

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Saat ini, Teknologi informasi berkembang semakin pesat. Namun, ditengah pesatnya pergerakan menuju masa yang lebih modern masih terlihat sebagian aktivitas yang dilakukan dengan cara manual. Dengan adanya perkembangan internet merupakan suatu fenomena yang dapat menarik perhatian masyarakat mengenai perkembangan dunia teknologi saat ini. Khususnya dikalangan pengusaha dan berbisnis yang semakin mengingkat daya gunanya.

*E-Commerce* merupakan sarana proses jual beli produk, jasa maupun informasi yang memanfaatkan jaringan komputer salah satunya yaitu menggunakan internet. *E-Commerce* termasuk bagian dari *Electronic Business*. *E-Commerce* ini dapat diimplementasikan melalui insfrastruktur sistem distribusi, insfrastruktur pembayaran, dan insfrastruktur sistem informasi. Diperlukan *integrasi enterprise system* untuk melahirkan *supply chain visibility*(Irmawati, 2011).

Mebel Anggita Jaya merupakan salah satu usaha yang bergerak pada bidang jasa dan barang yang menawarkan berbagai macam produk jenis furniture. Dalam usaha ini Mebel Anggita Jaya belum sepenuhnya memanfaatkan internet sebagai media penjualan, jasa perbaikan serta promosi untuk memperluas pangsa pasar khususnya di wilayah Ponorogo. Proses penjualan yang dilakukan pada mebel Anggita Jaya ini masih menggunakan cara konvensional yaitu pelanggan datang ke mebel/toko untuk memesan atau menyervis produk furniture. Proses seperti ini dinilai kurang efektif apabila terus-menerus dilakukan dalam jangka panjang, apalagi di masa pandemi seperti sekarang ini pelanggan mebel Anggita Jaya terutama pelanggan dari luar Ponorogo mengalami kerepotan dalam memesan *furniture* karena harus datang ke toko untuk bertanya mengenai detail barang beserta harganya. Selain untuk memudahkan pelanggan, mebel ini juga memerlukan media pemasaran agar proses pemasaran bisnis ini bisa dijangkau oleh khayalak yang lebih luas lagi. Selain itu, *E-Commerce* ini nantiya juga akan ditambahkan fitur yang tak kalah menarik yaitu Sistem Rekomendasi yang mana

fitur ini dapat digunakan oleh para konsumen yang kebingungan untuk menentukan produk apa saja yang akan di beli karena belum memiliki pilihan terhadap suatu produk yang dicarinya. Maka dari itu diperlukan suatu sistem rekomendasi yang dapat mengatasi masalah tersebut. Dan tentunya sistem ini pun dapat berjalan sesuai pilihan pembeli bukan paksaan dari mebel.

Sistem rekomendasi merupakan suatu sistem yang dapat memberikan informasi berupa saran kepada pelanggan untuk mencapai tujuannya. Contohnya dalam pemilihan suatu produk *furniture* tertentu. Sehingga pelanggan dapat memilih produk *furniture* yang lebih efektif dalam menentukan produk *furniture* yang sesuai dengan keinginannya(Kurniawan, 2016). Untuk menerapkan sistem rekomendasi ini dapat menggunakan metode *collaborative filtering*. Metode *collaborative filtering* merupakan salah satu metode yang dimana sistem ini akan melakukan sebuah proses dengan proses penjumlahan dan pilihan terhadap rating ataupun suatu produk, kemudian akan dapat memberikan sebuah rekomendasi baru(Februariyanti, 2021).

Berdasarkan hal tersebut, maka dilakukan pengembangan penelitian dengan judul Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Untuk Penentuan Produk di Mebel Anggita Jaya dengan menggunakan metode *Colabarative Filtering*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat sebelumnya, permasalahan yang terjadi dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Bagaimana membuat *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya menggunakan sistem rekomendasi untuk penentuan produk mebel dengan metode *Colabarative filtering*?
- b. Bagaimana mengimplementasikan *e-commerce* mebel anggita jaya dengan menggunakan sistem rekomendasi untuk penentuan produk mebel menggunakan metode *collaborative filtering*?

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah diatas terdapat batasan masalah:

- a. Sistem rekomendasi menggunakan metode *Colabarative filtering*.
- b. Platform aplikasi berupa web menggunakan *Framework CodeIgniter*.
- c. Perancangan sistem *E-Commerce* menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC) Metode Waterfall*.

### 1.4 Tujuan

Tujuan yang diharapkan:

- a. Merancang dan membuat *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya dengan menggunakan system rekomendasi untuk penentuan produk mebel menggunakan metode *colaborative filtering*.
- b. Merancang dan membuat *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya dengan menggunakan *Software Development Life Cycle (SDLC) metode Waterfall*.
- c. Mengimplementasikan *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya dengan menggunakan sistem rekomendasi untuk penentuan produk mebel menggunakan metode *colaborative filtering*.

### 1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan:

- a. Aplikasi *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya dapat mempermudah pelanggan untuk melakukan pemesanan produk.
- b. Dengan menggunakan Aplikasi *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya pelanggan dan penjual dapat menghemat waktu dalam melakukan jual beli.
- c. Dengan menggunakan Aplikasi *E-Commerce* Mebel Anggita Jaya dapat melakukan transaksi online tanpa harus datang langsung ke toko.
- d. Pada Aplikasi *E-Commerce* memiliki fitur untuk Memberikan Rekomendasi penentuan produk kepada pelanggan.