

BAB I.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada data buku statistik kepariwisataan DIY, tahun 2015 jumlah wisatawan nusantara sebesar 3.813.720, tahun 2016 sebesar 4.194.261 dan pada tahun 2017 yaitu 4.831.347 [1]. Dengan data statistik ini dapat terlihat bahwa dari tahun ke tahun wisatawan nusantara yang berkunjung ke DIY meningkat. Banyaknya wisatawan tersebut selain berkunjung dengan tujuan untuk rekreasi, wisatawan juga akan mencari makanan khas (kuliner tradisional) atau tempat makan. Kuliner (khususnya kuliner tradisional) masuk ke dalam kelompok besar wisata budaya dengan porsi 60 persen karena daya tariknya sangat tinggi [2]. Potensi wisata kuliner ini juga akan mendorong perekonomian Jogja. Selain merupakan kebutuhan pokok, makanan juga merupakan sumber energi untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Saat ini, banyak sekali restoran dan warung makan yang menjual berbagai jenis makanan. Makanan-makanan yang dijual memiliki beragam rasa, bentuk dan harga yang beragam. Faktor-faktor yang menyebabkan keragaman ini adalah cara memasak atau bahan baku yang berbeda-beda. Wisatawan yang mengunjungi setiap restoran atau warung makan yang ada, dapat melakukan *review* atau memberikan masukan terhadap makanan yang mereka makan. Wisatawan juga bisa menuliskan *review*, komentar, masukan atau dapat memamerkan makanan yang mereka makan tersebut pada suatu wadah, misalnya saja media sosial.

Seiring dengan pertumbuhan dan kemudahan akses informasi, media sosial berkembang pesat yang didukung kekuatan teknologi komunikasi. Media sosial memiliki pengguna aktif sebesar 79 juta [3]. Banyaknya jejaring sosial memudahkan untuk semua orang *posting* gambar atau tulisan. Mereka dapat mengutarakan opini, *review* maupun reaksi terhadap sesuatu hal. Selain mereka melakukan sesuatu di jejaring sosial tersebut, orang-orang juga akan mencari

informasi mulai dari berita, hiburan dan makanan. Selain mereka sebagai *user* yang melakukan *review* salah satu makanan, para pemilik bisnis restoran ini juga dapat mempromosikan restoran mereka. Akses mudah dan banyaknya media sosial inilah yang menjadikan banyaknya informasi yang sama namun berulang kali diutarakan kembali. Akan lebih baik jika terdapat suatu aplikasi yang bisa memudahkan, membuat informasi dari media sosial instagram tertata rapi, dan memberikan manfaat lebih.

Informasi melalui media internet tersedia sangat banyak dan dapat memberikan inspirasi serta peluang untuk kembangkan usaha [4]. Wisata kuliner merupakan salah satu wisata yang belum terdapat informasi secara terpusat dan jelas. Di mana orang-orang harus membaca satu per satu untuk mencari tau tentang makanan yang terdapat dalam suatu daerah tertentu. *Web Scraping* adalah proses pengambilan informasi dari website yang ada atau teknik penggalian informasi dari sebuah situs [5]. Dengan memanfaatkan teknik *Scraping* dari media sosial instagram, dan kemudian dilakukan pembersihan data, akan dibuat sistem agar dapat menampilkan makanan apa yang sedang *trending*, atau restoran kecil yang belum dikenal namun beberapa *Foodgram* sudah pernah mereview.

Sistem ini akan mengambil data dari instagram dengan studi kasus *Foodgram* di Jogja. Kemudian diolah, dilakukan pembersihan data untuk selanjutnya akan dapat menampilkan informasi mengenai makanan atau restoran apa saja yang sedang banyak dibicarakan di waktu tertentu. Pengguna sistem juga dapat melakukan pencarian sesuai dengan kata kunci *keywords*. Makanan yang belum dikenal (unik) berdasarkan *vote like*, banyak *post* dan jumlah *hashtag*. Kemudian merangkum informasi tersebut dengan menjadikan 1 portal sehingga lebih mudah untuk dibaca oleh *user* dan juga pihak restoran maupun pemerintah dapat terbantu dengan adanya sistem ini untuk mengembangkan bisnisnya atau melihat potensi pariwisata kuliner di daerah tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang terdapat pada penelitian ini adalah

1. Bagaimana mengambil data dari sumber instagram dengan konten makanan dan tempat makan?
2. Bagaimana melakukan pembersihan data terhadap data yang sudah di ambil?
3. Bagaimana membuat basis data penyimpanan terhadap data yang sudah dibersihkan?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah

1. Aplikasi terbagi menjadi 2 yaitu aplikasi untuk admin dan aplikasi pencari untuk *user* yang berbasis website.
2. Super Admin harus mengetahui *Foodgram* mana yang akan *discrap* atau diambil datanya. Super Admin juga harus mengetahui tata cara pengoperasian *scraping* dengan website ini.
3. Data yang diambil hanyalah data *Foodgram* di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta. Data *post* berupa *caption*, jumlah *like*, jumlah *comment* dan gambar/video. Data *user* berupa *follower*, jumlah *post*, *username* dan id.
4. Proses pembersihan data hanya memilah kelengkapan data nama tempat dan data lokasi, kesesuaian antar *caption*, gambar dan bertema makanan atau tempat makan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penulisan proposal tugas akhir ini adalah:

1. Mengambil data dari sumber instagram dengan konten makanan dan tempat makan.
2. Melakukan pembersihan data terhadap data yang sudah diambil.
3. Membuat basis data penyimpanan terhadap data yang sudah dibersihkan.

1.5 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk pengumpulan data *scraping* melalui media sosial instagram:

1. Metode Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan mencari dan mengumpulkan data-data dan informasi dari internet, buku-buku referensi, dan sumber-sumber lain yang berkaitan dengan penelitian. Data-data atau informasi yang dimaksud adalah yang berkaitan dengan data *scraping*, metode yang akan digunakan, dan data-data instagram. Studi pustaka juga dilakukan untuk mengetahui cara-cara atau informasi dalam melakukan implementasi sistem menggunakan bahasa pemrograman tertentu.

2. Metode Pembangunan Perangkat Lunak

a. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Metode ini dilakukan dengan menganalisa data dan informasi yang diperoleh dari metode studi literatur. Analisis kebutuhan meliputi fungsionalitas sistem dan perancangan basis data.

b. Perancangan Kebutuhan Perangkat Lunak

Mendeskripsikan perancangan sistem data *scraping* dari media sosial instagram yang akan dikembangkan meliputi perancangan *package diagram*, arsitektur dan perancangan antar muka pengguna.

c. Implementasi Perangkat Lunak

Proses implementasi dilakukan dengan cara pembuatan program sesuai rancangan sistem. Pembuatan program dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman yang sesuai dan mengikuti kaidah-kaidah dalam bahasa pemrograman tersebut. Hasil implementasi berupa portal SIBM dari data hasil *scraping* dan terdapat fitur untuk melakukan pembersihan dan pelabelan data.

d. Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian perangkat lunak dilakukan dengan menguji sistem data *scraping* dengan menjalankan script dan hasilnya akan mendapatkan data dari hasil *scrape*. Pengujian juga dilakukan dengan melakukan survey terhadap pengguna.

1.6 Metodologi Penelitian

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Bab ini membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, metode penelitian dan metodologi penelitian tugas akhir Data *Scraping* Dari Media Sosial Instagram (Studi Kasus *Foodgram* Di Daerah Istimewa Yogyakarta).

BAB 2: TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang uraian singkat hasil-hasil penelitian terdahulu yang ada hubungannya dengan permasalahan yang ditinjau penulis yang berhubungan dengan topik penelitian di dalam Tugas Akhir ini.

BAB 3: LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai uraian dasar teori yang akan digunakan penulis dalam melakukan perancangan dan pembuatan program yang dapat dipergunakan sebagai pembanding atau acuan di dalam pembahasan masalah.

BAB 4: ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai analisis permasalahan yang akan diatasi serta membahas mengenai perancangan perangkat lunak yang dibuat.

BAB 5: IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Bab ini berisi penjelasan mengenai implementasi perangkat lunak yang dibuat dan gambaran umum sistem.

BAB 6: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab penutup, akan diberikan kesimpulan dan saran yang didapatkan selama pembuatan Tugas Akhir.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN