

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Madura merupakan nama pulau yang terletak di sebelah timur laut Jawa besarnya kurang lebih 5.168km² bersebrangan dengan kota Surabaya yang dipisahkan oleh selat Madura. Pulau yang terkenal dengan penghasil garam dan kebudayaan karapan sapi ini, ternyata mempunyai segudang objek wisata yang belum banyak dikenal[1]. Salah satu objek wisata yang sedang berkembang dan melakukan pembangunan terus-menerus yakni bidang kuliner baik berskala kecil maupun besar.

Kuliner menjadi pusat perhatian wisatawan untuk mencoba makanan apa saja yang berbeda di pulau Madura. Namun wisatawan akan dibingungkan dalam memilih atau mendapatkan informasi tempat kuliner yang sesuai dengan kriteria. Selain itu, terbatasnya waktu untuk mengunjungi semua tempat kuliner yang ada juga menjadi permasalahannya[2]. Wisatawan biasanya hanya mendapatkan rekomendasi dari orang-orang terdekat mengenai informasi tentang tempat kuliner, yang terkadang tidak sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Saat ini internet menjadi sumber informasi yang paling banyak digunakan untuk mencari informasi yang dibutuhkan dikarenakan mudah, cepat, tepat, murah, dan akurat[3]. Perancangan sistem rekomendasi untuk merekomendasi tempat kuliner di Madura dapat menggunakan konsep personalisasi yang telah diakui oleh para peneliti. Sistem personalisasi sukses dalam mendukung *e-commerce* yang dapat memutuskan pembelian suatu produk kepada konsumen, sistem ini dikenal sebagai sistem rekomendasi (*recommender system*). 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[4]. Oleh sebab itu, sistem rekomendasi merupakan salah satu alternatif sistem yang dapat memecahkan permasalahan tersebut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Vincentius Wirawan, Seng Hansun, Hargyo Tri Nugroho I. ini memiliki kelemahan hanya menampilkan hasil berdasarkan perhitungan urutan kata saja dan hasil nilai akurasi sebesar 0,46 [14]. Dan penelitian sebelumnya juga yang

dilakukan oleh Filian Falanda, Rendra Gustriansyah, Hartini ini memiliki kelemahan nilai hasil uji akurasi menggunakan MAE sebesar 0,28 [15].

Dalam penelitian ini mencoba membuat rekomendasi yang tepat dalam pemilihan tempat kuliner dengan menggunakan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*). Metode TOPSIS ini dipilih karena konsepnya sederhana, mudah dipahami, dan mudah untuk diimplementasikan, komputasinya efisien yang memiliki kemampuan untuk mengukur kinerja relatif dari alternatif-alternatif keputusan dalam bentuk matematis yang sederhana dan hasilnya cukup akurat[5]. Metode TOPSIS adalah sebuah metode yang dapat membantu dalam melakukan perankingan melalui perbandingan berpasangan antar tempat kuliner pada kriteria yang sama dengan mempertimbangkan solusi ideal positif dan solusi ideal negatifnya. Ada beberapa kriteria yang digunakan dalam pembuatan sistem rekomendasi ini antara lain harga, variasi menu, jarak, waktu operasional dan lama penyajian, dengan pemberian bobot tiap kriteria mencakup dari angka 1 sampai 5, dimana angka 1 adalah nilai bobot terendah dan angka 5 adalah nilai bobot terbesar[6].

Dalam penelitian ini akan membuat sistem rekomendasi kuliner untuk wisatawan agar mudah memilih wisata kuliner di Madura menggunakan metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) sesuai dengan keinginan wisatawan dan dapat membantu serta memudahkan wisatawan untuk memilih sesuai dengan kriteria.

Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan dapat memberikan informasi dan rekomendasi yang tepat seputar tempat kuliner di Madura sesuai dengan selera dan kebutuhan wisatawan.

1.2 Perumusan Masalah

Ada 3 poin penting dalam perumusan masalah pada penelitian ini yaitu :

1.2.1 Permasalahan

Dari penelitian sebelumnya yang menggunakan metode lain dalam sistem rekomendasi kuliner peneliti mencoba membuat sistem rekomendasi pemilihan tempat kuliner dengan menggunakan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*) berdasarkan kriteria yang telah ditentukan tanpa harus mengecek satu persatu tempat kuliner yang sesuai kriteria dan akan membutuhkan waktu yang lama.

1.2.2 Metode Usulan

Sistem rekomendasi menggunakan metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) dapat menjadi solusi dari metode yang telah dilakukan penelitian sebelumnya dari permasalahan diatas untuk menentukan kriteria yang sesuai dengan wisatawan.

1.2.3 Pertanyaan Penelitian

Permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Seberapa akurat metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) dalam memberikan rekomendasi tempat kuliner di Pulau Madura?”

Tabel 1. 1 Tabel Perumusan Masalah

Masalah	Solusi	Pertanyaan Penelitian	Tujuan Penelitian
Dari penelitian sebelumnya yang menggunakan metode lain dalam sistem rekomendasi kuliner peneliti mencoba membuat sistem rekomendasi pemilihan tempat kuliner dengan menggunakan metode TOPSIS (<i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i>) berdasarkan kriteria yang telah ditentukan tanpa harus mengecek satu persatu tempat kuliner yang sesuai kriteria dan akan membutuhkan waktu yang lama.	Sistem rekomendasi menggunakan metode <i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i> (TOPSIS)	Seberapa akurat metode <i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i> (TOPSIS)	Untuk mengetahui Seberapa akurat metode <i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i> (TOPSIS) dalam memberikan rekomendasi tempat kuliner di Pulau Madura.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari skripsi ini adalah untuk mengetahui seberapa akurat metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* dalam memberikan rekomendasi tempat kuliner di Pulau Madura yang sesuai dengan kriteria wisatawan.

1.3.2 Manfaat

Manfaat dari skripsi ini yaitu diharapkan dapat membantu wisatawan dalam mendapatkan rekomendasi dan informasi seputar tempat kuliner di Pulau Madura yang sesuai dengan kriteria mereka dengan mudah dan cepat.

1.4 Batasan Masalah

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

- 1) Penelitian dilakukan pada objek tempat kuliner di pulau Madura di empat kabupaten yakni Kabupaten Bangkalan, Kabupaten Sampang, Kabupaten Pamekasan, dan Kabupaten Sumenep.
- 2) Data yang digunakan berasal dari Dinas Penanaman modal dan PTSP di empat kabupaten, web online seperti plat-m.com, pulaumadura.com, media sosial lainnya seperti di instagram, twitter serta wawancara langsung ke tempat kuliner.
- 3) Kriteria yang telah ditetapkan antara lain :harga, variasi menu, waktu operasional , jarak dan lama penyajian.

1.5 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan mengenai skripsi ini disusun dalam beberapa bab sesuai dengan sistematika penulisan Skripsi 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 skripsi ini.

BAB III : Metode Usulan

Bab ini berisi tentang desain dan perancangan perangkat lunak. Desain perangkat lunak meliputi rancangan arsitektur, *flowchart*, *block diagram*, *CDM* dan *PDM* dan tabel-tabel pada sistem ini.

BAB IV : Implementasi dan Pengujian

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.

~Halaman Ini Sengaja Dikosongkan~