

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Special Interest Tourism atau dalam bahasa Indonesia dikenal dengan sebutan Wisata Minat Khusus merupakan jenis wisata yang melaksanakan perjalanan untuk belajar dan berupaya mendapatkan pengalaman baru tentang suatu hal yang dikunjungi, dalam hal ini mengenai pendakian. Wisata minat khusus lebih ditujukan kepada wisatawan yang mempunyai minat atau tujuan maupun motivasi khusus dalam minat pendakian. Biasanya wisatawan diharuskan memiliki kemampuan atau keahlian tertentu sesuai dengan obyek wisata minat khusus yang akan dikunjungi. Wisata minat khusus dikembangkan dalam upaya pengoptimalan sumber daya untuk memajukan sektor pariwisata di daerah tertentu. Hal ini sesuai dengan Pasal 20 UU Nomor 9 Tahun 1990 tentang kepariwisataan yang mengatakan bahwa pengusahaan obyek dan daya tarik wisata minat khusus merupakan usaha pemanfaatan sumber daya alam dan potensi seni budaya bangsa untuk menimbulkan daya tarik dan minat khusus sebagai sasaran wisata. Mendaki gunung adalah salah satu kegiatan olahraga ekstrim yang mengeksplorasi keindahan alam. Di Indonesia sendiri ada beberapa tempat wisata pendakian yang dapat dijadikan referensi bagi pendaki pemula untuk memulai ekspedisi pendakiannya, beberapa objek wisata gunung menawarkan pesona alamnya namun itu sulit untuk dinilai. Maka dari itu diperlukan sebuah sistem yang menilai beberapa kriteria dari gunung yang menjadi opsi pilihan pendakian.

Saat ini internet menjadi sumber informasi yang paling banyak digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan dikarenakan internet berfungsi sebagai aspek komunikasi, penyedia informasi yang lengkap dan dapat diakses kapanpun. Seiring dengan berjalannya waktu, mendaki gunung telah menjadi hobi yang sedang digemari belakangan ini. Banyaknya informasi tentang pendakian membuat pendaki mudah mengetahui wisata pendakian. Salah satu tujuan mendaki gunung adalah mengisi waktu libur dan melihat keindahan alam serta pemandangan dari ketinggian. Setiap pendaki memiliki karakteristik yang berbeda-beda dan kebutuhan yang berbeda pula sehingga mempengaruhi setiap tempat wisata tujuan pendakian yang akan dikunjungi para pendaki. Dana (biaya) dapat mempengaruhi seorang pendaki untuk berlibur dengan tujuan tempat wisata pendakian yang sesuai dengan keinginan pendaki tersebut. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sistem interaktif yang menyediakan akses yang mudah bagi pengguna dan membantu pengambilan keputusan dengan menggunakan data dan model-model keputusan untuk memecahkan berbagai masalah yang sifatnya semi terstruktur dan tidak terstruktur, seperti kutipan yang dikatakan oleh Alter (2002), tak seorangpun tau secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat (dalam Kusriani, 2007). Dalam penelitian ini penulis akan membuat sebuah Sistem Pendukung Keputusan yang akan merekomendasi para pendaki pemula untuk memilih tempat wisata pendakian yang sesuai dengan keinginan calon pendaki dan dapat membantu memudahkan calon pendaki untuk memilih gunung yang sesuai dengan kriteria calon pendaki tersebut.

1.2 Rumus Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahannya yaitu banyaknya jumlah tempat wisata pendakian gunung di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan Jawa Tengah yang bervariasi tingkat kesulitannya, sehingga calon pendaki mengalami kesulitan pula untuk menentukan tempat pendakian terbaik berdasarkan keinginan atau kriteria yang sudah ditentukan seperti jarak, ketinggian, dan biaya. Maka diperlukannya sebuah aplikasi sistem yang akan merekomendasi para pendaki pemula untuk memilih tempat wisata pendakian yang sesuai dengan keinginan calon pendaki dan dapat membantu memudahkan calon pendaki untuk memilih gunung yang sesuai dengan kriteria calon pendaki tersebut.

1.3 Ruang Lingkup

Untuk memperjelas pembahasan ini di perlukan ruang lingkup yang jelas, adapun Batasan masalah dalam membangun sistem aplikasi ini meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan teknologi Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP).
2. Aplikasi ini akan membuat pendukung keputusan jarak, ketinggian, biaya yang di inputkan oleh calon pendaki.
3. Aplikasi ini berbasis android.
4. Aplikasi ini bisa berfungsi tanpa terhubung internet (*offline*).

5. Aplikasi ini dapat memberikan informasi hasil pendukung keputusan lebih dari satu gunung.
6. Aplikasi ini dapat menampilkan data lengkap dari nama gunung yang dipilih:
 - a. Nama gunung
 - b. Gambar / Foto gunung
 - c. Penjelasan Gunung
 - d. Ketinggian Gunung
 - e. Start Tracking
 - f. Letak / Posisi gunung
 - g. Provinsi
 - h. Jenis gunung
 - i. Jalur pendakian
 - j. Simaksi (Tiket Masuk)
 - k. Fasilitas.
7. Aplikasi ini tidak dapat memberikan info status gunung.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian di atas, tujuan penelitian ini adalah membangun sebuah sistem pendukung keputusan untuk memilih obyek wisata minat khusus pendakian gunung di Daerah Istimewa Yogyakarta (DIY) dan Jawa Tengah menggunakan Teknologi Sistem Pendukung Keputusan dengan Metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penulisan penelitian ini antara lain untuk:

1. Menambah wawasan dan pengetahuan tentang hal-hal terkait sistem pendukung keputusan, metode AHP, serta hal-hal yang berhubungan dengan wisata minat khusus dalam hal ini adalah pendakian gunung.
2. Melalui penelitian ini diharapkan mendatangkan manfaat bagi penulis yaitu dapat lebih memahami cara merancang dan membuat sistem pendukung keputusan dengan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP).
3. Aplikasi yang dibuat dalam penelitian ini diharapkan dapat membantu para pengguna, khususnya para pendaki pemula yang ingin melakukan pendakian gunung dapat memilih gunung sesuai yang di inginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi dengan judul “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN WISATA MINAT KHUSUS PENDAKIAN GUNUNG DI D.I.Y DAN JAWA TENGAH DENGAN METODE *ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS* (AHP) BERBASIS ANDROID” disusun guna memberi gambaran umum tentang penelitian yang dilakukan. Sistematika penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. BAB 1 PENDAHULUAN

Menguraikan tentang pokok yang menjadi latar belakang permasalahan yang diambil, menguraikan rumusan masalah yang dihadapi, menentukan

ruang lingkup masalah untuk membatasi aplikasi, menentukan tujuan, manfaat dan kegunaan sistem, serta sistematika penulisan.

b. BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Membahas mengenai tinjauan pustaka yaitu mengacu penelitian-penelitian yang ada sebelumnya dengan meninjau kelebihan dan kekurangan dari penelitian tersebut sehingga dapat digunakan 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 memberikan gambaran teknologi-teknologi yang digunakan sebagai pendukung penelitian yang akan dilakukan.

c. BAB 3 METODE PENELITIAN

Menganalisis sistem dalam aplikasi yang dibangun dimulai dari aspek-aspek yang berkaitan, serta merancang sistem dimulai dari segi analisis kebutuhan, terdiri dari kebutuhan masukan, proses, keluaran, perangkat keras, dan perangkat lunak. Selanjutnya berisi pemodelan-pemodelan dengan diagram-diagram, sampai berisi desain tampilan yang dapat mempermudah pengguna layanan dalam menggunakan sistem.

d. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM

Berisi kesimpulan serta menjawab permasalahan yang dihadapi sampai mengetahui keunggulan dan kekurangan dari sistem yang dirancang dengan yang sudah ada, serta hasil implementasi yang diinginkan dalam pembuatan aplikasi ini.

e. BAB 5 PENUTUP

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