

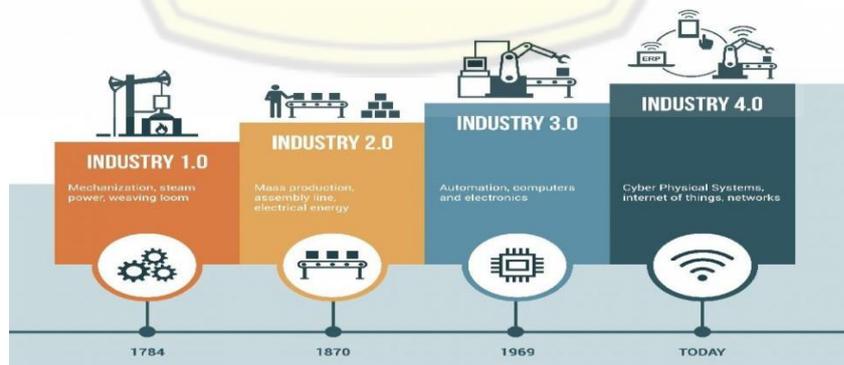
# BAB I

## PENDAHULUAN

### I.1 LATAR BELAKANG

Diawali dengan ditemukannya mesin uap yang mendorong revolusi industri atau dikenal juga dengan industri 1.0 pada tahun 1784, revolusi industri terus berkembang mulai saat itu. Revolusi industri menyebabkan peralihan penggunaan tenaga manusia dan hewan yang digantikan dengan teknologi mekanik. Industri 1.0 ini berkembang hingga akhir abad 19, yang kemudian pada awal abad 20 digantikan dengan industri 2.0 yaitu produksi massal yang menggunakan tenaga listrik. Pada awal tahun 1970 terjadi revolusi industri ketiga yaitu industri 3.0, pada revolusi ini mulai dikenal penggunaan alat elektronik dan IT untuk proses manufaktur otomatis. Proses manufaktur otomatis ini mulai menggantikan tugas-tugas operator dengan mesin dan robot. Revolusi industri keempat atau industri 4.0 terjadi pada tahun 2012, industri 4.0 memperkenalkan proses produksi Cyber-Physical. Industri 4.0 ini mengarah kepada proses manufaktur yang berbasis internet atau jaringan wireless. Penggunaan teknologi ini tidak hanya sebatas pada komunikasi, akan tetapi juga mencakup kontrol dan kendali jarak jauh (Wahlster, 2012).

Gambar 1.1 Revolusi Industri



Secara harfiah, internet (kependekan dari interconnected-networking) ialah rangkaian komputer yang terhubung di dalam beberapa rangkaian. Manakala Internet (huruf 'I' besar) ialah sistem komputer umum, yang berhubung secara global dan menggunakan TCP/IP sebagai protokol pertukaran paket (packet switching communication protocol). Rangkaian internet yang terbesar dinamakan Internet. Cara menghubungkan rangkaian dengan kaedah ini dinamakan internetworking. Seperti yang kita tahu sekarang sejak adanya internet banyak website ataupun aplikasi untuk menunjang penjualan barang dengan baik. Seperti layaknya barang-barang yang biasa di perjual-belikan di *outlet* ataupun pasar tradisional, dengan adanya internet semua menghadapi tantangan baru dalam dunia perdagangan dimana semua system perdagangan yang ter-integrasi dengan internet disebut *e-commerce*.

## **I.2 RUMUSAN MASALAH**

Sistem yang akan dirancang adalah *system* rekomendasi yang membantu para customer mendapatkan barang yang diinginkan sesuai dengan *passion*, kegunaan, kebutuhan dsb. Penelitian ini memiliki ruang lingkup:

1. Informasi produk.

Konsumen dapat melihat produk sesuai kriteria yang diinginkan. Hal ini mempermudah customer untuk mengetahui informasi produk.

2. Membuat system rekomendasi produk.

Membuat system rekomendasi produk yang sesuai dengan keinginan customer.

3. Menentukan produk *best seller*.

Agar customer mengetahui produk-produk mana sajakah yang *best seller* dan untuk meningkatkan strategi penjualan *social commerce* infia\_market.

### **I.3 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk membuat *system* rekomendasi *social commerce* Infia\_market dengan *Fuzzy C-Means* (FCM).
2. Untuk memberikan kemudahan bagi para *customer* dalam mencari rekomendasi dan referensi produk.
3. Memberikan suatu solusi untuk customer yang bingung akan barang yang dijual di Infia\_market.

### **I.4 MANFAAT PENELITIAN**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menarik *customer* untuk membeli produk dari Infia\_market. Sistem rekomendasi yang dibuat juga dapat dijadikan bahan untuk penelitian lebih lanjut di bidang yang berkaitan. Dengan penyesuaian tertentu, metode yang digunakan mungkin dapat juga dimanfaatkan untuk system rekomendasi secara umum ataupun yang berhubungan, mungkin dalam pengembangan aplikasi web dan animasi juga aplikasi – aplikasi yang masih termasuk.

### **I.5 PEMBATASAN MASALAH**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah :

- a. Penelitian terfokus pada sistem rekomendasi produk.
- b. Penggunaan metode *data mining clustering & fuzzy c-means*.
- c. Mencari produk yang best seller untuk di rekomendasikan pada customer.
- d. Elemen system rekomendasi yang digunakan antara lain: Kurang laku, Laku, dan Sangat laku (*BEST SELLER*).

### **I.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan ini merupakan gambaran umum mengenai isi dari keseluruhan pembahasan, yang bertujuan untuk memudahkan pembaca dalam mengikuti alur pembahasan yang terdapat dalam penulisan makalah skripsi ini adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut :

## BAB 1 : PENDAHULUAN

Berisi tentang latar belakang objek yang akan diteliti yaitu Infia\_market. Membahas permasalahan yang dihadapi, ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti, tujuan dan manfaat yang akan dilakukan, metodologi penelitian yang digunakan dan sistematika penulisan.

## BAB 2 : LANDASAN TEORI

Berisi tentang teori dasar yang mendasari analisis dan penerapan system rekomendasi pada *sosial commerce* Infia\_market. Terdapat kutipan dari buku – buku, website, maupun sumber literature lainnya yang mendukung penyusunan skripsi ini. Berisi pula teori –teori khusus yang berhubungan dengan *sosial commerce*.

## BAB 3: METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menjelaskan langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian, metode pemecahan masalah secara sistematis dari menentukan masalah, pengumpulan data, pengolahan data, menganalisis sampai menarik suatu kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

## BAB 4: PENGUMPULAN DATA & PENGOLAHAN DATA

Pada bab ini menampilkan tentang data-data yang telah didapatkan secara langsung serta menyajikannya dalam bentuk yang mudah dipahami, serta membahas tentang pengolahan data yang membantu dalam proses pemecahan masalah.

## BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah didapatkan berdasarkan dari pengolahan dan analisa data penelitian yang dilakukan dan memberikan saran yang berguna bagi Customer & Perusahaan.