

BAB II

KAJIAN LITERATUR

2.1 Tinjauan Pustaka

2.1.1 Pariwisata Kota Depok

Kota Depok merupakan sebuah kota di propinsi Jawa Barat. Kemajuan di Kota Depok semakin berkembang serta menjadi pusat berbelanja dari banyaknya mall (supermarket), gedung bertingkat, tempat kekinian, taman wisata dan banyaknya tempat usaha makanan (kuliner) sehingga terjadinya kemacetan di Kota Depok yang membuat penduduk di Kota Depok mengeluh untuk menghilangkan rasa kesal dengan kemacetan, ada banyaknya Taman Wisata di Kota Depok yang nyaman, asri dan tenang.

Kota Depok sudah menjadi Kota Metropolitan seperti Kota Jakarta terlalu banyaknya titik kemacetan di Kota Depok. Kota Depok masih sangat banyaknya taman wisata di Kota Depok adanya sistem Go Green yang bertujuan untuk memelihara dan menjaga kelestarian lingkungan di Kota Depok sehingga Taman Wisata di Kota Depok sangat nyaman, asri dan tenang.

Banyaknya taman wisata di Kota Depok membuat penduduk atau pengunjung mempunyai banyak pilihan Taman Wisata yang ingin dikunjungi. Penelitian ini merekomendasikan pemilihan taman wisata di Kota Depok. Jarak yang dihitung menuju tempat yang di inginkan dikunjungi yaitu titiknya dimulai dari Kecamatan di sekitar Kota Depok Contohnya yaitu di Kecamatan A terdapat banyaknya 6 Taman Wisata di Kecamatan A dari jumlah 6 taman wisata tersebut dapat melakukan perbandingan jarak (km) untuk memberikan rekomendasi tempat taman wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna. Fasilitas yang dapat digunakan di Taman Wisata menjadi penilaian dalam kunjungan taman wisata tersebut.

2.1.2 Definisi Keparawisataan Pariwisata dan Wisata

Aktivitas yang tidak terlepas dari kehidupan manusia adalah Wisata. Hampir setiap orang membutuhkan berwisata dan Pariwisata yang dilakukan baik didalam dan diluar daerah tempat tinggalnya. Dari Kepariwisataan, Wisata dan Pariwisata ini secara umum mempunyai tujuan yang sama yaitu liburan yang menghilangkan penat. Berdasarkan Undang – undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan penduduk setempat, sesama Wisatawan, Pemerintah, Pemerintah Daerah dan Pengusaha [5].

Berdasarkan Undang – undang No.10 Tahun 2009 tentang Kepariwisataan adalah berbagai macam kegiatan wisata dan didukung berbagai fasilitas serta layanan yang disediakan oleh Penduduk, Pengusaha, Pemerintah, dan Pemerintah Daerah. Menurut Yoeti “Pariwisata diartikan sebagai perjalanan yang dilakukan berkali – kali atau berputar – putar dari suatu tempat ke tempat lain [5].

Sedangkan Wisata berdasarkan Undang – undang No.10 Tahun 2009 bab 1 pasal 1 tentang Wisata adalah kegiatan perjalanan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang yang mengunjungi tempat tertentu untuk tujuan rekreasi, pengembangan pribadi atau mempelajari keunikan daya Tarik wisata yang dikunjungi dalam jangka waktu sementara.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Kepariwisataan adalah semua hal yang berhubungan dengan berbagai jenis Parawisata. Sedangkan Pariwisata adalah berbagai kegiatan yang melibatkan penduduk dan lingkungan sekitar. Wisata adalah kegiatan wisata yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok dari suatu tempat ke tempat lain dengan tujuan untuk berwisata, liburan dan bersenang – senang atau mendapatkan kesenangan.

Dengan adanya teknologi yang semakin berkembang dengan pesat mengharuskan penduduk dan pengunjung menerapkannya. Terdapat permasalahan yang sering muncul yaitu masih banyaknya penduduk atau pengunjung yang berwisata tetapi terhambat dengan pemilihan tempat wisata yang tidak sesuai karena kurangnya informasi dan kurangnya persiapan. Dengan berwisata seseorang dapat menghilangkan penat akibat aktivitas selama seharian. Pemilihan objek taman wisata yang tepat sangat berpengaruh. Dalam hal ini penulis mencoba membuat informasi Rekomendasi Taman Wisata di Kota Depok untuk membantu pengunjung atau wisatawan diharapkan dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan pengambilan keputusan secara efektif.

2.2 Skyline Query

2.2.1 Sistem Pengambilan Keputusan

Sistem pengambilan keputusan (SPK) merupakan sistem informasi yang dapat mengolah data memberi output informasi yang dapat menyelesaikan masalah atau memberikan informasi keputusan yang tepat sesuai dengan kondisi permasalahan. Konsep pengambilan keputusan merupakan sebuah sistem interaktif berbasis komputer dan dirancang seluruh tahapan keputusan dengan memanfaatkan data didalamnya.

Teknologi yang semakin berkembang pesat, hampir semua hal dilakukan menggunakan teknologi. Dalam pengambilan keputusan harus terdapat teknologi sistem informasi manajemen. Pengambilan keputusan merupakan hal yang harus dilakukan dalam menyelesaikan suatu masalah. Sistem informasi yang memberi kemudahan bagi manusia dan dapat mengolah banyaknya data dengan cepat sehingga tidak memerlukan waktu yang lama. Sistem pengambilan keputusan ini termasuk sebuah sistem informasi yang dapat berkembang dengan berbagai macam metode. Pada penelitian ini penulis menggunakan sistem pengambilan keputusan dengan metode *Skyline Query*.

2.2.2 Definisi *Skyline Query*

Skyline Query merupakan metode pencarian yang menghasilkan objek yang tidak didominasi oleh objek lainnya. Dalam kata lain, objek – objek *Skyline* merupakan objek yang lebih baik dari objek lain dan tidak lebih buruk dibandingkan objek yang lain pada semua atributnya.

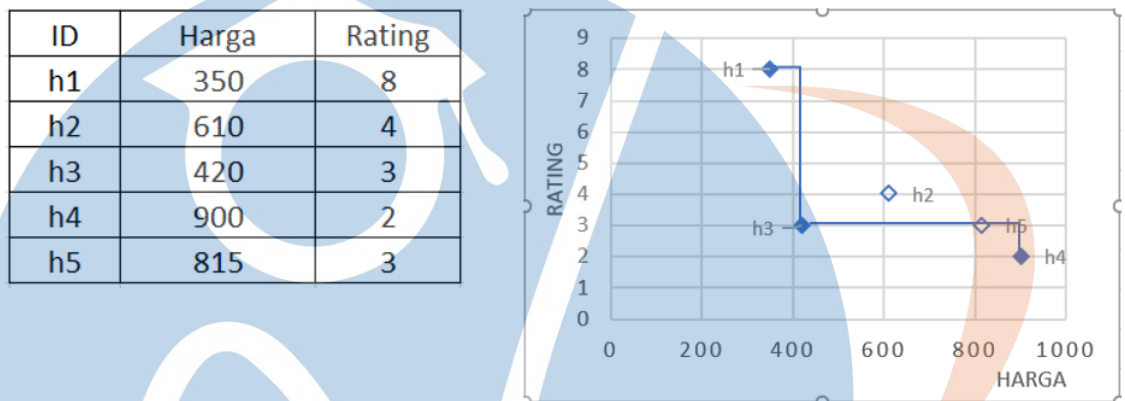
Dalam kehidupan sehari – hari, banyak kriteria yang dipertimbangkan untuk menentukan objek yang paling unggul. Sebagai contoh, untuk menentukan hotel yang unggul, seseorang menggunakan kriteria harga, biaya, kenyamanan dan keamanan. Semakin banyak atribut yang terdapat pada objek maka semakin banyak kemungkinan objek yang menjadi bagian dari *Skyline*. Hal tersebut disebabkan probabilitas satu objek mendominasi objek lain semakin kecil karena semakin banyaknya atribut yang menjadi kriteria.

Skyline Query mengembalikan objek yang tidak dapat didominasi oleh objek lain, dalam kasus dataset yang terdiri dari objek multi dimensi, objek mendominasi objek lain jika sama baik dalam semua dimensi dan lebih baik dalam setidaknya satu dimensi [6]. Rekomendasi Taman Wisata di Kota Depok dengan menggunakan multi kriteria sangat penting menjamin Rekomendasi yang dipilih sesuai dengan kebutuhan pengguna. Penelitian tentang Rekomendasi Taman Wisata di Kota Depok menggunakan multi kriteria belum banyak dilakukan. Penelitian ini mencoba menerapkan algoritma *Skyline Query*.

Dalam penelitian ini penulis untuk melakukan perbandingan objek Taman Wisata dengan menggunakan beberapa kriteria yaitu *Rating*, *Location*, Harga dan Jarak sehingga, proses melakukan perbandingan dengan kriteria tersebut memberikan hasil informasi Taman Wisata yang tidak dapat didominasi oleh objek Taman Wisata lainnya.

Penulis memberikan contoh dari sederhana *skyline query* pada penerapan aplikasi pemesanan hotel. Dibawah ini terdapat table menunjukkan

daftar hotel dengan dua atribut numerik. Seorang yang ingin memesan hotel dapat memilih hotel dari daftar sesuai dengan preferensinya. Dengan asumsi bahwa nilai yang lebih kecil lebih baik di setiap atribut. Objek h2 dan h5, didominasi oleh h3, sedangkan objek lain yaitu {h1, h3, h4} adalah objek *skyline*. Objek *skyline* tidak didominasi oleh objek lain [6].



Gambar 2. 1 Skyline Konvensional

Dalam penelitian ini terdapat beberapa metode Rekomendasi Pemilihan Taman Wisata yang telah dilakukan. Ada beberapa metode yang penulis lihat yaitu dengan menggunakan metode *Content-based Filtering*, *Weight Product* dan *Binary Search*.

Metode *Content-based Filtering* sistem ini akan melihat objek wisata yang pengguna pilih sebelumnya dan memberikan rekomendasi objek wisata menggunakan metode tersebut. Pada sistem ini memberikan rekomendasi objek wisata yang sesuai dengan keinginan pengguna atau pengunjung. Selain memberikan informasi rekomendasi, sistem ini akan memberikan informasi terkait objek wisata yang ada yaitu deskripsi wisata, foto dan koordinat lokasi. Dengan menggunakan sistem ini diharapkan pengguna atau pengunjung semakin mudah untuk mendapatkan tempat wisata yang sesuai dengan keinginan sehingga pengguna atau pengunjung merasa puas [1].

Pada Metode *Wight Product* sistem ini merupakan pendukung keputusan memberikan rekomendasi dalam hal memberikan rekomendasi memilih wisata yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan pengguna atau pengunjung. Dengan metode ini dapat mengevaluasi beberapa cara terhadap sekumpulan atribut atau kriteria [2].

Pada Metode *Binary Search* sistem ini merupakan pencarian objek wisata. Dengan menggunakan metode *Binary Search* melakukan proses pencarian suatu data dilakukan dengan cara meminimalkan jumlah operasi perbandingan untuk membandingkan data yang dicari dengan data yang terdapat dalam *array* sehingga, pencarian dapat dilakukan dengan waktu yang lebih efisien [3].

2.3 MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database yang bersifat *open source*. Tentunya banyak sekali bentuk database selain MySQL sendiri. Dalam pembuatan sebuah aplikasi yang kompleks dan dapat dijalankan secara dinamis, database sangatlah dibutuhkan untuk menyimpan berbagai data dalam bentuk informasi.

Website dan aplikasi berbasis mobile memerlukan database server untuk menampung informasi yang banyak. Contohnya dari segi URL, *username*, *password*, informasi user, dan masih banyak. MySQL dapat memajemen segala macam bentuk basis data agar dapat dikelola dengan baik.

MySQL adalah sebuah DBMS (*Database Management System*) menggunakan perintah SQL (*Structured Query Language*) yang banyak digunakan saat ini dalam pembuatan aplikasi berbasis website MySQL dibagi menjadi dua lisensi, pertama adalah *Free Software* dimana perangkat lunak dapat diakses oleh siapa saja. Kemudian kedua adalah *Shareware* dimana perangkat lunak berpemilik memiliki Batasan dalam penggunaannya.

MySQL termasuk ke dalam RDBMS (*Relational Database Management System*) sehingga menggunakan table, kolom dan baris didalam struktur

databasenya. Jadi dalam proses pengambilan data menggunakan metode *relational database*. Selain itu juga menjadi penghubung antara perangkat lunak dan database server.

2.4 PHP

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan Bahasa pemrograman *server-side* yang digunakan dalam pembuatan website Bersama dengan CSS dan HTML. PHP dapat mengganti website statis menjadi lebih dinamis dan mengubah konten serta fungsi website yang lebih interaktif untuk keperluan user. Bahasa pemrograman PHP penulisannya bersifat *open-source* yang digunakan pengembangan website.

PHP dapat digunakan untuk komunikasi sisi server. PHP digunakan untuk pengembangan website karena kemampuannya untuk disematkan ke file HTML. PHP menjadi Bahasa pemrograman web yang powerful dan tidak hanya digunakan untuk membuat halaman web sederhana, tetapi juga website populer. Kemudahan PHP sudah menjadi standar bagi programmer web selain itu PHP juga menjadi dasar dari aplikasi CMS (Content Management System).

2.5 Definisi Kuesioner dan Skala Likert

Kuisisioner adalah cara pengumpulan informasi dalam jumlah besar yang relative murah, cepat dan efisien. Dengan kuisisioner kita juga bisa mendapatkan data dari sampel orang banyak. Pengumpulan datanya juga relative cepat karena peneliti tidak perlu hadir pada saat pengisian kuisisioner. Hal ini berguna untuk meneliti populasi besar, dimana wawancara bukanlah pilihan yang praktis.

Namun, metode ini tetap memiliki kekurangan. Masalah pada kuisisioner adalah bahwa responden bisa saja memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan karena keinginan sosial. Hal ini tidak lepas dari keinginan orang untuk menampilkan citra diri yang positif sehingga responden bisa saja berbohong atau membengkokkan kebenaran agar jawabannya terlihat bagus dan benar.

Terlepas dari kekurangan tersebut, kuisisioner adalah alat efektif untuk mengukur, perilaku, sikap, preferensi, pendapat dan niat dari subjek dalam jumlah yang relatif besar dengan biaya yang lebih murah dan cepat, jika dibandingkan dengan metode lain.

Skala Likert adalah skala yang dapat dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena social yang dimana jawaban setiap item instrument mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif. Skala Likert adalah suatu skala psikometrik yang umum digunakan dalam kuisisioner dan merupakan skala yang paling digunakan dalam riset berupa *survey*. Responden menentukan tingkat persetujuan mereka terhadap suatu pernyataan dengan memilih salah satu dari pilihan yang tersedia. Biasanya disediakan empat pilihan skala dengan format seperti dibawah ini:

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

2.6 Penelitian Terkait

Penulis melakukan studi literatur dalam penelitian ini terkait sebagai komparasi pada masalah yang berkaitan dalam penelitian yang diambil. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penelitian oleh penulis. Berikut berbagai macam penelitian yang ditemukan penulis

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait

No	Nama dan Tahun	Judul	Studi Kasus	Obyek	Teknologi	Metode
1	Edo Koriska Desi Andreaswari Asahar Johar (2019)	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN OBJEK WISATA DENGAN METODE ANALITICAL HIERARCHIE PROCESS (AHP) DI KABUPATEN REJANG LEBONG BERBASIS WEBSITE DAN VIRTUAL REALITY 360	Sistem Pendukung Keputusan Objek Wisata Rejang Lebong	Objek Wisata	Database MySQL dan Unified Modeling Language (UML)	ANALITICAL HIERARCHIE PROCESS (AHP), BERBASIS WEBSITE dan VIRTUAL REALITY 360
2	Satrio Nugroho (2017)	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LOKASI OBJEK WISATA DI KABUPATEN GROBOGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING	Sistem Pendukung Keputusan Objek Wisata di Kabupaten Grobogan	Objek Wisata	-	PROFILE MATCHING
3	MAHMUDI LESTIO PAMUNGKAS (2019)	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REKOMENDASI TEMPAT WISATA DI PASURUAN MENGGUNAKAN METODE WEIGHTED PRODUCT BERBASIS ANDROID	Sistem Pendukung Keputusan Tempat Wisata di Pasuruan	Tempat Wisata	Android dan Geotagging	WEIGHTED PRODUCT
4	Dwijayanti (2015)	APLIKASI PENCARIAN OBJEK WISATA TAMAN SAFARI INDONESIA BOGOR MENGGUNAKAN METODE BINARY SEARCH BERBASIS ANDROID	Sistem Pendukung Keputusan objek Wisata Taman Safari di Bogor	Objek Wisata	Mobile application, Platform android dan Maps API V2	BINARY SEARCH

2.7 Posisi Penelitian

Tabel 2. 2 Posisi Penelitian

No	Judul	Metode	Database	Platform
1	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN OBJEK WISATA DENGAN METODE ANALITICAL HIERARCHIE PROCESS (AHP) DI KABUPATEN REJANG LEBONG BERBASIS WEBSITE DAN VIRTUAL REALITY 360	ANALITICAL HIERARCHIE PROCESS (AHP), BERBASIS WEBSITE dan VIRTUAL REALITY 360	Database MySQL dan Unified Modeling Language (UML)	Website
2	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LOKASI OBJEK WISATA DI KABUPATEN GROBOGAN MENGGUNAKAN METODE PROFILE MATCHING	PROFILE MATCHING	Tidak ada penjelasan	Website
3	SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN REKOMENDASI TEMPAT WISATA DI PASURUAN MENGGUNAKAN METODE WEIGHTED PRODUCT BERBASIS ANDROID	WEIGHTED PRODUCT	Geotagging	Android
4	APLIKASI PENCARIAN OBJEK WISATA TAMAN SAFARI INDONESIA BOGOR MENGGUNAKAN METODE BINARY SEARCH BERBASIS ANDROID	BINARY SEARCH	Mobile application, Platform	Android

STT - NF