



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perangkat ponsel tidak hanya digunakan untuk menelepon atau berkirim pesan singkat saja. Perangkat ponsel kini telah berkembang menjadi ponsel cerdas atau sering disebut dengan istilah *smartphone*. Perangkat *smartphone* sendiri berkembang pesat dan dewasa ini tersedia dalam berbagai *platform* maupun merk (*brand*). Halaman pulsa.com mencatat terdapat 75 merk *smartphone* yang ada di Indonesia. Dengan adanya banyak varian *smartphone* yang muncul, tentu tidak sedikit orang yang kebingungan dalam memilih perangkat. Permasalahan tersebut dapat menyebabkan terjadinya ketidakpuasan dalam pembelian *gadget* karena terjadi kesalahan pemilihan perangkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan adanya berbagai survey kepuasan terhadap *smartphone* dimana terdapat pengguna yang merasa puas maupun tidak puas dengan *smartphone* pilihannya. Seperti survey yang dilakukan oleh theacsi.org dimana terdapat beberapa pengguna yang merasa tidak puas terhadap *smartphone* pilihannya.

Permasalahan di atas dapat diminimalisir dengan merancang suatu sistem yang dapat memberikan rekomendasi berupa alternatif-alternatif dari *smartphone* yang ada di pasaran. Alternatif yang ada diurutkan berdasarkan *ranking* terbaik sesuai dengan preferensi pengguna.

Berdasarkan uraian di ataslah yang menjadi dasar dari penelitian untuk merancang sebuah sistem yang dapat merekomendasikan *smartphone* yang ada di

pasaran kepada *user* secara umum. Sistem tersebut mampu merekomendasikan *smartphone* yang ada di pasaran sesuai dengan kebutuhan *user*. Adapun metode yang digunakan adalah metode *weighted product* yang merupakan salah satu metode dalam *multi critetia decision making*. Metode *weighted product* ini merupakan salah satu metode yang umum digunakan pada pembangunan sistem rekomendasi dimana terdapat rumus yang serupa dengan metode *weighted product* yaitu *weighted sum*. Perbedaan dari kedua metode tersebut adalah cara pengoperasian bilangan. *Weighted sum* menggunakan operasi penjumlahan sedangkan *wieghted product* menggunakan operasi perkalian.

Penerapan metode *weighted poduct* pada sistem rekomendasi telah dilakukan pada penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Retno Ningrum, dkk pada tahun 2012 dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan untuk Merekomendasikan TV Layar Datar Menggunakan Metode *Weighted Product* (WP)”. Dalam penelitian tersebut, digunakan 7 kriteria sebagai acuan pengguna sistem sehingga sistem dapat memberikan rekomendasi yang tepat. Penelitian tersebut menghasilkan sebuah sistem rekomendasi berbasis web dengan tingkat kesesuaian sebesar 60%.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, dapat dirumuskan bahwa masalah yang dibahas adalah bagaimana cara mengimplementasikan metode *Weighted Product* pada sebuah sistem rekomendasi *smartphone* berdasarkan preferensi *user* berbasis web?

1.3 Batasan Masalah

- 1) *Smartphone* yang menjadi objek penelitian terbatas pada merk-merk yang ada dalam *buyer's guide* tabloid *gadget* Pulsa edisi Juni 2015.
- 2) Terdapat delapan kriteria yang dipakai dalam menentukan *smartphone* pada sistem, antara lain rentang harga, kemampuan prosesor, kapasitas memori, kapasitas RAM, kapasitas baterai, ukuran layar, kemampuan fotografi, dan sistem operasi.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menerapkan metode *weighted product* pada sebuah sistem rekomendasi berbasis web untuk pemilihan *smartphone* yang sesuai dengan preferensi *user*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini bermanfaat sebagai pedoman rekomendasi untuk pengguna dalam memilih *smartphone* sesuai dengan keinginan pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam skripsi ini sebagai berikut.

1) BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi mengenai latar belakang permasalahan yang ingin diselesaikan dengan metode *weighted product*, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penyusunan laporan.

2) BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi mengenai dasar-dasar teori yang melandasi penyusunan dan perancangan dalam membangun aplikasi. Teori-teori yang digunakan antara lain *Multi Criteria Decision Making*, *Weighted Product*, Sistem Rekomendasi, *Cronbach Alpha*, Uji Penarikan Sampel dan Kepuasan Pengguna

3) BAB III METODE DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi mengenai metode penelitian dan perancangan aplikasi seperti diagram *flowchart*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel dan desain antarmuka.

4) BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab ini membahas spesifikasi dari sistem yang telah dibuat, rincian *software* apa saja yang digunakan untuk membangun aplikasi dan hasil pengujian aplikasi.

5) BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai kesimpulan yang didapat dengan hasil pengujian aplikasi dan juga saran untuk penelitian serupa.