

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap daerah memiliki ciri khasnya sendiri, seperti halnya di Kabupaten Gresik. Kabupaten Gresik memiliki beraneka ragam kuliner yang menggugah selera. Kuliner ini memiliki khasnya tersendiri yang dapat dibagi menjadi makanan, minuman, serta jajanan atau camilan khas Gresik. Kuliner khas ini banyak disenangi baik oleh masyarakat Gresik sendiri maupun masyarakat luar Gresik untuk dimakan di tempat ataupun sebagai buah tangan. Kuliner yang sering dijadikan sebagai buah tangan adalah Pudak, Jubung, dan Otak-otak bandeng. Beberapa kuliner khas Gresik lain yang tidak kalah populer di masyarakat, diantaranya: Nasi Krawu, Nasi Roomo, Es Dawet Siwalan dan masih banyak lainnya.^[1]

Permasalahan terjadi ketika masyarakat ingin mencoba kuliner khas Gresik yang belum pernah dicoba sebelumnya. Banyaknya kuliner yang ada, membuat masyarakat merasa kebingungan dalam menentukan pilihan. Setiap kuliner memiliki kemiripan satu dengan lainnya. Kemiripan tersebut dapat memberikan rekomendasi pada kuliner yang sebelumnya belum pernah dicoba.

Dukungan teknologi informasi dapat digunakan secara cepat, tepat, dan akurat dalam penyampaian sebuah informasi sangat penting. Hal tersebut menghadirkan kemudahan dalam menghasilkan informasi yang berkualitas, sehingga memberikan kenyamanan pada masyarakat dalam melakukan pencarian informasi. Informasi tersebut dapat berupa rekomendasi kuliner khas di Kabupaten Gresik dengan menerapkan metode *item based collaborative filtering*. Metode *Item based collaborative filtering* merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk menemukan keterkaitan antar kuliner, yang dimaksudkan dengan keterkaitan adalah kemiripan atau *similarity*, setelah itu dilakukan perhitungan nilai prediksi. Nilai prediksi ini yang akan digunakan sebagai nilai rekomendasi bagi pengguna.

Sistem rekomendasi makanan khas Kabupaten Gresik ini diharapkan dapat membantu masyarakat dalam merekomendasikan makanan khas

Kabupaten Gresik. Dari penelitian yang telah dilakukan oleh Heriyanto, Bobby (2018). *Membangun E-Commerce dengan Menggunakan Metode Item-based Collaborative Filtering*, Universitas Teknologi Yogyakarta. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *item based collaborative filtering* dapat memberikan rekomendasi pada pengguna untuk item yang belum dirating. Hal ini memudahkan pengguna dalam memperoleh rekomendasi untuk makanan yang belum pernah dicoba sebelumnya.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada penelitian skripsi ini adalah bagaimana merekomendasikan kuliner khas Kabupaten Gresik yang belum pernah dicoba sebelumnya berdasarkan nilai kemiripan antar kuliner.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian skripsi ini adalah memberikan sebuah rekomendasi kuliner khas Kabupaten Gresik yang belum pernah dicoba sebelumnya berdasarkan nilai kemiripan antar kuliner melalui sistem rekomendasi dengan menggunakan metode *item based collaborative filtering*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Sistem rekomendasi yang dihasilkan dapat membantu memberikan rekomendasi kuliner khas Kabupaten Gresik.
2. Masyarakat dapat mengetahui apa saja kuliner khas Kabupaten Gresik.
3. Dapat dijadikan sebagai media promosi kuliner khas Kabupaten Gresik.

1.5 Batasan Masalah

Dalam penelitian skripsi ini, terdapat batasan-batasan dalam pembahasan ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, yakni sebagai berikut :

1. Makanan, minuman, dan jajanan yang diambil merupakan kuliner khas dari Kabupaten Gresik berdasarkan buku Asli Badhogan Gresik yang ditulis Abdul Basit dkk pada tahun 2015.
2. Menggunakan metode *Item-based collaborative filtering*.
3. Data yang digunakan diperoleh dari penyebaran kuesioner pada grup-grup Whatsapp oleh penulis dan teman-teman di sekitar wilayah Kabupaten Gresik.
4. Penilaian yang diberikan pada makanan, minuman, dan jajanan yang dimaksud berupa angka bernilai 5 untuk Sangat Enak hingga 1 untuk Tidak Enak dan 0 untuk Tidak Pernah Mencoba.
5. Output yang dihasilkan berupa rekomendasi makanan, minuman, atau jajanan khas Kabupaten Gresik.

1.6 Metodologi Penelitian

Adapun penulis melakukan beberapa penelitian yang dilakukan untuk mendapatkan data dan informasi terkait dengan aplikasi ini:

1. Studi Literatur

Studi literatur dilakukan dengan dengan cara membaca dan mempelajari beberapa sumber tertulis (buku, menjelajah internet atau literatur-literatur serta dokumen-dokumen) yang berkaitan dengan data dan teori dasar dari sistem yang sedang dibangun serta diperlukan dalam penelitian maupun perancangan sistem.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner pada grup-grup Whatsapp penulis dan teman-teman di sekitar wilayah Kabupaten Gresik.

3. Analisis Sistem

Analisis sistem dilakukan berdasarkan hasil observasi dan pengumpulan data. Analisis kebutuhan sistem dilakukan untuk menentukan fitur-fitur yang diterapkan dalam sistem.

4. Implementasi

Implementasi merupakan proses penerjemahan dari tahap perancangan ke dalam bentuk aplikasi dengan bahasa pemrograman PHP dan *database* menggunakan MySQL.

5. Pengujian

Tahap ini dilakukan untuk melakukan uji coba terhadap program yang dibangun dan menguji sejauh mana kinerja sistem dalam menghasilkan informasi yang diharapkan.

6. Evaluasi (Kesimpulan)

Buku skripsi ini merupakan dokumentasi dari konsep (dasar teori), rancangan sistem, dan pembuatan sistem. Selain itu, disertai juga dokumentasi dari hasil uji coba serta analisis, kesimpulan, dan saran.

Dalam menjalankan penelitian skripsi ini, tersusun dalam jadwal sebagai berikut :

Tabel 1.1 Tabel Jadwal

No.	Kegiatan	I				II				III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Pustaka												
2	Tahap Pengumpulan Data												
3	Perancangan Aplikasi												
4.	Analisis Sistem												
5.	Pembuatan Aplikasi												
6.	Pengujian dan Evaluasi												

No.	Kegiatan	I				II				III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
7.	Penyusunan Skripsi												

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun penyusunan penulisan skripsi ini diurakan dalam beberapa bentuk bab yang dipaparkan melalui beberapa sub-bab, yakni:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini dijelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Pada bab ini dijelaskan mengenai dasar teoritis yang menjadi landasan dalam pelaksanaan penulisan skripsi.

BAB III : RANCANG BANGUN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai perancangan sistem rekomendasi makanan khas Kabupaten Gresik menggunakan bahasa pemrograman PHP.

BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai hasil implementasi dari analisa cara bekerja dari program yang dibangun.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan dan saran dari keseluruhan bahasan.