

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Wisata Cengkir Manis terletak di Desa Tanjungrejo Kecamatan Jekulo, Kudus. Dari pusat Kabupaten Kudus menuju ke Wisata Cengkir Manis berjarak 13 Km atau selama 13 menit. Objek wisata yang ada sekitar Mei 2020 itu menampilkan konsep edukasi di tengah pedesaan. Saat sampai di lokasi banyak bangunan yang terbuat dari bambu. Mulai gerbang masuk hingga spot yang ada terbuat dari bambu. Cengkir Manis menawarkan banyak wahana, mulai dari Perahu Kano, Arum Jeram, Bebek Ontel, Flying Fox, Riber Tubing, Play Ground (mainan anak-anak) hingga Spot Selfie.

Besarnya potensi pariwisata mendorong pelaku usaha bidang ini berlomba-lomba menyediakan tempat wisata dengan berbagai cara, baik mengandalkan obyek buatan maupun obyek alam. serta menawarkan beragam keunikan dan karakteristik obyek unggulan untuk menarik minat pengunjung. Walaupun pariwisata identik dengan kesenangan, namun kegiatan ini juga memiliki risiko. Berbagai obyek wisata yang disediakan oleh pengelola tempat wisata tidak memberikan jaminan keamanan dan keselamatan pengunjung sepenuhnya. Hal itu memungkinkan adanya kecelakaan yang menimpa pengunjung wisata (Anom dan Nur, 2012).

Beberapa contoh kecelakaan terjadi pada pengunjung banyak memilih wahana tanpa memikirkan resikonya, Pernah terjadi kecelakaan pada tanggal 22 November 2020 terhadap 5 pengunjung yang menaiki wahana prahu kano 3 diantaranya berusia 8 - 10 tahun dan 2 orang dewasa. Ditengah perjalanan prahu yang dinaiki anak – anak tersebut terbalik karena tidak bisa mengendalikan prahu tersebut dan membentur batu, 2 orang dewasa yang ikut membantu menyelamatkan juga ikut terbalik. Setelah itu para petugas yang berjaga segera menyelamatkan ke 5 orang tersebut. Setelah kejadian tersebut para korban yang lecet - lecet itu dibawa ke pukesmas terdekat. Atas kelalaian pengelola wisata terhadap anak –anak yang diperbolehkan menaiki wahana tersebut perlu dibuatkan sistem standarisasi yang tepat supaya tidak terjadi lagi kecelakaan di tempat Wisata Alam Cengkir Manis.

Dari kejadian tersebut dapat dianalisa & disimpulkan bahwa harus adanya pemilihan wahana wisata yang tepat untuk dinikmati oleh pengunjung. Diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan yang tepat untuk menentukan wahana wisata Cengkir Manis Ds. Tanjung Rejo Kec. Jekulo Kab. Kudus. Pada saat pembelian tiket, pengunjung langsung dipilih oleh sistem untuk menikmati wahana wisatanya.

Sistem Pendukung keputusan penentuan pemilihan wahana wisata ini menggunakan Logika Fuzzy metode Tsukamoto. Kriteria yang diambil yaitu Evaluasi Penilaian, Usia, Vaksinasi, Riwayat Penyakit, & Kondisi Badan. Diharapkan penelitian ini dapat membantu manajemen pemilik wisata dalam manajemen menentukan pemilihan wahana wisata Cengkir Manis untuk pengunjung.

1.2. Rumusan Masalah

Perumusan masalah di penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang Sistem yang sesuai dengan kebutuhan di Wisata Alam Cengkir Manis ?
2. Bagaimana cara membuat aplikasi Sistem berdasarkan algoritma Fuzzy Logic dengan parameter yang telah dianalisis?
3. Bagaimana cara mengimplementasikan aplikasi Sistem Pendukung Keputusan agar pengunjung dapat menggunakannya dengan mudah dan efisien ?
4. Bagaimana Sistem Pendukung Keputusan dapat melayani kebutuhan user baik administrator maupun pengunjung wisata ?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah di penelitian ini sebagai berikut :

1. Aplikasi berupa sistem pendukung keputusan (*Decision Support System*).
2. Aplikasi dibangun menggunakan Bahasa Pemrograman PHP berbasis Website dan metode Fuzzy Tsukamoto.
3. Tempat penelitian berada di Tanjung Rejo Jekulo Kudus.
4. Database dirancang menggunakan MySQL atau MariaDB.
5. Pengguna aplikasi adalah Administrator wisata dan pengunjung wisata.

1.4. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan aplikasi Sistem Pendukung Keputusan menentukan wahana wisata alam cengkir manis untuk pengunjung di Tanjung Rejo Jekulo Kudus.
2. Menentukan pengunjung menggunakan wahana wisata cengkir manis kudus sesuai dengan kriteria, parameter, kondisi dan variabel.
3. Membantu pengunjung agar tetap mendapat jaminan keamanan dalam berwisata.
4. Membantu pengelola melakukan langkah antisipasi agar tidak terjadi kecelakaan di wahana.
5. Sebagai bahan referensi penelitian untuk dunia pendidikan.

