

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Wisata Kuliner merupakan salah satu jenis wisata yang menjadi suatu kekhlasan yang saat ini sedang digandrungi oleh kalangan anak muda, khususnya pelajar dan mahasiswa. (Dimas, 2018). Saat ini kuliner menjadi salah satu objek wisata bagi para pelajar dan mahasiswa untuk mengetahui keunikan makanan dan tempatnya, alasannya karena para pelajar dan mahasiswa memiliki pandangan ingin tahu terhadap menu-menu khas tempat kuliner tersebut dan harganya yang sangat terjangkau. Salah satu alasan pelajar dan mahasiswa berwisata dari satu tempat kuliner ke tempat kuliner lainnya adalah untuk mencicipi berbagai menu yang ada di sana. Rekomendasi Tempat Kuliner merupakan pilihan yang dapat mendorong kemampuan tempat kuliner tersebut menjadi lebih baik dari segi ekonomi dan bisnis (Khairul, 2022).

Mulai dari harga makanan, lokasi, dan fasilitas yang beragam, setiap tempat kuliner berbeda. Individu tertentu cenderung mengunjungi tempat makan yang homogen (tidak berbeda) (Diana, 2020). Pelajar dan mahasiswa yang sedang mencari tempat kuliner karena kegemarannya bisa merasa bingung karena terlalu banyak pilihan tempat kuliner. Banyaknya tempat yang akan dikunjungi tidak diimbangi dengan adanya data yang cukup jelas tentang tempat kuliner itu sendiri, sehingga penilaian suatu tempat kuliner

dapat berkurang, ketika suatu tempat kuliner tidak sesuai dengan kriteria seseorang, salah satu cara memberikan bantuan kepada masyarakat setempat dalam memilih tempat kuliner yang sesuai dengan keinginan seseorang adalah dengan membuat rekomendasi tempat kuliner.

Ketidaktahuan akan tempat kuliner yang ada dapat menimbulkan beberapa masalah bagi pelajar maupun mahasiswa yang ingin kuliner. Oleh karena itu membuat aplikasi rekomendasi tempat kuliner bisa menjadi jawaban yang tepat untuk mengatasi masalah ini. Rekomendasi tempat kuliner sebagian besar dicirikan sebagai aplikasi yang cocok untuk memberikan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan relasi untuk masalah semi-. Rekomendasi kuliner adalah alat rekomendasi yang disusun dalam sistem yang menampilkan informasi, manipulasi, dan pemodelan data tanpa mengubah penilaian pengambil keputusan, termasuk untuk memilih tempat makan (restoran) (Khairul, 2022). Masalah rekomendasi adalah proses menemukan pilihan terbaik dari semua alternatif.

Dengan demikian, hal di atas merupakan masalah yang harus diselesaikan. Premis alasan halus adalah hipotesis yang ditetapkan. Alasan halus adalah metode yang pas untuk merencanakan ruang informasi menjadi ruang hasil. Kusumadewi merekomendasikan bahwa fuzzy set bergantung pada perluasan cakupan kemampuan merek dagang sehingga kemampuan tersebut akan mencakup bilangan asli secara bertahap (Fadhli Rachman, 2022). Dalam hipotesis himpunan halus, tugas derajat keikutsertaan sebagaipenentu keberadaan komponen-komponen dalam suatu himpunan sangat vital.

Menurut Diana (2019), logika fuzzy menghasilkan keluaran berupa solusi dari data yang tidak jelas, sedangkan logika tidak jelas dapat digunakan untuk mengolah data yang tidak akurat (samar).

Metode TOPSIS dipilih sebagai metode penentuan rekomendasi tempat kuliner khas dalam sistem ini didasarkan pada metode TOPSIS yang hanya membutuhkan nilai kompleksitas waktu yang kecil (Iqbal, 2019).

Ada tiga variabel yang digunakan dalam menentukan pemberian rekomendasi tempat kuliner bagi pelajar dan mahasiswa, yaitu variabel Budget, variabel Tingkat Kenyamanan, dan variabel output Kesimpulan Kategori, dari beberapa referensi diatas penulis menggunakan metode *Fuzzy Mamdani*, karena metode ini adalah metode yang mempunyai kemampuan baik dalam merekomendasikan tempat kuliner dan metode tersebut sangat cocok digunakan untuk merekomendasikan tempat wisata kuliner, sehingga dengan adanya permasalahan tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul 'Rekomendasi Tempat Kuliner menggunakan Metode *Fuzzy Mamdani*'.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Bagaimana para pelajar dan mahasiswa tidak bingung dalam mendapatkan rekomendasi tempat kuliner yang sesuai dengan kriteria pelajar dan mahasiswa?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah, agar pelajar dan mahasiswa dapat mengetahui rekomendasi tempat kuliner terbaik dari aplikasi Rekomendasi Tempat Kuliner Menggunakan Metode *Fuzzy Mamdani*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan penelitian tersebut, Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Memberikan informasi tentang tempat kuliner dengan rekomendasi terbaik yang ada di Kota Pasuruan melalui aplikasi 'Rekomendasi Tempat Kuliner dengan menggunakan *Fuzzy Mamdani*'
2. Pelajar dan mahasiswa lebih mudah memilih tujuan kuliner karena tidak bingung untuk memilih tempat kuliner terbaik mana yang dituju yang ada di Kota Pasuruan melalui aplikasi Rekomendasi Tempat Kuliner dengan menggunakan *Fuzzy Mamdani*

1.5 BATASAN MASALAH

Dalam pembuatan penelitian ini, Batasan masalahnya ialah :

1. Aplikasi Menggunakan Bahasa Pemrograman PHP
2. Sistem Berbasis Website
3. Aplikasi berbasis Offline

1.6 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistem penulisan ini disusun untuk memudahkan dan memahami pembahasan penulisan skripsi. Urutan penyajiannya terpisah dari hal-hal yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini dibagi dalam 5 (lima) bab, masing- masing bab diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memberikan informasi awal tentang cara penulisan skripsi yang menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi hasil analisis teoritis atau lainnya yang mendukung dan relevan dengan pembuatan sistem aplikasi.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Tahap perancangan sistem digambarkan dari analisis aplikasi yang akan dibuat, alur kerja tentang penggunaan aplikasi, perancangan proses aplikasi, perancangan sistem aplikasi, serta perancangan presentasi aplikasi yang dirancang.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Menjelaskan tentang cara kerja aplikasi, dan penanganan untuk penyimpanan serta pengambilan data.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan rekomendasi yang diperoleh dalam tugas akhir selama perancangan aplikasi sebagai acuan untuk perbaikan dan pengembangan aplikasi lebih lanjut.