

RANCANG BANGUN REKOMENDASI TEMPAT WISATA DI KABUPATEN REMBANG BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN METODE CONTENT BASED FILTERING

DESIGN AND BUILDING OF RECOMMENDATIONS FOR TOURISM ATTRACTIONS IN REMBANG DISTRICT BASED ON A WEBSITE USING THE CONTENT BASED FILTERING METHOD

Sinta Nurpila¹, Harries Arizona Ismail², Satrio Agung Prakoso³

^{1,2,3}Universitas AKI (Abadi Karya Indonesia) Semarang, Indonesia
223200026@student.unaki.ac.id

ABSTRACT

Rembang Regency is one of the areas in the northern part of Central Java. Rembang Regency also has many tourist attractions, culinary delights, traditional houses and so on. Tourist attractions in the Rembang Regency area are very diverse. Therefore, the author will create a website-based tourist attraction recommendation system in Rembang Regency. This recommendation system aims to help tourists get information about tourist attractions in Rembang Regency and its surroundings. By using the Content-based Filtering method, the system will see the tourist attractions that tourists previously selected and provide recommendations for tourist attractions using this method. The system created was also tested using black box testing and usability testing from 24 respondents and resulted in an overall score of 89%. With this system, it is hoped that it can help tourists to determine tourist attractions more quickly and accurately.

Keywords: Recommendation System, Content-Based Filtering, Tour, Website, Black Blox testing

ABSTRAK

Kabupaten Rembang merupakan salah satu daerah yang berada di wilayah Jawa Tengah bagian utara Kabupaten Rembang juga memiliki banyak objek wisata, kuliner, rumah adat dan sebagainya. Tempat wisata di kawasan Kabupaten Rembang sangat beragam. Oleh karena itu penulis akan membuat sistem rekomendasi tempat wisata berbasis website di Kabupaten Rembang. Sistem rekomendasi ini bertujuan untuk membantu wisatawan mendapatkan informasi tempat-tempat wisata yang berada di Kabupaten Rembang dan sekitarnya. Dengan menggunakan metode Content-based Filtering, sistem akan melihat tempat wisata yang wisatawan pilih sebelumnya dan memberikan rekomendasi tempat wisata menggunakan metode tersebut. Sistem yang dibuat juga telah dilakukan uji coba menggunakan black box testing dan pengujian usability dari 24 responden dan menghasilkan nilai keseluruhan 89%. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu wisatawan untuk menentukan tempat wisata lebih cepat dan akurat.

Kata Kunci: Sistem Rekomendasi, Content-Based Filtering, Wisata, Website, Black Blox testing

PENDAHULUAN

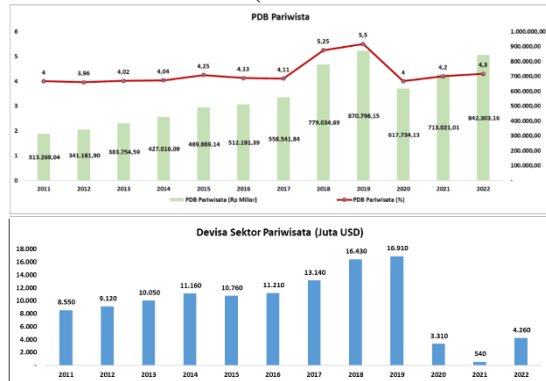
Kabupaten Rembang, Jawa Tengah merupakan salah satu kabupaten di Jawa Tengah bagian utara, Kabupaten Rembang merupakan Kabupaten yang berbatasan langsung dengan Laut Jawa di sebelah utara, Kabupaten Rembang merupakan salah satu kabupaten strategis di bidang industri, pertambangan, jasa dan perdagangan, karena terletak di jalur pantai utara Pulau Jawa, menghubungkan provinsi Jawa Barat dan Jawa Timur (Rinal, 2021).

Pariwisata kini menjadi salah satu kegiatan yang digemari banyak kalangan

,bahkan dapat dikatakan bahwa pariwisata merupakan salah satu kebutuhan terpenting bagi banyak orang, terutama dari segi kegiatan sosial ekonomi yang dianggap sebagai unit industri pariwisata masa depan (Wardhani & Anindyaputri, 2020).

Sektor pariwisata merupakan salah satu penyumbang besar perekonomian nasional yang tercermin dari nilai devisa pariwisata, kontribusi pariwisata terhadap produk domestik bruto (PDB), dan penyerapan tenaga kerja di sektor pariwisata. Perkembangan nilai devisa dan PDB pariwisata menunjukkan tren

peningkatan selama periode 2011-2019, PDB pariwisata dari 4 persen tahun 2011 menjadi 5,5 persen tahun 2019 dan devisa pariwisata dari USD 8,55 miliar tahun 2011 menjadi USD 16,91 miliar tahun 2019. (Gambar 1)



Gambar 1. Perkembangan PDB Pariwisata dan Nilai Devisa

Sumber: BPS, ekonomi.bisnis.com, Nota Keuangan Anggran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) 2023.

Namun pada tahun 2020, baik devisa maupun PDB pariwisata tercatat mengalami penurunan akibat pandemi virus corona. PDB pariwisata kemudian mulai membaik lagi pada tahun 2021, namun jumlahnya masih di bawah tingkat sebelum pandemi COVID-19. Sebaliknya nilai devisa baru meningkat pada tahun 2022. Selanjutnya, jumlah pekerja di sektor pariwisata kemungkinan akan meningkat dari 19,46 juta orang pada tahun 2018 menjadi 21,26 juta orang pada tahun 2021.

(Gambar 2). Peningkatan tersebut tentunya berpotensi menurunkan tingkat pengangguran. Selain itu, capaian tingkat daya saing sektor pariwisata yang tercermin dari peringkat Travel and Tourism Competitiveness Index (TTCI)/Trade Tourism Development Index (TTDI) juga mengalami peningkatan, dari peringkat 40 tahun 2019 menjadi peringkat 32 tahun 2021.

Pengguna Internet Berdasarkan Provinsi

Provinsi	Proporsi Individu Yang Menggunakan Internet Menurut Provinsi (Persen)	
	2018	2019
DKI JAKARTA	65,89	73,46
JAWA BARAT	45,33	53,94
JAWA TENGAH	38,51	47,74
DI YOGYAKARTA	55,45	61,73
JAWA TIMUR	38,75	47,10

Gambar 2. Pengguna internet Berdasarkan Provinsi

Adanya teknologi sistem yang memungkinkan mengetahui segala sesuatu tentang tempat wisata secara cepat dan akurat dimaksudkan untuk membantu wisatawan dalam menentukan tempat wisata mana yang ingin dikunjungi sesuai dengan kebutuhannya (Wardhani & Anindyaputri, 2020).

Tabel 1. Tempat Wisata Di Kabupaten Rembang

NO	NAMA OBYEK WISATA
1	Karangjahe Beach
2	Pantai Pasir Putih wates
3	Pasar Brumbung
4	Taman Rekreasi Pantai Kartini Rembang
5	Wana Wisata Kartini Mantingan
6	Makam RA. Kartini
7	Taman Konservasi Hutan Mangrove/ Jembatan Merah
8	Pantai Caruban
9	Pantai Balongan
	De Kampoeng Rembang
12	Museum RA. Kartini
13	Taman Wisata Alam Sumber Semen
14	Wisata Alam Sendangcoyo Asri
15	Rumah Merah Heritage
16	Wisata Kuliner Luntung Tuyuhan
17	Wisata Dasun
18	Pasujudan Sunan Bonang
19	Rest Ara Pantai Binangun
20	Situs Perahu Kuno Punjulharjo
21	Rumah Peradapan Situs Plawangan
22	Masjid Jami' Lasem
23	Masjid Agung Rembang
24	Taman Batik Akar Kartini
25	Taman Wisata Lengkowo
26	Pantai Nyamplung
27	Waterboom Trio G
28	Pagar Pelangi RN. ASA Dadapan
29	Bukit Cendana Candimulyo
30	Ngulahan Park
31	Taman Sarinah
32	Pantai Indah Layur
33	Wisata Panohan
34	Pantai Pulo Swalan
35	Karas Jati Stren
36	Wisata Sendangasri
37	Kincir Sutra
38	Sarine
39	Puri Berlian

Berdasarkan Tabel 1. diketahui bahwa terdapat banyak sekali destinasi pariwisata di Kabupaten Rembang membuat para wisatawan kesulitan memilih destinasi wisata yang akan didituju, untuk mencari tempat wisata tentu akan memakan waktu, selain itu wisata yang sudah ditentukan belum tentu sesuai dengan keinginan calon wisatawan, sehingga menghabiskan waktu lebih banyak lagi.

Mereka yang kesulitan untuk memilih tempat wisata memutuskan untuk mengunjungi beberapa situs yang tersedia di beberapa website software seperti google, chrome dan lain-lain. Penulis bermaksud membuat sebuah rancangan sistem rekomendasi wisata berbasis website menggunakan content based filtering untuk memudahkan wisatawan untuk mencari wisata yang sesuai di Kabupaten Rembang.

Ada berbagai jenis metode yang dapat digunakan saat membangun sistem rekomendasi seperti Collaborative Filtering, merupakan suatu metode yang memberi rekomendasi dari kesamaan pengguna. Metode ini mengevaluasi rating yang diajukan terhadap seluruh rating yang ada. Semakin banyak data rating yang disimpan, semakin baik kinerjanya (Srfi et al., 2020). Kemudian terdapat *Content-Based Filtering*, merupakan suatu metode yang memprediksi keterkaitan suatu barang dengan barang lain berdasarkan konten yang ada. Terakhir Hybrid Filtering, merupakan metode yang menggabungkan lebih dari satu pendekatan sistem rekomendasi, seperti penggabungan antara *collaborative filtering* dengan *content-based filtering*. Berdasarkan permasalahan yang ada, maka diperlukan suatu sistem yang dapat memberikan rekomendasi wisata kepada pengguna dengan menggunakan teknik content based filtering (Liang & Susanto, 2022).

Terdapat beberapa penelitian yang mengembangkan sistem rekomendasi seperti penelitian yang dilakukan Kevin

Christofer dan teman-teman di tahun 2020, membahas tentang sistem rekomendasi objek wisata di Pontianak berbasis android menggunakan metode *content based filtering* (Christofer et al., 2020). Pada penelitian tersebut menggunakan *content based filtering* sebagai metode rekomendasinya. Pada tahap pengembangan menggunakan persamaan *dot product* untuk melakukan perhitungan kemiripan antar objek wisata dengan data training. Hasil akhir dari penelitian tersebut didapatkan beberapa tempat wisata yang ditambahkan ke daftar favorit lalu sistem menampilkan daftar rekomendasi wisata tersebut.

Penelitian yang dilakukan oleh Reddy dan teman-teman di tahun 2019 bertujuan untuk mengembangkan sistem yang merekomendasikan film kepada pengguna dengan menggunakan teknik *content-based filtering* (Reddy et al., 2019). Sistem rekomendasinya menggunakan konten genre film sebagai faktor penentu untuk menentukan korelasi antara satu film dan film lain menggunakan kumpulan data *Movie Lens* dan alat analisis R.

Dalam penelitiannya Alkaff dan rekannya pada tahun 2019 mengembangkan sistem yang dapat merekomendasikan buku menggunakan *content-based filtering* (Alkaff et al., 2020). Penelitian ini juga menjelaskan bagaimana data akan diolah. Konvolusi kasus, pemfilteran, dll. Selanjutnya perhitungan tetap disarankan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan sistem berbasis website.

Penerapan metode *content based filtering* menggunakan konten yang terdapat meningkatkan pengalaman kunjungan mereka, dan mendorong eksplorasi tempat wisata yang beragam di Kabupaten Rembang. Melalui sistem rekomendasi ini, pengunjung wisata diharapkan dapat menambah referensi baru berdasarkan tempat wisata yang di minati sebelumnya.

METODE

Pengumpulan data

Untuk Menyusun penelitian yang baik dan benar diperlukan data-data yang akurat yang berkaitan dengan masalah yang akan di bahas, sehingga dapat menggambarkan secara jelas tentang objek yang di teliti, selain itu data-data yang akan disajikan dalam penelitian ini harus dipertanggungjawabkan kebenarannya.

Dalam usaha memperoleh data-data tersebut penulis menggunakan beberapa metode pengumpulan data. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Observasi

Observasi dilakukan di kantor DINBUDPAR Kabupaten Rembang , melakukan mengamatan terhadap cara mengolah data wisata di Kabupaten Rembang.

2. Metode Wawancara

Dalam proses wawancara, penulis secara langsung melakukan interaksi dan menanyakan sejumlah pertanyaan kepada staf untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang topik yang diteliti.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilaksanakan dengan studi pustaka pada jurnal dan artikel yang mendukung proses pembuatan jurnal.

Metode Pengembangan Sistem

Analisis kebutuhan berguna untuk menentukan keperluan dalam pembuatan aplikasi pemberi rekomendasi tempat wisata, yang terdiri dari analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan perangkat keras, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

1. Analisis kebutuhan sistem

Analisis kebutuhan aplikasi ini adalah tahap awal penting dalam pengembangan perangkat lunak.

2. Desain sistem

Penulis membuat desain aplikasi berupa user interface desain, desain Entity Relationship Diagram (ERD) untuk diimplementasikan ke dalam database,

dan desain kasus penggunaan untuk aktivitas pengguna.

3. Implementasi sistem

Tahap berikutnya adalah menerapkan desain aplikasi ke dalam pemograman yang konkret. Tahap implementasi ini bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak siap digunakan dan sesuai dengan spesifikasi yang telah ditetapkan sebelumnya.

4. Pengujian sistem

Tahap pengujian aplikasi melibatkan pemeriksaan menyeluruh untuk memastikan aplikasi berfungsi dengan baik dan memenuhi kebutuhan pengguna. Hasil dari pengujian ini digunakan untuk memastikan kualitas dan kesiapan aplikasi sebelum digunakan oleh pengguna akhir.

Sistem Rekomendasi

Sistem rekomendasi terus berkembang dan umumnya terbagi dalam tiga kategori metode yang dapat digunakan untuk fungsi berbeda. Pertama yaitu *content based*, kedua *collaborative filtering*, dan yang ketiga yaitu *hybrid recommender system*. *Content based filtering* Memberikan rekomendasi berdasarkan perbandingan antar item dan informasi tambahan lainnya. Berbagai macam informasi tambahan dapat diperhitungkan, seperti teks, gambar, dan video *Collaborative filtering* adalah sistem rekomendasi yang belajar dari interaksi item pengguna sebelumnya, baik masukan eksplisit (misalnya ulasan dari pengguna sebelumnya) atau masukan implisit (misalnya riwayat pencarian). Model *hybrid recommender system* merupakan gabungan dari kedua model sistem rekomendasi *content based* dan *collaborative filtering* (Judul et al., n.d.)

Content-Based Filtering

Content-based filtering dalam sistem rekomendasi adalah metode yang mempertimbangkan perilaku pengguna di masa lalu, mengidentifikasi pola perilaku, dan merekomendasikan item yang cocok

dengan pola perilaku tersebut (Fajriansyah et al., 2021).

Metode *content-based filtering* membangun model dengan menganalisis preferensi perilaku masa lalu dari pengguna. Model tersebut dicocokkan dengan serangkaian karakteristik atribut produk yang direkomendasikan. Item dengan tingkat kecocokan tertinggi menjadi rekomendasi kepada pengguna (Fajriansyah et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan berguna untuk menentukan keperluan dalam pembuatan aplikasi pemberi rekomendasi tempat wisata, yang terdiri dari analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan perangkat keras, dan analisis kebutuhan perangkat lunak.

Analisis Kebutuhan Perangkat

Analisis kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan rekomendasi tempat wisata berbasis website tercantum pada table 2.

Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Keras

Komponen	Keterangan
CPU	Intel® i7 AMD Ryzen™ seri 5000
GPU	NVIDIA® GeForce® RTX seri AMD Radeon™
RAM	Kingston® Micron Technology 8GB DDR4-3200(1600MHz) Kingston® Nany
Storage	SSD : Kingston® A400TM 480GB SSD : NVMe® SN530TM 512GB
Motherboard	CFL® Octavia_CFL

Definisi Pengguna

Definisi pengguna merujuk kepada semua individu yang terlibat dalam sistem dan aktivitas yang dapat dilakukam oleh mmereka di dalam sistm tersebut. Identifikasi pengguna didasarkan pada hasil observasi yang mengidentifikasi 2

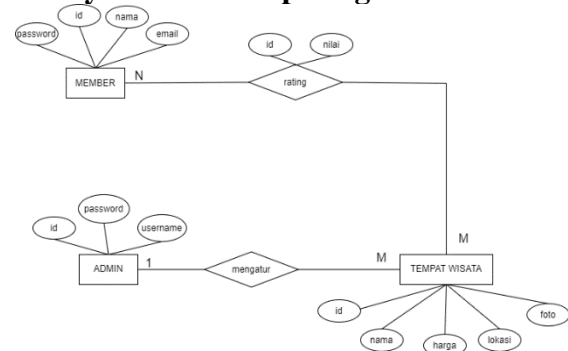
pengguna yaitu admin dan *member* (pengunjung) :

1. Admin : Peran ini memiliki hak akses sistem seperti yaitu admin dapat *login*, mengelola tempat wisata, melihat data *member*, menghapus *member*, melihat laporan, mengelola data *training*, dan mengelola akun.
2. Member (pengunjung) : peran member ini hanya bisa mencari tempat wisata, melihat tempat wisata, register akun, *login*, memberi *rating* tempat wisata, melihat rekomendasi tempat wisata, dan mengelola akun.

Perancangan Sistem

Tahap pengembangan perangkat lunak di mana semua aspek sistem, termasuk struktur, komponen, antarmuka, dan manajemen data, dirancang secara komprehensif sesuai dengan dengan persyaratan fungsional dan non-fungsional tertentu.

Entity Relationnship Diagram



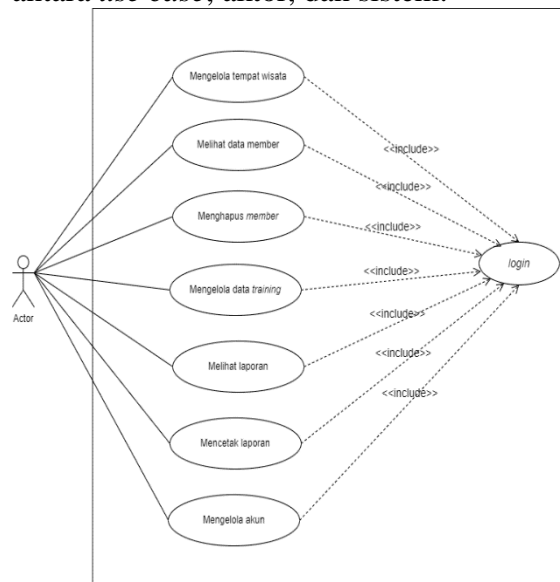
Gambar 3. Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah analisis pemodelan data yang membantu penyusunan data ke dalam entitas-entitas dan relasi antar entitas. Pada pembuatan ERD akan menghasilkan struktur basisdata yang baik sehingga dapat disimpan dan digunakan. Pada Gambar 3. dapat diketahui bahwa sistem rekomendasi tempat wisata memiliki 3 entitas, yaitu *MEMBER*, *ADMIN*, dan *TEMPAT_WISATA*. Pada entitas *MEMBER* memiliki empat atribut yaitu *id* (*primary key*), *password*, *nama*, dan *email*. Pada entitas *ADMIN* memiliki 3 atribut yaitu *id* (*primary key*), *username*, dan

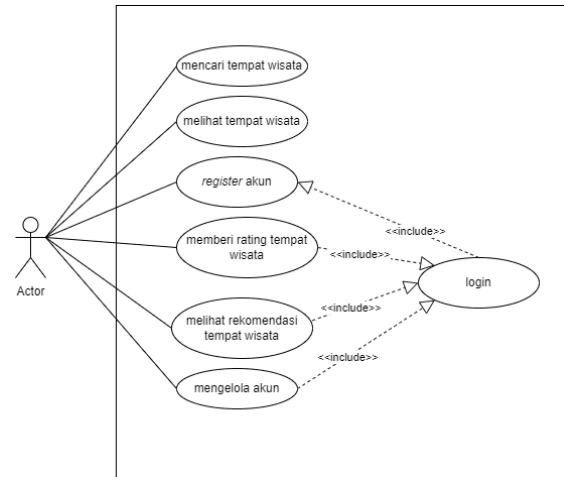
password. Sedangkan pada entitas TEMPAT_WISATA memiliki 5 atribut yaitu id (*primary key*), nama, harga, lokasi, dan foto. Pada relasi *rating* menyimpan 2 atribut yaitu id (*primary key*) dan nilai. Kardinalitas untuk entitas *MEMBER* dengan entitas TEMPAT_WISATA adalah *many to many* (N:M) yang berarti setiap member dapat memberi *rating* pada banyak tempat wisata dan setiap tempat wisata dapat diberi rating oleh banyak member. Sedangkan kardinalitas untuk entitas ADMIN dengan TEMPAT_WISATA adalah *one to many* (1:M) yang berarti setiap admin dapat mengatur banyak tempat wisata dan setiap tempat wisata hanya bisa diatur oleh satu admin.

Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah gambaran *graphical* dari beberapa atau semua aktor, *use case*, dan interaksi diantaranya yang memperkenalkan suatu sistem. *Use case* diagram tidak menjelaskan secara detail tentang penggunaan *use case*, tetapi hanya memberi gambaran singkat hubungan antara *use case*, aktor, dan sistem.



Gambar 4. Use Case Admin

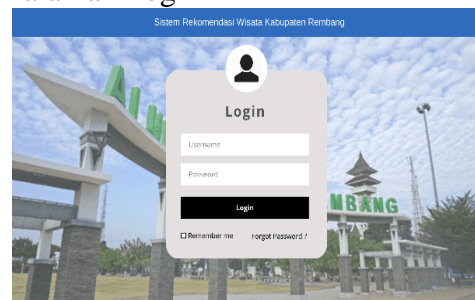


Gambar 5. Use case member

Pada *use case* diagram sistem pemberi rekomendasi tempat wisata memiliki dua aktor yaitu member dan admin. Pada admin memiliki tujuh *use case* yaitu admin dapat *login*, mengelola tempat wisata, melihat data *member*, menghapus *member*, melihat laporan, mengelola data *training*, dan mengelola akun. Sementara pada *use case* member memiliki tujuh *use case*, yaitu member dapat mencari tempat wisata, melihat tempat wisata, register akun, *login*, memberi *rating* tempat wisata, melihat rekomendasi tempat wisata, dan mengelola akun.

Tampilan Antar Muka

1. Halaman Login



Gambar 6. Halaman Login

Gambar 6. menunjukkan menu login, yang meminta pengguna untuk memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Data username dan password diperiksa terlebih dahulu di database. Jika salah, Anda akan melihat pesan yang menunjukkan bahwa login gagal dan Anda akan kembali ke menu login.

2. Halaman Register Member



Gambar 7. Halaman Register Admin

Gambar 7. menunjukkan menu *register*, yang meminta pengguna untuk memasukkan username, email dan password. Data username dan password diperiksa terlebih dahulu di database. Jika username telah digunakan maka anda akan melihat pesan yang menunjukkan bahwa username telah digunakan. Jika sudah mendaftar, selanjutnya anda akan diarahkan ke halaman dashboard member.

3. Halaman Dashboard Member



Gambar 8. Halaman Dashboard Member

Pada Gambar 8. Menunjukkan halaman dashboard member, dimana di menu tersebut member bisa melihat beberapa informasi ddiantaranya mengecek destinasi wisata, cek rekomendasi wisata dan bisa mengelola akun di menu pengaturan akun.

4. Halaman Dashboard Admin

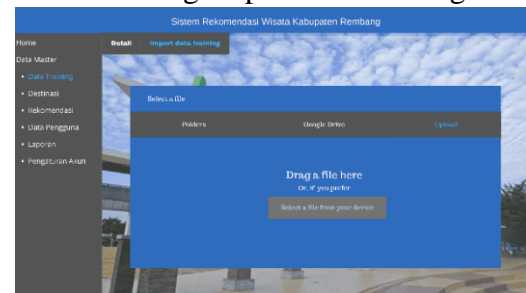


Gambar 9. Halaman Dashboard Admin

Gambar 9. Menampilkan menu dashboard admin dimana admin dapat melakukan beberapa aktifitas diantaranya menambahkan data training, menambah destinasi, menambahkan rekomendasi,

melihat data pengguna, mencetak laporan dan mengelola pengaturan akun.

5. Data Training-Import data training



Gambar 10 Halaman Data Training-Import Data Training

Gambar 10. menunjukkan halaman data training-import data training, dihalaman ini admin menambahkan beberapa nama tempat wisata dan rating.

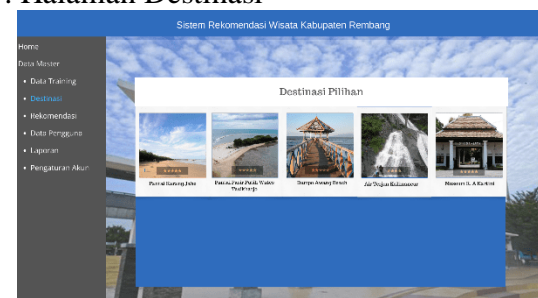
6. Halaman Data Training-Detail



Gambar 11. Halaman data Training-Detail

Gambar 11. Menunjukkan halaman data training-detail, menampilkan data yang telah di upload oleh admin berupa nama tempat wisata dan rating.

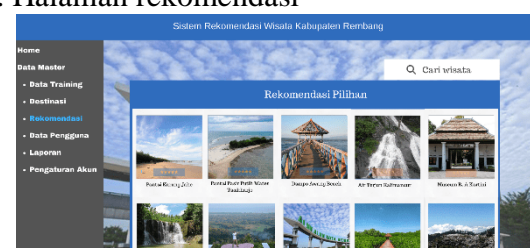
7. Halaman Destinasi



Gambar 12. Halaman Destinasi

Gambar 12. Menunjukkan halaman destinasi, menampilkan beberapa destinasi wisata tersekat dengan Lokasi anda.

8. Halaman rekomendasi



Gambar 13. Halaman Rekomendasi

Gambar 13. Menunjukkan halaman rekomendasi, halaman ini menampilkan beberapa rekomendasi wisata yang sebelumnya anda telusuri.

9. Halaman Laporan**Gambar 14. Halaman Laporan**

Gambar 14. Menunjukkan halaman laporan, halaman ini hanya bisa diakses oleh admin untuk mencetak laporan.

10. Halaman Pengaturan Akun-Username**Gambar 15. Halaman Pengaturan Akun-Username**

Gambar 15. Menunjukkan halaman pengaturan akun-username, pada halaman ini admin dan member bisa mengupdate data username.

11. Halaman pengaturan akun – password**Gambar 16. Halaman pengaturan akun – password**

Gambar 16. Menunjukkan halaman pengaturan akun-password, pada halaman ini admin dan member bisa mengupdate data password.

Testing

Tujuan dari testing adalah untuk memastikan bahwa perangkat lunak atau sistem berfungsi sesuai yang diharapkan, memenuhi kebutuhan pengguna, dan berkualitas tinggi sebelum dirilis ke pasar atau diimplementasikan dalam skala besar. Pengujian dilakukan dengan metode black box, dan pengujian kegunaan dilakukan dengan menggunakan skala Likert yang mengukur persepsi dan pengalaman pengguna terhadap aspek tertentu dari suatu produk atau sistem.

Black box testing**Tabel 3. Black Box Testing Admin**

Page	Test	Hasil yang diuji	Hasil yang diharapkan
Login	Input username & password jika benar username & password jika salah	Masuk ke dashboard admin Terdapat notifikasi gagal login	Sesuai Sesuai
Data training	Admin melakukan upload data wisata	Berhasil menampilkan data wisata yang telah di upload	sesuai
Destinasi	Melakukan running data tempat wisata	Berhasil menampilkan destinasi wisata terdekat	Sesuai
Rekomendasi	Melakukan running data yang direkomendasikan kepada pengguna	Berhasil menampilkan data wisata yang sesuai dengan history sebelumnya yang di cari pengguna	Sesuai
Data Pengguna	Menampilkan & Menghapus data member	Berhasil menampilkan & menghapus data member	Sesuai
Laporan	Melakukan unduh	Berhasil mengunduh	Sesuai

	file laporan	laporan yang berbentuk file pdf	
Pengaturan akun	Melakukan update username & password	Berhasil melakukan update username & password	Sesuai
Logout	Keluar dari weeb	Berhasil keluar dari web	Sesuai

Tabel 4. Black Box Testing Member

Page	Test	Hasil yang diuji	Hasil yang diharapkan
Registrasi	Memasukkan username, email & password	Berhasil melakukan registrasi	Sesuai
Login	Input username & password jika benar username & password jika salah	Masuk ke dashboard member Terdapat notifikasi gagal login	Sesuai
Destinasi	Melakukan running data tempat wisata	Berhasil menampilkan destinasi wisata terdekat	Sesuai
Rekomendasi	Melakukan running data yang direkomendasikan kepada pengguna	Berhasil menampilkan data wisata yang sesuai dengan history sebelumnya yang di cari pengguna	Sesuai
Pengaturan akun	Melakukan update username & password	Berhasil melakukan update username & password	Sesuai
Logout	Keluar dari weeb	Berhasil keluar dari web	Sesuai

Uji Usability

Dalam pengujian usability terdapat 24 responden, pengguna diminta untuk menilai pengalaman mereka menggunakan skala likert angka dari 1 sampai 5. 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), 5 (sangat setuju).

Tabel 5. Hasil Uji Usability

Pertanyaan	Presentase				
	<div style="text-align: center;"> Nilai 4 3 2 1 5 </div>				
Tampilan web menarik	13	11	-	-	92%

Memberikan kemudahan dalam melihat wisata di kabupaten Rembang	15	9	-	-	-	94%
Rekomendasi yang ditampilkan sudah sesuai	10	9	5	-	-	86%
Secara keseluruhan sistem berjalan dengan baik	9	8	7	-	-	82%
Saya akan merekomendasikan kepada teman saya yang akan berwisata ke Kabupaten Rembang	15	7	2	-	-	91%
Rata-Rata						89%

SIMPULAN

Dari hasil pembahasan didalam bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Dalam merancang sistem rekomendasi tempat wisata berbasis *website*, langkah-langkah yang dapat dilakukan meliputi analisis kebutuhan proses, analisis kebutuhan perangkat keras dan perancangan sistem.
2. Sistem rekomendasi tempat wisata di Kabupaten Rembang berbasis *website* merupakan langkah positif dalam memajukan sektor pariwisata daerah. Proses perancangan sistem ini memberikan pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana teknologi dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman wisatawan dan promosi destinasi wisata lokal.
3. Keberhasilan sistem ini tidak hanya tercermin dari respons positif pengguna, tetapi juga dari kontribusinya terhadap peningkatan kunjungan wisatawan. Kabupaten Rembang sebagai destinasi wisata diharapkan dapat terus berkembang dan bersaing melalui pemanfaatan teknologi informasi seperti yang telah diimplementasikan dalam sistem rekomendasi ini

DAFTAR PUSTAKA

Alkaff, M., Khatimi, H., & Eriadi, A. (2020). Sistem Rekomendasi Buku Menggunakan Weighted Tree

- Similarity dan Content Based Filtering. *MATRIK : Jurnal Manajemen, Teknik Informatika Dan Rekayasa Komputer*, 20(1), 193–202.
<https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.617>
- Christofer, K., Santoso, A. J., Wahju, A., & Emanuel, R. (2020). Sistem Rekomendasi Objek Pariwisata di Pontianak Berbasis Android Menggunakan Metode Content-Based Filtering. In *Jurnal Informatika Atma Jaya Yogyakarta* (Vol. 1, Issue 1).
- Fajriansyah, M., Adikara, P. P., & Widodo, A. W. (2021). *Sistem Rekomendasi Film Menggunakan Content Based Filtering* (Vol. 5, Issue 6). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Judul, H., Oleh, D., Rizqi, M., & Zayyad, A. (n.d.). *SISTEM REKOMENDASI BUKU MENGGUNAKAN METODE CONTENT BASED FILTERING*.
- Liang, S., & Susanto, J. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Rekomendasi Restoran Menggunakan Metode K-Nearest Neighbors dan Content-Based Filtering. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 9(1), 8.
<https://doi.org/10.30865/jurikom.v9i1.3816>
- Reddy, S., Nalluri, S., Kuniseti, S., Ashok, S., & Venkatesh, B. (2019). Content-based movie recommendation system using genre correlation. *Smart Innovation, Systems and Technologies*, 105, 391–397.
https://doi.org/10.1007/978-981-13-1927-3_42
- Srifi, M., Oussous, A., Lahcen, A. A., & Mouline, S. (2020). Recommender systems based on collaborative filtering using review texts-A survey. In *Information (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 6). MDPI AG.
<https://doi.org/10.3390/INFO11060317>
- Rinal. (2021). *Strategi Pengembangan Obyek Wisata Pantai di Kecamatan Sluke, Kabupaten Rembang, Jawa Tengah*. 9.
- Wardhani, A. K., & Anindyaputri, A. (2020). SISTEM INFORMASI PEMILIHAN TEMPAT WISATA MENGGUNAKAN METODE WEIGHTED PRODUCT. *Indonesian Journal of Technology, Informatics and Science (IJTIS)*, 2(1), 27–32.
<https://doi.org/10.24176/ijtis.v2i1.5649>