



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

Dewasa ini estetika merupakan bagian penting dalam kehidupan masyarakat. Estetika adalah penciptaan sebuah karya yang nantinya akan menimbulkan perasaan nyaman bagi yang melihat dan merasakannya (Allsop, 1997). Hal Ini menjelaskan bahwa estetika menyangkut dari pencipta karya dan penikmat karya tersebut. Pada era teknologi dan internet sekarang ini, masyarakat dapat membagikan dan melihat hal yang estetik kepada orang lain dengan platform media sosial yang tersedia di internet.

Media sosial adalah teknologi digital yang memungkinkan orang untuk berhubungan, memproduksi, dan berbagi isi pesan (Lewis, 2010). Dengan seringnya terpapar oleh konten media sosial yang memiliki nilai estetik, termasuk konten yang akan diunggah pada akun media sosial mereka. Konten yang dibagikan meliputi *fashion*, *food*, atau pun tempat yang memiliki nilai estetik.

Tempat yang estetik tidak hanya yang ada di ruang publik saja, tetapi kini tempat tinggal juga merupakan wadah masyarakat untuk mengekspresikan kecintaan terhadap sesuatu yang bernilai estetik. Salah satu bentuk dekorasi yang ada di rumah adalah tanaman hias. Tanaman hias dapat memberikan nilai estetik kepada rumah jika diletakkan di tempat yang tepat. Selain berfungsi sebagai keindahan, tanaman hias juga memiliki fungsi sebagai pengontrol penglihatan, pengontrol iklim mikro, dan pengontrol erosi (Febriarta, 2012).

Permasalahannya, tanaman merupakan makhluk hidup yang memiliki kriteria dan media tanam tersendiri untuk bertahan hidup. Sehingga masyarakat tidak bisa memilih dengan bebas tanaman apa yang mereka bisa tanam di rumah berdasarkan nilai estetikanya saja. Karena prasyarat agar tanaman hias dapat hidup tumbuh dengan baik cukup banyak, maka diperlukan sebuah sistem yang dapat merekomendasikan tanaman apa yang cocok untuk ditanam di tempat tinggal mereka. Penelitian sistem rekomendasi dibuat dengan menggunakan metode *weighted product* (WP) dengan harapan sistem dapat menghasilkan tanaman yang tepat sesuai dengan kriteria yang diinginkan oleh pengguna.

Metode *weighted product* (WP) adalah metode rekomendasi dengan pembobotan terhadap kriteria yang telah ditentukan. Metode *weighted product* sebelumnya pernah dilakukan oleh Supriyono (2015) untuk pemilihan rumah tinggal. Supriyono menggunakan metode *weighted product* untuk melakukan pembobotan terhadap kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Metode lainnya seperti *Simple Additive Weighing* (SAW) juga merupakan metode yang melakukan pembobotan terhadap kriteria yang ditentukan. Metode SAW bekerja dengan cara mencari penjumlahan terbobot dari *rating* kinerja pada semua kriteria (Dede, 2018). Pada metode SAW dilakukan normalisasi matriks ke skala yang dapat dibandingkan dengan semua alternatif yang ada. Metode *weighted product* digunakan dalam perancangan sistem rekomendasi ini karena dianggap memiliki komputasi yang cepat dan sesuai untuk pembuatan rekomendasi tanaman hias. Kelebihan dari metode *weighted product* ini memberikan kejelasan terhadap bobot *cost* dan *benefit* pada tiap kriteria.

Sistem rekomendasi tanaman hias menggantikan posisi ahli sebagai pemberi rekomendasi sehingga pengguna dapat mengetahui tanaman apa saja yang cocok untuk ditanam di rumah berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan kebutuhan yang dijelaskan sebelumnya, beberapa masalah yang dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem rekomendasi tanaman hias yang sesuai dengan kriteria pengguna dengan menggunakan metode *weighted product* ?
2. Bagaimana performa sistem rekomendasi berdasarkan model *End-User Computing Satisfaction* (EUCS)?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem rekomendasi tanaman hias diberikan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- a. Data tanaman hias yang berjumlah 38 tanaman diolah dari berbagai sumber yang terpercaya antara lain: modul agribisnis tanaman hias (Kemendikbud,2017), artikel ilmiah (Santoso,2010) dan buku tanaman hias (Lestari,2015).
- b. Kriteria yang digunakan dalam sistem rekomendasi yaitu: Intensitas cahaya, intensitas pengairan, ukuran, harga, dan sirkulasi udara. Kriteria dipilih berdasarkan syarat tumbuh tanaman (Santoso,2010) dan faktor-

faktor yang mempengaruhi konsumen saat membeli tanaman (Noviana,2014).

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem rekomendasi tanaman hias dengan menggunakan *weighted product* sebagai metode untuk pemilihan tanaman hias. Dengan kriteria tanaman yang berdasarkan sumber ilmiah dan data tanaman yang terverifikasi, diharapkan masyarakat dapat menggunakan sistem sebagai rujukan pendamping dalam memilih tanaman hias.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari perancangan sistem rekomendasi tanaman hias ini adalah mempermudah masyarakat untuk memilih tanaman hias yang sesuai dengan kondisi lingkungan tempat tinggal mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian disusun dan dibagi atas 5 (lima) bab sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab pertama ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab kedua membahas teori-teori dan konsep dasar yang mendukung dalam penelitian ini, seperti Sistem Rekomendasi, Algoritma *Weighted Product*, Tanaman Hias, Skala Likert.

3. BAB III METODOLOGI DAN PERANCANGAN APLIKASI

Bab ketiga menjelaskan metode penelitian yang digunakan dan perancangan aplikasi meliputi *Data Flow Diagram*, *Use Case Diagram*, *Flowchart*, *Database Scheme*, struktur tabel pada *database*, dan rancangan antarmuka aplikasi.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab keempat berisi implementasi sistem, diikuti oleh data hasil penelitian yang dilakukan.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab kelima merupakan bab terakhir yang berisi simpulan dari hasil pengujian aplikasi dan juga saran untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.