

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliner merupakan produk yang memiliki nilai penting dalam industri pariwisata di suatu daerah. Bisnis kuliner saat ini telah memberi kontribusi besar dari total penghasilan industri pariwisata khususnya yang berasal dari wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia. Seperti halnya tempat-tempat lain, kota Bangkalan dan Sampang juga memiliki keragaman kuliner yang dapat menarik wisatawan untuk berkunjung dan mencicipi aneka kuliner yang tersedia.

Banyaknya wisata kuliner tersebut membuat konsumen mengalami kebingungan atau keragu-raguan dalam memilih tempat kuliner yang akan dikunjungi, khususnya yang sesuai dengan preferensinya. Sebuah preferensi yang bersifat subyektif menimbulkan rasa kepuasan yang berbeda-beda pada setiap orang. Kepuasan inilah yang menjadi tujuan akhir setiap konsumen apabila mengonsumsi suatu produk[1].

Untuk membantu konsumen dalam memilih dan memutuskan tempat kuliner yang sesuai dengan prefensinya diperlukan sistem rekomendasi, dimana sistem rekomendasi merupakan model aplikasi dari hasil observasi terhadap keadaan dan keinginan pelanggan. Sistem rekomendasi sangat penting bagi sebagian besar perusahaan khususnya *e-commerce* karena kemampuannya untuk memberikan referensi yang disukai oleh customer, membuat strategi marketing, meningkatkan loyalitas pelanggan dan telah terbukti banyak memberikan terobosan baru di dunia bisnis dan ilmu pengetahuan[2].

Sistem rekomendasi memerlukan model rekomendasi yang tepat agar produk yang direkomendasikan sesuai dengan keinginan pelanggan. *Collaborative Filtering* merupakan salah satu metode dalam sistem rekomendasi yang efektif dan paling populer saat ini. Metode *Collaborative Filtering* sendiri didasarkan pada pengumpulan serta analisis dari banyak data informasi mengenai perilaku pengguna, aktifitas atau preferensi, dan memprediksi kegemaran para pengguna berdasarkan kemiripan dari pengguna lain.

Dalam penelitian ini, sistem rekomendasi tempat kuliner dirancang menggunakan *Item Based Recommendation* salah satu metode yang dimiliki oleh *Collaborative Filtering*. Pendekatan *Item Based Collaborative Filtering* memberikan rekomendasi berdasarkan kemiripan antar *item*. Dengan metode ini, rekomendasi atau prediksi

item yang dihasilkan dibentuk atas adanya kesamaan antara pemberian *rating* terhadap suatu *item* dengan *item* yang pernah di-*rating* user lain sehingga rekomendasi yang dihasilkan mempunyai kualitas yang baik[3].

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat dirumuskan suatu permasalahan yaitu “Seberapa efektif metode *Item Based Collaborative Filtering* dalam memberikan rekomendasi tempat kuliner di kota Bangkalan dan Sampang yang sesuai dengan selera konsumen?”

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui seberapa efektif metode *Item Based Collaborative Filtering* dalam memberikan rekomendasi tempat kuliner di kota Bangkalan dan Sampang yang sesuai dengan selera konsumen.

1.4 Manfaat

Manfaat dari skripsi ini yaitu dapat membantu konsumen dalam mendapatkan informasi dan rekomendasi seputar tempat kuliner di kota Bangkalan dan Sampang yang sesuai dengan preferensi mereka.

1.5 Batasan Masalah

Pada tugas akhir ini terdapat batasan masalah agar pembahasan terarah, batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Penelitian dilakukan pada objek wisata kuliner di kabupaten Bangkalan dan Sampang.
2. Sistem rekomendasi tempat kuliner ini dirancang agar dapat berjalan pada perangkat *mobile android*.

1.6 Metodologi Penelitian

Proposal tugas akhir ini diselesaikan menggunakan urutan metodologi SDLC (*Systems Development Life Cycle*). Berikut ini adalah alur atau langkah-langkah dalam SDLC :

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan untuk mendefinisikan tujuan dan ruang lingkup pengembangan, menentukan dan evaluasi strategi yang akan digunakan dalam pengembangan sistem.

b. Tahap Analisis

Setelah melakukan tahap perencanaan, langkah selanjutnya adalah melakukan analisa kebutuhan sistem yang akan dibuat. Dalam hal ini yang perlu dikerjakan adalah menganalisis keperluan apa saja yang nantinya dibutuhkan dalam membangun sistem.

c. Tahap Desain/Perancangan

Perancangan sistem menggambarkan proses-proses dan aliran data yang terlibat dalam sistem. Sistem yang dirancang akan meminimalisasi kekurangan sistem yang sebelumnya sudah diidentifikasi pada tahap analisa kebutuhan sistem. Perancangan sistem ini berupa gambaran umum sistem yang diusulkan, prosedur yang diusulkan, Usecase diagram, activity diagram, dan perancangan antar muka sistem.

d. Tahap Implementasi

Implementasi sistem dilakukan dengan membangun sistem sesuai rancangan sistem dan analisa kebutuhan sistem yang sudah dibuat. Sistem yang akan dibuat berbasis android.

e. Tahap Uji Coba dan Evaluasi

Tahap uji coba dilakukan untuk menguji keefektifan dan kemudahan sistem yang telah dibuat. Sedangkan tahap evaluasi dilakukan untuk mengevaluasi kinerja sistem apakah telah berjalan dengan baik sesuai dengan perencanaan awal.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengenai tugas akhir ini disusun dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika penulisan Tugas Akhir Jurusan Teknik Informatika Universitas Trunojoyo Madura, bab-bab tersebut dijelaskan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, manfaat, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : Studi Pustaka

Bab ini berisi beberapa teori penunjang yang berhubungan dengan pokok pembahasan dalam Tugas Akhir ini.

BAB III : Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisi tentang desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi alur proses, *flowchart*, *use case*, *activity diagram* dan tabel-tabel pada sistem ini.

BAB IV : Implementasi Sistem

Bab ini berisi tentang bagaimana implementasi pembuatan sistem berdasarkan desain dan perancangan sistem yang telah dibuat sebelumnya serta analisa hasil pengujian perangkat lunak.

BAB V : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diambil dari pelaksanaan skripsi ini, serta saran untuk pengembangan sistem.