BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kepariwisataan adalah keseluruhan kegiatan yang terkait dengan pariwisata dan bersifat multidimensi serta multidisiplin yang muncul sebagai wujud kebutuhan setiap orang dan negara serta interaksi antara wisatawan dan masyarakat setempat, sesama wisatawan, pemerintah, pemerintah daerah, dan pengusaha. Sumatera barat kaya akan sumber keanekaragaman hayati dan keindahan alamnya mulai dari alam bebas, satwa liar, pulau, hutan tropis, hingga pantainya. Informasi mengenai pariwisata, dalam lingkungan teknologi informasi yang berkembang pesat, sangat mudah untuk didapatkan (Ouyang dkk, 2017). Dengan melakukan usaha yang maksimal dapat mendorong perkembangan pariwisata yang lebih baik (Su dkk, 2018). Objek penelitian ini yaitu pariwisata di Kota Pariaman.

Kota Pariaman sebagai salah satu destinasi wisata di Indonesia yang terletak dipantai Barat Pulau Sumatera, mempunyai potensi yang cukup besar terutama di bidang kepariwisataan dan kelautan. Pariaman merupakan salah satu dari 19 kota dan kabupaten di Provinsi Sumatera Barat Indonesia. Kota Pariaman menawarkan pilihan wisata bahari yang banyak, kita bisa menyusuri pantai berpasir putih dengan pohon pinus dan angin laut dari Samudera Hindia yang nyaman. Sesuai yang tertuang dalam visi Renstra (Rencana Strategis) Dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Pariaman tahun 2013-2018 “Dengan Semangat Sabiduak Sadayuang Kita Wujudkan Kota Pariaman Menjadi Daerah Tujuan Wisata Pantai dan Bahari Dengan Mempertahankan Nilai-Nilai Agama dan Budaya” yang mana misinya yaitu meningkatkan ketersediaan sarana dan prasarana pariwisata, meningkatkan kualitas SDM pariwisata, meningkatkan dan mengembangkan intensifikasi dan ektensifikasi promosi produk wisata dan juga revitalisasi nilai-nilai agama dan budaya.

Efektivitas strategi yaitu tercapainya tujuan yang telah ditetapkan dari cara- cara atau suatu pola kegiatan terencana secara menyeluruh dalam jangka waktu tertentu. Indikator efektivitas yaitu: tersedianya sarana dan prasarana, sistem pengawasan dan pengendalian yang bersifat mendidik, pelaksanaan tugas secara efektif dan efisien. Dari tiga indikator efektivitas strategi yang digunakan oleh pengunjung wisata Pariaman dalam memberikan penilaian efektivitas strategi tersebut maka akan membentuk rasa puas atau rasa tidak puas pengunjung terhadap strategi yang telah ditetapkan oleh Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Pariaman.

Pariwisata di Pariaman mampu membaca peluang yang ada serta mampu membaca kondisi pasar dan dapat membaca karakter pengunjung agar pariwisata di Pariaman tetap eksis berdiri. Untuk mengukur tingkat kenyamanan terhadap pengunjung wisata di Pariaman perlu adanya Penelitian, yaitu melakukan penelitian dalam memprediksi bagaimana efektifitas pelayanan terhadap pengunjung Pada pariwisata di Pariaman dengan menggunakan metode *Fuzzy Logic Mamdani*. Kelebihan logika *Fuzzy* adalah kemampuannya dalam proses penalaran secara bahasa sehingga dalam perancanganya tidak memerlukan persamaan matematik yang rumit (Nasir, 2017). Penelitian mengenai *Fuzzy Logic Mamdani* yang sudah dilakukan oleh penelitian sebelumnya diterapkan untuk: memprediksi kualitias udara (Ganesh dkk, 2017), perencanaan instalasi listrik tenaga angin (Topaloğlu dkk, 2018) dan masih banyak lagi.

Permasalahan yang ada di lapangan adalah, belum adanya sistem realtime yang digunakan sebagai alat untuk mengukur Tingkat Efektifitas Pelayanan Pengunjung Pariwisata di Dinas Pariwisata Kota Pariaman dikarnakan masih dengan menggunakan *form* manual dan harus melakukan perhitungan secara manual terlebih dahulu untuk melihat hasilnya sehingga memakan banyak waktu dan tenaga, sehingga hal ini dirasa kurang efektif disebabkan bisa saja hasil yang didapatkan salah.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Tingkat Efektifitas Pelayanan Pengunjung Pariwisata dengan Menerapan Metode *Mamdani* (Studi Kasus di Dinas Pariwisata Kota Pariaman). Penerapan *Fuzzy* untuk mengukur tingkat Efektifitas Pelayanan Pengunjung Pariwisata dan sejenisnya sudah banyak diterapkan. Dalam penelitian ini bermaksud memberi kontribusi lewat penerapan *Fuzzy* untuk mengukur dan mencari faktor-faktor yang berpengaruh terhadap pelayanan pengunjung pada lokasi pariwisata, khususnya di Pariaman.

1.2 Perumusan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang dari pemilihan judul di atas, maka diperoleh perumusan msalah yang akan dihadapi oleh penulis dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana sistem *Fuzzy Mamdani* dapat melakukan pengolahan data mengenai Tingkat Efektifitas Pelayanan Pengunjung Pariwisata?
2. Bagaimana sistem *Fuzzy Mamdani* dapat memberi informasi mengenai tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata?

1.3 Batasan Masalah

Agar Penelitian dapat dilakukan secara terarah dan tidak menyimpang serta sesuai dengan apa yang diharapkan, maka penelitian ini dibatasi pada masalah yang akan dibahas, yaitu :

1. Data yang diolah pada sistem *Fuzzy* yang dibangun yaitu berupa data kusioner sebanyak 16 data.
2. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Fuzzy Mamdani* yang diterapkan untuk mengukur tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata.

1.4 Tujuan Penelitian

Agar terwujudnya dari semua yang telah direncanakan oleh penulis, adapun tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Memahami masalah mengenai sistem untuk untuk mengukur tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata di dinas pariwisata Kota Pariaman.
2. Menganalisa permasalahan yang akan dicari solusinya dengan sistem yang akan dibangu.
3. Merancang sistem guna menghasilkan solusi mengenai permasalahan dalam mengukur tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata di dinas pariwisata Kota Pariaman.
4. Membangun sistem berdasarkan rancangan sistem yang sudah direncakana.

5. Meguji sistem yang dibangun agar dapat berjalan sebagaiaman mestinya sehingga dapat menjadi solusi dalam mengukur tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata di dinas pariwisata Kota Pariaman.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dapat dilakukan untuk melengkapi laporan penelitian antara lain :

1. Mengetahui secara umum tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata.
2. Lebih mengefesiensikan waktu dan menghemat biaya serta mempermudah dalam melakukan pengukuran tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada laporan ini, untuk menguraikan hasil dari penelitian maka terdapat beberapa bab dan sub bab yang telah dirangkum secara jelas yaitu sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Berisi Latar Belakang, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan teori matematis pada logika *Fuzzy Mamdani*, , dan teori yang relefan dengan penelitian.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas tentang langkah-langkah dalam melakukan penelitian mengenai tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata di dinas pariwisata Kota Pariaman.

BAB IV : ANALISA DAN PERANCANGAN

Bab ini membahas tentang analisa dan penggunaan secara matematis metode *Fuzzy Mamdani*.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN HASIL

Bab ini membahas hasil implementasi sistem pengukur tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata di dinas pariwisata Kota Pariaman dengan metode *Fuzzy Mamdani*.

BAB VI : KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini membuat kesimpulan dan hasil penelitian keunggulan metode *mamdani* yang diimplementasikan untuk mengukur tingkat efektifitas pelayanan pengunjung pariwisata di dinas pariwisata Kota Pariaman.