

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Keanekaragaman budaya yang ada di Indonesia melahirkan potensi wisata yang besar, visi pembangunan kepariwisataan nasional menjelaskan bahwa pembangunan kepariwisataan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional karena mempunyai peranan penting dalam meningkatkan penyerapan tenaga kerja untuk mendorong pemerataan kesempatan usaha, pemerataan pembangunan nasional dan kontribusi dalam penerimaan devisa negara yang dihasilkan dari jumlah kunjungan wisatawan serta berperan dalam pengentasan kemiskinan yang bermuara pada peningkatan kesejahteraan rakyat (Arief, 2015). Industri pariwisata yang sekarang mengalami perkembangan pesat adalah wisata kuliner, wisata kuliner berkaitan dengan penyediaan makanan dan minuman. *Trend* wisatawan sekarang adalah datang ke suatu daerah wisata untuk mencari dan berburu makanan khas daerah tersebut dan tidak segan-segan membayar mahal untuk menikmati suatu hidangan. Banyak restoran dan lokasi kuliner baru didirikan dengan kualifikasi dan ciri khas masing-masing. Beragam sajian ditawarkan mulai dari kualifikasi khas daerah yang tradisional hingga makanan cepat saji yang bersifat modern.

Maka dari itu dengan banyaknya jumlah wisata kuliner di Kota Medan yang berkembang maka sulit bagi wisatawan untuk menemukan lokasi wisata kuliner di Kota Medan yang sesuai dengan selera mereka karenanya kurangnya informasi

informasi dari wisata kuliner yang ada di kota medan. Salah satu cara pendekatan untuk menemukan wisata kuliner yang sesuai dengan kebutuhan dan keseleraan wisatawan adalah dengan menggunakan sistem rekomendasi. Salah satu metode yang dapat melakukan rekomendasi dengan baik adalah *collaborative filtering*, *collaborative filtering* menghasilkan rekomendasi berdasarkan ketertarikan antar wisatawan yang menyukai suatu kuliner tertentu. *collaborative filtering* merupakan pendekatan dari kebiasaan pencarian wisatawan sebelumnya atau memberikan rating terhadap beberapa wisata kuliner pilihan wisatawan dan juga dilakukan oleh wisatawan yang lain yang nantinya wisata kuliner tersebut akan dijadikan acuan untuk memberikan prediksi terhadap wisatawan yang bersangkutan.

Metode *Collaborative filtering* merupakan metode yang digunakan untuk memanfaatkan opini dari pengguna lain yang ada untuk memprediksi item yang akan disukai atau diminati oleh seorang pengguna. kualitas rekomendasi yang diberikan dengan menggunakan metode ini sangat bergantung dari opini pengguna lain (*neighbor*) terhadap suatu item. Belakangan diketahui bahwa melakukan reduksi *neighbor* (yaitu dengan memotong *neighbor* sehingga hanya beberapa *user* yang memiliki kesamaan atau *similarity* tertinggi sajalah yang akan digunakan dalam perhitungan) mampu meningkatkan kualitas rekomendasi yang diberikan (arief,2015).

Melihat perkembangan wisata kuliner di kota medan yang begitu pesat serta minimnya websaite yang merekomendasikan lokasi/tempat wisata kuliner di Kota Medan, maka penulis mengangkat judul **“Rancang Bangun Aplikasi**

Rekomendasi Wisata Kuliner Di Kota Medan Dengan Menggunakan Metode *Collaborative Filtering Berbasis Website*

I.2 Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah penulis utarakan dan sehubungan dengan pengkajian dari beberapa sumber yang penulis lakukan, maka identifikasi masalah yang penulis temukan adalah :

1. Minimnya *website* yang merekomendasikan wisata kuliner yang ada di kota medan.
2. Penerapan metode *Collaborative filtering* pada era digitalisasi dalam merekomendasikan sesuatu hal, masih sedikit dan hanya di gunakan pada kelompok tertentu saja.
3. Penerapan metode *Collaborative filtering* dalam pemberian rating terhadap sesuatu yang direkomendasikan masih kurang cukup baik.

I.2.2. Perumusan Masalah

Adapun perumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana membangun sistem rekomendasi tempat wisata kuliner dengan metode *collaborative filtering*?
2. Seberapa akurat metode *collaborative filtering* dapat memberikan rekomendasi tempat wisata kuliner ?

3. Bagaimana menerapkan *algoritma collaborative filtering* pada rekomendasi tempat wisata kuliner ?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah pada penyusunan laporan skripsi ini dilakukan agar skripsi menjadi terarah dan mendapat gambaran yang jelas agar menghindari kesalahan, maka penulis membatasi permasalahan sebagai berikut :

1. Objek dalam penelitian ini adalah rekomendasi tempat wisata kuliner di Medan barat.
2. Objek wisata yang digunakan untuk sampel penelitian berjumlah 10 wisata kuliner di Medan barat.
3. Metode yang digunakan adalah metode collaborative filtering.
4. Inputan yang digunakan adalah dataset rating user terhadap wisata kuliner di Kota Medan barat.
5. Skenario jumlah maximum neighbor yang digunakan adalah 4,6 dan 8 neighbor.
6. Tidak memberikan *cold start problem*.
7. Nilai rating pada data set yang digunakan adalah (1, 1,5, 2 2,5, 3, 3,5, 4, 4,5 dan 5)

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Membangun dan menghasilkan sebuah website yang dapat memberikan rekomendasi wisata kuliner dengan menggunakan metode *Collaborative filtering*.
2. Menerapkan algoritma *Collaborative Filtering* pada sistem yang dibangun.
3. Menambah pengetahuan pada penulis dalam mengembangkan *website* yang merekomendasikan sesuatu hal.

I.3.2. Manfaat

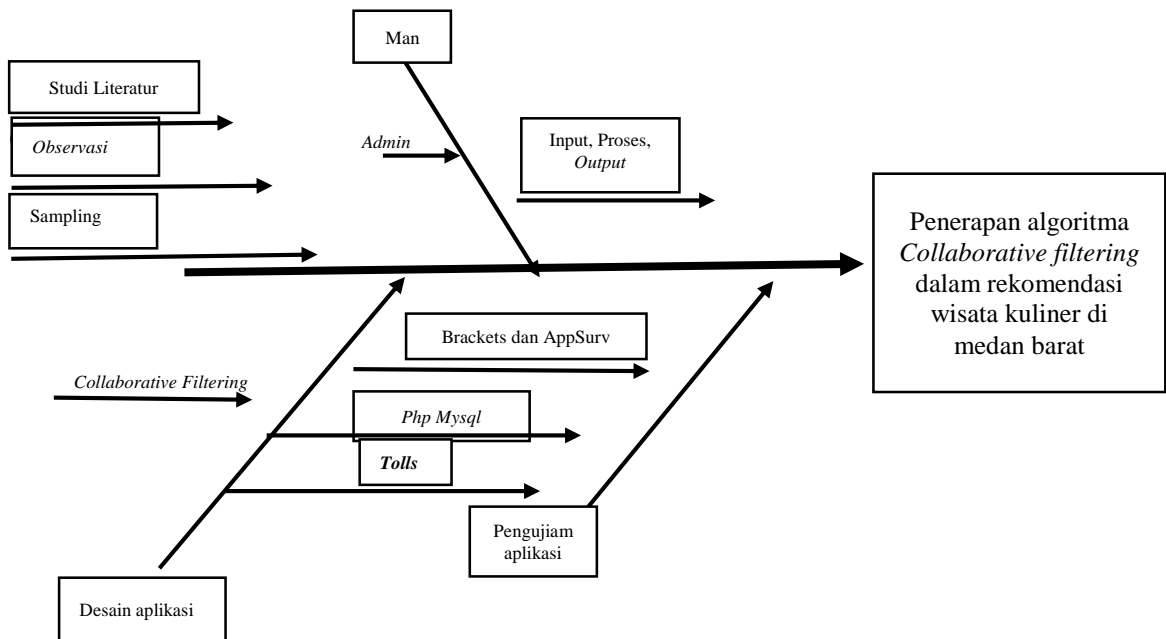
Adapun manfaat yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Wisatawan memperoleh kemudahan berupa rekomendasi wisata kuliner yang sesuai dengan kebutuhannya.
2. Pemilik wisata kuliner memperoleh publikasi melalui aplikasi yang di akses pengguna.
3. Menjadi bahan pertimbangan untuk peneliti lainnya dalam mengembangkan sistem rekomendasi dengan permasalahan serupa maupun permasalahan lainnya dengan metode yang sama.

I.4. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini metode *collaborative filtering*, adalah mencari pola pemberian *rating* terhadap sebuah item dan kemudian mencoba memprediksi *rating* yang akan diberikan seseorang pengguna terhadap item lain.

Metode Penelitian menggunakan *Fishbone* dapat dilihat konsepnya pada gambar I.1 berikut :



Gambar I.1 Pengembangan sistem menggunakan *fishbone*

Dalam pembuatan aplikasi terdapat tahap-tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain aplikasi, tools, dan pengujian aplikasi.

1. Analisis Kebutuhan

Maksud dari analisis kebutuhan dalam pembuatan aplikasi adalah acuan dalam menentukan perancangan aplikasi yang akan dikerjakan. Acuan tersebut meliputi pengumpulan data dan kebutuhan perancangan. Pengumpulan data didapatkan dari studi literatur, internet / jurnal, sedangkan kebutuhan perancangan meliputi perangkat pembuatan (laptop) dan perangkat pengujian.

2. Desain aplikasi

Pada tahap ini penulis merancang desain aplikasi rekomendasi wisata kuliner berbasis *website*. Model dan antarmuka bagaimana yang akan ditampilkan dalam aplikasi pengerekomendasian nantinya..

3. *Tools*

Dalam pembuatan aplikasi tentunya menggunakan *Tools (software)* sebagai penghubung antara *hardwe* (laptop) dengan penulis sehingga dapat membangun sebuah aplikasi. Dalam hal ini penulis menggunakan *Brackets* dalam pembuatan aplikasi, dan *Php My Sql* sebagai *databes* manajemen sistem.

4. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian aplikasi rekomendasi wisata kuliner berbasis *website*, meliputi pengujian teori dan pengujian aplikasi. Pengujian teori dilakukan untuk mengetahui aplikasi rekomendasi wisata kuliner berjalan sesuai perancangan, sedang pengujian aplikasi dilakukan untuk menguji kemampuan aplikasi apakah berjalan dengan baik atau tidak pada pengaplikasian *berbasis website*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun kontribusi penelitian dari aplikasi yang akan dibangun adalah :

1. Menghasilkan aplikasi yang bermanfaat dalam merekomendasikan wisata kuliner untuk semuakalangan, baik individu, maupun kelompok masyarakat.
2. Sebagai pengembangan dari penelitian sebelumnya.
3. Sebagai bahan refrensi untuk penelitian sselanjutnya

I.6. Sistematik Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Berisi tentang hal-hal yang mendasari di lakukan penelitian. Bagian-bagian yang terdapat dalam bab pendahuluan ini terdiri dari latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian dan sistematik penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisikan tinjauan pustaka, dan metode yang berhubungan dengan topik yang dibahas atau permasalahan yang sedang dihadapi. Bagian-bagian yang terdapat dalam bab tinjauan pustaka terdiri dari penelitian terkait dan bab studi literatur.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Berisikan tentang rancangan sistem yang akan di bangun.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Berisi tentang tampilan hasil sistem yang dirancang, pembahasan hasil serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Berisi kesimpulan dari penelitian dan hasil akhir dari pemecahan suatu permasalahan. Dengan adanya kesimpulan dari akan memudahkan penelitian selanjutnya dalam memecahkan suatu masalah menjadi lebih baik lagi. Serta saran yang di berikan berguna untuk digunakan dalam penyempurnaan penelitian.

