

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pariwisata adalah kegiatan rekreasi atau hiburan yang mana melibatkan kunjungan ke tempat-tempat wisata untuk merasakan suasana yang berbeda. Khususnya wisata alam yang menarik minat para wisatawan dari berbagai negara karena memungkinkan mereka menjelajahi dan menikmati keindahan alam. Wisata alam merupakan bentuk pariwisata yang fokus pada keunikan dan keindahan alam. Tempat-tempat seperti pantai, hutan, pegunungan, taman nasional, danau, dan sungai menjadi objek utama dalam wisata alam. Tujuan utamanya adalah untuk menikmati kemegahan alam dan ketenangan serta ketentraman yang sulit didapatkan di lingkungan metropolitan. Sehingga orang-orang mencari hiburan dengan berliburan ke tempat wisata. Ada banyak sekali objek wisata indah di Indonesia salah satunya di Kota Pariaman (Khailizah dkk., 2023).

Menurut sumber data yang diperoleh (Disdukcapil, 2020) daerah Lokasi Kota Pariaman berada di wilayah pantai bagian barat di Sumatera Barat, dikenal sebagai daerah wisata yang strategis. Kota ini Sebagian besar dikelilingi oleh pantai, yang memiliki hamparan dataran rendah yang luas, mencakup 73,36 km² dengan Panjang daratan dan garis pantai sekitar 12,00 km² serta luas lautan 282,69 km² serta pulau kecil di sekitarnya. Sehingga menjadi salah satu kota wisata yang dapat dijadikan pilihan liburan yang menarik bagi para wisatawan.

Menurut (Husna, 2022) Sektor wisata dapat dijadikan sebagai sarana untuk meningkatkan pendapatan bagi daerah tersebut, sekaligus dapat meningkatkan perekonomian masyarakat setempat. Dengan berkembangnya teknologi yang sangat pesat pada saat sekarang ini mempermudah suatu daerah dalam memperkenalkan tempat wisatanya. Permasalahan yang muncul ialah masih kurangnya informasi mengenai tempat-tempat wisata yang ada di Kota Pariaman sehingga mempersulit wisatawan dalam memperoleh informasi wisata yang ada di Kota Pariaman. Maka untuk mempermudah wisatawan dalam memperoleh informasi tempat wisata yang diinginkan. Sehubungan dengan hal tersebut penulis membuat

website. Tujuan dari sistem keputusan pendukung ialah untuk mempermudah pengunjung dalam proses pengambilan keputusan tempat rekreasi yang akan dikunjungi.

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) merupakan sistem informasi berbasis komputer yang membantu dalam menghasilkan alternatif keputusan. SPK digunakan untuk menangani permasalahan dengan menggunakan data dan model. Proses pengambilan keputusan melibatkan pemilihan dari berbagai alternatif tindakan agar memberikan keputusan yang tepat. Kelebihan SPK meliputi kemampuan memproses data dan informasi, menghemat waktu dalam memecahkan masalah kompleks, menghasilkan solusi cepat, serta memberikan berbagai alternatif. Meskipun SPK mungkin tidak selalu dapat memecahkan semua masalah, ia dapat digunakan sebagai dorongan untuk memahami persoalan dan memperkuat keyakinan pengambil keputusan. Penggunaan SPK meluas di berbagai bidang, termasuk pariwisata, ekonomi, dan Pendidikan (Diri dkk., 2022).

Sistem Pendukung Keputusan menggunakan berbagai metode untuk mempermudah dalam pengambilan keputusan, seperti *AHP*, *SAW*, *TOPSIS* dan *SMART*. Metode yang dipakai pada penelitian yaitu metode *PROMETHEE*, berdasarkan penelitian terdahulu yang menggunakan metode ini yang membahas tentang objek wisata, seperti: “Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Tempat Wisata Lombok Menggunakan Metode *Preference Ranking Organization For Enrichment Evaluation (PROMETHEE)*” yang ditulis oleh (Zuraidah & Marlinda, 2018), studi ini bertujuan guna memberikan prioritas destinasi wisata Lombok yang cocok dengan wisatawan. Selanjutnya penelitian yang mana berjudul “Pengambilan Keputusan Dalam Memilih Tempat Wisata yang Paling Diminati di Kabupaten Samosir Dengan Menggunakan Metode *PROMETHEE*” yang di tulis oleh (Sunita dkk., 2021), penelitian ini bertujuan untuk mengetahui destinasi wisata terfavorit di Kabupaten Samosir. Metode *Promethee* dapat digunakan untuk menilai dan merangking berbagai alternatif kriteria yang telah ditentukan (Zuraidah & Marlinda, 2018). Keunggulan metode *PROMETHEE* ini adalah dalam proses perangkingan alternatif dengan berbeda-beda fungsi preferensi dan bobot. Metode ini membantu dalam memilih alternatif terbaik ketika terdapat banyak kriteria

dengan menganalisis ruang lingkup dari kriteria dan bobot untuk setiap kriteria tersebut. Dengan demikian, *PROMETHEE* dapat membantu dalam pengambilan keputusan yang kompleks (Juninda dkk., 2019).

Berdasarkan uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan Judul: **Penerapan Metode *Promethee* Sistem Pendukung Keputusan Rekomendasi Objek Wisata di Kota Pariaman**. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membantu wisatawan dalam memperoleh informasi mengenai tempat wisata yang akan mereka kunjungi.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana menerapkan metode *Promethee* dalam sistem pendukung keputusan pemilihan tempat-tempat menarik di Kota Pariaman untuk dikunjungi.
2. Bagaimana membuat sistem pendukung keputusan berbasis *website* untuk membantu pengunjung dalam memilih objek wisata yang diinginkan cocok dari rekomendasi sistem.

C. Batasan Masalah

1. Sistem pendukung keputusan dibuat berbasis *website*
2. Data alternatif (Objek Wisata) yang digunakan berjumlah tujuh buah alternatif.
3. Kriteria yang digunakan yaitu lima buah kriteria, yaitu keindahan alam, kuliner, biaya, kebersihan, dan keamanan.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Menerapkan pendekatan metode *Promethee* dalam sistem pendukung keputusan untuk saran tempat-tempat wisata yang menarik di Kota Pariaman.
2. Membuat sistem pendukung keputusan berbasis *website* untuk membantu pengunjung dalam memilih objek wisata yang diinginkan sesuai dari rekomendasi sistem.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memanfaatkan dan mempraktikkan teori dan informasi yang dipelajari selama proses perkuliahan.
2. Manfaat Praktis
 - a. Mempermudah pengunjung mendapatkan informasi rekomendasi objek wisata yang berada di Kota Pariaman.

