

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang Masalah

Wisata kuliner tak pernah surut peminat, bahkan dibilang jadi primadona dan laris manis disaat pandemi Covid-19. Ditengah keterbatasan yang mempengaruhi beberapa sektor, tercipta peluang baru yang membuat bisnis dibidang kuliner, terutama berbasis online semakin meningkat. Wisata kuliner menjadi salah satu tren masa kini didalam dunia kuliner. Informasi terkait dunia kuliner dapat dengan mudah didapatkan terutama dalam bentuk media elektronik. Banyaknya informasi tersebut tidak serta merta membuat para wisatawan kuliner menjadi semakin mudah dalam menentukan pilihan menu hidangan yang diinginkan. Mesin pencarian dapat membantu pengguna yang sudah memiliki referensi tentang hidangan apa yang hendak dikonsumsi. Kesulitan dihadapi bagi pengguna yang tidak memiliki referensi sama sekali. Penggunaan mesin pencarian saja dirasa masih belum cukup, sehingga diperlukan sebuah sistem rekomendasi yang dapat memberikan saran sesuai dengan kebutuhan pengguna (Kangas, 2001).

Sistem rekomendasi adalah sistem yang bertanggung jawab atas mesin rekomendasi yang mampu mengidentifikasi serta memberikan konten berpotensi besar dipilih oleh pengguna berdasarkan penyaringan informasi yang mengambil preferensi dari perilaku maupun riwayat pengguna (Asanov, 2015). Sistem rekomendasi wisata kuliner ini menggunakan metode *item-based collaborative filtering*, yaitu menghitung *similarity* (kedekatan) *item* yang dirating oleh pengguna. Sistem rekomendasi wisata kuliner ini diharapkan dapat membantu pecinta kuliner dalam memilih wisata kuliner yang akan mereka cicipi.

Dua pendekatan yang umum digunakan dalam *collaborative filtering* yaitu *item-based collaborative filtering user* dan *based collaborative filtering* (Ricci *et al*, 2011). *User-based collaborative filtering* beramsusi bawa cara yang baik dalam menemukan konten yang dirasa akan disukai oleh seseorang *user* adalah dengan menemukan *user* lain dengan ketertarikan yang sama dengan *user* tersebut, kemudian merekomendasikan hal yang disukai oleh *user lain* kepada *user* tersebut.

item-based collaborative filtering berasumsi bahwa cara terbaik untuk memberikan rekomendasi kepada seorang *user* adalah dengan melihat pola pemberian *rating* yang akan diberikan *user* terhadap *item* lain. Dengan latar belakang ini maka penulis membuat skripsi dengan judul “Sistem Rekomendasi Wisata Kuliner di Yogyakarta dengan Metode *Item-Based Collaborative Filtering*”.

1.2 Rumusan Masalah

Masalah yang dibahas dalam penelitian ini adalah :

Bagaimana merancang dan membangun sistem rekomendasi wisata kuliner dengan metode *Item-Based Collaborative Filtering*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah :

1. Objek penelitian ini berasal dari rekomendasi wisata kuliner yang diinputkan member.
2. Metode yang digunakan adalah *item-based collaborative filtering*.
3. Inputan yang digunakan adalah rating user dari objek wisata yang diinputkan member.
4. Nilai Rating yang digunakan 1,2,3,4 dan 5.
5. Lokasi hanya dibatasi restoran wilayah Yogyakarta.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem rekomendasi keputusan dengan menggunakan metode *item based collaborative filtering*.
2. Membangun sistem rekomendasi keputusan dengan menggunakan metode *item based collaborative filtering*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu dengan diterapkannya sistem rekomendasi diharapkan pengguna menjadi lebih terbantu dalam memilih restoran yang sesuai dengan selera. Penelitian ini juga diharapkan dapat menambah wawasan, ilmu serta bahan pertimbangan bagi penelitian dan pengembangan selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Studi Literatur

Studi Literatur digunakan untuk mengumpulkan data teroris dari berbagai sumber referensi seperti literatur buku-buku pustaka, internet, jurnal-jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.6.2 Analisis Masalah

Pada tahap ini penulis menentukan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem, meliputi kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Data yang akan di analisis adalah data rating wisata kuliner yang diambil dari beberapa user.

1.6.3 Metode Perancangan

Pada tahap ini dilakukan perancangan sistem dengan menggunakan *pipeline* untuk menyelesaikan permasalahan yang terdapat di dalam tahap analisis.

1.6.4 Implementasi

Pada tahap ini dilakukan implementasi berdasarkan analisis yang telah dilakukan dalam bentuk pembuatan program (*notebooks*) yang sesuai dengan perancangan.

1.6.5 Pengujian

Pada tahapan ini, dilakukan pengujian pada sistem yang telah dibangun untuk mengetahui kualitas rekomendasi.

1.6.6 Penyusunan Laporan

Tahap akhir dalam penelitian ini yaitu adalah penulisan laporan dari keseluruhan penelitian yang telah dilakukan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penyusunan laporan skripsi ini terdiri dari 5 bab, masing-masing di uraikan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan yang digunakan untuk skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori merupakan tinjauan pustaka berupa tema yang pernah diteliti sebelumnya. Uraian teori-teori yang mendasari pembahasan terperinci yang berhubungan dengan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menguraikan tentang langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis untuk melaksanakan dan menyelesaikan penelitian ini.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan mengenai bagaimana menyelesaikan masalah yang telah dirumuskan berdasarkan langkah-langkah yang disebutkan pada Bab III, analisis, perancangan, dan pembahasan mengenai hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari perancangan sistem yang telah dilakukan pada skripsi dan saran-saran yang diajukan untuk pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi daftar referensi yang telah digunakan dalam penulis laporan skripsi.