



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

Makan dan minum merupakan produk yang memiliki nilai penting dalam industri pariwisata. Bisnis makanan saat ini telah memberi kontribusi sekitar 19,33% dari total penghasilan industri pariwisata khususnya yang berasal dari wisatawan mancanegara yang datang ke Indonesia (Ketut, 2016). Indonesia memiliki banyak keanekaragaman tujuan kuliner mulai dari makanan lokal, masakan daerah, *fast food*, *Japanese food*, *Western food*, dan lain lain, sehingga banyak para wisatawan baik lokal maupun luar daerah serta pendatang dan penduduk setempat yang senang berwisata kuliner baik sekedar melepas lelah, berkumpul dengan keluarga, dan juga ajang tempat berkumpulnya para anak muda (Rossalie, 2015).

Di era teknologi informasi saat ini internet menjadi salah satu solusi penting untuk menemukan berbagai informasi yang diinginkan (Iik, 2014). Kecenderungan seseorang untuk menggali informasi dengan memanfaatkan *google search engine* sudah menjadi tren saat ini, dikarenakan mudahnya mendapatkan sumber informasi yang didasari adanya kebutuhan akan suatu informasi tertentu yang ingin dipenuhi (Violita, 2016).

Berdasarkan analisa pasar yang dilakukan oleh restofocus.com hal yang paling dicari tamu atau pelanggan untuk mencari tempat makan yang baik adalah harga, jenis makanan dan pelayanan yang baik. Harga yang terjangkau atau ekonomis sangat mempengaruhi minat tamu atau pelanggan untuk melakukan pembelian produk yang dijual oleh sebuah restoran (Izdihar, 2014). Sedangkan

menurut juwono dalam artikel yang dimuat oleh omegasoft.co.id, posisi dan lokasi usaha menjadi salah satu faktor penting dan berperan dalam menyukseskan bisnis yang dikelola. Semakin strategis dan unik lokasi tersebut maka semakin gencar pula daya tarik yang didapat dari konsumen.

Untuk mendapatkan informasi mengenai tempat kuliner yang sesuai dengan keinginan, tidak sedikit konsumen yang merasa bingung karena beragamnya selera masyarakat dilihat dari sudut pandang yang berbeda untuk mencari tempat makan sesuai kebutuhan (Rossalie,2015). Pemanfaatan sistem rekomendasi dapat digunakan untuk membantu para konsumen untuk mengambil keputusan dengan cepat, tepat dan konsisten (Hamdani,2010). Sistem rekomendasi merupakan suatu sistem yang menyediakan suatu informasi dan pemodelan yang berfungsi untuk mempermudah dalam pengambilan suatu keputusan, baik yang terstruktur maupun yang tidak terstruktur (Eva,2016).

Penelitian terkait sebelumnya telah dilakukan oleh Rossalie Dahniar dengan judul "Sistem Penunjang Keputusan Pemilihan Tempat Kuliner Dengan Metode TOPSIS Beserta Informasi Geografis di Kota Malang". Pada penelitian tersebut hanya fokus pada kuliner yang berada di kota malang dan menggunakan beberapa button untuk mendapatkan hasil dari rekomendasi yang akan dicari. Sehingga konsumen tidak bisa dengan bebas mencari sesuai *keyword* yang diinginkan. Namun berbeda dengan sistem penunjang keputusan tersebut, dalam sistem rekomendasi ini konsumen dapat menuliskan berupa input text yang diinginkan untuk mendapatkan rekomendasi tempat makan yang sesuai dengan kebutuhan.

Untuk membuat fitur *input text*, metode *Boyer-Moore* adalah salah satu metode yang dapat digunakan untuk mencari dimana sebuah *string*(dalam kasus ini

dinamakan pola) apakah ditemukan di dalam kumpulan *string* lain dengan ukuran yang lebih besar. Penelitian terkait sebelumnya mengenai Boyer Moore telah dilakukan oleh Eza Rahmanita dengan judul “Pencarian String Menggunakan Algoritma Boyer Moore Pada Dokumen”. Pada penelitian tersebut algoritma Boyer Moore mempunyai keunggulan dalam waktu menemukan *pattern* yang akan dicari dengan cara melakukan perbandingan *pattern* mulai dari kanan ke kiri. Jika terjadi ketidakcocokan *string* dari kanan *pattern* maka ketidakcocokan akan membantu untuk menggerakkan *pattern* tersebut dengan jarak yang lebih jauh, pergerakan ini akan lebih signifikan dalam mengurangi proses perbandingan. Boyer Moore adalah metode pencarian string yang paling efisien dan sudah menjadi standar dari sistem pencarian *string* (Stefano,2016) Sedangkan untuk membangun sistem rekomendasi, Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) adalah salah satu metode terbaik yang digunakan untuk menyelesaikan masalah *Multi Analytical Dececion Making* (MADM), metode SAW sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut (Fishburn(1967) dan MacCrimmon(1968) dalam awalludin, dkk.(2015)). Metode SAW telah diterapkan sebelumnya pada penelitian yang berjudul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Restoran Di Kota Bengkulu Dengan Metode Simple Additive Weighting Berbasis Sistem Operasi Android” oleh Vera Fuspita, Arie Vatesia, dan Desi Andreswari dalam penelitian tersebut, SAW dapat menghasilkan sistem pendukung keputusan yang dapat dipergunakan untuk kemudahan pengguna dalam menentukan restoran. Oleh karena itu metode *Simple Additive Weighting* layak untuk diterapkan dalam penelitian sistem rekomendasi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka rumusan masalahnya adalah bagaimana cara merancang dan membangun sistem rekomendasi tempat makan menggunakan *Simple Additive Weighting* melalui *text input* dengan metode *Boyer Moore* ?

1.3 Batasan Masalah

Terdapat beberapa batasan masalah dalam membangun sistem rekomendasi tempat makan menggunakan *Simple Additive Weighting* melalui input text dengan metode *Booyer Moore*, batasan masalah tersebut antara lain.

- a Kriteria yang digunakan dalam sistem rekomendasi ini menggunakan jenis makanan, kenyamanan, rating dan harga.
- b Area yang digunakan adalah Jakarta berdasarkan Zomato API.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin diperoleh yaitu merancang dan membangun sebuah sistem rekomendasi tempat makan berdasarkan kriteria, rating dan harga yang sesuai menggunakan metode *Simple Additive Weighting* dan *Boyer Moore*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang didapatkan dari sistem rekomendasi ini adalah membantu pengguna untuk menemukan tempat makan yang sesuai dengan kriteria dan jenis makanan yang diinginkan. Sehingga pengguna mendapatkan tempat makan yang diinginkan.

1.6 Sistematika Penulisan

Laporan ini tersusun menjadi beberapa bab, sesuai dengan fase pengembangan yang dilakukan antara lain:

Bab I PENDAHULUAN

Berisi tentang pendahuluan dari pengembangan sistem ini, meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

Bab II LANDASAN TEORI

Berisi tentang landasan – landasan teori yang mendasari keseluruhan proses pembangunan sistem ini. Bagian ini juga merupakan hasil dari fase studi literature yang dilakukan penulis dan akan membahas teori – teori yang terkait.

Bab III METODE DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisi tentang analisis dan perancangan dari sistem rekomendasi yang dihasilkan dari penelitian ini.

Bab IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Berisi tentang hasil implementasi dan uji coba dari sistem rekomendasi yang sudah dibangun.

Bab V SIMPULAN DAN SARAN

Berisi tentang simpulan yang bisa diambil dari keseluruhan kegiatan penelitian serta saran untuk perbaikan di masa mendatang.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A