

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan pengetahuan semakin modern terutama dalam aspek pariwisata yang ada di Indonesia, ditambah dengan adanya teknologi informasi yang sangat berperan penting dalam aspek segala hal terutama jaringan internet yang dapat menghasilkan suatu informasi yang tepat dan akurat sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat menghasilkan sebuah informasi yang didapat dengan cepat. Berjalannya perkembangan teknologi yang semakin berkembang dengan demikian dapat membuka peluang bagi para pengusaha terutama dalam bidang pemasaran dan pengenalan informasi pariwisata khususnya di Indonesia, sektor pariwisata di Indonesia merupakan salah satu faktor penting dalam usaha peningkatan pendapatan, perlu diketahui bahwa Indonesia merupakan negara tropis yang memiliki banyak ke pulau dan gunung beserta ke indahan wisata nya, sehingga perlu adanya peningkatan pengelolaan sumber informasi wisata pada lokasi dan informasi terhadap destinasi wisata tersebut, salah satunya dengan cara penyediaan informasi mengenai destinasi wisata curug yang ada. (Kurniawan et al., 2024)

Definisi pariwisata sendiri ditulis oleh UU Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan ditulis sebagai berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh masyarakat, pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Pariwisata bertujuan untuk tujuan rekreasi, agar waktu luang yang tersedia dapat memberikan manfaat bagi kesehatan mental, pengetahuan, dan aspek lainnya. Selain itu pariwisata bertujuan untuk kebutuhan usaha atau bisnis mencakup perjalanan wisata yang dilakukan untuk keperluan pekerjaan atau urusan bisnis seseorang (STIPRAM, 2024) Pariwisata memiliki dampak besar terhadap ekonomi lokal. Studi menunjukkan bahwa jumlah kunjungan wisatawan berpengaruh positif terhadap pendapatan daerah, meskipun

retribusi pariwisata tidak selalu memberikan dampak signifikan.(Hanafi Ahmad, 2022).

Provinsi Nanggroe Aceh Darusalam merupakan salah satu Daerah Tujuan Pariwisata (DTW) di Indonesia yang memiliki banyak potensi, selain panorama dan keindahan alam, iklim yang sejuk di beberapa daerah, Nanggroe Aceh Darusalam juga memiliki beragam adat istiadat, bahasa, dan kesenian, serta tempat-tempat maupun gedung bersejarah. Kabupaten Aceh Tengah khususnya, merupakan salah satu daerah tujuan wisata utama di Provinsi Aceh yang memiliki potensi tidak kalah menarik dengan daerah tujuan wisata lainnya di Indonesia. Dengan kekayaan alam dan budaya yang unik, Aceh Tengah tak hanya menjadi destinasi wisata favorit di Aceh, tetapi juga bersaing dengan daerah wisata lainnya di Indonesia. Berbagai objek wisata seperti wisata alam, agrowisata, dan wisata budaya siap menyambut para pengunjung.(Isma, 2025)

Hingga kini Kabupaten Aceh Tengah menjadi daerah wisata yang ramai dikunjungi wisatawan, memiliki Danau Laut Tawar yang terbentang luas hingga Goa Putri Pukes yang melegenda, hawa sejuk menjadikan Aceh Tengah sebagai daerah penghasil biji kopi terbaik, budaya seperti Pacuan Kuda, Tari Guel, Perpaduan tari dan vokal Didong dan keramahtamahan penduduk Gayo pun menjadikan Aceh Tengah sebagai daerah yang sangat tepat untuk dikunjungi (Pengadilan Negeri Takengon Kelas II, 2024).

Meskipun memiliki potensi wisata yang besar, wisatawan sering menghadapi kesulitan dalam memilih destinasi yang sesuai dengan preferensi mereka. Informasi mengenai objek wisata di Aceh Tengah sering kali terbatas dan tidak tersusun secara sistematis, menyebabkan wisatawan harus mencari informasi secara manual dari berbagai sumber. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem rekomendasi yang dapat membantu wisatawan dalam menemukan destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi mereka. Sistem rekomendasi merupakan sistem yang bertujuan untuk memperkirakan informasi yang memiliki kesamaan untuk membantu user dalam memilih pilihannya.(Maulana et al., 2023). Cara kerja dari sistem rekomendasi sendiri yaitu dia menyediakan informasi beserta saran kepada pengguna berdasarkan preferensi mereka. Tiga metode yang umum dan sering digunakan,

antara lain *content-based filtering*, *collaborative filtering*, dan *knowledge-based recommendation* (Adi Pratama & Dwi Irawan, 2024).

Metode *content-based filtering* menggunakan informasi deskripsi produk (*item*) untuk memberikan rekomendasi. Metode *collaborative filtering* sendiri karakteristik dari pengguna dengan antar pengguna lain untuk memberikan rekomendasi. Sementara, *knowledge-based recommendation* dia memastikan bahwa suatu produk itu dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan didasarkan pada pengetahuan spesifik domain (Adi Pratama & Dwi Irawan, 2024).

Penelitian sebelum ini oleh Fajar Christyawan, Arif Nur Rohman, dan Anggit Dwi Hartanto pada Tahun 2019 menunjukkan bahwa sistem rekomendasi restoran berbasis *Content-Based Filtering* (CBF) dengan *Cosine Similarity* mampu memberikan rekomendasi yang relevan dan akurat kepada pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode *Top-N Recommendation Test* menggunakan 30 responden, dan hasilnya menunjukkan bahwa sistem ini memiliki tingkat akurasi sebesar 88%, yang menandakan bahwa metode ini cukup efektif dalam menyarankan restoran sesuai preferensi pengguna (Christyawan et al., 2024).

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Dewa Ayu Putri Diah Pramestia dan I Wayan Santiyasa pada Tahun 2022, sistem rekomendasi video game yang telah dibangun memiliki rata-rata precision sebesar 87,75% dan sudah berjalan dengan baik. Hal ini membuktikan bahwa sistem rekomendasi menggunakan metode *content-based filtering* dapat memberikan jawaban yang tepat berdasarkan informasi yang pengguna minta sehingga sistem rekomendasi ini dapat membantu para pengguna untuk mencari video game dengan genre yang sesuai dengan preferensi mereka (Putri et al., 2022).

Hasil penelitian dari Vicky Rolanda, Teddy Surya Gunawan dan Wanayumini pada Tahun 2023 menunjukkan bahwa metode pencarian berdasarkan kategori dalam *Content-Based Filtering* mampu meningkatkan akurasi rekomendasi. Dari beberapa skenario uji coba, sistem menghasilkan akurasi rekomendasi sebesar 60%, dengan rata-rata rating 0.61 untuk film yang direkomendasikan. Salah satu hasil rekomendasi menunjukkan bahwa film dengan rating tertinggi memiliki skor

prediksi sebesar 0.43, yang menjadi dasar dalam menentukan rekomendasi terbaik (Rolanda et al., 2023).

Dalam penelitian ini, *Content-Based Filtering* dipilih sebagai metode utama karena mampu merekomendasikan objek wisata berdasarkan karakteristik yang relevan dengan preferensi pengguna. Oleh karena itu, judul tugas akhir yang diusulkan adalah **“Implementasi Content-Based Filtering Untuk Sistem Rekomendasi Destinasi Wisata Di Aceh Tengah”** untuk membantu wisatawan dalam memilih destinasi yang lebih relevan. Dengan pendekatan ini, sistem diharapkan dapat meningkatkan akurasi rekomendasi, memberikan pengalaman wisata yang lebih personal, serta mendukung pengelola wisata dalam mengoptimalkan strategi promosi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan sistem rekomendasi destinasi wisata berbasis *Content-Based Filtering* di Aceh Tengah?
2. Sejauh mana efektivitas metode *Content-Based Filtering* dalam memberikan rekomendasi destinasi wisata yang sesuai dengan preferensi wisatawan?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai menurut rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan sistem rekomendasi destinasi wisata berbasis *Content-Based Filtering* di Aceh Tengah.
2. Menganalisis efektivitas metode *Content-Based Filtering* dalam memberikan rekomendasi yang sesuai dengan preferensi wisatawan.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Wisatawan: Diharapkan dapat membantu menentukan objek wisata yang sesuai dengan preferensi pribadi mereka, serta memudahkan dalam memilih destinasi wisata yang relevan.
2. Bagi Pengelola Wisata: Dengan memberikan rekomendasi yang tepat, sistem ini dapat menjadi alat promosi yang efektif untuk mendukung pengembangan pariwisata lokal. Selain itu, sistem rekomendasi dapat membantu dalam memahami preferensi wisatawan dan tren kunjungan, yang berguna untuk mengoptimalkan pengelolaan objek wisata.
3. Bagi Pengembangan Sistem Rekomendasi: Menyediakan referensi mengenai penerapan *Content-Based Filtering* dalam sistem rekomendasi destinasi wisata dan mengembangkan pendekatan yang lebih baik untuk meningkatkan pengalaman wisatawan.

1.5 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada sistem yang akan dibangun adalah sebagai berikut:

1. Data yang akan diambil untuk penelitian ini akan diperoleh dari Dinas Pariwisata Kabupaten Aceh Tengah.
2. Variabel input metode *Content-Based Filtering* akan meminta pengguna untuk memilih atribut yang paling sesuai dengan preferensi wisata mereka sebagai dasar pemrosesan rekomendasi.
3. Atribut yang digunakan dalam metode Content-Based Filtering meliputi
 - Adventure
 - Agrowisata
 - Air Panas
 - Air Terjun
 - Belajar
 - Danau
 - Eco Park
 - Glamping
 - Gua
 - Piknik
 - Rekreasi
 - Religi
 - Renang
 - Resort Wisata
 - Sejarah
 - Taman
 - Asri
 - Destinasi Populer

- Hiking
 - Kemah
 - Kuliner
 - Monumen
 - Museum
 - Outbound
 - Hidden Gem
 - Murah
 - Penginapan
 - Ramah Anak
 - Spot Foto
4. Maksimal 5 atribut yang dapat dipilih oleh pengguna.
 5. Hasil akhir dari sistem rekomendasi ini berupa daftar tiga destinasi wisata yang memiliki tingkat kesamaan tertinggi berdasarkan atribut yang telah dipilih oleh pengguna.