

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kuliner adalah suatu bagian hidup yang erat kaitannya dengan konsumsi makanan sehari-hari. Kuliner merupakan sebuah gaya hidup yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Karena setiap orang memerlukan makanan yang sangat dibutuhkan sehari-hari mulai dari makanan yang sederhana hingga makanan yang berkelas tinggi dan mewah. Semua itu membutuhkan pengolahan yang serba enak. Bagi penyedia jasa kuliner terutama di *restaurant*, suatu bidang jasa harus inovatif dan selalu memberikan yang terbaik bagi konsumen. Inovatif dalam arti harus melayani pelanggan dengan sopan, ramah, kemudian selalu memberikan yang terbaik dalam arti memberi kemudahan dalam bertransaksi. Suatu bidang jasa harus dapat melayani konsumen yang belum tahu akan produknya, yang sudah mengetahui akan semakin percaya dengan demikian akan mudah mendapat perhatian masyarakat.

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, teknologi juga berguna untuk mempermudah manusia untuk mencari sesuatu. Terutama di bidang kuliner, teknologi juga dapat memudahkan konsumen untuk membantu mencari menu *restaurant* dengan segala jenis masakan dan dapat mengevaluasi kinerja pada sistem pencarian nama menu yang ada di sebuah *restaurant*. Sistem Rekomendasi menu di sebuah *restaurant* terdiri dari beberapa proses yang diantaranya adalah proses pencarian menu di sebuah

restaurant dan pemberian rating untuk menu yang ada. Dengan diterapkannya sistem ini pada pencarian nama menu di *restaurant*, maka diharapkan dapat mempermudah pencarian menu dengan rating atau nilai tertinggi dari suatu *restaurant* dan mengetahui jenis-jenis masakannya yang pada akhirnya dapat membantu pihak pengambil keputusan untuk lebih mengetahui menu masakan dan pelayanan yang ada.

Berdasarkan hal tersebut maka dibuat sebuah aplikasi dekstop yang bernama "Pembangunan Sistem Rekomendasi untuk Pencarian Menu Masakan di *Restaurant* berbasis Dekstop. Aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi dekstop yang digunakan para pelanggan untuk melihat menu favorit di sebuah *restaurant* dan menu favorit tersebut didapat dari penilaian pelanggan dari suatu masakan yang telah di coba setelah merasakan masakannya. Nilai disini diambil dari rating dan komentar para pelanggan di sebuah *restaurant* pada menu masakannya. Dengan adanya sistem berbasis dekstop ini, diharapkan mampu membantu masyarakat untuk mempermudah mencari menu masakan di *restaurant* yang berada di Yogyakarta.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana membangun aplikasi yang dapat memberikan rekomendasi menu di sebuah *restaurant*?

1.3 Tujuan

Tujuan dikembangkannya aplikasi pencarian menu menggunakan Recommendation System pada *Restaurant* ini adalah membangun aplikasi yang dapat memberikan rekomendasi menu di sebuah *restaurant*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan-batasan masalah yang terdapat dalam aplikasi pencarian menu menggunakan Recommendation System pada *Restaurant* ini adalah :

1. Sistem hanya dapat berjalan pada *komputer* dekstop.
2. Sistem hanya menampilkan beberapa menu makanan dengan rating tertinggi di *restaurant*.
3. Studi kasus pada *Restaurant* Lembah Ngosit.

1.5 Metodologi

Metode yang akan digunakan dalam aplikasi pencarian menu menggunakan Recommendation System pada *Restaurant* adalah:

1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan dengan melakukan pengamatan dan pencatatan terkait dengan proses yang berhubungan dengan sistem yang akan dibangun.

2. Metode Studi Pustaka

Dalam tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber yang mendukung seperti buku-buku referensi, skripsi, jurnal, serta data-data di internet yang terkait dengan pembangunan aplikasi pencarian menu menggunakan teknologi Recommendation System pada *Restaurant* ini.

3. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup 4 sub metode, yaitu:

a. Analisis

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

b. Perancangan

Dalam tahap ini dilakukan perancangan terhadap sistem yang akan dibuat berdasarkan spesifikasi yang telah ada. Hasilnya berupa Deskripsi Perancangan Perangkat Lunak (DPPL).

c. Pengkodean

Tahap pengkodean merupakan tahap implementasi rancangan sistem ke dalam program. Hasilnya berupa kode sumber yang siap dieksekusi.

d. Pengujian

Tahap pengujian merupakan tahap di mana sistem yang telah dibuat dinilai apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

1.6 Sistematika Penulisan Tugas Akhir

Adapun sistematika penulisan laporan tugas akhir adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan diuraikan secara singkat hasil-hasil penelitian yang pernah dilakukan yang masih memiliki relasi atau hubungan dengan permasalahan yang diangkat, serta mampu untuk mendukung dalam penyusunan Tugas Akhir ini.

BAB 3 LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai teori-teori, pendapat, prinsip, dan sumber-sumber lain yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah dan dapat digunakan sebagai pendukung dalam pembahasan masalah.

BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil analisis dan perancangan perangkat lunak yang akan dibuat.

BAB 5 IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai gambaran mengenai cara mengimplementasikan dan penggunaan sistem, serta hasil pengujian yang dilakukan terhadap perangkat lunak tersebut.

BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai kesimpulan yang didapat dari pembahasan laporan secara keseluruhan, serta saran-saran dari penulis.