

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring meningkatnya peradaban manusia, dorongan untuk melakukan perjalanan semakin kuat sehingga kebutuhan yang harus dipenuhi semakin kompleks. Pada saat ini, melakukan perjalanan wisata merupakan salah satu kebutuhan yang harus dipenuhi, terutama bagi penduduk dari negara-negara yang telah maju (Muljadi, 2009). Manfaat dan peranan pariwisata bagi suatu wilayah, negara, dan dunia telah banyak diakui, sehingga pariwisata telah menjadi salah satu bidang yang cukup penting di samping bidang-bidang lainnya, seperti bidang pertanian, pertambangan, dan lain-lain. Dengan adanya keinginan seseorang untuk berlibur tentunya dapat meningkatkan sektor pariwisata pada suatu tempat. Menurut (Inskip, 1998), suatu obyek wisata harus memiliki 5 unsur yaitu; daya tarik, saran dan prasarana wisata, insfrastruktur, masyarakat, lingkungan, serta budaya. Dalam memilih tempat wisata pastinya akan ada banyak pilihan, sehingga hal ini dapat membuat seseorang kebingungan dalam menentukan tempat wisata.

Dalam kehidupan ini manusia tidak pernah lepas dari penentuan keputusan. Karena manusia selalu dihadapkan pada situasi di mana harus memilih sesuatu kemudian memutuskan untuk memilih yang diinginkan. Misalnya saja dalam memilih makanan, tentunya akan dihadapkan oleh beberapa pilihan, kemudian memilih makanan yang sesuai kriteria yang diinginkan.

Apabila telah terbiasa memilih sesuatu yang diinginkan pastinya dapat dengan mudah memilih. Terkadang pemilih bingung harus membuat keputusan saat dihadapkan oleh banyaknya kriteria yang ada. Sulitnya menentukan keputusan dapat disebabkan karena berbagai keterbatasan, mungkin pemilih mempunyai kriteria yang ideal, atau ada hal yang tidak disukai, dan lain sebagainya. Apabila keputusan dibuat dengan secara dipaksakan, maka akan membuat pemilih tidak nyaman, menyebabkan pemilih menanggung resiko yang tidak diinginkan.

Belum lagi semakin berkembangnya dunia ini, akan semakin banyak juga alternatif-alternatif yang akan muncul. Dengan banyaknya alternatif tersebut pemilih tidak jarang bingung dalam menentukan mana yang lebih baik diantara yang lain. *Multiple-Attribute Decision Making* (MADM) mampu membandingkan setiap alternatif dan memberikan peringkat untuk semua alternatif berdasarkan kriteria yang dimiliki pemilih (*decision maker*) (Kusumadewi & dkk, 2006). Oleh karena itu, dengan adanya MADM ini *decision maker* dapat membuat keputusan tanpa kebingungan dengan banyaknya alternatif yang ada.

Terdapat beberapa metode pengambilan keputusan di dalam *Multiple-Attribute Decision Making* (MADM) di antaranya *Simple Additive Weighting* (SAW), *Weight Product* (WP), ELECTRE, *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS), dan *Analytic Hierarchy Process* (AHP) (Sagar, 2013). Penulis menggunakan *Simple Additive Weighting*, karena metode ini mudah digunakan dan dipahami, serta informasi pada atributnya berupa bilangan asli. Namun kekurangan dari MADM yaitu MADM belum dapat memecahkan masalah apabila data tentang atribut suatu alternatif tidak dapat disajikan dengan lengkap, mengandung ketidakpastian atau kesamaran, sehingga membuat bingung pemilih (Kusumadewi & dkk, 2006).

Salah satu metode yang dapat membantu penyelesaian masalah ketidakpastian atau kesamaran pada data adalah metode Fuzzy. Metode Fuzzy menjabarkan masalah kesamaran, di mana rentangnya antara $[0,1]$ (Zadeh, 1965). Berdasarkan hal tersebut serta dengan melihat kasus yang terjadi saat ini, penulis tertarik untuk meneliti mengenai penerapan Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting* dalam Pemilihan Tempat Wisata di Bandung Raya.

1.2 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kriteria dalam pemilihan tempat wisata yang digunakan meliputi atraksi destinasi, fasilitas destinasi, imej (*image*) destinasi, aksesibilitas, dan harga.
2. Tempat wisata yang menjadi alternatif berupa wisata alam yang berada di Lembang, Maribaya, Ranca Upas, Cimahi, Citatah, dan Ciwidey.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengambilan keputusan menggunakan Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting*?
2. Bagaimana kontruksi program Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting* dalam pemilihan tempat wisata?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut di atas, maka tujuan penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan prosedur pengambilan keputusan menggunakan Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting*.
2. Mengkontruksi Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting* dalam pemilihan tempat wisata.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian pada skripsi ini adalah sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang dapat diperoleh dari penelitian ini bagi penulis dan pembaca adalah sebagai berikut :

1. Membantu perancangan dalam mengambil keputusan menggunakan Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting*.
2. Memberikan pengetahuan baru mengenai kontruksi Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting* dalam pemilihan tempat wisata.

1.5.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pembaca atau wisatawan dalam mendapatkan hasil rancangan pengambilan keputusan menggunakan Metode *Fuzzy Simple Additive Weighting*.
2. Membantu wisatawan memperoleh hasil terbaik dari alternatif tempat wisata berdasarkan kriteria yang diinginkan