



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Wisata Kuliner saat ini menjadi salah satu sektor wisata yang paling memberikan dampak terhadap suatu daerah, salah satu nilai pentingnya menumbuhkembangkan potensi tempat makanan di daerah. Untuk itu perlu dibuat sebuah usaha untuk meningkatkan potensi ekonomis ini dengan memberikan sentuhan atau dukungan untuk dapat menarik wisatawan local atau asing dalam menikmati kuliner di daerah itu sendiri maupun di luar daerah. Oleh karena itu wisata kuliner menjadi salah satu alasan wisatawan untuk datang ke sebuah daerah. Begitu besarnya dampak wisata kuliner ini dapat memberikan pendapatan dari hasil penjualan produk dari masing-masing bidang atau sektor. Kondisi ini akan memberikan pemasukkan yang cukup besar baik untuk daerah maupun negara terutama daerah kota Palembang.

Palembang merupakan salah satu kota besar yang ada di Indonesia yang menjadi ibu kota dari Provinsi Sumatera Selatan. Palembang merupakan salah satu daerah yang mempunyai berbagai macam wisata yang menarik khususnya wisata kuliner dan budaya. Tak hanya wisatawan lokal, wisatawan asing pun banyak yang berkunjung ke kota Palembang. Kebanyakan wisatawan asing berkunjung ke Kota Palembang untuk melihat kebudayaan dan mencicipi kuliner. Hal tersebut terus dipertahankan dan dikembangkan oleh pemerintah daerah Kota Palembang. Pariwisata bagi pemerintah daerah merupakan salah satu aspek untuk meningkatkan pendapatan daerah. Salah satu kendala yang dihadapi oleh pemerintah daerah khususnya Dinas Pariwisata dalam hal pengembangan pariwisata adalah tidak adanya Manajemen Informasi yang efektif dan efisien serta akurat untuk mengolah data tentang Wisata Kuliner.

Teknologi saat ini telah berkembang sangat pesat dan membawa perubahan yang sangat besar di berbagai sektor mulai pendidikan sampai pariwisata. Kemajuan ini membuat teknologi informasi menjadi kebutuhan yang



tidak bisa dihiraukan lagi, karena dengan teknologi tersebut informasi dapat diakses dengan cepat, akurat dan tidak terbatas oleh waktu dan tempat. Saat ini teknologi sangat diperlukan diberbagai bidang, baik di bidang pendidikan, kesehatan, ekonomi, dan juga pariwisata. Salah satu sektor yang sangat membutuhkan teknologi ini adalah Pariwisata dan Kebudayaan. Pemanfaatan teknologi informasi dapat mempromosikan informasi objek-objek wisata kuliner yang lebih atraktif, serta kegiatan-kegiatan kuliner yang sedang berlangsung maupun yang akan segera diberlangsungkan.

Teknologi Website bisa dijadikan alternative yang sangat bermanfaat sebagai media informasi tentang wisata kuliner. Aplikasi berbasis website dapat dinilai lebih efektif, dengan kata lain dapat digunakan dimanapun, kapanpun selama dengan menggunakan internet. Bagi wisatawan lokal maupun asing teknologi ini sangat diperlukan karena masih banyak wisatawan yang sedikit mengetahui tentang ragam wisata kuliner dan sulit untuk mencari informasi lokasi wisata kuliner serta rekomendasi wisata kuliner yang ada di kota Palembang.

Selama ini belum adanya aplikasi khusus wisata kuliner sehingga wisatawan penikmat kuliner hanya menggunakan cara manual untuk mencari informasi kuliner, yaitu dengan cara berkunjung secara langsung maupun hanya dengan melihat di media sosial seperti *instagram*, *facebook*, dan *blogspot*. Bagi wisatawan cara manual yang dilakukan tersebut kurang efektif karena menghabiskan banyak waktu dan wisatawan akan dibingungkan oleh banyaknya pilihan kuliner yang ditawarkan. Terbatasnya waktu berkunjung membuat wisatawan tidak mungkin mencoba semua tempat wisata kuliner satu per satu sehingga memerlukan rekomendasi yang berasal dari orang lain maupun dari sistem. Sistem rekomendasi merupakan salah satu sistem yang dapat memberikan solusi permasalahan tersebut.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan sebuah Aplikasi Wisata Kuliner Palembang berbasis *website* dengan spesifikasi yang baik yaitu sebagai sistem informasi yang mampu menampilkan dan menyajikan informasi rekomendasi wisata kuliner yang dilengkapi dengan informasi petunjuk arah.



Aplikasi ini juga akan memberikan petunjuk arah untuk menuju lokasi wisata kuliner yang dituju dan menampilkan informasi tentang wisata kuliner yang dituju.

Dalam pembangunan aplikasi ini menerapkan metode *Most-Frequent Item* sebagai rekomendasi khususnya merekomendasikan item baru yang belum pernah di rating oleh pengguna. Selain itu sistem ini juga dapat memberikan rekomendasi kepada pengguna baru dengan atau tanpa melalui training set.

Berdasarkan penjelasan di atas maka penulis tertarik untuk memilih judul **“Penerapan Metode *Most-Frequent Item* sebagai Aplikasi Rekomendasi Wisata Kuliner Palembang pada Dinas Pariwisata Kota Palembang”**.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka dapat disimpulkan masalah yang ada yaitu:

1. Sulitnya wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai wisata kuliner yang ada di Kota Palembang.
2. Belum adanya suatu aplikasi yang membantu wisatawan dalam mencari informasi rekomendasi wisata kuliner apa saja yang berada di sekitar wisatawan dan sebagai petunjuk arah.
3. Belum adanya suatu aplikasi yang membantu Dinas Pariwisata Kota Palembang dalam mengelolah data wisata kuliner.

Berdasarkan permasalahan diatas, penulis menguraikan pertanyaan yaitu sebagai berikut: “Bagaimana Penerapan Metode *Most-Frequent Item* sebagai Aplikasi Rekomendasi Wisata Kuliner Palembang pada Dinas Pariwisata Kota Palembang?”.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan tugas akhir dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, dan analisis yang lebih terfokus. Adapun batasan masalah dalam pembangunan aplikasi ini adalah:



1. Pembangunan aplikasi menggunakan metode *Most-Frequent Item* untuk pemecahan masalah rekomendasi serta metode *Framework for Application of System Thinking* (FAST) sebagai pengembangan sistem.
2. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Sistem Informasi Geografis (SIG) serta *GoogleMaps* sebagai petunjuk lokasi.
3. Aplikasi ini hanya merancang data wisata kuliner pada tahun 2018-2019 yang ada di kota Palembang dalam bentuk *website*.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang diperoleh dari pembangunan aplikasi ini adalah:

1. Membangun sistem informasi wisata kuliner Palembang berbasis *Website*
2. Menerapkan metode *Most-Frequent Item* dalam pengembangan Aplikasi Wisata Kuliner Palembang dalam mencari rekomendasi Wisata Kuliner Palembang berbasis *Website* dan sebagai petunjuk arah.
3. Sebagai salah satu syarat Dinas Pariwisata Kota Palembang dalam mengelolah data wisata kuliner.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari pembangunan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Membantu wisatawan dalam menemukan informasi wisata kuliner yang ada di kota Palembang.
2. Memberikan kemudahan kepada wisatawan untuk mendapatkan informasi rekomendasi wisata kuliner yang ada di Kota Palembang.
3. Membantu Dinas Pariwisata Kota Palembang dalam mengelolah data Wisata Kuliner.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berisi penjelasan ringkas isi per bab. Penjelasan ditulis satu paragraf per bab buku. Satu paragraf berisi minimal tiga kalimat. Agar



mendapatkan gambaran yang jelas terhadap penyusunan Tugas Akhir ini, maka Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab, secara garis besar sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini secara umum berfungsi mengantarkan pembaca untuk membaca laporan tugas akhir secara keseluruhan. Bab pendahuluan ini terdiri atas: Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan dan Manfaat tugas akhir dan Sistematika Pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan deskripsi tentang teori yang terkait langsung diberikan secukupnya, sekedar untuk memberikan pemahaman kepada pembaca yang kurang familiar dengan topik Tugas Akhir agar dapat mengerti isi-bab-bab selanjutnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan instansi tempat mahasiswa tugas akhir, metode yang akan digunakan dan konsep solusi yang ditawarkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan deskripsi hasil spesifikasi perangkat lunak yang akan dibuat, deskripsi rancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan deskripsi perangkat lunak yang akan dibuat. Serta pembahasan untuk menunjukkan seberapa jauh solusi yang diuraikan pada bagian sebelumnya dapat menyelesaikan permasalahan utama tugas akhir.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini merupakan bagian penutup berisi kesimpulan dan saran yang relevan dengan ketercapaian tujuan tugas akhir dengan permasalahan yang diselesaikan dalam tugas akhir serta saran yang berisi kajian hal-hal yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut.