

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Semakin meningkatnya jumlah masyarakat ekonomi kelas menengah ke atas di Indonesia, berpengaruh juga terhadap perubahan perilaku konsumsi mereka. Hal ini ditandai dengan perilaku gaya hidup masyarakat yang sering mengunjungi sebuah kafe hanya untuk sekedar makan dan minum ataupun nongkrong dengan teman dekat. Bahkan sebagian lagi mengunjungi sebuah kafe hanya untuk berfoto-foto agar dibilang “kekinian”.

Pertumbuhan kafe di berbagai kota besar semakin banyak dan pesat dari yang berukuran kecil hingga berukuran besar seperti kota Jakarta, Medan, Bandung dan Surabaya. Asosiasi Pengusaha Kafe dan Restoran Indonesia (Apkrindo) Jawa Timur menyebut tren pertumbuhan kafe berbasis kopi pada tahun 2019 meningkat 16 persen - 18 persen seiring dengan perubahan gaya hidup masyarakat perkotaan. Maraknya kafe ini sering ditemui diberbagai daerah yang lokasinya dekat dengan pusat pendidikan. Pemilihan lokasi kafe yang dekat dengan pusat pendidikan bukan tanpa alasan. Dengan dekat pusat pendidikan, lokasi tersebut pasti banyak anak muda yang ingin menunjukkan eksistensinya. Boleh jadi untuk sekedar makan, minum, *hangout*, ataupun kerja kelompok.

Tentu saja hal ini membuat persaingan bisnis di industri kafe semakin ketat. Berbisnis kafe tidak lagi hanya tentang menjual rasa makanan atau minuman terhadap pelanggan. Lebih dari itu, bisnis kafe juga di harapkan mampu tampil sekreatif mungkin dalam menyediakan layanan.

Warung kopi mampu digunakan sebagai pusat interaksi sosial. Warung kopi memberikan kesempatan kepada anggota-anggota sosial untuk berkumpul, berbicara, menulis, membaca, menghibur satu sama lain, atau membuang waktu baik secara individu maupun kelompok. Selain itu, Qastari juga menambahkan apabila kegiatan berkunjung ke warung kopi juga digunakan untuk memperoleh fasilitas jaringan nirkabel, yang bisa menghubungkan perangkat *handphone* atau laptop konsumennya ke internet. Bergesernya fungsi dari tempat minum itu pun

tidak lepas dari pemilik tempat yang memfasilitasi perubahan tersebut. Seperti menyediakan meja yang lebar agar bisa digunakan untuk meletakkan gelas minum bagi beberapa orang yang sedang berdiskusi, atau memberikan akses internet gratis melalui jaringan nirkabel.

Konsumen yang tumbuh dengan kondisi ekonomi yang kurang baik, dan menjadikan pemenuhan akan kebutuhan fisiologis seperti makan atau minum sebagai yang utama, maka konsumen seperti ini akan mengutamakan faktor makanan dan minuman dari sebuah *meeting point*. Jika kebutuhan fisiologis konsumen telah terpenuhi, maka motivasinya dalam mengunjungi *meeting point* bukan lagi pada makanan atau minuman, melainkan kebutuhan akan rasa aman dan nyaman. Hal ini akan lebih mengarah pada pemilihan *meeting point* yang memiliki fasilitas yang bisa membuat konsumen merasa aman dan nyaman. Kebutuhan tersebut akan berlanjut hingga aspek aktualisasi diri, konsumen akan lebih cenderung memilih *meeting point* yang bisa memberikan fasilitas untuk menunjukkan siapa dirinya. Seperti contoh konsumen yang ingin mengembangkan keahliannya dalam memainkan alat musik, maka konsumen akan cenderung memilih *meeting point* yang menyediakan panggung musik. Atau bagi konsumen yang memiliki hobi menulis, akan cenderung memilih kafe yang menyediakan meja dan kursi yang bersih, serta beberapa kumpulan buku yang bisa digunakan.

Permasalahannya saat ini, ditengah banyaknya kafe yang ada, belum ada informasi yang memadai mengenai fasilitas yang disediakan oleh kafe tersebut. Hal ini membuat konsumen kesulitan dalam memilih kafe. Oleh karena itu, perlu untuk diciptakan sebuah program yang bisa melakukan klasifikasi dari fasilitas yang disediakan oleh kafe. Proses klasifikasi itu bisa dilakukan dengan menggunakan algoritma C4.5 dengan Naive Bayes.

Berdasarkan masalah diatas maka akan dibuat sebuah aplikasi klasifikasi kafe menggunakan algoritma C4.5 Naive Bayes berbasis website. Pada penelitian yang dilakukan, klasifikasi kafe menggunakan algoritma C4.5. Keunggulannya adalah dengan adanya pohon keputusan dapat membangun struktur pemilihan lebih mudah dan secara khusus dalam klasifikasi C4.5 memiliki kemampuan untuk memangkas struktur hierarki pohon keputusan terhadap parameter yang sehingga memudahkan

dalam implementasi pengambilan keputusan. Hasil pohon keputusan C4.5 akan dipangkas setelah dibentuk dan pemilihan atribut yang dilakukan dengan menggunakan *Gain ratio* dan menjadikan sebuah akar pengambilan keputusan dengan nilai parameter sebagai cabang keputusan. Permasalahan pada C4.5 yaitu nilai perhitungan yang sama pada parameter yang berbeda dari hasil perhitungan nilai *Gain Ratio*, maka penyempurnaan dari masalah tersebut dilakukan dengan konsep probabilitas yaitu Naive Bayes. Penggunaan Naive Bayes dilakukan untuk memastikan nilai dari setiap hasil *gain ratio* pada C4.5 yang sama untuk diambil keputusan yang optimal pada struktur pohon keputusan.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas adalah :

- a. Bagaimana mengembangkan sebuah website untuk klasifikasi kafe?
- b. Bagaimana klasifikasi kafe dengan menggunakan algoritma C4.5 dan Naive Bayes?
- c. Seberapa besar tingkat akurasi klasifikasi kafe dengan algoritma C4.5 dan Naive Bayes?

## 1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah :

- a. Membuat website untuk klasifikasi kafe.
- b. Menerapkan algoritma C4.5 dan Naive Bayes dalam klasifikasi kafe.
- c. Mengukur tingkat akurasi algoritma C4.5 dan Naive Bayes dalam klasifikasi kafe.

## 1.4 Manfaat

Manfaat yang diberikan dari penelitian ini adalah bagaimana algoritma C4.5 dan Naive Bayes dapat diterapkan dalam sistem untuk klasifikasi kafe.

## 1.5 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka batasan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Penelitian ini menggunakan algoritma C4.5 dan Naive Bayes.
- b. Menggunakan data kafe yang ada di Jember.

- c. *Platform* berbasis website.
- d. Target user yaitu remaja dan orang tua.
- e. Klasifikasi kafe menjadi 3 kelas yaitu kelas merakyat, kelas mengerjakan tugas, kelas berkumpul.