BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG MASALAH

Makanan merupakan salah satu kebutuhan *premier* dari manusia(Sasrawan, 2013). Kebutuhan akan makanan akan selalu meningkat karena jumlah penduduk yang semakin meningkat. Oleh karena itu tempat makan pun semakin banyak yang bermunculan, baik menggunakan *franchise* ataupun menggunakan nama sendiri(Dharma Pratama, 2015).

Masalah yang sering muncul akibat banyaknya rumah makan yang tersedia bagi konsumen adalah kebingungan untuk memilih rumah makan, sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk memutuskan pilihan rumah makan. Masalah lainnya adalah banyak rumah makan yang terlihat menarik akan tetapi kurang sesuai dengan harapan(Dharma Pratama, 2015).

Dalam proses pencarian informasi terdapat dua tipe pencari. Tipe pertama adalah pencari yang sudah memiliki referensi yang jelas informasi apa yang hendak dicari. Tipe seperti ini cukup dibantu dengan mesin pencari (*search engine*). Sedangkan tipe kedua adalah seseorang yang tidak berbekal referensi, namun hanya memiliki topik tertentu. Pencari tipe kedua ini dapat dipastikan mengalami kesulitan untuk mendapatkan informasi yang dimaksud. Oleh karena itu, dia tidak cukup dibantu hanya dengan *search engine* tetapi memerlukan suatu sistem lain yang disebut dengan *recommender system* atau sistem penyedia rekomendasi.

Untuk memberikan rekomendasi metode yang bisa digunakan diantaranya *Collaborative Filtering*, *Collaborative filtering* adalah metode dimana rekomendasi yang diberikan didapat dari analisa dan perhitungan informasi yang didapatkan dari tingkah laku preferensi dan aktifitas dari user lain. Rekomendasi yang diberikan dihitung menggunakan algoritma *Slope One.* Algoritma *Slope One* merupakan *Item-based Collaborative filtering*, yang merupakan pengembangan dari metode *Collaborative filtering*. Perbedaan *Item-based Collaborative filtering* dengan *Collaborative filtering* adalah pada *Item-based*, hasil rating yang dibandingkan untuk memberikan rekomendasi(Sarwar, dkk, 2001).

Basis *Platform* yang digunakan adalah Android, karena android merupakan sistem operasi *mobile* yang paling banyak digunakan. Berdasarkan data yang didapat dari IDC pada tahun 2015 kuartal pertama, 78% dari total 334,4 juta *smartphone* yang dipasarkan menggunakan sistem operasi android(IDC, 2015).

Dari uraian tersebut maka permasalahan yang diangkat bagaimana mengembangkan sistem rekomendasi rumah makan menggunakan Algoritma *Slope One*.

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, maka akan diimplementasikan algoritma *slope one* pada aplikasi rekomedasi rumah makan berbasis Android.

1.3. RUANG LINGKUP

1. Pada aplikasi ini pengguna wajib melakukan login sembelum melakukan pencarian rumah makan

2. Data *sample* yang digunakan sebanyak 10 data.
3. Sistem pengolah data rekomendasi berada di server.
4. Rekomendasi rumah makan yang sudah diurutkan berdasarkan rating ditampilkan dalam bentuk *list view*
5. Rekomendasi diberikan berdasarkan perhitungan data rating yang telah dimasukkan oleh user sebelumnya.
6. Aplikasi ini hanya terbatas untuk user dengan perangkat mobile dengan sistem operasi Android 4.1(Jelly Bean) dan versi android selanjutnya.

1.4. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah menerapkan algoritma *slope one* pada sistem rekomendasi rumah makan berbasis android.

1.5. MANFAAT PENELITIAN

Berikut adalah manfaat yang didapatkan dari penelitian:

1. Penggunaan aplikasi dapat menghemat waktu untuk menentukan rumah makan.
2. Penggunaan aplikasi dapat membantu pencarian rumah makan yang ada di sekitar pengguna.
3. Aplikasi dapat menampilkan rute menuju rumah makan yang sudah dipilih.