Yani, 2020), sedangkan metode WP memiliki konsep dan perhitungan yang sederhana dalam menentukan alternatif (Solot Diri et al., 2022).

Berdasarkan penjelasan yang telah di uraikan agar dapat menyelesaikan masalah yang ada maka diperlukanlah penelitian dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Wisata Kabupaten Jombang Menggunakan Metode AHP dan WP Berbasis Web”. Penelitian ini bertujuan membantu wisatawan dalam memilih tempat wisata di daerah kabupaten jombang.

1.2. Rumusan Masalah

Berangkat dari latar belakang yang sudah dijabarkan secara rinci, sehingga didapatkan rumusan masalah seperti yang ada di bawah ini :

- a. Bagaimana membangun sebuah sistem pendukung keputusan tempat wisata berbasis web?
- b. Bagaimana menerapkan cara menerapkan kedua metode terhadap SPK yang dibangun nanti?

1.3. Tujuan Penelitian

Melalui rumusan masalah tersebut, sehingga maksud dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Mengembangkan sebuah sistem berbasis web untuk mendukung keputusan terkait destinasi wisata.
- b. Menerapkan dari masing-masing metode baik AHP dan juga WP ke dalam SPK untuk dibangun nanti.

1.4. Batasan Masalah

Batasan masalah akan digunakan di penelitian ini bertujuan agar apa yang dibahas tetap fokus dan jauh dari kata menyimpang, sebagai berikut :

- a. *Analytical Hierarchy Process* (AHP) berguna untuk penentuan nilai melalui masing-masing kriteria. Sedangkan metode *Weighted Product* (WP) sebagai penentu dari nilai preferensi alternatif.
- b. Kriteria yang digunakan adalah Biaya, Jarak, Fasilitas, Umur, Sarana.
- c. Studi kasus yang digunakan yaitu destinasi wisata pada Kabupaten Jombang.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui tujuan penelitian yang sudah disebutkan, gambaran dampak yang dapat diperoleh antara lain :

- a. Bagi Mahasiswa
Sebagai Sarana pengembangan kemampuan diri, meningkatkan kreativitas dengan memanfaatkan teknologi secara nyata.
- b. Bagi Wisatawan
Membantu para calon wisatawan menentukan destinasi tempat wisata yang akan dipilih.
- c. Bagi Peneliti Lain
Menjadi bahan referensi lain dalam membuat sebuah penelitian dengan topik yang serupa.