

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Sistem Rekomendasi**

Sistem rekomendasi adalah suatu program yang melakukan prediksi sesuatu item, seperti rekomendasi film, musik, buku, berita dan lain sebagainya yang menarik pengguna. Sistem ini berjalan dengan mengumpulkan data dari *user* secara langsung maupun tidak, definisi lainnya adalah Sistem rekomendasi merupakan suatu aplikasi untuk menyediakan dan merekomendasikan suatu item dalam membuat suatu keputusan yang diinginkan oleh pengguna [7].

#### **2.2 Weighted Product**

Sistem pendukung keputusan dengan Metode Weighted Product adalah program terkomputerisasi yang digunakan untuk kegiatan penilaian, penentuan, dan tindakan yang diambil dari suatu bisnis dengan menggunakan *multiple attribute decision making*. Yang terdapat alternatif keputusan yang akan diambil serta kriteria keputusan alternatif tersebut ataupun atribut untuk menentukan pilihan yang terbaik, teknik pengambilan keputusan ini dilakukan dengan pemilihan atribut, tujuan, dan tujuan yang berbeda. Yang dimana atribut, tujuan, dan tujuan yang berbeda ini dianggap menjadi sebuah kriteria, kriteria tersebut meliputi ukuran, aturan, dan standar yang akan menuntun proses pengambilan dari sebuah keputusan.

Sistem pendukung keputusan (*Decision Support System*) sendiri menangani tingkat manajemen, operasi dan perencanaan organisasi serta membantu orang di dalam suatu masalah yang tidak mudah untuk ditentukan, sistem ini juga menyaring dan menganalisis data, mengumpulkan informasi komprehensif yang dapat di gunakan untuk menyelesaikan suatu masalah dan dalam pengambilan keputusan.

*Decision support system* mengumpulkan data yang akan dianalisa sehingga menghasilkan laporan yang komprehensif. DSS juga merupakan sistem yang interaktif dan berbasis computer yang membantu pengguna di dalam penilaian dan pemilihan keputusan terhadap sesuatu serta membangun model dan menjalankan program juga memanggil sumber informasi untuk pengambilan sebuah keputusan [8]. *Decision support system* mengumpulkan data yang akan dianalisa sehingga menghasilkan laporan yang komprehensif. DSS juga merupakan sistem yang interaktif dan berbasis computer yang membantu user di dalam penilaian dan

pemilihan keputusan terhadap sesuatu serta membangun model dan menjalankan program juga memanggil sumber informasi untuk pengambilan sebuah keputusan [8].

Berikut tahapan yang akan di gunakan di dalam metode Weighted Product:

1. Menentukan tingkat prioritas bobot terhadap setiap kriteria
2. Menghitung bobot kriteria ( $W_j$ )
3. Menghitung vektor S
4. Menghitung vektor V, dilakukan dengan hasil perhitungan masing-masing dari vektor  $S_i$  dibagi dengan jumlah hasil hitung vektor S
5. Hasil perhitungan vektor V akan dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan, sedangkan untuk keputusan alternatif akan diambil nilai V yang paling besar

Terdapat beberapa rumus yang digunakan di dalam Weighted Product yaitu:

1. Rumus perhitungan bobot sehingga memperoleh bobot  $\sum W_j = 1$ :

$$W_j = \frac{W_j}{\sum_{j=1}^n W_j} \quad (2.1)$$

2. Rumus vektor  $S_i$ :

$$S_i = \prod_{j=1}^n X_{ij}^{W_j} \quad (2.2)$$

3. Kriteria:

- S: menyatakan preferensi alternative yang diumpamakan sebagai vektor s
- X: menyatakan nilai kriteria
- W: menyatakan bobot kriteria
- I: menyatakan alternative
- J: menyatakan kriteria
- N: menyatakan banyaknya kriteria

$W_j$  merupakan pangkat yang bernilai positif untuk kriteria keuntungan dan bernilai negatif untuk kriteria beban/biaya.

4. Rumus untuk menentukan nilai vektor  $v$ :

$$V_i = \frac{S_i}{S_1 + S_2 + S_3 + \dots + S_n}, \text{ dengan } i = 1, 2, 3, \dots, n \quad (2.3)$$

keterangan :

- $V$ : menyatakan preferensi alternatif yang dianalogikan sebagai vektor  $V$
- $I$ : menyatakan alternatif
- $N$ : menyatakan banyaknya kriteria

Adapun metode Weighted Product ini memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan yang di ambil dari *e-book* yang berjudul sistem pendukung keputusan:

- Kelebihan:
  - Adanya *variable cost and benefit* yang berguna untuk menentukan kriteria dalam pengambilan keputusan.
  - Metode ini lebih sederhana dibandingkan metode MCDM lainnya.
  - Perhitungan yang dilakukan sederhana.
  - Metode ini mudah untuk dipahami.
- Kekurangan:
  - Metode ini hanya digunakan untuk proses skor yang memiliki rentang/batas.
  - Dibandingkan dengan metode yang serupa, metode ini belum seakurat dengan metode pada prediksi sesuatu yang tidak pasti.

### 2.3 Wisata Kuliner

Wisata Kuliner merupakan istilah yang paling populer digunakan untuk menggambarkan wisata kuliner secara signifikan menekankan hubungan antara host and guest melalui makanan sebagai budaya. Secara definitif mengklaim bahwa wisata kuliner adalah pengalaman berpariwisata dengan aktivitas yang terkait makanan, dimana pembelajaran budaya dan transfer pengetahuan dari destinasi dan

masyarakat difasilitasi. Di dalam wisata kuliner makanan di pandang sebagai media dalam memperoleh pengalaman budaya. Oleh sebab itu selanjutnya mendefinisikan wisata kuliner sebagai pengalaman menikmati aktifitas wisata berbasis makanan dan budaya secara konsekuen, di samping serta minat pribadi untuk terlibat di dalamnya.

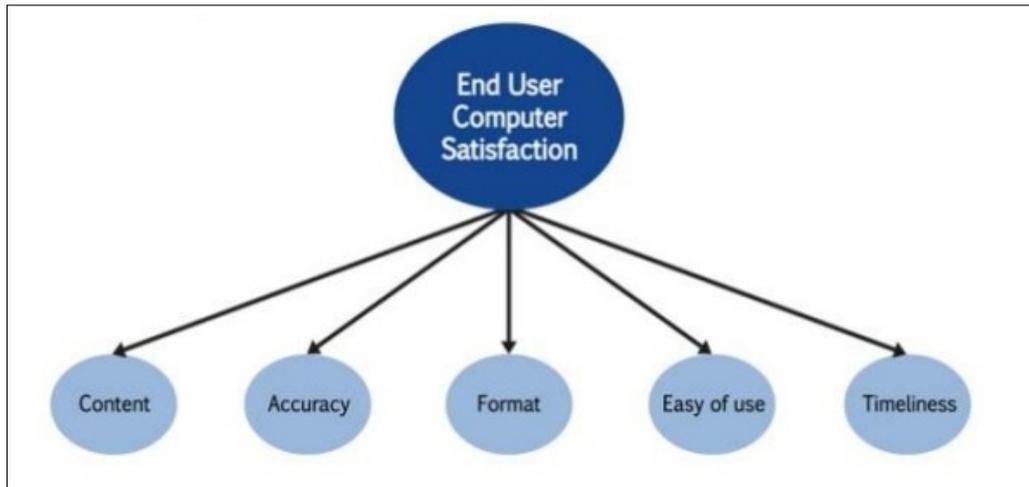
Dengan demikian pariwisata dapat diartikan sebagai wisata yang memungkinkan wisatawan untuk membayar and menikmati makanan, melakukan observasi terhadap, proses produksi makanan/belanja. Serta menjadikan hal ini sebagai aktivitas perjalanan wisata yang paling penting dalam rangka menghasilkan pengalaman wisata. Selain itu, terdapat juga definisi lain mengenai wisata kuliner, yaitu segala sesuatu yang berkaitan dengan makanan sebagai subjek dan media, tujuan dan kendaraan untuk wisata, dan kegiatan dalam wisata yaitu mencicipi makanan di restoran-restoran etnik, mengunjungi festival makanan, mencoba makanan pada saat melakukan perjalanan wisata dan bahkan memasak di rumah [9].

## **2.4 Palembang**

Kota Palembang merupakan ibu kota Provinsi Sumatera Selatan. Kota terbesar kedua setelah Medan ini merupakan kota tertua di nusantara berdasarkan prasasti Kedukan Bukit yang ditemukan di Bukit Siguntang, sebelah barat kota Palembang. Letak kota Palembang juga cukup strategis karena berada di tepian Sungai Musi dan tidak jauh dari Selat Bangka. Selain itu, Palembang dilalui oleh jalur jalan lintas Pulau Sumatera yang menghubungkan antardaerah di Pulau Sumatera [10].

## **2.5 End User Computing Satisfaction (EUCS)**

*End-User Computing Satisfaction* (EUCS) merupakan metode untuk mengukur tingkat kepuasan dari pengguna suatu sistem aplikasi dengan membandingkan antara harapan dan kenyataan dari sebuah sistem informasi. *End User Computing Satisfaction* pertama kali dicetuskan oleh Torkzaadeh dan Doll. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut.



Gambar 2.1. Model end-user computing satisfaction

evaluasi dengan menggunakan model pada Gambar 2.1 lebih menekankan kepuasan (satisfaction) pengguna akhir terhadap aspek teknologi, dengan menilai isi, keakuratan, format, waktu dan kemudahan penggunaan dari sistem. Model ini telah banyak diujicobakan oleh peneliti lain untuk menguji reliabilitasnya [11]. Dalam penelitian ini menggunakan skala likert sebagai pedoman penafsiran. Skala likert merupakan skala penelitian yang dipakai untuk mengukur sikap dan pendapat. Skala ini digunakan untuk melengkapi kuesioner yang mengharuskan responden menunjukkan tingkat persetujuan terhadap serangkaian pertanyaan. Tingkat persetujuan yang dimaksud adalah skala likert 1-5 pilihan, dengan gradasi dari Sangat Setuju (SS) hingga Sangat Tidak Setuju (STS) [11], berikut tingkatannya yang dibisa dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1. Nilai skala likert

No	Nama	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Ragu-Ragu	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Tabel 2.1 merupakan nilai skala jawaban dari skala likert, skala likert akan digunakan untuk memberikan penilaian terhadap pertanyaan yang ada didalam kuisisioner yang akan disebarkan. Dengan adanya nilai dari skala likert penilaian dari responden dapat dihitung untuk menghasilkan nilai akhir dari pengukuran

yang dilakukan. Terdapat beberapa rumus yang akan digunakan untuk menghitung presentase skor yang didapat dari hasil survey dan interval yang akan digunakan [12], sebagai berikut :

1. Rumus menghitung total skor:

$$TxPn \quad (2.4)$$

Keterangan:

- T: Total jumlah responden yang memilih
- Pn: Pilihan angka skor likert

2. Rumus menghitung index %:

$$\frac{TotalSkor}{Y} \times 100 \quad (2.5)$$

- Y: Skor tertinggi skala likert x Jumlah responden

3. Rumus menentukan interval:

$$\frac{100}{JumlahSkorLikert} \quad (2.6)$$