

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Secara agregat pertumbuhan ekonomi masih digunakan sebagai indikator kemajuan perekonomian. Pertumbuhan ekonomi menunjukkan adanya peningkatan dalam produksi barang maupun jasa dalam perekonomian sehingga pertumbuhan ekonomi ini merupakan salah satu indikator penting dalam melakukan suatu analisis pembangunan ekonomi [1]. Pembangunan ekonomi dimulai dari sektor terkecil hingga merata pada seluruh lapisan masyarakat. Pengelolaan sumber daya dimanfaatkan untuk pembangunan nasional guna peningkatan pertumbuhan perekonomian yang lebih [2].

Sektor bisnis yang sedang berkembang saat ini adalah sektor perdagangan. Sektor perdagangan merupakan sektor non-pertanian yang memberikan sumbangan paling kecil dalam total pendapatan [3]. Kegiatan perdagangan pada usaha kuliner saat ini sedang ramai di kalangan masyarakat. Perkembangan jumlah pelaku bisnis kuliner merupakan fenomena yang terjadi akibat adanya dukungan untuk kemudahan membuka bisnis kuliner. Bisnis kuliner menjadi pilihan banyak orang dengan alasan jenis bisnis yang lebih mudah dilakukan daripada bisnis lainnya. Selain itu, bisnis kuliner banyak diminati oleh masyarakat karena tidak memerlukan biaya modal yang terlalu besar dan tidak mengharuskan seseorang yang menjalankannya harus berpendidikan tinggi.

Era globalisasi ekonomi yang disertai dengan pesatnya perkembangan teknologi, berdampak sangat ketatnya persaingan, dan cepatnya terjadi perubahan lingkungan usaha [4]. Faktor yang menjadi pendukung pertumbuhan bisnis kuliner saat ini adalah tingginya tingkat mobilitas kesibukan masyarakat yang menuntut kecepatan dan kepraktisan dalam hal apapun tidak terkecuali pada pemenuhan kebutuhan pokok seperti makanan. Kota Jakarta merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi dan daya saing yang kuat melalui produk-produk industri kreatif terbaiknya [5]. Penelitian yang dilakukan mengambil fenomena yang sedang berkembang di masyarakat yaitu adanya layanan aplikasi GoFood. Dari latar belakang diatas maka peneliti mengambil judul “Klasifikasi Makanan dan Minuman pada GoFood menggunakan K-Nearest Neighbor” dengan variabel harga jual (X1), diskon (X2), kategori (X3), display (X4), produk (X5), dan kota

(X6). Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya dinyatakan, bahwa metode K-Nearest Neighbor memiliki kelebihan dalam hal kemudahan implementasi dan interpretasi, serta kemampuan untuk menangani data yang kompleks atau tidak terstruktur yang besar dan dapat menghasilkan data yang memiliki akurasi yang tinggi. Untuk itu, penelitian ini akan menggunakan metode K-Nearest Neighbor untuk membuat klasifikasi makanan dan minuman pada GoFood. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan daya beli masyarakat dan pendapatan ekonomi usaha (UMKM) skala kecil dengan memanfaatkan data-data *merchant* berdasarkan harga jual dan/atau di kota Jakarta, Medan, dan Surabaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara melakukan pengklasifikasian K-Nearest Neighbor pada makanan dan minuman di aplikasi GoFood dalam membantu *merchant* untuk meningkatkan pendapatan berdasarkan harga jual dan diskon yang diberikan di Jakarta, Medan, dan Surabaya?
2. Berapa hasil ukuran ketepatan akurasi, recall, precision dan F1-score yang didapatkan dari klasifikasi dataset menggunakan metode K-Nearest Neighbor?

1.3 Batasan Permasalahan

Pembatasan permasalahan dilakukan guna memperjelas ruang lingkup permasalahan dan penelitian, yaitu:

1. Atribut yang digunakan antara lain, harga jual, diskon, *display*, produk, kategori dan kota.
2. Data yang digunakan diambil pada situs Kaggle pada tahun 2022 [6].

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dekomposisi masalah dalam rumusan masalah tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengklasifikasikan makanan dan minuman pada *merchant* GoFood berdasarkan 6 kelas yaitu harga jual, diskon, kategori, display, kota, dan produk dengan menggunakan K-Nearest Neighbor.
2. Mengetahui tingkat akurasi, recall, precision, dan F1-Score yang didapatkan dari hasil klasifikasi makanan dan minuman pada aplikasi GoFood.

1.5 Manfaat Penelitian

Klasifikasi ini dapat membantu dan mempermudah dalam mencari *merchant* yang memberikan banyak diskon di kota Jakarta, Medan, dan Surabaya sehingga daya beli konsumen masyarakat meningkat dan perekonomian para pelaku usaha juga meningkat.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Pada bab ini berisi rincian seperti, latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian. Manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Pada bab ini berisi penjabaran teori-teori yang dapat mendasari penelitian seperti *K-Nearest Neighbor*, Pembelajaran Terbimbing, dan Pembelajaran Tidak Terbimbing.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Pada bab ini akan menjabarkan langkah-langkah serta metode yang dipakai dalam penelitian, seperti pengumpulan *dataset*, *pre-processing*, ekstraksi fitur, pembagian data latih dan data uji, klasifikasi, model KNN, dan dokumentasi.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Pada bab ini akan menampilkan hasil data yang sudah diolah ke sistem, memiliki perhitungan menggunakan *K-Nearest Neighbor*.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan yang merupakan jawaban atas tujuan dari penelitian serta informasi tambahan yang didapatkan dari penelitian.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA