

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pariwisata adalah perjalanan yang dilakukan untuk rekreasi atau liburan. Setelah penat dalam melakukan pekerjaan sehari-hari setiap orang tentu membutuhkan liburan, selain untuk mengisi waktu luang liburan juga digunakan untuk mereleksi pikiran yang sudah jenuh.

Kebutuhan akan pariwisata yang semakin hari semakin meningkat. Pemerintah kota Jepara pun semakin meningkatkan pengembangan objek wisata ini, khususnya objek wisata pantai. Pada tahun 2015 hanya 4 objek wisata yang dikelola oleh pemerintah yaitu pantai Kartini, pantai Bandengan, pantai Blebak dan pantai Teluk Awur. Ditahun 2016 hingga sekarang telah berkembang menjadi 10 pantai, yaitu pantai Kartini, pantai Bandengan, pantai Blebak. Pantai Pailus, pantai Empurancak, pantai Teluk Awur, pantai Beringin, pantai Ombak Mati dan pantai Banyumanik. Sebab tidak bisa dipungkiri pariwisata merupakan salah satu sumber pendapatan daerah terbesar. Karena objek wisata yang semakin baik dan pengunjung yang semakin banyak, Hal ini dapat dilihat dari peningkatan pengunjung tiap tahunnya. Mulai dari tahun 2015 jumlah total pengunjung baik lokal maupun mancanegara adalah sebesar 603.823, pada tahun 2016 adalah sebesar 703.809, dan pada tahun 2017 sebesar 710.803. Semakin bertambahnya jumlah pengunjung, tentu hal ini juga memancing masyarakat di sekitar objek wisata untuk mendirikan usaha. Mulai dari rumah makan, kafe, penginapan, bahkan hotel.

Kota Jepara memiliki banyak sekali objek wisata pantai terkenal dan terus berkembang, beberapa dari objek wisata pantai di Jepara adalah pantai Bandengan, pantai Kartini, pantai Banyumanik, pantai Empu Rancak, pantai Teluk Awur dan masih banyak lagi objek wisata pantai yang masih terus berkembang hingga sekarang.

Letak geografis dari masing-masing pantai menyebabkan kondisi dari setiap pantai juga berbeda, ada pantai dengan pasir putih yang lembut dan juga ada pantai dengan palung laut yang dalam. Kondisi pantai yang berkarang membuat setiap pantai di jepara memiliki keunggulan dan kelemahan masing-masing. Selain dari keadaan pantai, di setiap objek wisata pantai di Jepara juga menawarkan fasilitas yang berbeda-beda. Seperti pantai Empu Rancak yang terkenal dengan ikan bakarnya, Pantai Teluk Awur dengan deretan kafe dan tempat berkumpul yang cocok bagi anak muda.

Bagi masyarakat Jepara yang sudah mengetahui kondisi dari masing-masing objek wisata tentu sudah dapat memilih objek wisata mana yang cocok dengan keinginan mereka. Namun bagi wisatawan dari luar daerah, mereka tentu belum mengetahui karakter dari masing-masing objek wisata. Seringkali wisatawan yang tidak mengetahui hal-hal tersebut menjadi bingung objek wisata mana yang harus mereka kunjungi yang sesuai dengan keinginan wisatawan. Banyak dari para wisatawan tadi yang bertanya kepada teman atau saudara mereka tentang objek wisata pantai di Jepara namun belum mendapat jawaban seperti yang mereka harapkan.

Berdasarkan masalah diatas penulis tertarik untuk pembuatan tugas akhir ini dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Objek Wisata Di Jepara Berbasis Android”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam tugas akhir ini yaitu masih banyak wisatawan yang tidak mengetahui objek wisata pantai di Jepara. Selain itu minimnya informasi yang bias diperoleh membuat para calon wisatawan kurang mengetahui dengan objek wisata yang akan di tuju. Serta kurangnya *update* informasi dari website resmi dari jepara. Oleh karena itu, di butuhkan aplikasi yang memberikan informasi mendetail tentang objek wisata pantai di Jepara juga memberikan rekomendasi objek wisata pantai mana yang sesuai dengan keinginan pengguna.

1.3. Batasan Masalah

Agar dalam penyelesaian tugas akhir tidak menyimpang dari pokok bahasan, maka diperlukan suatu batasan masalah. Adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini yaitu:

1. Sistem hanya memberikan informasi tentang objek wisata pantai di kota Jepara saja, tidak termasuk pulau Panjang dan pulau Karimun Jawa.
2. Sistem pendukung keputusan berdasar pada kriteria yang dipilih oleh pengguna yang sudah disiapkan di dalam aplikasi.
3. Detail informasi hanya diambil dari data informasi resmi yang di berikan oleh pihak pengelola objek wisata.

1.4. Tujuan Penelitian

Maksud dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk membangun sebuah sistem pendukung keputusan yang dapat memberikan gambaran dan juga rekomendasi sesuai dengan keinginan pengguna.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Pemerintah daerah

1. Memiliki sebuah aplikasi yang dapat di memberikan informasi tentang objek wisata pantai secara mendetail kepada pengguna.
2. Masih dapat dikembangkan sesuai kebutuhan di kemudian hari.

1.5.2. Bagi Pengguna

1. Pengguna dapat mengetahui informasi detail tentang objek wisata pantai. Mulai dari harga, daftar fasilitas, dan info lain terkait dari masing-masing objek wisata.
2. Adanya sistem yang memudahkan dalam pemilihan objek wisata sesuai dengan keinginan tanpa harus melihat profil dari masing-masing objek wisata

1.5.3. Bagi Penulis

1. Merupakan sarana praktis bagi mahasiswa dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan.
2. Dapat menghasilkan aplikasi yang tidak hanya bermanfaat bagi penulis, tetapi bagi pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut.
3. Merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.

1.5.4. Bagi Akademik

1. Sebagai bahan evaluasi akademik untuk mengetahui kemampuan mahasiswa menerapkan teori yang diperoleh selama kuliah.
2. Untuk bahan literatur penyusunan skripsi dimasa yang akan datang serta untuk menambah referensi perpustakaan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan.

1.5.5. Bagi Pengembang Ilmu Pengetahuan Teknologi

Memberikan sumbangan bagi kemajuan pendidikan di Indonesia dalam memanfaatkan teknologi informasi.