

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menjalankan bisnis jelas berbeda jika dibandingkan dengan berdagang biasa. Pelaku usaha yang memiliki pola pikir pedagang, baginya yang penting adalah bagaimana agar produk laku dijual. Namun, seorang yang memiliki mindset pebisnis maka dia akan benar-benar memikirkan secara matang usaha yang dijalankan agar dapat terus bertumbuh (Bisnis. 2021). Setiap tahun persaingan bisnis akan semakin meningkat, perkembangan teknologi dan informasi di era digital ini menuntut para pelaku usaha harus lebih sigap dalam mengembangkan strategi usahanya.

BM *Sport & Trophy* merupakan sebuah toko yang bergerak dibidang penjualan perlengkapan olahraga yang terdiri dari berbagai macam jenisnya, mulai dari perlengkapan sepak bola, badminton, *volly*, renang, dan olahraga lainnya. Toko ini telah berdiri sejak tahun 2019 hingga sekarang. Tidak hanya BM *Sport*, masih banyak toko lain yang bergerak di bidang yang sama. Hal tersebut tentu saja membuat persaingan bisnis antar toko semakin tinggi. Toko harus selalu memikirkan strategi untuk bertahan, jika mungkin lebih mengembangkan skala bisnis dan memperluas pangsa pasar.

Penyelesaian masalah ini membutuhkan metode atau algoritma untuk mencari pola pembelian konsumen agar dapat memberikan rekomendasi atau saran kepada toko untuk melakukan tata letak barang sesuai yang umum dibeli konsumen lainnya sekaligus dengan mudah merekomendasikan barang secara khusus kepada konsumen tersebut.

Sistem rekomendasi barang kepada konsumen adalah solusi pemecahan masalah yang tepat agar dapat meningkatkan penjualan produk dan memperluas pangsa pasar. Dengan menggunakan Metode *Collaborative Filtering* dapat mencari rekomendasi barang kepada konsumen dan Algoritma apriori rekomendasi berdasarkan pola pembelian dari seluruh transaksi.

Perancangan sejenis yang pernah dibuat sebelumnya yaitu Sistem Rekomendasi Laptop Menggunakan *Collaborative Filtering* dan *Content-Based Filtering* oleh Anderias Eko Wijaya dan Deni Alfian dan Performa Apriori Dan *Collaborative Filtering* Untuk Sistem Rekomendasi oleh Albertus Bayu Aji Priyono sebagai acuan dalam membangun web dengan sistem rekomendasi dan Algoritma Apriori.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang dapat diambil dalam pembuatan aplikasi ini adalah merancang dan membangun sebuah sistem yang digunakan dalam memperkuat dan promosi bisnis agar dapat membantu meningkatkan volume penjualan produk dengan menganalisa rekomendasi sesuai kebutuhan konsumen.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan dari tugas akhir ini adalah sebagai berikut.

1. Sistem ini hanya menampilkan hasil analisis penjualan perlengkapan olahraga pada Toko *BM Sport* dan perkomendasiannya hanya kepada member toko.

2. Data yang digunakan berdasarkan transaksi kesamaan barang yang dibeli antar konsumen yang sudah menjadi member toko.
3. Metode yang digunakan pada system ini adalah Algoritma Apriori dan *Collaborative Filtering*.
4. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP, HTML, CSS, *Bootstrap* dan berbasis web.

1.4 Tujuan dan Manfaat Akhir

1.4.1 Tujuan

Berdasarkan perumusan masalah maka tujuan yang ingin dicapai dengan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membantu pihak toko dalam mengelola penjualan barang.
2. Mengelompokkan barang dengan tata letak sesuai rekomendasi hasil Analisa barang kepada pelanggan.
3. Memanfaatkan suatu teknologi informasi yang dapat diterapkan pada *sector industry* agar terbentuknya suatu rule yang dapat dimanfaatkan sebagai strategi pemasaran.
4. Sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) di Universitas Darma Persada.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat penelitian ini bagi penjual adalah untuk membantu pihak toko Bm *Sport* dalam mengambil keputusan dan kebijakan toko melihat hasil analisis penjualan perlengkapan olahraga serta dapat dijadikan evaluasi perbaikan penjualan.

2. Manfaat bagi pembeli adalah memudahkan pembeli mencari barang yang dibutuhkan.
3. Hasil penulisan laporan ini dapat menjadi tambahan referensi untuk penulisan dan penelitian selanjutnya.

1.5 Metodologi Penelitian

Untuk Menyusun laporan skripsi yang baik, maka diperlukan data-data yang akurat agar dapat menghasilkan suatu laporan yang baik dan benar. Adapun metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah :

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung untuk mengetahui permasalahan dan memperoleh gambaran dalam penelitian.

2. Wawancara

Melakukan wawancara terhadap beberapa pemilik toko mengenai data penjualan dan pengelolaan toko.

3. Kajian Literatur

Melakukan studi kepustakaan dengan melengkapi informasi yang berhubungan dengan aplikasi yang akan dirancang.

1.6 Metodologi Pembangunan Sistem

Dalam perancangan sistem ini, penulis menggunakan metode *waterfall*. Model pengembangan *waterfall* adalah pendekatan desain yang berurutan secara linier dalam hal teknik desain. dalam pengembangan *software*, metode ini cenderung kurang iteratif dan fleksibel pendekatannya, karena proses mengalir secara satu arah (“turun”, layaknya air terjun) melalui fase konsepsi, inisiasi, analisis, desain, konstruksi, pengujian, penerapan, dan pemeliharaan.

Deskripsi resmi pertama dari model *waterfall* yang sering dikutip adalah artikel pada tahun 1970 yang ditulis Winston W. Royce, meskipun Royce tidak menggunakan istilah “*waterfall*”.

1.7 Sistematika Penulisan

Pada sistematika penulisan ini memuat beberapa gambaran secara terperinci mengenai setiap bab pada penulisan yang nantinya akan dijelaskan dan dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum penulisan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penulisan, metodologi penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teoritis program yang akan di buat, yang berdasarkan pada referensi dari buku atau pun jurnal yang terkait pada program tersebut. Sehingga pembaca dapat mengetahui teori- teori apa saja yang digunakan. Dan pembaca pun memahami konsep dari rancangan program tersebut.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan suatu penguraian dari sistem informasi yang didalamnya terdapat komponen-komponen yang telah dirancang dan mengevaluasi berbagai masalah yang ada di program tersebut.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL

Bab ini program yang telah dibuat berdasarkan data-data yang telah diperoleh dan dapat dijelaskan secara terperinci mengenai permasalahan yang ada.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini menguraikan tentang kesimpulan secara keseluruhan bab. Serta saran yang diharapkan dapat berguna bagi penulis dan digunakan untuk mengembangkan program dimasa yang akan datang.

