



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

Museum merupakan sebuah gedung yang digunakan sebagai tempat untuk pameran tetap benda-benda yang patut mendapat perhatian umum atau barang peninggalan sejarah (Kamus Besar Bahasa Indonesia). Terdapat berbagai jenis museum berdasarkan kategori koleksi yang disimpan di dalam museum. Dalam suatu museum terdapat banyak koleksi yang menarik yang dapat dijumpai beserta dengan penjelasan yang dapat menambah pengetahuan pengunjung. Oleh karena itu, museum menjadi salah satu objek wisata yang cukup menarik bagi wisatawan lokal maupun mancanegara ketika mengunjungi suatu kota. Karena melalui museum, pengunjung dapat menambah pengetahuan mengenai benda bersejarah yang berkaitan dengan wilayah tempat museum berada. Selain itu, pengetahuan pengunjung museum juga dapat bertambah. Di daerah Jakarta sendiri terdapat berbagai museum yang memiliki koleksi yang beragam jenis dan dengan berbagai latar belakang peristiwa menarik untuk dikunjungi. Museum - museum tersebut tersebar di berbagai lokasi mulai dari yang berlokasi di pinggir jalan raya yang umum, hingga museum yang berada di jalan kecil di sekitar masyarakat.

Berdasarkan data dari *database* pemerintah DKI Jakarta di *Jakarta Open Data*, terdapat sekitar 67 museum yang tercatat berada di wilayah Jakarta sejak tahun 2015. Dari 67 museum yang ada di Jakarta, hanya sekitar 21% (15 museum) saja yang sering dikunjungi oleh wisatawan berdasarkan data yang ada di *Jakarta*

Open Data. Selebihnya jarang dikunjungi oleh wisatawan dan masyarakat umum.

Menurut Susatyo (2009), salah satu hal yang menyebabkan kurang terkenalnya museum di Indonesia adalah kurangnya promosi. Kurangnya promosi museum menyebabkan berkurangnya minat wisatawan untuk mencari museum baru untuk dikunjungi. Hal itu dijabarkan dalam penelitian yang dilakukan oleh F.R. Zoraida dalam tesisnya yang berjudul “Museum dalam Benak Warga Jakarta, Perspektif : Motivasi Mengunjungi Museum”. Hal itu sangat disayangkan karena masih banyak museum - museum yang berada di Jakarta yang belum banyak dikunjungi oleh wisatawan dan warga yang menyimpan banyak koleksi yang menarik dan unik.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu aplikasi yang dapat membantu dalam merekomendasikan museum sesuai dengan apa yang diminati dan dicari oleh wisatawan berdasarkan kriteria yang ada, yaitu lokasi, dan kategori museum (Susantyo, 2009). Sistem rekomendasi adalah suatu sistem yang menyediakan informasi yang menarik pengguna dan membantu pengguna untuk menentukan pilihan dari informasi yang disediakan. Sistem ini telah banyak digunakan oleh sebagian besar bidang bisnis untuk membantu konsumen menentukan pilihan produk (Ricci, Rokach, & Shapira, 2010). Oleh karena itu, sistem ini juga dapat dimanfaatkan pada bidang pariwisata untuk membantu merekomendasikan museum yang berada di wilayah Jakarta.

Item - based collaborative filtering dipilih dikarenakan berdasarkan teori, metode *item - based collaborative filtering* menghasilkan kualitas rekomendasi

yang lebih tinggi daripada metode – metode lain yang sejenis. Selain itu, metode ini juga menggunakan sistem pemberian *rating* yang berdasar dari *real world* sehingga meningkatkan akurasi dari hasil rekomendasi yang dihasilkan. Hal itu dijabarkan dalam penelitian yang dilakukan oleh Kenteris dkk. dalam penelitiannya, ia menggagas tentang aplikasi *mobile tourism recommender system* menggunakan teknik *collaborative filtering* sebagai basis sistem rekomendasi pariwisata. Sistem ini memberikan kenyamanan pengguna *mobile phone* dengan mudah dan gratis untuk mengunggah ataupun mengunduh informasi wisata, komentar, dan penilaian *rating* tentang *Points of Interest (POI)* melalui perangkat *mobile* pribadinya secara langsung (Kenteris dkk, 2010).

Terdapat pula penelitian terkait sebelumnya yang dilakukan oleh widyawan dkk (2013), dimana mereka membuat sistem Rekomendasi Pariwisata Mobile dengan Menggunakan Metode Collaborative Filtering dan Location Based Filtering. Hasil penelitian tersebut berupa sebuah aplikasi sistem rekomendasi pariwisata berbasis mobile web menggunakan platform jQuery Mobile, HTML 5, JavaScript, Ajax, PHP dan MySQL. Dari proses pengujian fungsionalitas, pengujian komparabilitas dan pengujian sistem rekomendasi dapat terlihat bahwa rancangan sistem rekomendasi pariwisata sudah dapat memberikan rekomendasi wisata sesuai dengan metode *Collaborative Filtering* dan *Location-Based Filtering* yang dirancang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka munculah ide untuk membuat aplikasi berbasis Android untuk merekomendasi museum yang ada di Jakarta kepada wisatawan. Dimana aplikasi akan menggunakan metode *Item - based*

Collaborative Filtering untuk melakukan rekomendasi museum. Diharapkan dengan dibuatnya aplikasi ini, dapat membantu wisatawan untuk mencari museum sesuai dengan keinginan dan minat wisatawan

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diutarakan, maka dapat dirumuskan sebuah permasalahan, yaitu bagaimana merancang dan membangun suatu aplikasi rekomendasi museum di wilayah Jakarta dengan menggunakan metode *item - based collaborative filtering* berbasis Android.

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah yang diterapkan dalam pembuatan aplikasi dan skripsi adalah:

- a) Aplikasi yang dirancang hanya akan dibuat dalam Bahasa Indonesia.
- b) Museum rekomendasi hanya terdiri dari 3 kelompok besar, yaitu IPTEK, seni dan arkeologi & sejarah (berdasarkan data di *Jakarta Open Data*).
- c) Metode *Collaborative Filtering* yang akan digunakan berupa *Item - Based Collaborative Filtering*.
- d) Tabel *rating* yang akan digunakan dalam penelitian hanya dibatasi sebanyak jumlah museum yang digunakan, yaitu 67 museum karena berdasarkan pada data yang terdapat pada data.jakarta.co.id.

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diutarakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun suatu aplikasi rekomendasi museum di

wilayah Jakarta dengan menggunakan metode *item - based collaborative filtering* berbasis Android.

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan oleh peneliti dari Rancang Bangun Aplikasi Rekomendasi Pariwisata Museum di Jakarta dengan metode *Item - Based Collaborative Filtering* berbasis Android adalah aplikasi diharapkan dapat memberikan rekomendasi museum kepada pengguna sesuai dengan kriteria yang digunakan dan aplikasi diharapkan bermanfaat untuk dapat membantu wisatawan untuk menemukan museum.

1.6. Sistematika Penulisan Laporan Penelitian

Sebagaimana gambaran umum dalam penyusunan tugas akhir ini sesuai dengan judul, susunan pembabakan dari ringkasan setiap isi, dan bab per bab terbagi dalam lima bab.

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas teori-teori dasar penelitian yaitu sistem rekomendasi, museum, *collaborative filtering*, *system usability scale*, dan validitas dan reliabilitas kuesioner.

BAB III METODE DAN PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dibahas metode penelitian yang terdiri dari studi literatur, pengumpulan data, perancangan sistem, pemrograman sistem, uji coba dan *debugging*, dan evaluasi. Perancangan sistem terdiri dari pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan rancangan antarmuka.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Dalam bab ini dibahas spesifikasi sistem, implementasi antarmuka, implementasi kode, dan uji coba aplikasi.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bagian ini merupakan bab terakhir yang berisi kesimpulan dari pembahasan yang telah diuraikan serta saran-saran yang dianggap perlu dalam usaha menuju perbaikan dan kesempurnaan.

