

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu destinasi wisata terbaik di Sumatera Utara terletak di Berastagi. Berastagi yang dikenal dengan keindahan alamnya menawarkan objek wisata seperti Danau Lau Kawar, Gunung Sibayak, Air Terjun Sipiso-Piso, Bukit Gundaling, dan Air Panas Lau Sidebuk-Debuk. Hal ini menjadikannya tujuan wisata yang banyak diminati. Namun, banyaknya opsi sering kali membuat wisatawan kesulitan memilih destinasi yang paling cocok dengan keinginan mereka. Selain itu, kurangnya efektivitas promosi akibat tidak mempertimbangkan kebutuhan, pilihan akomodasi, aksesibilitas, biaya, dan fasilitas yang tersedia menyebabkan sejumlah objek wisata berpotensi kurang dikenal luas.z. Kurangnya informasi yang terorganisir mengenai lokasi wisata juga menyulitkan perencanaan perjalanan wisatawan. Data destinasi wisata yang tersebar di berbagai sumber yang tidak terkoordinasi membuat wisatawan bingung memilih tempat yang tepat sesuai kebutuhan dan harapan mereka (Gurusinga & Sinaga, 2020).

Masalah lainnya adalah ketiadaan sistem rekomendasi yang dapat menyesuaikan pilihan destinasi dengan preferensi pribadi wisatawan. Dengan adanya sistem yang tidak mampu menyesuaikan dengan keinginan dan kebutuhan setiap wisatawan, pengalaman mereka menjadi kurang optimal (Kuntoro & Giri Suseno, 2024). Penerapan metode *Technique for Order Performance by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) menjadi solusi efektif dalam mengatasi masalah ini. Metode ini mempertimbangkan berbagai kriteria, kendaraan, biaya makan dan penginapan, keamanan parkir dan toilet, untuk memberikan rekomendasi destinasi yang relevan dan sesuai dengan preferensi wisatawan. Dengan sistem berbasis TOPSIS ini, wisatawan dapat mengevaluasi dan memberi peringkat destinasi wisata, sehingga mereka dapat memilih tempat wisata yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Qurahman et al., 2021).

Berdasarkan data kunjungan wisatawan ke Berastagi, tercatat angka kunjungan sebanyak 262.250 orang pada tahun 2021. Angka ini mengalami peningkatan signifikan menjadi 500.656 kunjungan pada tahun 2022 dan mencapai puncaknya sebesar 780.332 kunjungan pada tahun 2023. Pada tahun 2024 jumlah wisatawan yang berkunjung mencapai 660.598 orang. Data ini mencerminkan potensi wisata yang besar di Berastagi, tetapi juga mengindikasikan perlunya strategi promosi yang lebih efektif untuk mendukung keberlanjutan pertumbuhan kunjungan wisatawan.

Sebagai solusi atas permasalahan diatas, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *website* yang dapat merekomendasikan destinasi wisata di Berastagi dengan menerapkan metode *Technique for Order Performance by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS). Sistem ini akan menganalisis berbagai faktor, seperti jenis kendaraan yang dapat digunakan, jarak ke lokasi wisata, biaya makan dan penginapan, serta aspek keamanan, termasuk fasilitas parkir dan toilet. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari Dinas Pariwisata, wawancara dengan pelaku industri wisata, serta pemetaan menggunakan Google Maps guna memastikan keakuratan informasi destinasi wisata (Zahra et al., 2024). *Website* ini akan menampilkan informasi yang tersusun secara sistematis, mencakup deskripsi tempat wisata, foto, serta lokasi yang mudah diakses. Dengan adanya sistem ini, wisatawan dapat lebih mudah menyusun rencana perjalanan mereka, meningkatkan pengalaman wisata, serta berkontribusi pada pengembangan pariwisata berkelanjutan di Berastagi (Adek et al., 2023).

Penelitian Alfitroni (2021) menggunakan metode TOPSIS untuk merekomendasikan destinasi wisata berdasarkan kriteria seperti biaya, fasilitas, popularitas, jarak, dan aksesibilitas. Hasilnya membantu CV. Travelindo Adventure menyusun paket wisata yang lebih efektif, meningkatkan kepuasan pelanggan. Penelitian serupa direncanakan di Berastagi, namun difokuskan pada wisata alam, seperti Danau Lau Kawar, Gunung Sibayak, Air Terjun Sipiso-Piso, Bukit Gundaling, dan Air Panas Lau Sidebuk-Debuk. Fitur

unggulan dalam penelitian ini adalah pemetaan destinasi yang memudahkan wisatawan melihat lokasi, deskripsi, dan aksesibilitas.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi komprehensif terhadap permasalahan yang dihadapi wisatawan dan pengelola pariwisata. Sistem rekomendasi yang dihasilkan tidak hanya mempermudah wisatawan dalam memilih destinasi yang sesuai dengan preferensi mereka, tetapi juga membantu pengelola dalam meningkatkan kualitas dan daya tarik destinasi wisata (Qamal et al., 2021).

Berdasarkan uraian yang telah disampaikan diatas, saya merancang **"Sistem Rekomendasi dan Pemetaan Destinasi Wisata Alam Terbaik Di Berastagi Menggunakan Metode *Technique For Order Performance By Similarity To Ideal Solution (TOPSIS)*"**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka dapat dicari suatu pemecah masalah, yaitu:

1. Bagaimana mempermudah wisatawan dalam memilih destinasi wisata di Berastagi berdasarkan kriteria tertentu, kendaraan, biaya makan dan penginapan, keamanan, fasilitas toilet dan fasilitas parkir ?
2. Bagaimana sistem rekomendasi berbasis TOPSIS dapat mempermudah wisatawan dalam menilai dan memilih destinasi wisata di Berastagi berdasarkan preferensi mereka ?
3. Bagaimana sistem rekomendasi dapat memberikan informasi yang lengkap dan relevan untuk membantu pemilik destinasi wisata dalam meningkatkan promosi dan menarik lebih banyak wisatawan sesuai dengan preferensi mereka ?
4. Bagaimana penerapan metode TOPSIS dalam sistem berbasis website dapat membantu menyusun rekomendasi destinasi wisata yang akurat dan informatif ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mempermudah wisatawan dalam memilih destinasi wisata di Berastagi dengan mempertimbangkan kriteria tertentu, seperti jenis kendaraan yang dapat digunakan, jarak tempuh ke destinasi, biaya makan dan penginapan, serta keamanan fasilitas parkir dan toilet.
2. Mengembangkan sistem rekomendasi berbasis metode *Technique for Order Performance by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) untuk membantu wisatawan dalam menilai dan memilih destinasi wisata di Berastagi berdasarkan preferensi mereka.
3. Menyediakan sistem rekomendasi yang dapat memberikan informasi lengkap dan relevan guna membantu pemilik destinasi wisata dalam meningkatkan strategi promosi dan menarik lebih banyak wisatawan sesuai dengan preferensi mereka.
4. Menerapkan metode TOPSIS dalam sistem berbasis *website* guna menyusun rekomendasi destinasi wisata yang akurat dan informatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pengalaman wisatawan serta mendukung pengembangan pariwisata berkelanjutan di Berastagi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Bagi Wisatawan

Sistem rekomendasi yang dikembangkan akan membantu wisatawan dalam menemukan dan memilih objek wisata yang sesuai dengan preferensi pribadi mereka, sehingga dapat meningkatkan kepuasan dan kualitas pengalaman wisata.

2. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan menjadi referensi untuk studi-studi selanjutnya di bidang pariwisata dan pengembangan sistem rekomendasi, khususnya yang menerapkan pendekatan TOPSIS, serta menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam bidang tersebut.

3. Bagi Pemangku Kepentingan

Sistem ini memberikan manfaat besar bagi pemangku kepentingan

seperti Dinas Pariwisata, yang dapat menggunakan sistem ini sebagai alat promosi yang lebih strategis untuk memperkenalkan destinasi wisata dengan tepat. Rekomendasi berbasis data akan membantu Dinas Pariwisata dalam merancang dan mengimplementasikan strategi pengembangan destinasi wisata yang lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan wisatawan. Selain itu, sistem ini dapat mendukung pengambilan keputusan yang lebih informasional untuk memajukan industri pariwisata lokal.

1.5 Ruang Lingkup Dan Batasan Penelitian

Penelitian ini menetapkan beberapa batasan untuk memastikan fokus dan cakupannya tetap terjaga, yaitu:

1. Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem rekomendasi dan pemetaan destinasi wisata alam terbaik di Kecamatan Berastagi, Kabupaten Karo, Sumatera Utara.
2. Destinasi wisata yang menjadi objek penelitian meliputi Danau Lau Kawar, Gunung Sibayak, Air Terjun Sipiso-Piso, Bukit Gundaling, dan Air Panas Lau Sidebuk-Debuk.
3. Sistem rekomendasi yang dikembangkan akan didasarkan pada preferensi wisatawan yang dikumpulkan melalui survei. Data ini akan digunakan untuk analisis menggunakan metode TOPSIS guna memberikan rekomendasi destinasi sesuai dengan kebutuhan dan keinginan wisatawan.
4. Data yang digunakan mencakup kriteria seperti kendaraan, biaya makan dan penginapan, keamanan, fasilitas toilet dan fasilitas parkir.
5. Penelitian ini hanya membahas destinasi wisata alam, sehingga objek wisata budaya, sejarah, atau modern tidak termasuk dalam cakupan penelitian.
6. Sistem rekomendasi yang dibangun hanya akan memberikan hasil berupa peringkat destinasi terbaik berdasarkan preferensi wisatawan, tanpa mencakup fitur seperti pemesanan tiket, akomodasi, atau transportasi.

7. Data yang digunakan untuk analisis berasal dari Dinas Pariwisata, wawancara dengan pihak terkait, dan pemetaan menggunakan Google Maps.
8. Sistem yang dikembangkan berbasis website, dengan fitur utama berupa informasi deskriptif, foto, dan lokasi geografis dari destinasi wisata yang direkomendasikan.
9. Penelitian ini tidak mencakup pengaruh sosial, budaya lokal, atau faktor-faktor eksternal lainnya yang dapat memengaruhi minat wisatawan.
10. Fitur interaktif pada website, seperti ulasan pengguna atau forum diskusi, tidak akan disediakan untuk menjaga fokus pada sistem rekomendasi dan pemetaan.
11. Sistem tidak memiliki kemampuan untuk memperbarui atau menambahkan destinasi wisata secara otomatis. Semua destinasi yang dianalisis telah ditentukan sebelumnya sesuai dengan data penelitian.
12. Pemetaan geografis terbatas pada lokasi objek wisata yang dianalisis, tanpa mencakup jalur transportasi atau kondisi geografis yang lebih luas di sekitar Berastagi.
13. Teknik pengambilan sampel untuk survei akan menggunakan simple random sampling dengan jumlah responden sekitar 25 orang, dengan variasi demografis yang beragam untuk memastikan hasil yang representatif.