

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang memiliki banyak keragaman, baik dari segi adat, budaya, agama, suku dan bahasa sehingga negara Indonesia adalah negara yang kaya dengan sumber daya alamnya [1], salah satu kekayaan tersebut adalah kuliner, terdapat beragam jenis dan keunikan yang berbeda di setiap wilayah di dalamnya, mulai dari jajanan kaki lima, café, bahkan rumah makan tradisional yang memiliki cara pengolahan dan penyajian yang berbeda-beda di setiap daerah.

Salah satu daerah yang menjadi sorotan terkait kuliner adalah kuliner yang berasal dari daerah Sumatera Selatan salah satunya pempek yang menjadi ciri khas makanan yang menjamur hingga ke Ibu Kota dan pelosok negeri. Salah satu yang menjadi destinasi utama dari wisata kuliner di daerah Sumatera Selatan yaitu Palembang, terbukti dari beberapa pelaksanaan acara besar seperti Sea Games tahun 2011 dan Asian Games tahun 2018 [2]. Palembang memiliki sejarah yang kuat dan merupakan salah satu kota tertua yang ada di Indonesia [3] dan tercermin dari banyaknya kuliner bersejarah yang ada di Palembang seperti pempek, tekwan, pindang, martabak har, serta mie celor [4].

Fenomena yang terjadi saat ini adalah banyaknya orang yang menjadi *food vlogger* untuk mendatangi banyaknya tempat makan di setiap daerah yang ada di Indonesia serta banyak juga restoran yang melakukan endorsement ke *influencer* untuk mempromosikan makanan-makanan yang tersembunyi dan kurang diketahui oleh banyak orang. Hal ini terjadi karena banyak orang yang bingung untuk menentukan makanan yang ingin di konsumsi ataupun lokasi wisata kuliner yang ingin dicicipi, terlebih lagi pendatang yang baru datang kedalam daerah tersebut.

Di dalam memilih rumah makan sesuai dengan keinginan, cenderung menghabiskan waktu terlebih lagi banyaknya ragam selera masyarakat yang memiliki sudut pandang berbeda-beda mengenai kuliner untuk mencari sebuah rumah makan sesuai keinginan. Dengan permasalahan tersebut, sebagai konsumen akan merasa kebingungan dan memiliki keraguan di dalam memilih rumah makan yang tepat serta sesuai dengan selera konsumen tersebut, setiap konsumen memiliki selera dan tingkat kepuasan tersendiri yang berbeda-beda. Kepuasan konsumen

adalah tingkat perasaan konsumen setelah membandingkan antara apa yang dia terima dan harapannya [5]. Rasa kepuasan inilah yang menjadi tujuan konsumen di dalam mengkonsumsi makanan sehingga apabila konsumen tidak mendapatkan sesuai dengan selera nya sendiri maka konsumen cenderung tidak merasa puas atau bahkan kecewa terhadap makanan yang di konsumsinya.

Menurut survey yang telah dilakukan terhadap 33 responden baik orang Palembang, bukan orang Palembang, maupun orang yang pernah mengunjungi Palembang, dapat dilihat bahwa masih banyak orang yang masih bingung didalam memilih rumah makan dan membutuhkan waktu yang tergolong lama untuk memilih rumah makan. Rata-rata waktu yang dibutuhkan untuk memilih rumah makan sekitar 20 menit sampai 1 jam dan waktu tersebut tergolong lama. Sehingga sebagian besar orang yang telah diobservasi merasa bahwa pentingnya untuk membuat sistem rekomendasi makanan agar bisa membantu orang didalam memikirkan/mencari rumah makan agar lebih cepat. Sehingga dapat diimplementasikan menjadi sistem rekomendasi pilihan rumah makan agar dapat membantu konsumen memilih berdasarkan apa yang mereka inginkan. Kriteria yang digunakan diambil berdasarkan berdasarkan observasi terhadap 33 responden untuk menentukan kriteria apa saja yang dipakai ketika ingin memilih rumah makan. Hasil kriteria yang terdiri dari harga, rating, lokasi, serta jam operasional yang didapatkan dari survey kepada 33 responden, hasil obervasi terdapat di lampiran. Keunikan yang dimiliki dari penelitian ini adalah adanya window maps yang langsung menunjukkan lokasi rumah makan tersebut.

Solusi yang bisa diterapkan adalah dengan adanya sistem rekomendasi pilihan untuk wisata kuliner, sistem ini menggunakan metode Weighted Product, dikarenakan memiliki perhitungan yang lebih rinci karena perhitungan alternatif terbaik didapat dari perkalian nilai rating kinerjanya kemudian dipangkatkan dengan nilai bobot yang telah diperbaiki [6].

1.2 Rumusan Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah tersebut, identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana rancang bangun sistem rekomendasi kuliner daerah Palembang dengan metode Weighted Product?
2. Bagaimana tingkat kepuasan *user* terhadap aplikasi yang telah di buat?

1.3 Batasan Permasalahan

Untuk mempertajam penelitian ini, berikut batasan masalah yang ada:

1. Penelitian ini menggunakan data rumah makan yang ada di kota Palembang yang berasal dari docplayer.info yang terdiri dari nama dan alamat.
2. Data lokasi dari tiap rumah makan merupakan jarak yang diukur dari air mancur disamping jembatan musi Palembang ke lokasi rumah makan.
3. Data harga, jam, dan *rating* yang digunakan berasal dari aplikasi *gofood*.
4. Data yang diolah merupakan data rumah makan yang terdiri dari nama, alamat, harga, rating, jam, dan lokasi rumah makan.
5. Kriteria yang digunakan hanya terdiri dari 4 faktor yaitu harga, lokasi, jam, dan rating yang didapat dari hasil observasi.
6. Jumlah data rumah makan yang digunakan hanya sebanyak 100 data dari total jumlah rumah makan yang ada di Palembang

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini, sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun sistem rekomendasi kuliner daerah Palembang dengan metode *Weighted Product*.
2. Mengukur tingkat penerimaan pengguna terhadap aplikasi yang telah di buat dengan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang di hasilkan melalui penelitian ini sebagai berikut:

1. Membantu pengguna aplikasi dalam mencari informasi rumah makan daerah Palembang.
2. Merekomendasikan rumah makan yang sesuai dengan kriteria yang dipilih langsung oleh pengguna.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika penelitian.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab ini berisi beberapa teori yang dipakai yaitu Weighted Product, wisata kuliner, serta *End-User Computing Satisfaction* (EUCS) yang merupakan metode yang digunakan untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Bab ini berisi tentang rancangan sistem yang meliputi *flowchart*, relasi antar tabel, serta *mock up* yang dilakukan dalam penelitian.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bab ini berisi tentang spesifikasi perangkat, hasil implementasi program dan *website*, pengecekan dengan melakukan perbandingan perhitungan secara manual dan *website*.
- Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN
Bab ini berisi tentang simpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.