

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

*COSPLAY* merupakan sebuah gabungan kata “*costume*” yang berarti kostum dan “*play*” berarti “bermain”. *Costume play* ini sendiri merupakan suatu kegiatan menggunakan perlengkapan yang mirip seperti yang di kenakan oleh tokoh-tokoh dalam film, kartun, komik maupun video game lengkap dengan tata rias maupun aksesorisnya. Tidak hanya menirukan yang dikenakan oleh tokoh-tokoh tersebut tetapi pengguna juga menirukan gerakan atau adegan mirip dengan tokoh film atau kartun yang diperankannya. Di Indonesia *costume play* dapat ditemukan pada acara – acara jejepangan atau acara – acara super-hero seperti Gelar Jepang Universitas Indonesia, *Jak Japan Matsuri*, *Indonesia Comic Con*, *Anime Festival Asia Indonesia* dll. Meskipun sudah banyak orang yang menekuni *costume play* seringkali ditemukan masalah pada saat memesan perlengkapan *costume play* tokoh yang diinginkan kualitas hasil perlengkapan *costume play* tidak sesuai dengan harganya akibatnya membuat orang kesulitan untuk memilih toko yang dapat menghasilkan perlengkapan *costume play* yang kualitas sesuai dengan harga, untuk membantu orang dalam memilih toko pembuatan perlengkapan *costume play* maka diperlukan aplikasi rekomendasi tempat pembuatan perlengkapan *costume play*.

Saat ini banyak aplikasi rekomendasi suatu tempat baik itu tempat makan, hotel, maupun toko produk sehari-hari. Dalam menentukan rekomendasi toko terdapat beberapa metode yang dapat digunakan untuk membuat sebuah sistem rekomendasi diantaranya *collaborative filtering*, *content-based filtering* dan *hybird*. Algoritma *slope one* termasuk algoritma dalam *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, *slope one* memberikan prediksi berdasarkan nilai hasil pencarian dari pemberian *rating* setiap *user* yang dibandingkan. Keunggulan algoritma *slope one* dibandingkan algoritma rekomendasi lainnya adalah algoritma *Slope one* mudah untuk diimplementasi, efisien saat melakukan *query*, tidak memerlukan banyak *requirement* dikarenakan rekomendasi berdasarkan *rating* dari setiap item, dan cukup akurat (Pratama, 2017).

Penelitian menggunakan algoritma *slope one*, sudah menjadi objek penelitian dari beberapa peneliti. seperti penelitian (Sari, 2017) berdasarkan penelitian tersebut penulis melakukan survey terhadap 20 pelanggan dengan kondisi data *rating* awal tertentu. Hasil survey dibandingkan dengan hasil dari aplikasi. Perbandingan hasil survey dan hasil aplikasi dinilai menggunakan *kendall rank correlation coefficient*. Diperoleh rata-rata nilai *kendall rank correlation coefficient* adalah 0.635. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan ini memberikan rekomendasi yang cukup mirip dengan keinginan pelanggan.

Pada penelitian ini data yang digunakan untuk menampilkan lokasi tempat toko pembuatan perlengkapan kostum menggunakan metode *location based service* yang didapatkan menggunakan *google maps API*. Untuk mendapatkan *rating* kualitas produk dan *rating* pelayanan dari setiap toko, maka setelah *user* selesai menerima perlengkapan *costume play*, *user* memberi *rating* kualitas produk dan *rating* pelayanan pada hasil *costume play* yang diterima lalu toko mendapatkan *rating* kualitas produk dan *rating* pelayanan tersebut juga, sehingga *rating* kualitas produk dan *rating* pelayanan tersebut di kelola dengan algoritma *slope one* dan menghasilkan rekomendasi toko pembuatan perlengkapan kostum berdasarkan perlengkapan kostum yang sudah di terima oleh *user*.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan maka penulis menyimpulkan bahwa dengan membuat aplikasi pengrekomendasi jasa pembuatan kostum "*Costume Play*" maka dapat membantu *user* untuk menemukan toko yang dapat menghasilkan kostum yang berkualitas sesuai dengan harga berdasarkan *rating* kualitas produk dan *rating* pelayanan yang telah diberikan oleh *user* sebelumnya. Oleh sebab itu maka peneliti memutuskan untuk membuat penelitian yang berjudul "Aplikasi Pengrekomendasi Jasa Pembuatan Perlengkapan Kostum "*COSPLAY*" Menggunakan Algoritma *Slope one* Berbasis Android"

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah maka rumusan masalah yaitu bagaimana membuat aplikasi pengrekomendasi jasa pembuatan kostum dengan

menerapkan algoritma *slope one* berdasarkan *rating kualitas produk* dan *rating pelayanan* berbasis android lebih baik?

## C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

### 1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membuat aplikasi rekomendasi jasa pembuatan COSPLAY menggunakan algoritma *slope one*.

### 2. Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

- a. Dapat menambah pengetahuan mahasiswa tentang cara menggunakan algoritma *slope one* dalam membuat sistem rekomendasi.
- b. Dapat menambah pengetahuan tentang cara membuat aplikasi menggunakan *framework flutter*
- c. Dapat membantu pihak toko dalam mengetahui *rating kualitas produk* dan *rating pelayanan user* terhadap toko nya.
- d. Dapat mengetahui toko perlengkapan pembuatan *costume play* mana yang paling disukai oleh *user*.
- e. *User* dapat mengetahui informasi toko seperti lokasi ,alamat ,dan lain-lain,
- f. *User* dapat menemukan toko yang sudah direkomendasi oleh *user* lain.
- g. *User* dapat melakukan pembuatan jasa perlengkapan *costume play* berdasarkan keinginan *user*.

## D. Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, maka penulis membatasi masalah untuk menghindari penyimpangan pembahasan sebagai berikut:

1. Objek yang menjadi sasaran penelitian yaitu toko Project Half Nights , Federline Warehouse, Miya Inc ,MYR dan Hakuoro.
2. Algoritma yang digunakan hanya *slope one*.
3. Pada aplikasi yang dibuat tidak terdapat sistem pembayaran
4. Penelitian ini hanya meliputi wilayah JABODETABEK.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk memberikan kemudahan dalam pemahaman setiap bab dalam penulisan proposal laporan peneliti ini, berikut adalah garis besar pembagian tiap bab:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini penulis mengemukakan mengenai latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuandan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisikan tentang objek penelitian, metode pengumpulan data, metode analisa sistem, analisa masalah, usulan pemecahan masalah, kerangka berfikir, dan perancangan sistem.

#### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini berisikan tentang objek penelitian, analisa kebutuhan sistem, metode pengumpulan data, metode analisa sistem, analisa masalah, usulan pemecahan masalah, perancangan sistem.

#### **BAB IV : ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini membahas hasil akhir perancangan alat dan program yang telah di implementasikan.

## **BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN**

Dalam bab ini terdapat kesimpulan akhir dari seluruh uraian pembahasan dan saran akan kekurangan kriteria alat dan program.

