SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN TEMPAT WISATA MENGGUNAKAN METODE ITEM BASED COLLABORATIVE FILTERING DAN LOCATION BASED SERVICE (KOTA BATU)

SKRIPSI

oleh : EKA CAHYA NINGRUM NIM. 16650016



JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020

SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN TEMPAT WISATA MENGGUNAKAN METODE ITEM BASED COLLABORATIVE FILTERING DAN LOCATION BASED SERVICE (KOTA BATU)

SKRIPSI

Diajukan kepada:
Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

oleh : EKA CAHYA NINGRUM NIM. 16650016

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2020

LEMBAR PERSETUJUAN

SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN TEMPAT WISATA MENGGUNAKAN METODE ITEM BASED COLLABORATIVE FILTERING DAN LOCATION BASED SERVICE (KOTA BATU)

SKRIPSI

EKA CAHYA NINGRUM NIM. 16650016

Telah Diperiksa dan Disetujui untuk Diuji Tanggal 01 Desember 2020 :

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Yunifa Miftachul Arif, M.T NIP. 19830616 201101 1 004 M. Imamuddin, Lc., MA NIP. 19740602 200901 1 010

Mengetahui, Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

> <u>Dr. Cahyo Crysdian</u> NIP. 19740424 200901 1 008

LEMBAR PENGESAHAN

SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN TEMPAT WISATA MENGGUNAKAN METODE ITEM BASED COLLABORATIVE FILTERING DAN LOCATION BASED SERVICE (KOTA BATU)

SKRIPSI

Oleh:

EKA CAHYA NINGRUM NIM. 16650016

Telah Dipertahankan Di depan Dewan Penguji dan Dinyatakan Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer (S.Kom) Pada Tanggal 20 Desember 2020

Susunan Penguji			Tandatan	gan
1. Penguji Utama		<u>Irwan Budi Santoso, M.Kom</u> NIP. 19770103 201101 1 004	()
2. Ketua Penguji	: 1	Agung Teguh Wibowo Almais, MT NIP. 19860301 20180201 1 235	()
3. Sekretaris Penguji	<i>C</i> . (<u>Yunifa Miftachul Arif, M.T</u> NIP. 19830616 201101 1 004	()
4. Anggota Penguji	70	M. Imamuddin, Lc., MA NIP. 19740602 200901 1 010	()

Mengetahui, Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

> <u>Dr. Cahyo Crysdian</u> NIP. 19740424 200901 1 008

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Cahya Ningrum

NIM : 16650016

Fakultas/jurusan : Sains dan Teknologi/Teknik Informatika

Judul Skripsi :Sistem Rekomendasi Pemilihan Tempat Wisata

Menggunakan Metode Item Based Collaborative Filtering

Dan Location Based Service (Kota Batu)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan data, tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri, kecuali dengan mencantumkan sumber cuplikan pada daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 29 November 2020 Yang membuat pernyataan,

9F5AHF23849P25

Eka Cahya Niingrum NIM. 16650016

HALAMAN MOTTO

"Selama Kita Terus Berusaba Dan Selama Kita Terus Bermimpi, Harapan itu Pasti Bisa Kita Capai"

HALAMAN PERSEMBAHAN

الْحَمْدُ الله رَبِّ الْعَالَمينَ

Penulis persembahkan karya ini kepada kalian:

Ayah dan Ibu tercinta dan tersayang, Bapak Kaswadi dan Ibu Mujayanah, dan saudara perempuan, Nur Kholis, serta keluarga besar lainnya yang selalu memanjatkan do'a dan memberikan motivasi untuk segera menyelesaikan pendidikan ini.

Dosen pembimbing, Bapak Yunifa Miftachul Arif dan Bapak M. Imamuddin, Lc. MA, yang telah memberikan bimbingan dan saran sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar.

Seluruh dosen Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang telah dengan ikhlas membagi ilmu dan berbagai pengalamannya.

Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa disebutkan namanya satu per satu, saudara Andromeda Teknik Informatika 2016, keluarga Taekwondo UIN Malang, yang tiada hentinya memberikan semangat dan dukungan untuk menyelesaikan karya ini.

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warahmatullahi wabarokatuh.

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan yang Maha Esa yang telah memberikan berkat dan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Sistem Rekomendasi Pemilihan Tempat Wisata Menggunakan Metode *Item Based Collaborative Filtering* Dan *Location Based Service* (Kota Batu)". Tujuan dari penyusunan skripsi ini guna memenuhi salah satu syarat untuk bisa menempuh ujian sarjana computer pada Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Teknik Informatika di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Dalam penyusunan skripsi penulis banyak mendapatkan bantuan ataupun masukan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

- 1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 2. Ibu Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
- 3. Bapak Dr. Cahyo Crysdian, selaku Ketua jurusan Teknik Informatika, Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maliki Malang.
- 4. Bapak Dr. M. Amin Hariyadi, M.T, selaku Wali Dosen yang telah memberikan saran dan masukan hingga saya bisa menyelesaikan perkuliahan dengan baik.
- 5. Bapak Yunifa Miftachul Arif, M.T, selaku pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
- 6. Bapak M. Imamuddin, Lc., MA, selaku pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian ini.
- 7. Seluruh dosen dan staff Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maliki Malang yang telah memberikan bimbingan, arahan, mengalirkan ilmu pengetahuan, pengalaman serta wawasan bagi penulis.
- 8. Orang tua tercinta dan keluarga yang selalu memberikan dukungan yang tak terhingga serta do'a yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis serta menjadi motivasi luar biasa kepada penulis dalam menuntut ilmu dan menyelesaikan karya ini.
- Sahabat-sahabat tercinta, saudara Andromeda TI 16, keluarga Taekwondo UIN Malang, dan keluarga besar Teknik Informatika UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- 10. Semua pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, namun penulis berharap skripsi ini dapat memberi manfaat.

Wassalamualaikum warahmatullahi wabarakaatuh.



DAFTAR ISI

LEMBAR PENGAJUANi
LEMBAR PERSETUJUANii
LEMBAR PENGESAHANiii
PERNYATAAN KEASLIAN TULISANiv
HALAMAN MOTTOv
HALAMAN PERSEMBAHANvi
KATA PENGANTARvii
DAFTAR ISIix
DAFTAR GAMBARxi
DAFTAR TABELxii
ABSTRAKxiii
ABSTRACTxv
الملخص
BAB I PENDAHULUAN1
1.1. Latar Belakang
1.2. Rumusan Masalah4
1.3. Tujuan Penelitian
1.4. Batasan Masalah 4
1.5. Manfaat Penelitian
1.6. Sistematika Penulisan
BAB II LANDASAN TEORI6
2.1. Penelitian Terkait
2.2. Sistem Rekomendasi
2.3. Collaborative Filtering
2.4. Item Based Collaboraive Filtering
2.4.1. Adjusted Cosine Similarity
2.4.2. Weight Sum
2.4.3. Mean Absolute Error (MAE)
2.5. Pariwisata
2.6. Kota Batu
2.7. Location Based Service (LBS)

BAB II	I METODOLOGI PENELITIAN	16
3.1.	Desain Penelitian	. 16
3.2.	Desain Sistem	. 16
3.3.	Analisis Pengolahan Data	. 18
3.4.	Perancangan Sistem	. 22
	Use Case Diagram	
3.4.2.	Activity Diagram	. 24
3.4.3.	Arsitektur Sistem	. 27
3.4.4.	Arsitektur Pada Android	. 27
3.4.5.	Desain Interface	. 28
BAB IV	V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	37
4.1.	Implementasi Interface	. 33
4.2	Pengujian Sistem	. 40
4.2.1.	Pengujian Fungsional	. 40
4.2.2	Pengujian Alpha	. 45
4.2.3.	Pengujian Akurasi Metode	. 50
4.3	Integrasi Islam	. 52
BAB V	PENUTUP	55
5.1.	Kesimpulan	. 55
5.2	Saran	. 66
DAFT	AR PUSTAKA	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Peta Kota Batu	14
Gambar 2.2 Arsitektur Android	15
Gambar 3.1 Prosedur Penelitian	16
Gambar 3.2 Blog Diagram Sistem Rekomendasi	17
Gambar 3.3 Alur Penerapan Item Based Collaborative Filtering	18
Gambar 3.4 Use Case Diagram	19
Gambar 3.5 Activity Diagram Login dan input data user	24
Gambar 3.6 Activity Diagram Lihat Informasi Pariwisata	25
Gambar 3.8 Activity Diagram Lihat Rekomendasi Pariwisata	26
Gambar 3.9 Activity Diagram input Rating dan Komentar	27
Gambar 3.10 Arsitektur Sistem	27
Gambar 3.11 Arsitektur Aplikasi Pada Android	27
Gambar 3.12 Form Login	28
Gambar 3.13 Tampilan Menu	28
Gambar 3.14 Tampilan List Informasi Wisata	29
Gambar 3.15 Tampilan Detail Wisata	29
Gambar 3.16 Tampilan Wisata Terdekat	30
Gambar 3.17 Tampilan Rekomendasi Wisata	30
Gambar 3.18 Tampilan Rute Terdekat	31
Gambar 3.19 Tampilan Komentar	
Gambar 4.1 Halaman Login	33
Gambar 4.2 Halaman Utama	34
Gambar 4.3 Halaman Informasi Wisata	34
Gambar 4.4 Halaman Detail wisata	35
Gambar 4.5 Halaman Nilai	35
Gambar 4.6 Halaman Lihat Nilai	36
Gambar 4.7 Halaman Hasil Rekomendasi	37
Gambar 4.8 Halaman Rute Wisata	38
Gambar 4.9 Halaman Komentar	39

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Contoh Skenario Rating	19
Tabel 3.2 Similarity Antar Item	20
Tabel 3.3 Contoh Tabel Rating User Baru	21
Tabel 3.4 Skenario Nilai Prediksi	23
Tabel 4.1 Rencana Pengujian	38
Tabel 4.2 Pengujian Login.	39
Tabel 4.3 Pengujian Pengolah Data Pengguna	41
Tabel 4.4 Pengujian Pengolah Data Informasi Tempat Wisata	45
Tabel 4.5 Pengujian Pengolah Data Rekomendasi	47
Tabel 4.6 Pengujian Pengolah Data Komentar	48
Tabel 4.7 Kriteria Tingkat Skor.	40
Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama	46
Tabel 4.9 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kedua	
Tabel 4.10 Hasil Kuesioner Pertanyaan Ketiga	47
Tabel 4.11 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keempat	
Tabel 4.12 Hasil Kuesioner Pertanyaan Kelima	48
Tabel 4.13 Hasil Kuesioner Pertanyaan Keenam	
Tabel 4.14 Data Testing Prediksi	50
Tabel 4.15 Hasil Testing Nilai Sebenarnya	
Tabel 4.15 Data Testing	51
Tabel 4.16 Hasil Testing	51

ABSTRAK

Ningrum, Eka C. 2020. Sistem Rekomendasi Pemilihan Tempat Wisata Menggunakan Metode Item Based Collaborative Filtering Dan Location Based Service (Kota Batu). Department of Informatics Engineering, Faculty of Science and Technology, Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim of Malang. Supervisor: (I) Yunifa Miftachul Arif, M.T. (II) M. Imamuddin Lc., MA

Kata Kunci: Sistem Rekomendasi, *Item Based Collaborative Filtering, Location Based Service*.

Pariwisata di kota Batu menyediakan berbagai macam tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, baik tempat bersejarah maupun pemandangan alam yang sangat indah. Banyaknya destinasi yang tersedia menjadikan wisatawan sulit menentukan destinasi wisata dan rute perjalanan sesuai dengan harapan mereka. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis merancang sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata kota Batu menggunakan metode *item based Collaborative Filtering*, yang dapat memberikan rekomendasi tempat wisata berdasarkan penilaian user terdahulu. Dan metode *Location Based Service* yang dapat memberikan akses lokasi berdasarkan titik geografis dari lokasi pengguna dan lokasi yang dituju. Pengujian hasil rekomendasi menggunakan metode *Mean absolute Error* wisata diperoleh nilai MAE yaitu 0.52 atau 50%. Sementara hasil perbandingan jarak tempuh hasil rata-rata yang didapatkan adalah 0.7. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem dapat mendukung pengambilan keputusan dalam pemilihan tempat wisata dengan mengetahui jarak tempuh dari posisi pengguna ke tempat tujuan.

ABSTRACT

Ningrum, Eka C. 2020. The Recommendation System for Selection of Tourist Attractions Using the Item Based Collaborative Filtering Method and Location Based Service (Batu City). Essay. Department of Informatics Engineering, Faculty of Science and Technology, Islamic State University of Maulana Malik Ibrahim of Malang. Supervisor: (I) Yunifa Miftachul Arif, M.T. (II) M. Imamuddin Lc., MA

Keyword: Recommendation System, Item Based Collaborative Filtering, Location Based Service.

Tourism in Batu city provides various kinds of interesting tourist attractions to visit, both historical places and very beautiful natural scenery. Many destinations available make it difficult for tourists to determine tourist destinations and travel routes according to their expectations. Based on these problems, the author recommends recommendations for selecting tourist attractions in Batu city using the item-based collaborative filtering method, which can provide recommendations for user recommendations. And the Location Based Service method that can provide location access based on the geographic point of the user's location and the intended location. Testing the results of recommendations using the Mean absolute Error tourism method, the MAE value is 0.52 or 50%. Meanwhile, the comparison of the average mileage results obtained is 0.7. So it can be denied that the system can support decision making in selecting tourist attractions with the distance from the position to the destination.

الملخص

نينجروم ، إيكا سي. ٢٠٢٠. نظام التوصيات لاختيار المعالم السياحية باستخدام طريقة التصفية التعاونية القائمة على العنصر والخدمة القائمة على الموقع (مدينة باتو). قسم علوم و الطقنية, كلية العلوم و الهندسة، الجامعة الأسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج المشرف: (١) يونيفة مفتاح عارف (٢) مجد امام الدين

الكلمات الرئيسية: نظام التوصيات ، التصفية التعاونية القائمة على العنصر ، الخدمة القائمة على الموقع

توفر السياحة في مدينة باتو مجموعة متنوعة من المعالم السياحية المثيرة للاهتمام التي يمكن زيارتها ، سواء من الأماكن التاريخية أو المناظر الطبيعية الجميلة جدًا. عدد الوجهات المتاحة يجعل من الصعب على السياح تحديد الوجهات السياحية ومسارات السفر وفقًا لتوقعاتهم. بناءً على هذه المشكلات ، صمم المؤلفون نظام توصية لاختيار مناطق الجذب السياحي في مدينة باتو باستخدام طريقة التصفية التعاونية القائمة على العناصر ، والتي يمكن أن تقدم توصيات لمناطق الجذب السياحي بناءً على تقييمات المستخدم السابقة وطريقة الخدمة المستندة إلى الموقع والتي يمكن أن توفر الوصول إلى الموقع بناءً على النقطة الجغرافية لموقع المستخدم والموقع المقصود. اختبار نتائج التوصية باستخدام طريقة السياحة هي 25.0 أو 50٪. وفي الوقت نفسه ، فإن MAE متوسط الخطأ المطلق ، قيمة مقارنة متوسط الأميال التي تم الحصول عليها هو 7.0. لذلك يمكن استنتاج أن معرفة المسافة من موقع المستخدم إلى الوجهة

BABI

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Visi pembangunan kepariwisataan nasional menjelaskan bahwa pembangunan kepariwisataan merupakan bagian penting dari proses pembangunan nasional karena mempunyai peranan penting dalam peningkatan penyerapan tenaga kerja mendorong pemerataan kesempatan berusaha, mendorongpemerataan pembangunan nasional, dan memberikan kontribusi dalam penerimaan devisa negara yang dihasilkan dari jumlah kunjungan wisatawan mancanegara (wisman), serta berperan dalam mengentaskan kemiskinan yang pada akhirnya akan meningkatkan kesejahteraan rakyat (Arief, 2012) .

Industri Pariwisata banyak memberikan peran penting bagi perekonomian Indonesia, terkhusus bagi daerah yang dijadikan sebagai objek wisata tersebut. Beberapa wilayah di Indonesia memiliki bergam jenis wisata dengan keindahan alam yang sangat menarik, hal ini memicu wisatawan untuk mencari tempat wisata yang menarik sesuai kebutuhan untuk dikunjungi. Semakin banyak kebutuhan masyarakat dalam mencari tempat wisata, maka semakin banyak pula bermunculan tempat wisata baru. Setiap wisatawan memiliki karakteristik dan kebutuhan yang berbeda-beda, sehingga mempengaruhi setiap tempat wisata yang sesuai dengan keinginan untuk dikunjunginya.

Allah SWT berfirman dalam QS. Ali Imran: 137 dan QS Al An'am ayat 11.

قَدۡ خَلَتۡ مِن قَبۡلِكُمۡ سُنَنُ فَسِيرُوا ْ فِي ٱلۡأَرۡضِ فَٱنظُرُواْ كَيۡفَ كَانَ عَاقِبَةُ ٱلۡمُكَذِّبينَ

Artinya:

"Sungguh, telah berlalu sebelum kamu sunnah-sunnah (Allah), karena itu berjalanlah kamu di muka bumi dan perhatikanlah bagaimana akibat orang - orang yang mendustakan (rosul – rosul)" (QS. Ali Imran : 137).

Artinya:

"Berjalanlah di muka bumi, kemudian perhatikanlah bagaimana kesudahan **orang** - orang yang mendustakan itu" (QS Al An'am ayat 11).

Dari Ayat di atas, telah dijelaskan bahwa Allah SWT memerintahkan kita untuk melakukan perjalanan di muka bumi yaitu berwisata dan mengambil hikmah dari setiap perjalanan.

Oleh karena itu tuntutan untuk memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terkini untuk mencapai visi pembangunan pariwisata nasional mutlak diperlukan. Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu sistem yang dapat memberikan rekomendasi tempat wisata yang sesuai dengan kriteria dan kebutuhan kepada wisatawan. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat membantu wisatawan dalam memutuskan tempat wisata yang akan dikunjungi. Sehingga tidak menutup kemungkinan dengan sebuah solusi baru ini akan dapat meningkatkan daya tarik wisatawan untuk mengunjungi tempat wisata yang ada.

Salah satu daerah yang yang mempunyai potensi besar di sector pariwisata adalah kota Batu. Kota Batu dikenal sebagai kota yang cocok sebagai destinasi untuk berlibur dan beristirahat. Selai itu, kota Batu merupakan salah satu kota dengan objek wisata yang cukup banyak. Pariwisata di kota Batu menyediakan

berbagai macam tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, baik tempat bersejarah maupun pemandangan alam yang sangat indah.

Setiap paket perjalanan telah mempunyai jadwal perjalanan dan destinasi yang ditentukan sebelumnya. Tidak sedikit wisatawan kurang meyukai paket yang ditentukan, hal ini terjadi karena ketidaksesuaian jadwal dan pilihan destinasi wisata dengan keinginan wisatawan. Sehingga banyak wisatawan yang memilih berwisata sendiri, dengan menentukan jadwal perjalanan dan tujuan wisata sesuai yang wisatawan inginkan.

Namun, banyaknya destinasi yang tersedia menjadikan wisatawan sulit menentukan destinasi wisata dan rute perjalanan sesuai dengan harapan mereka. Permasalahan lain adalah ketika pengunjung ingin mengunjungi suatu destinasi, namun tidak sempat berkunjung ke tempat lainnya, hal tersebut disebabkan karena waktu yang dimiliki terbatas. Oleh sebab itu, wisatawan memerlukan rekomendasi tempat wisata dan gambaran rute perjalanan agar terbentuk suatu jadwal yang efektif untuk memandu perjalanan wisatawan.

Sistem rekomendasi merupakan model aplikasi dari hasil observasi terhadap keadaan dan keinginan pengguna. Sistem rekomendasi memerlukan model rekomendasi yang tepat agar apa yang direkomendasikan sesuai dengan keinginan pengguna, serta mempermudah pengguna mengambil keputusan yang tepat dalam menentukan item yang dipilih (Kangas, 2002). Sistem rekomendasi dapat diterapkan dalam pemilihan objek pariwisata. Sistem rekomendasi pariwisata ini menggunakan metode *Collaborative Filtering*, yaitu menghitung *similarity* (kedekatan) rating yang diberikan oleh pengguna. *Collaborative Filtering* dapat dibagi menjadi dua metode utama yaitu *memory based (user based)* dan *model*

based (item based) (Saptono, 2012). User based Collaborative Filtering didasari atas adanya kesamaan kebutuhan pengguna, sedangkan item based Collaborative Filtering didasari atas adanya kesamaan antara pemberian rating terhadap suatu item dengan item yang dipilih.

Oleh karena itu, pada penelitian ini penulis mengusulkan untuk merancang system pemandu pariwisata dengan objek wisata yang ada di Kota Batu. Metode yang digunakan dalam system rekomendasi ini yaitu item based Collaborative Filtering, yang dapat memberikan rekomendasi tempat wisata berdasarkan penilaian user terdahulu, dan dalam rekomendasi ini menggunakan algoritma Adjusted Cosine Similarity sebagai penghitung kesamaan antar penilaian user terhadap item dan dari seluruh data akan diuji mengguakan Mean Absolute Error (MAE) untuk mendapakan data yang lebih akurat. Dan dalam penelitian ini untuk mencari jarak terdekat antar user dan tempat wisata, digunakan metode Location Based Service yang dapat memberikan akses lokasi berdasarkan titik geografis dari lokasi pengguna dan lokasi yang dituju, sehingga dapat digunakan dalam system rekomendasi tempat wisata ini.

1.2 Pernyataan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana akurasi metode *Item-based Collaborative Filtering* dan *Location Based Service* dalam sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendapatkan rekomendasi tempat wisata menggunakan metode *Item-based Collaborative Filtering* dan *Location Based Service*.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dari penelitian ini adalah:

 Penelitian yang dilakukan adalah rancang bangun sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini, antara lain:

- Bagi wisatawan, diharapkan dapat membantu dalam menentukan dan mengoptimalkan penentuan jarak tempuh lokasi wisata yang akan dikunjungi di Kota Batu.
- Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian terkait selanjutnya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian Terkait

Pada penelitian (Prasetyo et al., 2019) melakukan penelitian Implementasi Metode *Item Based Collaborative Filtering* dalam pemberian rekomendasi calon pembeli aksesoris *smartphone*, dalam penelitian ini telah dihasilkan performa dari *Collaborative Filtering* dalam melakukan rekomendasi item dengan pertimbangan data yang bersumber pada konsumen yang memiliki kesamaan karakteristik dapat menghasilkan akurasi yang baik, namun perlu ditingkatkan pada segi waktu pemrosesannya.

Pada Penelitian (Agustina, 2016) melakukan Implementasi metode Location Based Service untuk pencarian lokasi wisata terdekat, aplikasi yang dibuat mampu menemukan lokasi pariwisata dan rute terdekat menuju lokasi wisata. Hasil uji aplikasi menunjukkan adanya kekurangan, yaitu penunjuk arah ke lokasi wisata hanya berupa *list text* yang harus dibaca oleh *user*, hal tersebut kurang efektif untuk *user* yang sedang berkendara.

Pada penelitian (Sang & Vishwakarma 2017) Design and Implementation of Collaborative Filtering Approach for Movie Recommendation System, dalam penelitian tersebut menyajikan sistem rekomendasi yang dapat digunakan untuk rekomendasi film yang berbeda kepada user terakhir. Hasilnya menunjukkan bahwa metode dalam penelitian tersebut dapat digunakan untuk dataset besar dan menghasilkan rekomendasi yang baik sesuai dengan tujuan.

2.2 Sistem Rekomendasi

Sistem Rekomendasi merupakan suatu agen perangkat lunak yang mempelajari minat dan preferensi seorang pengguna individu terhadap produk-produk, kemudian menyediakan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna bersangkutan (Dzumiroh, 2012).

Menurut Kurniawan (2016) sistem rekomendasi adalah suatu sistem yang menyarankan informasi yang berguna atau menduga apa yang akan dilakukan pelanggan untuk mencapai tujuannya, misalnya seperti memilih produk tertentu. Sehingga pelanggan memilih produk dapat lebih efektif dalam menentukan produk yang diinginkannya

2.3 Collaborative Filtering

Collaborative Filtering merupakan proses penyaringan atau pengevaluasian item menggunakan opini orang lain (Schafer, 2007). Collaborative Filtering memberikan rekomendasi berdasarkan kumpulan dari pendapat, minat dan ketertarika beberapa user yang biasanaya diberikan dalam bentuk rating yang diberikan user kepada suatu item (Wijaya, 2018). Ide utama dalam Collaborative Filtering adalah untuk memanfaatkan opini pengguna lain yang ada untuk memprediksi item yang mungkin akan diminati oleh pengguna selanjutnya. Sehingga dalam prosesnya, nilai rekomendasi yang diberikan dengan memanfaatkan metode ini bergantung pada opini user lain (neighboard) terhadap suatu item.

Untuk memperoleh data rating dari user yang digunakan dalam sistem rekomendasi, dibedakan menjadi dua cara, yaitu :

- Secara Eksplisit, yaitu proses pengumpulan data dimana user memberikan data secara sadar atau sengaja.
- 2. Secara *Implisit*, yaitu proses pengumpulan data dimana user tidak menyadari bahwa ia telah memberikan masukan terhadap sistem.

Collaborative Filtering dapat dibagi menjadi dua metode utama yaitu memory based (user based) dan model based (item based) (Saptono, 2012).

1. Item Based Collaborative Filtering

Metode rekomendasi yang bersumber pada kemiripan antara pemberi rating terhadap suatu produk (*item*) dengan produk yang akan dipilih.

2. User Based Collaborative Filtering

Metode rekomendasi yang memberikan rekomendasi berdasarkan kesamaan karakteristik dengan user sebelumnya.

2.4 Item Based Collaboraive Filtering

Item Based Collaboraive Filtering memberikan rekomendasi berdasarkan kemiripan antar item. Metode ini merupakan metode yang didasari atas adanya ksamaan antara pemberian rating terhadadap suatu item dengan item yang pernah dirating user lain (Wijaya, 2018). Item yang telah dirating oleh user akan menjadi patokan untuk mencari sejumlah item lainnya yang berkorelasi dengan item yang telah dirating.

2.4.1 Adjusted Cosine Similarity

Persamaan Adjusted Cosine Similarity digunakan untuk menghitung nilai kemiripan antar item. Perhitungan kemiripan ini merupakan modifikasi dari perhitungan kemiripan berbasis vector dimana dengan melihat fakta bahwa setiap user memberi rating yang tinggi terhadap item a disisi lain user memberi rating

sangat rendah pada item b (Wijaya, 2018). proses nilai kemiripan antar dua item (tempat pariwisata), digunakan persamaan *Adjusted Cosine Similarity* seperti di bawah ini:

Persamaan Adjusted Cosine Similarity:

$$sim(i,j) = \frac{\sum_{u \in U} (R_{u,i} - \check{\mathbf{R}}_u) (R_{u,j} - \check{\mathbf{R}}_u)}{\sqrt{\sum_{u \in U} (R_{u,i} - \check{\mathbf{R}}_u)^2} \sqrt{\sum_{u \in U} (R_{u,j} - \check{\mathbf{R}}_u)^2}} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

sim(i,j) = Nilai kemiripan antara tempat pariwisata i dengan tempat pariwisata j

 $u \in U$ = Himpunan user u yang merating tempat pariwisata i dengan tempat pariwisata j

R(u,i) = Rating user u pada tempat pariwisata i

R(u,j) = Rating *user* u pada tempat pariwisata j

Řu = Nilai rata-rata rating *user* u

Untuk menghitung nilai kemiripan (similarity) antar dua item, diperlukan himpunan user yang merating item tersebut. Nilai yang dihasilkan dari pada persamaan Adjusted Cosine Similarity adalah berkisar antara +1.0 dengan -1.0. Item dianggap saling berkolerasi jika nilai similarity anara kedua item tersebut mendekati +1, begitu juga sebaliknya item dianggap tidak berkolerasi apabila nilai similarity-nya mendekati -1.

2.4.2 Weight Sum

Kemudian tahap selanjutnya menghitung nilai prediksi yaitu dengan persamaan weighted sum.

Persamaan weighted sum:

$$P_{(u,j)} = \frac{\sum_{i \in I} (R_{u,i} * S_{i,j})}{\sum_{i \in I} |S_{i,j}|}...(2)$$

Keterangan:

 $P_{(u,j)}$ = Prediksi untuk *user* u pada tempat pariwisata j

 $i \in I$ = Himpunan tempat pariwisata yang mirip dengan tempat pariwisata j

 $R_{u,i}$ = Rating user u pada tempat pariwisata i

 $S_{i,j}$ = Nilai kemiripan antara tempat pariwisata i dan tempat pariwisata j

2.4.3 Mean Absolute Error (MAE)

Mean Absolute Error (MAE) digunakan untuk mengukur nilai akurasi dari rekomendasi yang dihasilkan, semakin mendekati 0 nilai MAE maka sistem semakin akurat dalam menghasilkan rekomendasi.

Persamaan Mean Absolute Error (MAE):

$$MAE = \frac{\sum_{i=1}^{N} |pi - qi|}{N}.$$
(3)

Keterangan:

MAE : nilai rata – rata kesalahan hitung

N : jumlah produk yang dihitung

pi : nilai prediksi produk ke-i

qi : nilai rate sebenarnya ke produk i

2.5 Heversine Formula

Untuk mengetahui tingkat akurasi dari jarak tempuh yang dihasilkan, diuji menggunakan persamaan *heversine* dengan membandingan jarak tempuh yang dihasilkan sistem dan nilai sebenarnya. Semakin kecil selisih jarak tempuh yang dihasilkan maka hasil akan semakin baik.

Persamaan heversine:

$$Jarak = 2r. \arcsin \left\{ \frac{\sin^2 \left(\frac{lat1 - lat2}{2}\right) + \cos(lat1)}{\cos(lat2) \cdot \sin^2 \left(\frac{long1 - long2}{2}\right)} \right\} \dots (4)$$

2.6 Pariwisata

Kota Batu

Secara umum pariwisata merupakan suatu perjalanan yang dilakukan seseorang untuk sementara waktu yang diselenggarakan dari suatu tempat ke tempat yang lain dengan meninggalkan tempat semula dengan suatu perencanaan atau bukan maksud untuk mencari nafkah di tempat yang dikunjunginya, tetapi semata-mata untuk menikmati kegiatan pertamaasyaan atau rekreasi untuk memenuhi keinginan yang beranekaragam. Berikut adalah data tempat wisata di

Tabel 2.1 Daftar Tempat Wisata Di Kota Batu

Wisata	Total Pengunjung	

Vihara "Dammadhipa Arama"	3 500
Kampung Wisata Temas	742
Wonderland Waterpark	6 076
Mahajaya T-shirt & Oleh-oleh	47 960
Pemandian Air Panas Cangar	195 953
Wana Wisata Coban Talun	103 553
Petik Apel "Makmur Abadi"	37 080
Petik Apel Mandiri	52 132
TR. Selecta	1 306 001
Kampung Wisata Kungkuk	4 388
Batu Agro Apel	13 227
Gunung Banyak	113 975
Pemandian Tirta Nirwana	45 603
Kusuma Agro Wisata	118 233
Wisata Oleh-oleh Brawijaya	501 677
Wisata Oleh-oleh De Duwa	48 813
Sahabat Air Rafting	843

Desa Wisata Sumberejo	1 810
Jatim Park I	403 960
Jatim Park II	572 076
Jatim Park III	602 072
Museum Angkut +	479 084
Predator Fun Park	165 327
BNS (Batu Night Spectacular)	259 210
Wana Wisata Coban Rais	363 520
Mega Star Indonesia	12 490
Kampoeng Kidz	5 405
Rafting "Kaliwatu"	10 582
Desa Wisata Bumiaji	4 917
Batu Rafting	5 446
Eco Green Park	141 229
Goa Pinus	9 985
Goa Pandawa	7 299

2.7 Kota Batu

Kota Batu adalah sebuah kota di Provinsi Jawa Timur. Kota ini terletak 90 km sebelah barat daya Surabaya atau 15 km sebelah barat laut Malang. Wilayah Kota ini berada di ketinggian 700-2000 meter dan ketinggian rata-rata yaitu 871 meter di atas permukaan laut dengan suhu udara rata-rata mencapai 11-19 derajat Celcius.

Salah satu daerah yang yang mempunyai potensi besar di sector pariwisata adalah kota Batu. Kota Batu dikenal sebagai kota yang cocok sebagai destinasi untuk berlibur dan beristirahat. Selai itu, kota Batu merupakan salah satu kota dengan objek wisata yang cukup banyak. Pariwisata di kota Batu menyediakan berbagai macam tempat wisata yang menarik untuk dikunjungi, baik tempat bersejarah maupun pemandangan alam yang sangat indah.



Gambar 2.1 Peta Kota Batu

2.8 Location Based Service (LBS)

Teknologi *Location Based Service* (LBS) merupakan salah satu bagian implementasi dari *mobile* GIS (*Geographical Information System*) yang lebih cenderung menampilkan direktori kota, navigasi kendaraan, pencarian alamat serta jaringan sosial dibandingkan fungsionalitas pada GIS (Agustina, 2016).

Location Based Service (LBS) dapat memberikan akses lokasi berdasarkan titik geografis dari lokasi pengguna dan lokasi yang dituju sehingga mampu memberikan informasi secara *real time*. Teknologi yang digunakan untuk menemukan lokasi perangkat yang adalah:

1. Location Manager (API MAPS)

Menyediakan tool atau source untuk Location Based Service, Application Program Interface (API). Maps menyediakan fasilitas untuk menampilkan, memanipulasi maps atau peta beserta fitur-fitur lainnya seperti tampilan satelit, jalan, maupun keduanya.

2. Location Provider (API Location)

Menyediakan teknologi pencarian lokasi yang digunakan oleh perangkat. API Location berhubungan dengan data GPS dan data real-time. Dengan Location Manager, kita dapat menentukan lokasi kita saat ini, Track gerakan atau perpindahan, serta kedekatan dengan lokasi tertentu dengan mendeteksi perpindahan.

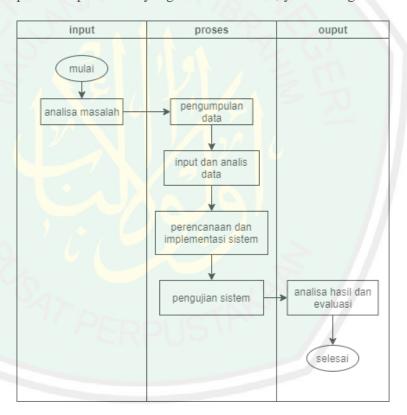
BAB III

DESAIN DAN IMPLEMENTASI

Penelitian ini membangun sistem yang mampu memberikan rekomendasi objek tujuan pariwisata dilengkapi dengan akses lokasi berdasarkan titik geografis dari lokasi pengguna ke lokasi yang dituju menggunakan metode *Collaborative Filtering* dan *Location Based Service* dengan menerapkan algoritma *Adjusted Cosine Similarity*.

3.1 Desain Penelitian

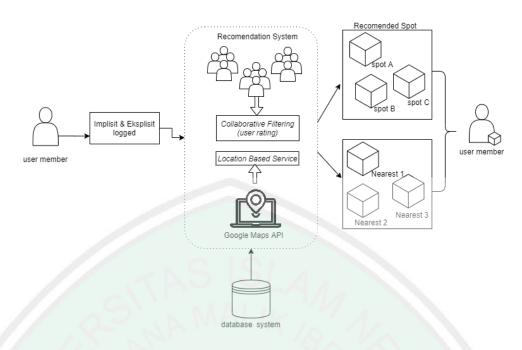
Adapun prosedur penelitian yang akan dilakukan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

3.2 Desain Sistem

Gambaran tentang sistem rekomendasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 3.2 Blog Diagram Sistem Rekomendasi

Ilustrasi dari sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata ini dimulai dari memasukkan penilaian terhadap salah satu tempat wisata baik secara implisit (nilai rating, maupun banyaknya komentar tempat wisata), dan masukan secara eksplisit (waktu lama kunjungan maupun frekuensi banyaknya kunjungan). Kemudian menjadi masukan ke sistem rekomendasi yang terbagi menjadi dua modul, pertama yaitu *Collaborative Filtering* yang menyaring spot spot wisata berdasarkan kemiripan *item rating* (rating yang diberikan *user* terhadap tempat wisata), kedua yaitu *Location Based Service* yang dibantu dengan Google Maps API untuk menyaring informasi berdasarkan jarak terdekat antara posisi *user* dengan jarak terhadap tempat wisata yang direkomendasikan. *Output* sistem berupa daftar tempat - tempat wisata hasil penyaringan *Collaborative Filtering* dan *Location Based Service* yang merekomendasikan tempat wisata sesuai dengan preferensi dan jarak terdekat dari pengguna.

3.3 Analisis Pengolahan Data

Data yang diambil adalah data rating objek wisata populer di Kota Batu berdasarkan jumlah kunjungan terbanyak terhadap objek wisata yang dikunjungi oleh wisatawan berdasarkan buku Statistik Kepariwisataan Kota Batu tahun 2019.

Proses penerapan metode untuk rekomendasi adalah sebagai berikut :



Gambar 3.3 Alur penerapan Item Based Collaborative Filtering

Proses yang terjadi pada sistem tersebut yaitu:

- 1. Perhitungan similarity menggunakan pesamaan Adjusted Cosine Similarity
- 2. Perhiungan prediksi, menggunakan persamaan Weight sum
- 3. Pengujian keakurasian nilai prediksi menggunakan *Mean Absolute Error* (MAE)

Langkah pertama dalam implementasi *Collaborative Filtering* adalah dengan mengambil nilai rating, data rating berikut diambil dari rating yang telah diberikan oleh user kepada item (tempat wisata) di aplikasi TripAdvisor, seperti yang disajikan pada Tabel 3.2 berikut.

Tabel 3.1 Contoh Tabel Skenario Rating

Item							
User	SLC	JP III	JP II	MA	JP I	CR	BNS
Kenneth						4	

Minta	4	4	4		3		4
Kuncoro			2	5			5
Dedy		4	5	5			
Armilayana				5	4	5	
Meylinda	5			5			5
Yip			4				
Yanti	3		5	4			3

Keterangan:

SLC: Taman Selecta

JP I : Jatim Park I

JP II : Jatim Park II

MA: Museum Angkut

JP I : Jatim Park I

CR : Coban Rais

BNS : Batu Night Spektakuler

Kemudian langkah selanjutnya adalah menghitung nilai *similarity* dari data rating tersebut, menggunakan persamaan *Adjusted Cosine Similarity*, sebagai berikut:

$$sim(i,j) = \frac{\sum_{u \in U} (R_{u,i} - \check{\mathbf{R}}_u) (R_{u,j} - \check{\mathbf{R}}_u)}{\sqrt{\sum_{u \in U} (R_{u,i} - \check{\mathbf{R}}_u)^2} \sqrt{\sum_{u \in U} (R_{u,j} - \check{\mathbf{R}}_u)^2}}.....(1)$$

$$sim(1,2) = \frac{4}{27.71}$$

$$sim(1,2) = 0.14$$

Tabel 3.3 Matriks Similarity Antar Item

	BNS	CR		JP II			
--	-----	----	--	-------	--	--	--

SLC		0.14	0.03	0.03	0.06	-0.43	0.69
JP III	0.14		0.54	-0.12	0.54	-0.33	-0.03
JP II	0.03	0.54		-0.19	-0.21	-0.67	-0.04
MA	0.03	-0.12	-0.19		-0.03	-0.05	0.27
JP I	0.06	0.23	-0.21	-0.03		0.50	-0.11
C R	-0.43	-0.33	-0.67	-0.05	0.50		-0.55
BNS	0.69	-0.03	-0.04	0.27	-0.11	-0.55	

Setelah diketahui nilai *similarity* antar item, langkah selanjutnya adalah menghitung nilai prediksi rating item terhadap user dengan persamaan rumus *Weight Sum.* Pada table 3.4 penulis mengasumsikan bahwa rating User 9 belum pernah di-*rating* sehingga data tersebut dapat dijadikan data *testing*.

Tabel 3.4 Contoh Tabel rating user baru

	SLC	JP III	JP II	MA	JP I	CR	BNS
User 9		72	4				III

User 9 adalah user yang pertama kali menggunakan aplikasi. Dan akan mencari rekomendasi pariwisata, dalam sistem tersebut user akan diperlihatka rekomendasi berdasarkan pilihan yang sudah dipilih oleh user lain dan user baru diminta untuk mengisi rating saat untuk kemudian dijadikan rekomendasi ke user setelahnya. Nilai rating oleh User 9 digunakan untuk data testing perhitungan nilai prediksi, nilai prediksi pariwisata yang belum dirating oleh user tersebut dihitung menggunakan persamaan weight sum sesuai dengan rumus di berikut:

$$\boldsymbol{P}_{(\boldsymbol{u},\boldsymbol{j})} = \frac{\sum_{i \in I} (R_{\boldsymbol{u},i} * S_{i,j})}{\sum_{i \in I} |S_{i,j}|}$$
 (2)

$$P_{(9,w1)}$$

$$=\frac{(0*0.14)+(0*0.03)+(4*0.03)+(0*0.06)+(0*-0.43)+(0*0.69)}{|0.14|+|0.03|+|0.06|+|-0.43|+|-0.69|}$$

$$P_{(9,w1)} = \frac{0.20}{0.53}$$

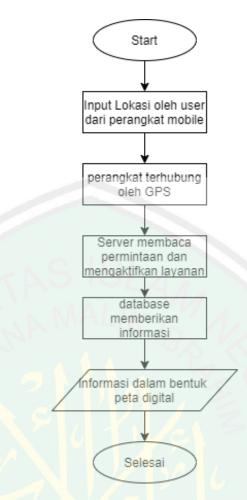
$$P_{(9,w1)} = 0.20$$

Tabel 3.4 Skenario Nilai Prediksi

User 9	SLC	0.20
User 9	JP III	-1.13
User 9	JP II	-6.90
User 9	JP I	-1.39
User 9	CR	-2.03
User 9	BN	-0.70

Maka kesimpulan dari hasil table scenario weight sum yang akan direkomendasikan kepada user 9 adalah wisata Taman Selecta, karena mendapatkan hasil nilai tertinggi dari tempat wisata lainnya yaitu 0.20.

Setelah mendapatkan rekomendasi lokasi wisata, selanjutnya yaitu pencarian lokasi dan rute perjalanannya, proses pencarian lokasi dengan *Location Based Service* seperti berikut :



Gambar 3.2 Flowchart Location Based Service

3.4 Perancangan Sistem

Perancangan sistem berisi rancangan kerja dari aplikasi yang akan dibuat, meliputi *use case* diagram, *activity* diagram, dan desain *interface*.

3.4.1 Use Case Diagram

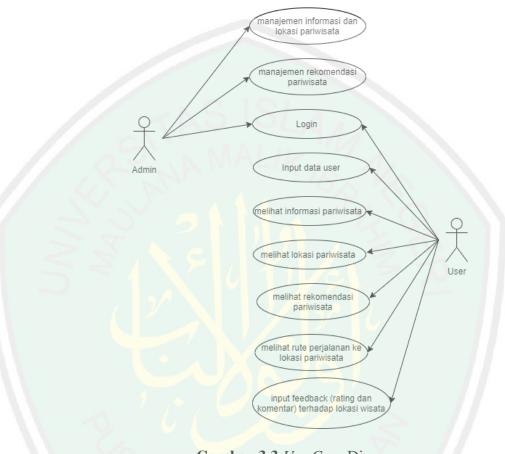
Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem dan mempresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem.

Komponen – komponen yang terdapat pada sebuah *use case* diagram terdiri dari :

Actor: Pengguna aplikasi, bisa berupa manusia, hardware, atau sistem
informasi yang lain. Actor dapat memasukkan informasi ke dalam sistem,
menerima informasi dari sistem, atau keduanya

2. Use Case: apa yang dikerjakan oleh pengguna sistem, termasuk interaksi antara actor dengan software aplikasi tersebut.

Berikut *use case* untuk sistem pada penelitian ini :



Gambar 3.3 Use Case Diagram

Keterangan:

1. Admin

Admin dapat melakukan manajemen informasi pariwisata.

2. User

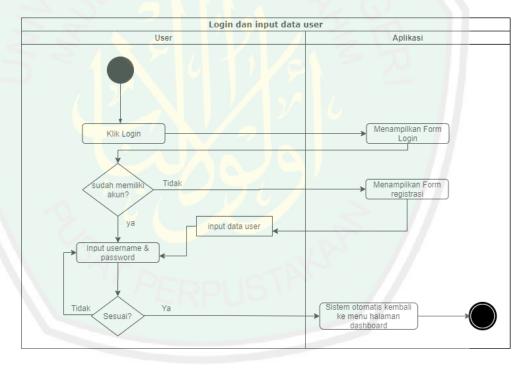
- *User* dapat menginputkan data pribadi
- User dapat melihat list informasi (deskripsi dan lokasi) pariwisata untuk nantinya dipilih dapa oleh user

- *User* dapat melihat tempat wisata yang direkomendasikan oleh sistem berdasarkan perhitungan metode yang digunakan
- *User* dapat memberikan *feedback* berupa nilai *(rating)* dan komentar terhadap wisata yang dikunjunginya

3.4.2 Activity Diagram

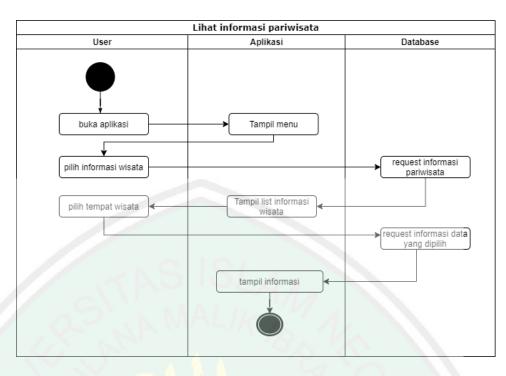
Activity diagram adalah diagram yang menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sebuah sistem yang sedang dirancang dan bagaimana masingmasing aliran berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas tersebut berakhir.

a. Activity Diagram Login dan input data user



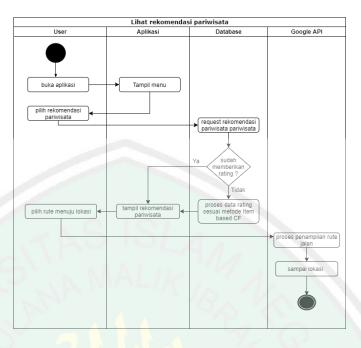
Gambar 3.5 Activity Diagram Login dan input data user

b. Activity Diagram Lihat Informasi Pariwisata



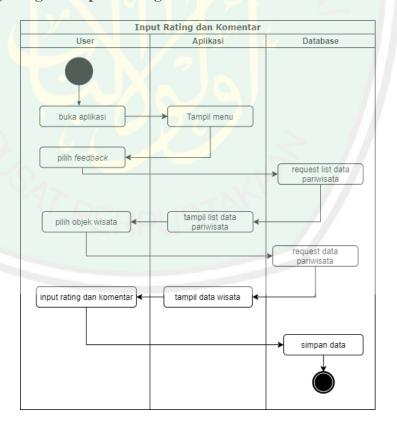
Gambar 3.6 Activity Diagram Lihat Informasi Pariwisata

c. Activity Diagram Lihat Rekomendasi Pariwisata



Gambar 3.7 Activity Diagram Lihat Rekomendasi Pariwisata

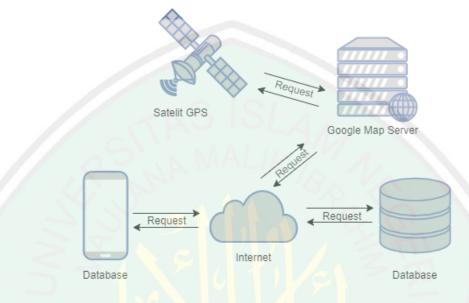
d. Activity Diagram input Rating dan Komentar



Gambar 3.8 Activity Diagram input Rating dan Komentar

3.4.3 Arsitektur Sistem

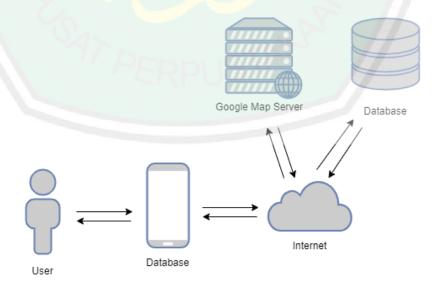
Sistem dapat menampilkan informasi pariwisata, yang didukung oleh visualisasi peta dari google map sehingga perangkat u*ser* harus terkoneksi internet.



Gambar 3.9 Arsitektur Sistem

3.4.4 Arsitektur Aplikasi pada Android

Arsitektur pada android membutuhkan koneksi internet untuk dapat mengakses database secara online.



Gambar 3.10 Arsitektur Aplikasi Pada Android

3.4.5 Desain Interface

a. Form Awal Login

b. Tampilan Menu



Gambar 3.13 Tampilan Menu

c. Tampilan List Informasi Wisata



Gambar 3.14 Tampilan List Informasi Wisata

d. Tampilan Detail Wisata



Gambar 3.15 Tampilan Detail Wisata

e. Tampilan Rekomendasi Wisata



Gambar 3.16 Tampilan Rekomendasi Wisata

f. Tampilan Rute Ke Lokasi Wisata



Gambar 3.17 Tampilan Rute Perjalanan

g. Tampilan Feedback



Gambar 3.18 Tampilan Komentar

3.5 Pengujian Sistem

Pengujian yang akan dilakukan pada sistem rekomendasi pemilihan tempat wisata yang telah dibangun meliputi:

- 1. Pengujian *blackbox* untuk pengujian fungional dari aplikasi yang telah dibangun. Pengujian ini bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah berjalan sesuai dengan analisa dan perencanaan. Pengujian dengan metode *blackbox* dilakukan dengan cara memberikan input untuk memastikan sistem berjalan sesuai dengan fungsi yang diharapkan.
- 2. Pengujian terhadap kualitas rekomendasi ini bertujuan untuk menilai seberapa baik kualitas rekomendasi pemilihan tempat wisata yang dihasilkan. Pengujian ini menggunakan fungsi perhitungan error yaitu MAE (Mean Absolute Error). Perhitungan ini tidak memberatkan sistem karena hanya mencari selisih antara rating asli dengan rating prediksi

- kemudian membaginya dengan jumlah item yang dihitung seperti pada persamaan 3, *MAE (Mean Absolute Error)*.
- 3. Pengujian terhadap kualitas perhitungan jarak. Pengujian akurasi jarak tempuh sistem rekomendasi berdasarkan metode *Location Based Service* dilakukan dengan membandingkan implementasi sistem dengan hasil perhitungan manual, yaitu menggunakan persamaan *haversine*. yang dihitung seperti pada persamaan 4, *Heversine Formula*.



BAB 4

IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Implementasi sistem merupakan tahap penerjemahan kebutuhan pembangunan aplikasi ke dalam perangkat lunak sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Setelah Implementasi maka dilakukan pengujan sistem. Pengujan sistem dilakukan untuk mengetahui kekurangan – kekurangan pada aplikasi untuk selanjutnya diadakan perbaikan sistem.

Tujuan dari implementasi sistem adalah untuk menerapkan perancangan yang telah dilakukan terhadap sistem, sehingga pengguna dapat memberikan masukan untuk dilakukan perbaikan terhadap sistem agar menjadi lebih baik.

4.1 Implementasi Interface

Implementasi *Interface* merupakan tampilan sistem yang telah dibuat.

a. Halaman Login

Pada halaman ini user dapat menginputkan username dan password untuk dapat mengakses aplikasi.



Gambar 4.1 Halaman Login

b. Halaman Utama

Halaman Utama berisi beberapa menu berupa tombol-tombol yang apabila dieksekusi akan menjalankan perintah tertentu dari aplikasi. Menu dapat dipilih dengan menekan tombol tersebut. Menu yang terdapat pada aplikasi ini adalah informasi wisata, rekomendasi, *feedback*, login.



Gambar 4.2 Halaman Utama

c. Halaman Informasi Wisata

Pada halaman ini berisi list nama wisata yang terdapat pada aplikasi, kemudian untuk detail informasi user dapat menekan tombol detail dan informasi terdapat pada halaman selanjutnya.



Gambar 4.3 Halaman Informasi Wisata

d. Halaman Detail wisata

Pada halaman ini terdapat detail informasi dari masing masing tempat wisata, baik informasi tempat maupun harga tiket masuk wisata tersebut.



Gambar 4.4 Halaman Detail wisata

e. Halaman Nilai

Pada halaman ini user harus menginputkan rating terhadap tempat wisata terlebih dahulu, untuk kemudian mendapatkan rekomendasi. Dimana rating tersebut sangat berpengaruh pada rekomendasi, apabila rating kosong atau tidak diisi maka pengguna tidak mendapatkan rekomendasi.



Gambar 4.5 Halaman Nilai

f. Halaman Lihat Nilai

Pada halaman ini terdapat list tempat wisata yang telah diberikan rating **oleh** pengguna, untuk kemudian mendapatkan rekomendasi tempat wisata.



Gambar 4.6 Halaman Nilai

g. Halaman Hasil Rekomendasi

Pada halaman ini terdapat hasil rekomendasi tempat wisata, dimana user harus melakukan penilaian tempat wisata terlebih dahulu, kemudian dapat di tampilkan hasil rekomendasinya.



Gambar 4.7 Halaman Rekomendasi

h. Halaman Rute Wisata

Pada halaman ini terdapat rute tempat wisata yang telah direkomendasikan oleh sistem kepada user.



Gambar 4.8 Halaman Rute Wisata

i. Halaman Komentar

Pada halaman ini user dapat memberikan komentar terkait kinerja aplikasi.



Gambar 4.9 Halaman Feedback

1.2 Pengujian Sistem

Setelah tahap implementasi selesai maka dilakukan pengujian sistem, pengujian ini menggunakan metode *black box* yang bertujuan untuk memastikan bahwa sistem yang dibangun telah berjalan sesuai dengan analisa dan perencanaan.

4.2.1.Pengujian Fungsional

1. Rencana Pengujian

Pengujian fungsional sistem menggunakan metode *black box* sebagaimana berikut :

Tabel 4.1 Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji	Jenis Pengujian
Login	Verifikasi Password	Black box
Pengolah data pengguna	Tambah data pengguna	Black box
Pengolah data informasi tempat wisata	pencarian data tempat wisata	Black box
- / / A / A	Tambah data nilai	Black box
Pengolah data Rekomendasi	pencarian data nilai	Black box
	pencarian data hasil rekomendasi	Black box
Pengolah data komentar	tambah data komentar	Black box
	menampilkan data komentar	Black box

2. Kasus dan Hasil Pengujian

a. Pengujian Login

Berikut ini adalah tabel pengujian login untuk verifikasi nama dan password

Tabel 4.2 Pengujian Login

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)				
Data Masukan	Pengamatan	Kesimpulan		
Email, password	Jika data valid, pengguna akan masuk ke halaman utama		Diterima	

Kasus dan Hasil Uji Salah (Data Salah)				
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
Email atau password belum diisi atau salah	Dapat menampilkan pesan kesalahan	menampilkan pesan kesalahan	Diterima	

b. Pengujian Pengolah Data Pengguna

Berikut ini tabel pengujian pengolah data pengguna:

Tabel 4.3 Pengujian Pengolah Data Pengguna

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)				
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
Nama, <i>password</i> , dan email	data masukan tercantum pada text box	Dapat menginputkan data nama, email dan password	Diterima	
Tombol simpan	data tersimpan pada database dan menampilkan halaman <i>login</i>	data tersimpan pada database dan masuk halaman <i>login</i>	Diterima	
	Kasus dan Hasil Uji	Salah (Data Salah)		
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
Nama, <i>password</i> , dan email tidak terisi atau email sudah ada	data tidak tersimpan dan menampilkan pesan kesalahan	data tidak tersimpan dan menampilkan pesan kesalahan yang diharapkan	Diterima	

c. Pengujian Pengolah Data Informasi Tempat Wisata

Berikut ini tabel pengujian pengolah data informasi tempat wisata :

Tabel 4.4 Pengujian Pengolah Data Informasi Tempat Wisata

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)				
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
Klik menu informas tempat wisata	Menampilkan data tempat wisata yang tersimpan di database	Menampilkan data tempat wisata yang tersimpan di database sesuai yang diharapkan	Diterima	
/ 4	Kasus dan Has	il Uji Salah (Data Salah)		
Data Masukan Yang diharapk	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	
Klik menu informas tempat wisata	data tempat wisata yang tersimpan di database tidak ditampilkan	data tempat wisata yang tersimpan di database tidak ditampilkan	Diterima	

d. Pengujian Pengolah Data Rekomendasi

Berikut ini tabel pengujian pengolah data rekomendasi, yaitu pengguna menambahkan nilai, menampilkan nilai yang telah ditambahkan pengguna, dan menampilkan hasil rekomendasi:

Tabel 4.5 Pengujian Pengolah Data Rekomendasi

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan

Nilai pengguna terhadap tempat wisata	nilai tersimpan ke database dan menampilkan pesan berhasil tersimpan	Menampilkan data tempat wisata yang tersimpan di database sesuai yang diharapkan	Diterima
Klik tombol lihat menampilkan data nilai yang tersimpan di database		menampilkan data nilai yang tersimpan di database sesuai yang diharapkan	Diterima
Klik tombol rekomendasi	menampilkan data hasil rekomendasi	menampilkan data hasil rekomendasi sesuai yang diharapkan	Diterima
	Kasus dan Hasil	Uji Salah (Data Salah)	
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Nilai tidak diisi Tidak ditampilkan data hasil rekomendasi dan menampilkan perintah input nilai		Tidak ditampilkan data hasil rekomendasi dan menampilkan perintah input nilai sesuai yang diharapkan	Diterima

e. Pengujian Pengolah Data Komentar

Berikut pengujian pengolah data komentar yang diberikan peng**guna** terhadap aplikasi.

Tabel 4.6 Pengujian Pengolah Data Komentar

Kasus dan Hasil Uji Benar (Data Benar)				
Data	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan	

Masukan					
Komentar	komentar tersimpan ke database, dan ditampilkan di halaman <i>feedback</i>	komentar tersimpan ke database, dan ditampilkan di halaman <i>feedback</i> sesuai yang diharapkan	Diterima		
	Kasus dan Hasil Uji Salah (Data Salah)				
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan		
1v1usunun	1 CA7,	DLA 1			

4.2.2.Pengujian Alpha

a) Pengujian Kuesioner

Pengujian beta ini menggunakan pengujian kuesioner yang berisi enam butir pertanyaan yang diberikan kepada 30 responden. Dari kuesioner tersebut kemudian dilakukan perhitungan rata rata dengan keterangan skor sebagai berikut:

- Tidak setuju = 1
- Kurang setuju = 2
- Setuju = 3
- Sangat Setuju = 4

Kemudian dapat dicari presentase masing-masing jawaban dengan persamaan sebagai berikut :

Persamaan Nilai Prosentase:

$$Y = \frac{TS}{Skor\ Ideal} \times 100\%$$
 persamaan(4)

Keterangan:

Y = Nilai Prosentase

TS = Total skor responden = \sum skor x responden

Skor Ideal = Skor maximum x jumlah responden = $4 \times 30 = 120$

Kriteria skor untuk presentase dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.7 Kriteria tingkat skor

Kategori	Keterangan
0% - 20%	Tidak Setuju
21% - 40%	Kurang Setuju
41% - 60%	Cukup Setuju
61% - 80%	Setuju
81% - 100%	Sangat Setuju

Berikut hasil presentase masing masing jawaban yang sudah dihitung nilainya. Kuesioner ini sudah diajukan kepada 30 orang responden.

1. Pertanyaan pertama

Apakah tampilan tampilan antar muka aplikasi sudah baik?

Hasil kuesioner Pertanyaan pertama dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.8 Hasil Kuesioner Pertanyaan Pertama

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah	Nilai

				Skor	Presentase
	Tidak Setuju	1	2	2	
	Kurang				
1	Setuju	2	8	16	
1					69.2 %
	Setuju	3	15	45	07.2 70
	Sangat Setuju	4	5	20	
	Jumlah	9	30	83	
	17 40		-41_		

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor, dapat disimpulkan sebanyak 69.2% responden menyatakan setuju bahwa tampilan antar muka aplikasi sudah baik.

2. Pertanyaan kedua

Apakah informasi yang di sediakan aplikasi ini mudah dipahami?

Hasil kuesioner Pertanyaan kedua dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.9 Hasil kuesioner pertanyaan kedua

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
	Tidak Setuju	1	0	0	
	Kurang				
2	Setuju	2	4	8	76.7 %
	Setuju	3	20	60	
	Sangat Setuju	4	6	24	

Jumlah	30	92	

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 76.7 % responden setuju informasi yang di sediakan aplikasi ini mudah dipahami.

3. Pertanyaan ketiga

Apakah aplikasi dapat dioperasikan dengan mudah dan efektif?

Hasil kuesioner Pertanyaan ketiga dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.10 Hasil kuesioner pertanyaan ketiga

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
	Tidak Setuju	1	1	0 1	
3	Kurang Setuju	2	3	6	
11 3	Setuju	3	20	60	75.8 %
	Sangat Setuju	4	6	24	
	Jumlah		30	91	

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 75.8 % responden setuju bahwa aplikasi dapat dioperasikan dengan mudah dan efektif.

4. Pertanyaan keempat

Apakah aplikasi dapat membantu dalam menentukan tempat wisata?

Hasil kuesioner Pertanyaan keempat dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.11 Hasil kuesioner pertanyaan keempat

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Presentase
	Tidak Setuju	1	0	0	
4	Kurang Setuju	2	1	2	
// 0	Setuju	3	20	60	81.7 %
	Sangat Setuju	4	9	36	
3	Jumlah)	30	98	

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 81.7 % responden setuju sangat setuju bahwa aplikasi dapat membantu dalam menentukan tempat wisata.

5. Pertanyaan kelima

Apakah hasil rekomendasi sesuai keinginan?

Hasil kuesioner Pertanyaan kelima dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.12 Hasil kuesioner pertanyaan kelima

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Prosentase
_	Tidak Setuju	1	0	0	7420
5	Kurang Setuju	2	6	12	74.2 %

Setuju	3	19	57	
Sangat				
Setuju	4	5	20	
Jumlah		30	89	

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 74.2 % responden setuju bahwa hasil rekomendasi sesui keinginan.

1. Pertanyaan keenam

Apakah aplikasi perlu dikembangkan lagi?

Hasil kuesioner Pertanyaan keenam dapat dilihat pada tabel berikut :

Pertanyaan	Jawaban	Skor	Responden	Jumlah Skor	Nilai Prosentase
	Tidak Setuju	1	0	0	
	Kurang				
6	Setuju	2	0	0	
	Setuju	3	13	39	89.2 %
	Sangat) [LAn.		
	Setuju	<u> </u>	17	68	

Tabel 4.13 Hasil kuesioner pertanyaan keenam

Berdasarkan perhitungan rata-rata skor, dapat disimpulkan bahwa sebanyak 89.2 % responden sangat setuju bahwa aplikasi perlu dikembangkan.

30

107

4.2.3. Pengujian Akurasi Metode

1. Mean Absolute Error (MAE)

Jumlah

Pada uji perhitungan prediksi sebelumnya, didapatkan hasil prediksi untuk data testing sebagai berikut :

Tabel 4.14 Sampel Data testing nilai prediksi

	User1	User2	User3	User4	User5	User6	User7	User8	User9	User10
SLC			2.1		3.5		4.2			
JP 1	2		2			2.3		4.5	3	4
JP 2		2								
JP 3				3.5				3		3.5
CT	3		3				3.2			

BNS	3.5	4.3			3	
						l

Dan diketahui nilai sebenarnya sebagai berikut :

Tabel 4.15 Sampel Data testing nilai sebenarnya

	User1	User2	User3	User4	User5	User6	User7	User8	User9	User10
SLC			2.1		4		4			
			1							
JP 1	3		3			3		4	3	4
JP 2		3	TP	,5	OL	41				
JP 3		ما	2,71	4	AL/A	- //	1	4		4
СТ	2		4		Α		4			
BNS		4	4				1	X	4	

Nilai MAE sesuai dengan dengan persamaan 3, dari sample tersebut adalah :

$$MAE = \frac{\sum_{i=1}^{N} |pi-qi|}{N}$$

$$|2-3|+|3-2|+|2-3|+|3.5-4|+|2.1-3|+|2-3|+|3-4|+$$

$$|4.25-4|+|3.5-4+|3-4|$$

$$10$$

Berdasarkan perhitungsn tersebut diperoleh nilai MAE yaitu 0.52 dimana tingkat error tersebut sangat rendah karena bernilai 0 dan tidak lebih dari 1, artinya jika nilai yang dihasilkan mendekati 0 maka prediksi yang di hasilkan sistem semakin akurat dalam memprediksi rating.

2. Haversine Formula

= 0.52

Pengujian akurasi jarak tempuh sistem rekomendasi berdasarkan metode

Location Based Service dilakukan dengan membandingkan implementasi sistem

dengan hasil perhitungan manual, yaitu menggunakan persamaan *haversine*. Hasil dari jarak tempuh menggunakan metode *Location Based Service* dan menggunakan rumus dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.16 Data testing

	Longitude	Latitude
Selecta	112.5254061	-7.817555
JP1	112.524917	-7.884368
JP2	112.529596	-7.888734
JP3	112.553016	-7.896953
Coban Talun	112.517297	-7.804077
BNS	112.534574	-7.896292

Tabel 4.14 Hasil testing

Wisata	Heversine (km)	Sistem (km)	Selisih (km)
Selecta	59.6	59	0.6
JP1	63.5	63	0.5
JP2	64.3	64	0.3
JP3	66.9	67	0.1
Coban Talun	58.5	58	0.5
BNS	65.2	63	2.2

hasil rata-rata perbandingan jarak tempuh adalah 0.7 dan presentase akurasi yang didapat dari perbandingan yang dilakukan adalah 0.7% semakin sedikit selisih jarak yang dihasilkan, maka sistem semakin baik. Dari pengujian tersebut menandakan bahwa metode *Location Based Service* memiliki akurasi yang sedikit lebih baik.

1.3 Integrasi Islam

Islam menganjurkan untuk melakukan perjalanan di muka bumi salah satunya dengan berwisata, untuk mengambil hikmah dari setiap perjalanan yang dilalui. Islam juga menganjurkan untuk melakukan *ikhtiyar* dalam menentukan pilihan dari beberapa tujuan, kemudian berserah diri kepada Allah. Sebagaimana Allah SWT berfirman dalam OS Ar-Ra'du ayat 11:

Artinya:

"Sesungguhny<mark>a Allah tidak akan merubah kea</mark>daan suatu kaum seb**elum** mereka merubah keadaan diri mereka sendiri." (QS Ar-Ra'du ayat 11)

Allah SWT juga berfirman dalam QS Al An'am ayat 17.

Artinya:

"Dan jika Allah menimpakan suatu kemudaratan kepadamu maka tidak ada yang menghilangkannya selain dia sendiri. Dan jika dia mendatangkan kebaikan kepadamu, maka Dia Maha Kuasa atas tiap-tiap segala sesuatu" (QS Al An'am ayat 17).

Dalam tafsir jalalain dijelaskan bahwa (jika Allah menimpakan suatu kemudaratan kepadamu) musibah, seperti sakit dan kemiskinan (maka tidak ada yang menghilangkannya) tidak ada yang bisa mengangkatnya (daripadanya selain

dia sendiri. Dan jika dia mendatangkan kebaikan kepadamu) seperti kesehatan dan kecukupan (maka Dia Maha Kuasa atas tiap-tiap segala sesuatu) berada pada kekuasaan-Nyalah segala sesuatu itu, tidak ada seorangpun yang dapat menolaknya dari dirimu selain daripada-Nya sendiri.

Metode *item based collaborative filtering* dan *location based service* memiliki hubungan dengan islam sebagai salah satu usaha (*ikhtiyar*) manusia dalam menentukan pilihan terbaiknya. Rekomendasi pemilihan tempat wisata memudahkan wisatawan dalam menentukan tujuan tempat wisata dan sebagai panduan perjalanannya sesuai keinginan tanpa meninggalkan syari'at Islam.

Sistem Rekomendasi wisata bertujuan memudahkan wisatawan untuk memilih tempat wisata. Islam menganjurkan umatnya untuk memudahkan urusan orang lain sebagaimana tercantum dalam hadist berikut :

عَنْ أَبِيْ هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ عَنِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ مَنْ نَفَّسَ عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرَبِ الدُّنْيَا ، نَفَّسَ اللهُ عَنْهُ كُرْبَةً مِنْ كُرَبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ، عَنْ مُؤْمِنٍ كُرْبَةً مِنْ كُرَبِ يَوْمِ الْقِيَامَةِ، وَمَنْ يَسَّرَ عَلَى مُعْسِ ، يَسَّرَ اللهُ عَلَيْهِ فِي الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ ، وَمَنْ سَتَرَ مُسْلِمًا ، سَتَرَهُ اللهُ فِي عَوْنِ الْعَبْدُ مَا كَانَ الْعَبْدُ فِي عَوْنِ أَخِيهِ ، وَمَنْ سَلَكَ طَرِيقًا يَلْتَمِسُ فِيهِ عِلْمًا ، سَهَّلَ اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ ، وَمَا اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ ، وَمَا اللهُ لَهُ بِهِ طَرِيقًا إِلَى الْجَنَّةِ ، وَمَا الْجَتَمَعَ قَوْمٌ فِي بَيْتٍ مِنْ بُيُوتِ اللهِ يَتْلُونَ كِتَابَ اللهِ ، وَيَتَدَارَسُونَهُ بَيْنَهُمْ ، إلَّا اللهُ لَهُ بَيْهُمْ الْمَلاَئِكَةُ ، وَخَكَرَهُمُ اللهُ نَتْلُونَ عَلَيْهُمْ الْمَلاَئِكَةُ ، وَخَكَرَهُمُ اللهُ نَتْلُونَ عَلَيْهُمْ الْمَلاَئِكَةُ ، وَخَكَرَهُمُ اللهُ فَي عَلْهُ الْمَلاَئِكَةُ ، وَخَكَرَهُمُ اللهُ فِي عَلْهُ اللهُ عَلَيْهُمْ الْمَلاَئِكَةُ ، وَخَكَرَهُمُ اللهُ فَيَعْمُ الْمَلاَئِكَةُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَي عَمْلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَي مِنْ عَلْهُ مُ اللهُ عَمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَي مَمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَي مَمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَي مَمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَيَسَالًا فَاللهُ اللهُ اللهِ اللهُ اللهُ عَمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَي مَمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ فَيْمَا اللهُ اللهُ اللهُ لَهُ يُعْمَلُهُ ، لَمْ يُسْرِعْ بِهِ نَسَبُهُ اللهُ اللهُ الْمَلائِي اللهُ المَا لَوْمُ اللهُ الل

Dari Abu Hurairah Radiallahu anhu, Nabi Shalallahu 'alaihi wa sallamm bersabda, "Barangsiapa yang melapangkan suatu kesusahan dunia dari seorang mukmin, maka Allah melapangkan darinya satu kesusahan di hari kiamat. Barangsiapa memudahkan (urusan) orang yang kesulitan (dalam masalah hutang), maka Allah Azza wa Jalla memudahkan baginya (dari kesulitan) di dunia

dan akhirat. "Barangsiapa menutupi (aib) seorang muslim, maka Allah akan menutub (aib)nya di dunia dan akhirat. Allah senantiasa menolong seorang hamba selama hamba tersebut menolong saudaranya. Barangsiapa menempuh jalan untuk menuntut ilmu, maka Allah akan memudahkan jalan menuju Surga. Tidaklah suatu kaum berkumpul di salah satu rumah Allah (masjid) untuk membaca Kitabullah dan mempelajarinya di antara mereka, melainkan ketenteraman akan turun atas mereka, rahmat meliputi mereka, Malaikat mengelilingi mereka, dan Allah menyanjung mereka di tengah para malaikat yang berada di sisi-Nya. Barangsiapa yang diperlambat oleh amalnya (dalam meraih derajat yang tinggi), maka garis keturunannya tidak bisa mempercepatmya". (Muslim (no.2669)).

Oleh karena itu, aspek tersebut sejalan dengan sistem rekomendasi tempat wisata, dimana sistem ini mempermudah pengguna dalam melakukan perjalanan (wisata) terutama dalam pemilihan tempat dan penunjuk arah perjalanan.



BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian metode *item based collaborative filtering* terhadap rekomendasi pemilihan tempat wisata diperoleh nilai MAE (*Mean Absolute Error*) yaitu 0.52 atau 50% dimana tingkat error tersebut sangat rendah karena jika nilai yang dihasilkan mendekati 0 maka prediksi yang di hasilkan sistem semakin akurat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem dapat digunakan dalam pemilihan tempat wisata, selain itu sistem dapat membantu pengguna dalam mendapatkan informasi.

Metode *location based service* digunakan dalam sistem ini karena dapat mempermudah dalam proses pencarian lokasi berdasarkan posisi pengguna, serta dapat memberikan estimasi jarak dari posisi awal pengguna ke tempat wisata tujuan. Berdasarkan hasil pengujian metode *location based service* rata-rata perbandingan jarak tempuh yaitu 0.7. Semakin sedikit selisih jarak yang dihasilkan, maka sistem semakin baik. Dari pengujian tersebut menandakan bahwa metode *location based service* memiliki akurasi yang lebih baik, sehingga dapat digunakan untuk mengetahui jarak tempuh dari posisi pengguna ke tempat tujuan. Akurasi jarak sangat dipengaruhi oleh cuaca, kondisi geografis, lokasi dan koneksi perangkat yang digunakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan tentunya penelitian ini masih banyak yang perlu diperbaiki, sehingga diperlukan pengembangan agar

mencapai kinerja yang lebih baik. Beberapa saran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi agar menjadi lebih baik, yaitu :

- Menggunakan teknik smooting pada collaborative filtering untuk menurunkan tingkat error MAE.
- 2. Menambahkan pengujian posisi GPS pada perangkat yang digunakan untuk menarik titik awal lokasi. Karena kondisi geografis, lokasi dan koneksi perangkat yang digunakan sangat berpengaruh pada akurasi jarak.



DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, N., & Risnanto, S. (2016). Aplikasi Location Based Service Untuk Informasi Dan Pencarian Lokasi Pariwisata Di Kota Cimahi Berbasis Android. Seminar Nasional Telekomunikasi dan Informasi. ISSN: 2503-2844.
- Arief, A., Widyawan, & Hantono, B. S. (2012). Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Pariwisata Mobile dengan Menggunakan Metode Collaborative Filtering dan Location Based Filtering. *JNTETI*. 1(3), 1-3.
- Cholifah, W. N., yulianingsih, & sagita, s. m. (2018). Pengujian black box testing pada aplikasi action and strategy berbasis android dengan teknologi phonegap. *Jurnal String*. 3(2), 207-209.
- Dzumiroh, L., & Saptono, R. (2012). Penerapan Metode Collaborative Filtering Menggunakan Rating Implisit pada Sistem Perekomendasi Pemilihan Film di Rental VCD. *Jurnal ITSMART*. 1(2), 54-56.
- Mahendra, Y. D. (2018). Sistem Rekomendasi Objek Wisata Yogyakarta Dengan Pendekatan Item Based Collaborative Filtering.
- Prasetyo, B., Haryanto, H., Astuti, S., Astuti, E. Z., & Rahayu, Y. (2019).

 Implementasi Metode Item-Based Collaborative Filtering dalam

 Pemberian Rekomendasi Calon Pembeli Aksesoris Smartphone. *Jurnal Eksplora Informatika*. 9(1), 17-27.
- Sang, A., & Vishwakarma, S. K. (2017). Design and Implementation of Collaborative Filtering Approach for Movie Recomendation System. *International Journal of Computer Application*. 167(12).

- Saptono, R. (2012). Penerapan Metode Collaborative Filtering Menggunakan Rating Implisit pada Sistem Rekomendasi Pemilihan Film di Rental VCD.

 Jurnal ITSMART. 9 (2), 55 56.
- Schafer, B., Sen, S., & Frankowski, D. (2007). Collaborative Filtering Recommender Systems. 294-297.
- Udka, M., Isnanto, R. R., & Kridalukmana, R. (2015). Location Based Service

 Panduan Pencarian Rumah Sakit Dengan Platform Android Di Kota

 Semarang. *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*. 3(2), 1-3.
- Wijaya, A. E., & Alfian, D. (2018). Sistem Rekomendasi Laptop Menggunakan Collaborative Filtering Dan Content-Based Filtering. *Jurnal Computech & Bisnis*. 12(1), 14-26.