

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LatarBelakang

Sektor pariwisata nasional kini menjadi primadona baru bagi pembangunan nasional. Sumbangan devisa maupun penyerapan tenaga kerja dalam sektor ini amat signifikan bagi devisa negara. Pada 2015, devisa dari sektor pariwisata sebesar US\$ 12,225 miliar dan pada tahun 2016 devisa dari sektor pariwisata sebesar US\$ 13,568 miliar. Sektor pariwisata menjadi penyumbang devisa negara terbesar kedua pada tahun 2016 dan akan terjadi peningkatan pemasukan devisa dari sektor pariwisata. Diperkirakan pada tahun 2019, sektor pariwisata menjadi penyumbang utama devisa utama Indonesia (Chandra & Damarjati, 2017).

Membuat prediksi rencana anggaran biaya perjalanan wisata merupakan salah satu hal yang harus dilakukan agar aktivitas liburan tidak mempengaruhi kestabilan finansial setelah pulang berlibur (Sopian, 2017). Prediksi anggaran biaya perjalanan wisata yang akurat dapat dijadikan acuan untuk menentukan perjalanan wisata selanjutnya. Tahap pembuatan prediksi anggaran biaya merupakan hal yang tidak mudah dilakukan dan berhubungan dengan perhitungan yang melibatkan beberapa parameter.

Beberapa penelitian tentang prediksi biaya telah dilakukan sebelumnya, diantaranya menggunakan metode Fuzzy (Prasetya & Rahayu, 2015), (Zain, Michrandi, & Novianty, 2015), SAW (*Simple Additive Weighting*) (Christioko, Indriyawati & Hidayati, 2017) dan (Hardiyanti, 2014), Tverski (Hendra, Tursina,

& Nyoto, 2017) , Profile Matching (Nugroho, 2014) dan CBR (Dewi, Suyoto, & Anindito, 2012), (Kosasi, 2013), (Sutoyo & Sumpala, 2017). Pada penelitian (Prasetya & Rahayu, 2015), metode fuzzy digunakan untuk menyelesaikan masalah prediksi harga jual sepeda motor bekas, dengan parameter kondisi sepeda motor, jarak tempuh sepeda motor, pajak STNK sepeda motor, tahun pembuatan atau perakitan motor yang tertera dalam BPKB dan STNK, dan warna sepeda motor, sehingga diperoleh prediksi harga jual sepeda motor bekas. Pada penelitian (Christioko, Indriyawati & Hidayati, 2017), metode SAW digunakan untuk menyelesaikan masalah pemilihan mahasiswa berprestasi dengan parameter : IPK, karya tulis ilmiah, prestasi/kemampuan yang diunggulkan dan bahasa inggris/asing, sehingga diperoleh hasil pendukung keputusan pemilihan mahasiswa berprestasi yang akurat sesuai dengan ketentuan. Pada penelitian (Hardiyanti, 2014), metode SAW (*Simple Additive Weighting*) digunakan untuk menyelesaikan masalah penentuan biaya SPP (Sumbangan Penyelenggaraan Pendidikan) bagi siswa baru, dengan parameter :jurusan, jumlah penghasilan orang tua, jumlah tanggungan orang tua, pekerjaan orang tua dan wawancara, sehingga diperoleh penentuan biaya SPP yang bersifat akurat dan tepat waktu. Pada penelitian (Hendra, Tursina, & Nyoto, 2017), metode Tverski digunakan untuk menyelesaikan masalah penentuan harga rumah dengan parameter: lokasi rumah, luas, kualitas bangunan, fasilitas rumah, akses transportasi dan sertifikat, sehingga diperoleh penentuan harga rumah dengan tingkat keberhasilan 70%. Pada penelitian (Nugroho, 2014), metode Profile Matching digunakan untuk menyelesaikan masalah pemilihan objek wisata dengan parameter: biaya wisata,

fasilitas, jenis objek wisata dan jarak tempuh, sehingga diperoleh perbandingan antara kompetensi pengunjung kedalam kompetensi objek wisata. Pada penelitian (Sutoyo & Sumpala, 2017), metode *Case-Based Reasoning* (CBR) digunakan untuk menyelesaikan masalah penentuan kelompok Uang Kuliah Tunggal (UKT) dengan parameter : pendidikan, pekerjaan, usia kepala keluarga, tanggungan, pendapatan dan aset, dengan metode pengukuran similaritas yang digunakan yaitu *Nearest Neighbor* (NN) sehingga diperoleh hasil penelitian kemiripan kasus baru terhadap kasus lama dijadikan bahan pertimbangan untuk menentukan kelompok UKT.

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dikenal dengan metode penjumlahan terbobot (Ikamah & Widawati, 2018). Oleh karena itu metode SAW digunakan dalam pemecahan masalah pada penelitian ini, karena sistem pada SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut, sehingga dapat menentukan alternatif terbaik.

Agar diperoleh prediksi anggaran biaya perjalanan wisata dengan alternatif terbaik, maka pada penelitian ini diterapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dengan mengambil 4 kriteria sebagai atribut untuk proses pengolahan data yaitu tujuan, total biaya, lama liburan dan jumlah orang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang maka rumusan masalah yaitu:

- a. Bagaimana membuat sistem untuk memprediksi rencana anggaran biaya wisata ?

- b. Bagaimana menerapkan *Simple Additive Weighting* (SAW) dalam prediksi biaya perjalanan wisata ?
- c. Bagaimana menampilkan hasil prediksi biaya perhitungan wisata pada sistem yang telah diterapkan *Simple Additive Weighting* (SAW) ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Perhitungan prediksi anggaran biaya perjalanan wisata yang dilakukan menggunakan 3 kriteria sebagai atribut untuk proses pengolahan data yaitu total biaya, lama liburan dan jumlah orang.
- b. Tujuan wisata pada pencarian hanya digunakan sebagai filter untuk objek wisata dari anggaran biaya yang dicari.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian yaitu :

- a. Membuat sistem yang dapat memberikan prediksi anggaran biaya perjalanan wisata yang tepat untuk membantu pengambilan keputusan.
- b. Menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dalam prediksi biaya perjalanan wisata.
- c. Menampilkan data prediksi hasil dari penerapan tahap *Simple Additive Weighting* (SAW).

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antarlain:

- a. Membantu pembuatan rencana dan memberikan rekomendasi rencana terbaik dari pilihan rencana yang ada.
- b. Dengan melakukan perencanaan biaya wisata tidak akan mempengaruhi kestabilan finansial.

1.6. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian yang digunakan pada penelitian Tugas Akhir ini sebagai pengembangan perangkat lunak menggunakan metode *Design & Creation*. Metode *Design & Creation* merupakan metodologi yang berfokus pada perancangan pembuatan system dengan 5 tahap, yaitu *awareness of problem, sugestion, development, evaluation* dan *conclusion*.

1.7. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dibuat untuk lebih memperjelas alur sehingga dapat lebih mudah memahami materi. Laporan tugas akhir ini dibagi menjadi lima bab yang dilengkapi dengan penjelasan pada setiap bab, yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang latar belakang, yang menjadi dasar dibuatnya penelitian, identifikasi masalah yang berisi mengenai latar belakang masalah yang ditemukan, rumusan masalah mengenai permasalahan yang terjadi, Batasan masalah, tujuan penelitian sebagai hasil dari langkah penyelesaian

masalah, manfaat penelitian, metodologi penelitian sebagai langkah atau cara menyelesaikan masalah dan sistematika penulisan laporan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang berhubungan dengan penelitian Tugas Akhir sebagai penunjang landasan atau acuan penelitian yang dilakukan. Adapun cakupan isinya terdiri dari penjelasan mengenai Sistem Pendukung Keputusan, wisata, metode *Design & Creation, Simple Additive Weighting* (SAW), perencanaan keuangan dan referensi penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI

Bab ini melakukan analisis dan memuat uraian tentang gambaran mengenai kebutuhan sistem serta langkah-langkah menyelesaikan masalah selama melaksanakan penelitian dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari aktivitas selama melakukan Analisa dari penelitian yang dibuat dengan melakukan perancangan dan pembuatan aplikasi, uji coba aplikasi, kelebihan dan kelemahan dalam sistem yang dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membahas tentang kesimpulan yang merupakan jawaban dari tujuan penelitian. Saran yakni mengenai keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam sistem yang dibuat.