

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang pesat banyak berdampak positif bagi manusia, akses informasi dapat dengan mudah didapatkan dimana saja dan kapan saja dengan adanya internet. Begitu juga dengan mendapatkan informasi seputar daerah wisata di Karanganyar, selain tempat wisata-wisatanya yang menawan, Kota Karanganyar juga memiliki bermacam-macam wisata kuliner yang sayang untuk dilewatkan.

Banyaknya tempat-tempat kuliner yang ada di Karanganyar memang menjadi daya tarik tersendiri untuk membantu mendorong sektor pariwisata di Karanganyar, Berbagai jenis makanan yang dijual di Kota Karanganyar membuat bingung para wisatawan yang berada disekitar maupun yang melewati kota kurang mengerti dimana saja tempat-tempat yang cocok untuk dikunjungi dengan menikmati sajian kuliner yang dihidangkan. Akan tetapi, masing-masing individu memiliki selera yang berbeda-beda, oleh karena itu penting untuk dikembangkan suatu sistem yang dapat membantu untuk memudahkan para wisatawan maupun masyarakat sekitar mendapatkan informasi tempat kuliner yang cocok untuk di kunjungi, selain memberi informasi, juga sebagai sarana mempromosikan tempat-tempat kuliner yang ada di Kota Karanganyar sehingga dapat menarik banyak wisatawan yang berkunjung ke Karanganyar.

Pada skripsi ini akan dijelaskan solusi untuk mengatasi masalah tersebut dengan merancang sistem *rating* wisata kuliner kota Karanganyar dengan menggunakan metode *Euclidean Distance* dan *Collaborative Filtering* agar wisatawan dalam kota maupun dari luar kota yang berkunjung ke Kota Karanganyar mengetahui seputar informasi tempat-tempat kuliner yang *recommended* untuk dikunjungi.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas penulis merumuskan masalah yaitu “Bagaimana merancang sistem *rating* wisata kuliner Kota Karanganyar dengan metode *euclidean distance* dan *collaborative filtering*”.

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan masalah dalam penelitian skripsi ini adalah:

- a. Sistem *rating* dibangun dengan menggunakan metode *euclidean distance* dan *collaborative filtering*.
- b. Data kandidat tempat wisata kuliner yang direkomendasikan berasal dari wisata kuliner di lingkup Kota Karanganyar berdasarkan variabel jenis usaha, nama usaha, alamat, nomor perizinan dan tentunya ciri khas masing-masing telah memiliki perizinan resmi dari Badan Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu (BPMPTSP).

- c. Sistem yang dibangun dengan perangkat lunak *Adobe Dreamweaver* dengan pemrograman PHP dan MySQL yang dapat digunakan dalam aplikasi desktop maupun mobile.
- d. Sistem informasi geografis dengan menggunakan *tools Google Maps API* dari GOOGLE.

1.4 Tujuan Skripsi

Tujuan skripsi ini adalah terciptanya sebuah sistem *rating* wisata kuliner di Kota Karanganyar berdasarkan pengolahan *rating* menggunakan metode *euclidean distance* dan *collaborative filtering*.

1.5 Manfaat Skripsi

Dengan disusunnya laporan skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. STMIK Sinar Nusantara

Laporan yang dibuat penulis dapat dijadikan bahan referensi dan sumber belajar untuk menyusun project akhir bagi mahasiswa yang memerlukan.

2. Penulis

Sebagai pembelajaran dalam menerapkan metode *euclidean distance* dan *collaborative filtering* mengenai pembuatan sistem *rating* yang didapatkan selama proses perkuliahan.

3. Masyarakat Luas

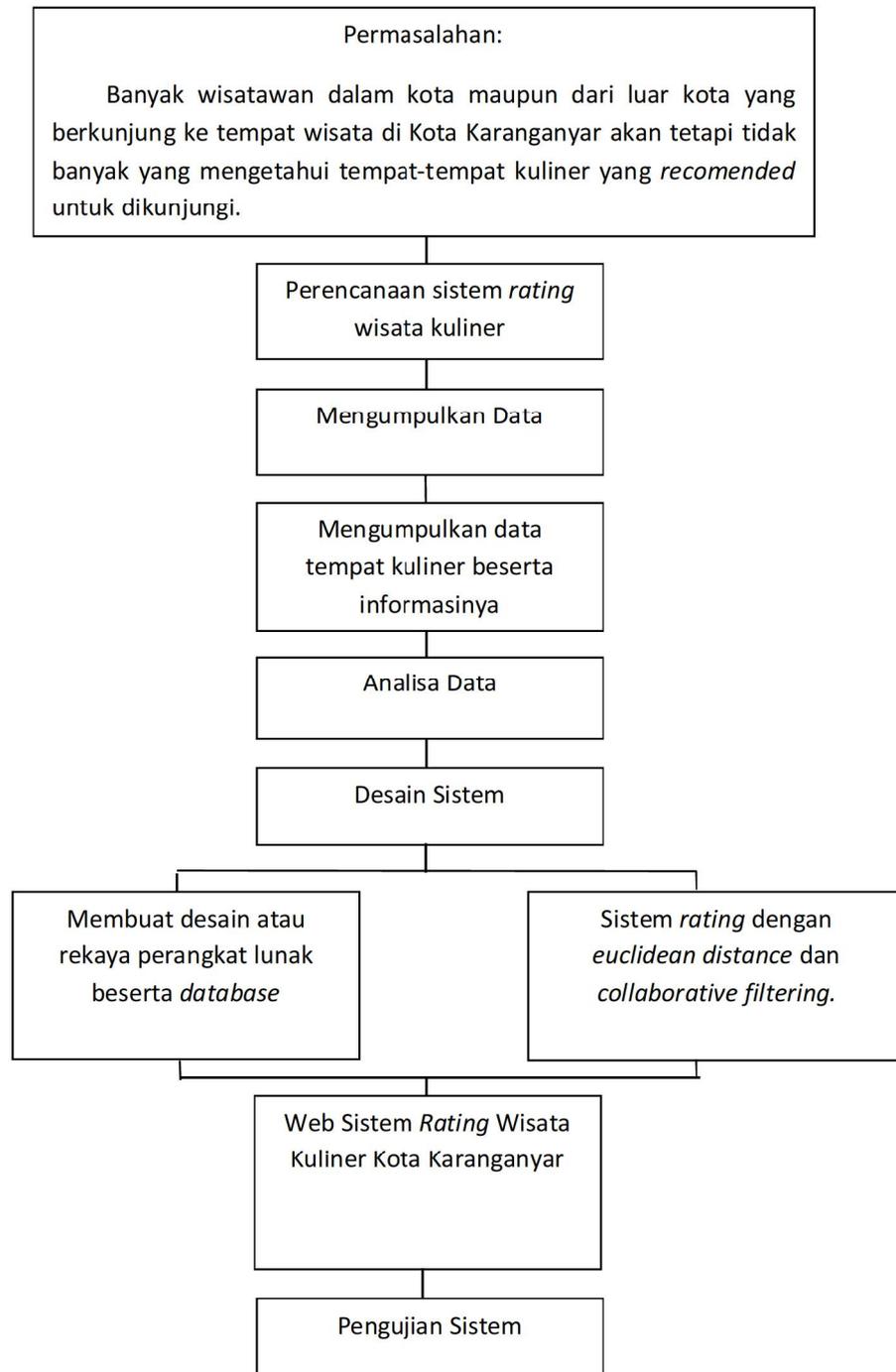
Dengan adanya sistem *rating* ini diharapkan membantu para wisatawan dan masyarakat luas yang bingung memilih tempat-tempat kuliner yang *recomended* untuk di kunjungi serta menambah jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Karanganyar.

1.6 Kerangka Pemikiran

Berdasarkan perumusan masalah yang dibuat dan metode yang digunakan, maka dalam tahap kerangka pemikiran berguna untuk memperjelas kerangka tentang apa saja yang menjadi sasaran penelitian.

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan suatu sistem dengan mengimplementasikan metode *euclidean distance* dan *collaborative filtering* untuk memberi rekomendasi tempat wisata kuliner khususnya di Kota Karanganyar.

Kerangka pemikiran dari skripsi yang penulis susun adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Pikir Sistem *Rating* Wisata Kuliner

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi yang penulis susun adalah sebagai berikut:

BAB I. PENDAHULUAN

Bab I menjelaskan mengenai Latar Belakang, Perumusan Masalah, Pembatasan Masalah, Tujuan Skripsi, Manfaat Skripsi, Kerangka Pikiran dan Sistematika Penulisan.

BAB II. LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan mengenai landasan teori yang terdiri dari pengertian Perancangan, Sistem, Rating, Sistem Rekomendasi, Kuliner.

BAB III. METODE PENELITIAN

Bab III menjelaskan mengenai landasan teori mengenai langkah-langkah yang digunakan penulis dalam menyusun Skripsi. Pembahasan dari metode penelitian yang penulis bahas meliputi teknik pengumpulan data dan perancangan sistem.

BAB IV. PENERAPAN METODE

Bab IV menjelaskan mengenai cara perhitungan metode *Euclidean Distance* dan *Collaborative Filtering*.

BAB V. PEMBAHASAN

Bab V menjelaskan mengenai sistem yang dijalankan, sistem yang dikembangkan dan desain sistem secara umum.

BAB VI. PENUTUP

Bab VI menjelaskan mengenai kesimpulan dan saran.