BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dewasa ini perkembangan teknologi informasi sudah sedemikian pesat. Perkembangan yang pesat tidak hanya teknologi perangkat keras dan perangkat lunak saja, tetapi metode komputasi juga ikut berkembang. Salah satu metode komputasi yang cukup berkembang saat ini adalah metode sistem pengambilan keputusan (*Decisions Support System*).

Dalam teknologi informasi, sistem pengambilan keputusan merupakan cabang ilmu yang letaknya diantara sistem informasi dan sistem cerdas (Turban 2010). sistem pendukung keputusan adalah suatu kumpulan prosedur pemrosesan data dan informasi yang berorientasi pada penggunaan model untuk menghasilkan berbagai jawaban yang dapat membantu manajemen dalam pengambilan keputusan. Sistem ini harus sederhana, mudah dan adaptif (Turban 2010).

Berwisata merupakan kebutuhan jasmani yang penting tanpa kita sadari. Karena dengan berwisata dapat menghilangkan penat akibat aktivitas selama seharian. Pemilihan obyek wisata yang tepat juga berpengaruh dalam hal ini sehingga untuk memilih obyek wisata yang tepat, dibutuhkan sebuah sistem dalam bidang kepariwisataan yang diharapkan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan pengambilan keputusan pemilihan obyek wisata secara efektif.

Kabupaten Berau merupakan salah satu Kabupaten yang terdapat di Provinsi Kalimantan Timur, Kabupaten Berau merupakan salah satu Kabupaten yang kaya akan alamnya dengan fokus tempat wisata tidak kalah dari daerah maupun negara lain. Dengan semakin maju dan berkembangnya Kabupaten Berau khususnya di bidang Pariwisata, maka perlu adanya teknologi yang menjadi *Trend setter*, semua ini dapat dilihat dari banyaknya pengguna teknologi baik dari segi

kesehatan, pariwisata, ekonomi, pemerintahan, dll. Hal yang dapat disoroti antara Pariwisata dan Teknologi ialah *Modernisasi* informasi guna perubahan menuju kearah yang lebih baik dan efisien.

Kabupaten Berau memiliki destinasi wisata yang sangat menarik untuk dikunjungi baik wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara. Banyak sekali wisatawan yang ingin berkunjung bingung untuk memilih objek wisata mana yang akan ditetapkan sebagai tujuan mereka, karena banyaknya tempat wisata yang ada. Maka dari itu setelah berdiskusi dan saling berpendapat dengan banyaknya wisatawan yang berkunjung, Dinas Pariwisata Kabupaten Berau merasa untuk objek wisata tersebut perlu dikelompokkan, di filter dan dipublikasikan sehingga dapat dikenal dan menjadi salah satu tujuan oleh para wisatawan lokal maupun wisatawan mancanegara terlebih bisa menjadi keuntungan serta hal positif bagi masyarakat luas yaitu akan mendapatkan peluang besar untuk dapat memajukan objek wisata di Kabupaten Berau tersebut, serta guna mempermudah para wisatawan dalam mengetahui lebih banyak mengenai tempat wisata yang dituju karena dengan adanya banyak informasi teraktual dan akurat selain itu menjadi salah satu rekomendasi pemilihan objek wisata yang sesuai dengan keinginan-keinginan calon wisatawan.

Dari latar belakang di atas maka, sangat dibutuhkan sebuah sistem guna memuat seluruh informasi objek wisata yang nantinya sangat diharapkan dapat digunakan untuk mendapatkan segala informasi dan pendukung keputusan pemilihan objek wisata secara efektif. Pada penelitian ini, Sistem Pendukung Keputusan itu sendiri sangat berperan sebagai salah satu pendukung keputusan yang akan ditetapkan oleh pengunjung untuk menjadi salah satu tujuan, mencakup hal tersebut didapatkan dari hasil perhitungan dengan menggunakan sebuah metode pendukung keputusan. Salah satu metode tersebut yang dapat digunakan terkait Pendukung Keputusan adalah menggunakan *metode fuzzy saw* .

1.2. Perumusan Masalah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, Rumusan masalah yang dapat didefinisikan dalam penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana desain sistem pendukung keputusan pemilihan objek wisata di Kabupaten Berau?
2. Bagaimana mengimplentasi sistem pendukung keputusan pemilihan objek

wisata menggunakan metode *Fuzzy Simple Additive Weighting*?

1.3. Tujuan Penelitian.

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat suatu sistem pendukung keputusan pemilihan tempat wisata sehingga dapat membantu para wisatawan untuk pemilihan objek wisata.
2. Memberi informasi tentang jenis dan objek wisata yang ada di Kabupaten Berau.

1.4. Manfaat Penelitian.

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah memperoleh informasi tentang objek wisata yang ada di Kabupaten Berau
2. Wisatawan dapat memilih tempat wisata sesuai kriteria yang sesuai dengan yang diharapkan

1.5. Batasan Masalah.

Pada penelitian ini masalah dibatasi berdasarkan data wisatawan dalam negeri dan data tempat wisata yang di miliki oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Berau khususnya hanya untuk tempat wisata yang paling populer di Kabupaten Berau.