BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi yang demikian cepat sangat mempengaruhi kehidupan masyarakat di berbagai bidang. Hampir semua perusahaan baik negeri ataupun swasta memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk membantu dalam penyampain informasi dengan cepat dan luas. Begitu juga dalam hal publikasi tempat wisata dan pendataan tempat wisata untuk memajukan sebuah daerah tertentu.

Pariwisata adalah segala sesuatu yang berhubungan dengan wisata, termasuk pengusahaan objek dan daya tarik wisata serta usaha-usaha yang berkaitan dengan bidang tersebut. Provinsi Lampung memiliki objek-objek wisata yang memiliki daya tarik untuk dikunjungi. Setiap tahunnya jumlah pengunjung wisata di Provinsi Lampung selalu mengalami peningkatan. Hal tersebut dikarenakan mulai banyaknya objek wisata baru yang ada di Lampung. Akan tetapi tidak semua objek wisata baru diketahui oleh wisatawan yang jauh dari tempat wisata tersebut. Dinas Pariwisata Provinsi Lampung yang menjadi pelaksana tugas pemerintah Provinsi Lampung pada sector pariwisata memiliki peranan penting untuk mengetasi masalah tersebut.

Dinas Provinsi Lampung merupakan dinas yang menyelenggarakan sebagian urusan pemerintahan provinsi di bidang pariwisata dan ekonomi kreatif berdasarkan asas otonomi yang menjadi kewenangan, tugas dekonsentrasi dan pembantuan serta tugas lain sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dinas Pariwisata Lampung memiliki peranan yang cukup penting guna mengenalkan Provinsi Lampung melalui objek-objek wisata yang ada di Provinsi Lampung.

Dinas Pariwisata Provinsi Lampung memiliki tugas untuk mendata semua objek wisata yang ada di Provinsi Lampung , baik objek wisata buatan, wisata alam, wisata budaya serta wisata kuliner. Akan tetapi sistem pendataan saat ini

masih menggunakan proses pendataan langsung dengan mendatangi objek wisata yang diketahui atau telah dikenal dimedia social atau pemilik wisata yang memberikan informasi secara langsung ke Dinas Pariwisata Provinsi Lampung. Pendataan dengan cara diatas tidak cukup untuk menjangkau semua objek wisata yang ada di Provinsi Lampung, karena tidak semua objek wisata baik wisata buatan, wisata alam, wisata budaya dan wisata kuliner dikelola dengan modal yang besar atau oleh seorang pengusaha yang mau datang ke Dinas Pariwisata Provinsi Lampung. Pendataan tersebut sangat penting karena semua data pariwisata yang terdaftar akan dikelola dan diklasifikan berdesarkan dengan factor 3a untuk mengetahui perlu atau tidaknya diberikan bantuan dan juga pembinaan pengelolaan pariwisata yang baik dan benar. Faktor 3a merupakan salah satu klasifikasi pariwisata yang dilakukan pada Dinas Pariwisata berdasarkan 3 faktor yaitu aksesbilitas, amenitas dan atraksi untuk memudahkan dalam melihat bagaimana wisata dikelola dan fasilitas yang disediakan oleh setiap pengelola wisata. Model mengklasifikasikan data dengan banyak dan memiliki banyak kriteria serta jenis yang berbeda-beda memerlukan sistem yang tepat agar data menghasilkan informasi yang berguna. Dengan mengklasifikan data-data tersebut dapat dibuat sebuah manajemen pengelelolaan yangmudah dan cepat sehingga pendataan wisata dan prioritas dari pengelolaan wisata dapat disederhanakan. Salah satu model yang dibutuhkan adalah data mining.

Oleh karena itu perlu adanya sebuah aplikasi yang memberikan semua kemudahakan kepada Dinas pariwisata dalam mengelola data yang banyak dengan mengklasifikaan data tersebut sehingga prioritas promosi wisata dapat dengan mudah dilakukan. Pengelompokan data wisata yang cukup banyak dan memiliki masing-masing karakter dan jenis wisata perlu menggunakan naïve bayes untuk dapat mengelompokan dengan mudah dan cepat. Selain itu perlu adanya pendataan objek wisata baru yang belum ada di Dinas Pariwisata Provinsi Lampung dengan memberikan akses kepada pelaku usaha wisata di Provinsi Lampung untuk dapat secara langsung mempromosikan wisatanya ke aplikasi yang dimiliki oleh Dinas Provinsi Lampung. Untuk itu penulis ingin mengangkat sebuah judul penelitian "**PENERAPAN KLASIFIKASI DATA MINING**

UNTUK *MANAGEMENT* PARIWISATA PADA DINAS PARIWISATA DAN EKONOMI KREATIF PROVINSI LAMPUNG".

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka perumusan masalah yang diambil yaitu "Bagaimana memberikan kemudahan dalam peningkatan potensi wisata yang ada di Provinsi Lampung?".

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut :

a. Waktu dan Tempat Penelitian

   Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April 2020 di Dinas Provinsi Lampung.

b. Batasan masalah

   1. Penelitian ini hanya berfokus pada menajemen wisata dan pengelolaan wisata di Provinsi Lampung.
   2. Sistem yang akan dibangun dalam bentuk android untuk user dan website untuk admin.

1.4 Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang dan membangun sebuah aplikasi yang memudahkan dalam pendataan wisata dan *management* pengelolaannya.
2. Membuat suatu aplikasi yang mudah digunakan dimanapun dengan berbasis android.

1.5 Manfaat

Manfaat penelitian ini adalah :

1. Memudahkan dalam pengelolaan / manajemen wisata.
2. Memudahkan dinas pariwisata dalam menentukan prioritas dalam mempromosikan wisata yang ada di Provinsi Lampung.

3. Memudahkan Dinas Pariwisata Provinsi Lampung dalam pendataan wisata di Provinsi Lampung.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan terdapat 5 (lima) bab dengan sistematika masing-masing bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang menjadi dasar pembahasan masalah.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan metode pengumpulan data, prosedur penelitian dan metode analisis yang dipergunakan sebagai pendekatan penyelesaian permasalahan yang terjadi.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas mengenai hasil rancangan sistem yang di implementasikan dalam sebuah aplikasi e-management pariwisata.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menyajikan tentang kesimpulan dan saran dari hasil pembahasan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN