

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Gunungkidul salah satu kabupaten yang berada di provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Gunungkidul memiliki 23 pantai di Gunungkidul yang sering dikunjungi. Pantai - pantai tersebut diantaranya, pantai Baron, pantai Wediombo, pantai Ngandong, pantai Krakal, pantai Drini, dan lain - lain. Gunungkidul juga memiliki wisata gunung yang juga sering dikunjungi sehingga wisatawan memiliki opsi yang banyak untuk memilih tempat wisata. Dari hasil survey yang telah dilakukan, 160 orang yang menjawab kuesioner yang dibuat, 68,8% orang yang ingin berwisata di Gunungkidul kebingungan untuk memilih tempat wisata yang ada.

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sebuah sistem yang mampu menyediakan fungsi pengelolaan data berdasarkan suatu model tertentu, sehingga pengguna dari sistem dapat memilih alternatif keputusan yang baik. SPK merupakan penghasil informasi yang ditunjukkan pada suatu masalah tertentu yang harus dipecahkan untuk mendukung si pengambil keputusan yang spesifik untuk memecahkan masalah. SPK memiliki beberapa metode seperti, *Analytical Hierarchy Process (AHP)*, *TOPSIS*, *Simple Additive Weighting (SAW)*, *Internal Rate of Return (IRR)*. Pada sistem pengambilan keputusan pemilihan tempat wisata di Gunungkidul ini agar pendukung keputusan terpenuhi maka digunakan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)*.

Metode ini dipilih karena metode AHP membantu dalam menentukan prioritas dari beberapa kriteria dengan melakukan analisa perbandingan berpasangan dari masing-masing kriteria. Oleh sebab itu penelitian ini akan meneliti bagaimana menerapkan metode AHP dalam mendukung keputusan pemilihan tempat wisata yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis akan membuat sebuah sistem pendukung keputusan untuk menentukan tempat wisata pantai terbaik yang ada di Gunungkidul menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP). Dengan adanya sistem ini dapat memudahkan dalam menentukan wisata pantai terbaik di Gunungkidul.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Merancang system pendukung keputusan backend untuk menentukan wisata pantai terbaik di Gunungkidul.

## **1.3 Ruang Lingkup**

Penelitian yang dilakukan memiliki batasan yaitu:

1. Sistem yang dibuat adalah untuk pemilihan tempat wisata di Gunungkidul.
2. Sistem yang hanya pada sisi backend.
3. Kriteria yang digunakan waktu tempuh, jarak, fasilitas dan keindahan.
4. Sistem berbasis web
5. Menggunakan metode AHP

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat backend suatu sistem pendukung keputusan untuk memilih objek wisata di Gunungkidul dengan metode *Analytical Hierarchy Process*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat dari penelitian yang dilakukan adalah untuk membantu pengelola wisata menentukan wisata pantai terbaik di Gunungkidul dengan system pendukung keputusan menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process*.

#### **1.6 Sistematika Penelitian**

Sistematik penulisan skripsi dengan judul “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN BACKEND PEMILIHAN TEMPAT WISATA PANTAI DAERAH GUNUNGKIDUL MENGGUNAKAN METODE *ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS* (AHP)” disusun guna memberi gambaran umum tentang penulisan yang dilakukan. Adapun sistematika laporan ini sebagai berikut:

### **Bab 1 Pendahuluan**

Menguraikan pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, meurangaikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan ruang lingkup masalah untuk aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan system, serta sistematika penulisan.

## **Bab 2 Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori**

Membahas mengenai tinjauan pustakan yaitu mengacu penelitian – penelitian yang sudah ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat dijadikan sebagai referensi. Sedangkan dasar teori berisi konsep dasar serta teori – teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang digunakan untuk mendukung proses analisis permasalahan, selain itu memberi gambaran – gambaran teknologi yang akan digunakan sebagai pendukung penelitian yang dilakukan.

## **Bab 3 Metode Penelitian**

Menganalisis system dalam aplikasi yang digunakan dimulai dari aspek – aspek yang berkaitan serta merancang system dimulai dari segi analisis kebutuhan, yang terdiri dari kebutuhan input, kebutuhan proses, kebutuhan output, perangkat lunak yang digunakan, dan perangkat keras. Serta berisi pemodelan – pemodelan dengan diagram – diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan.

## **Bab 4 Implementasi dan Pembahasan**

Berisi hasil implementasi yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi, serta pembahasan singkat terkait aplikasi yang dibuat.

## **Bab 5 Penutup**

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari system yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi yang diikuti pengujian yang telah mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi.