

PERANCANGAN BASIS DATA UNTUK SISTEM PEREKOMENDASIAN PEMILIHAN OUTLET JASA PEMBUATAN COSPLAY

Sukarno Bahat Nauli

Program Studi Teknik Informatika Universitas Satya Negara Indonesia

sukarnobahat@gmail.com

ABSTRAK

Sistem rekomendasi adalah sistem yang mampu mengidentifikasi serta memberikan konten berpotensi besar dipilih oleh pengguna berdasarkan penyaringan informasi yang mengambil preferensi dari perilaku maupun riwayat pengguna.

Penelitian ini bertujuan merancang Basis Data untuk Sistem Rekomendasi Pemilihan Outlet Jasa Pemesanan Kostum. Aplikasi dibangun menggunakan framework flutter sebagai user interface nya , bahasa PHP sebagai pengolah data yang dikirimkan dari aplikasi dan MySQL sebagai databasenya.

Hasil akhir dari perancangan basis data menunjukkan bahwa Rancangan Basis data terdiri dari 5 tabel, yaitu Tabel User, Tabel Orderuser, Tabel Outlet, Tabel Rating, dan Tabel Review, serta Sistem Rekomendasi Pemilihan Outlet Jasa Pembuatan Cosplay berbasis web.

Kata Kunci : Perancangan Basis Data, Sistem Rekomendasi, Outlet

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

COSPLAY merupakan sebuah gabungan kata “*costume*” yang berarti kostum dan “*play*” berarti “bermain”. *Costume play* ini sendiri merupakan suatu kegiatan menggunakan perlengkapan yang mirip seperti yang di kenakan oleh tokoh-tokoh dalam film, kartun, komik maupun video game lengkap dengan tata rias maupun aksesorisnya. Tidak hanya menirukan yang dikenakan oleh tokoh-tokoh tersebut tetapi pengguna juga menirukan gerakan atau

adekan mirip dengan tokoh film atau kartun yang diperankannya. Di indonesia *costume play* dapat ditemukan pada acara – acara jejepangan atau acara – acara super-hero seperti Gelar Jepang Universitas Indonesia, *Jak Japan Matsuri*, Indonesia *Comic Con*, *Anime Festival Asia Indonesia* dll. Meskipun sudah banyak orang yang menekuni *costume play* seringkali ditemukan masalah pada saat memesan perlengkapan *costume play* tokoh yang diinginkan kualitas hasil perlengkapan *costume play* tidak sesuai dengan harganya

akibatnya membuat orang kesulitan untuk memilih toko yang dapat

menghasilkan perlengkapan *costume play* yang kualitas sesuai dengan harga, untuk membantu orang dalam memilih toko pemesanan perlengkapan *costume play* maka diperlukan aplikasi rekomendasi tempat pemesanan perlengkapan *costume play*.

Saat ini banyak aplikasi rekomendasi suatu tempat baik itu tempat makan, hotel, maupun toko produk sehari-hari.

Pada Perancangan Basis Data untuk Sistem Perekomendasi Jasa Pemesanan Kostum, termasuk mendesain table, atribut, ukuran panjang karakter untuk setiap atribut, dan menentukan kunci primer.

Untuk mendukung Sistem Perekomendasi Jasa pemesanan, diperlukan desain Basis Data yang tepat dan berfungsi dengan baik. Pada setiap file, tiap Atribut harus bergantung sepenuhnya ke kunci primer pada file.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yaitu bagaimana merancang Basis Data untuk Sistem Perekomendasi Pemilihan Outlet jasa pemesanan kostum dengan baik ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah Merancang Basis Data untuk Sistem rekomendasi Pemilihan Outlet jasa pemesanan Costum Play.

LANDASAN TEORI

A. Sistem Rekomendasi

Sistem Rekomendasi adalah sistem yang dirancang dengan tujuan membantu pengguna untuk mendapatkan hal yang mereka mungkin sukai, dengan memberikan rekomendasi kepada pengguna lain ketika pengguna lain dihadapkan dengan jumlah informasi yang besar. Rekomendasi yang di berikan diharapkan dapat membantu pengguna dalam proses pengambilan keputusan, seperti barang apa yang akan dibeli , buku apa yang akan dibaca , atau film apa yang akan di tonton dan lainnya .

Cara pencarian item yang direkomendasikan kepada pengguna dapat dilakukan berdasarkan kemiripan, baik berupa kemiripan suatu item dengan item lainnya berdasarkan konten atau kemiripan selera suatu pengguna dengan pengguna lain

berdasarkan *rating* yang diberikan pada item

Pada pertengahan 1990 banyak riset tentang sistem rekomendasi untuk menemukan pendekatan-pendekatan baru dalam mengatasi masalah yang muncul karena membanjirnya informasi di internet (Adomavicius dan Tuzhilin, 2005). Pendekatan sistem rekomendasi yang paling umum digunakan pada sistem rekomendasi adalah pendekatan *content-based filtering* dan *collaborative filtering*. Kedua pendekatan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing dalam merekomendasikan item kepada pengguna, seperti pada pendekatan content-based yang merekomendasikan item hanya berdasarkan riwayat pengguna, sehingga hasil rekomendasi cenderung monoton, sedangkan *collaborative filtering* memiliki masalah ketika terdapat suatu item baru. Namun keduanya memiliki keunggulan pada kasus-kasus tertentu yang bersangkutan pada masalah efisiensi waktu, keakuratan prediksi *rating*, dll.

Berdasarkan metode rekomendasi yang sering digunakan, sistem rekomendasi dibagi dalam beberapa klasifikasi yaitu: *content-based recommendation*, *collaborative-based*

recommendation dan *hybrid-based recommendation* dan beberapa peneliti menambahkan *metode knowledge based recommendation*

B. Pemesanan

Pemesanan adalah suatu aktifitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli. Untuk mewujudkan kepuasan konsumen maka perusahaan atau tempat usaha harus mempunyai sebuah sistem pemesanan yang baik. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang dimaksud pemesanan adalah “proses, perbuatan, cara memesan (tempat, barang, dsb) kepada orang lain”.

Pemesanan dalam arti umum adalah perjanjian pemesanan tempat antara 2 (dua) pihak atau lebih, perjanjian pemesanan tempat tersebut dapat berupa perjanjian atas pemesanan suatu ruangan, kamar, tempat duduk dan lainnya, pada waktu tertentu dan disertai dengan produk jasanya. Produk jasa yang dimaksud adalah jasa yang ditawarkan pada perjanjian pemesanan tempat tersebut, seperti pada perusahaan penerbangan atau perusahaan pelayaran adalah perpindahan

manusia atau benda dari satu titik (kota) ketitik (kota) lainnya.

C. Model Analisis kebutuhan perangkat lunak

Proses pengumpulan kebutuhan diintensifkan dan difokuskan, khususnya pada perangkat lunak, untuk memahami sifat program yang dibangun, pereayasa perangkat lunak (analisis) harus memahami domain informasi, tingkah laku, unjuk kerja dan antarmuka (interface) yang diperlukan.

a. Desain

Desain perangkat lunak sebenarnya adalah proses multi langkah yang berfokus pada empat atribut sebuah program yang berbeda; struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail (algoritma) prosedural. D. Generasi kode Desain harus diterjemahkan ke dalam bentuk mesin yang bisa dibaca. Dalam penelitian menggunakan bahasa pemrograman PHP untuk menterjemahkan perintah yang akan dieksekusi kedalam bahasa mesin.

b. Pengkodean

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, dalam hal ini adalah komputer, maka desain tadi harus diubah bentuknya

menjadi bentuk yang dapat dimengerti oleh mesin, yaitu ke dalam bahasa pemrograman melalui proses pengkodean. Tahap ini merupakan implementasi dari tahap design yang secara teknis nantinya dikerjakan oleh programmer. Pada tahap ini, peneliti membangun sebuah aplikasi berdasarkan desain “blueprint” yang telah dibuat. Pengembangan aplikasi ini dilakukan dari awal hingga aplikasi siap dijalankan.

c. Pengujian

Proses pengujian berfokus pada logika internal perangkat lunak, memastikan bahwa semua pernyataan sudah diuji dan pada eksternal fungsional, yaitumengarahkan pengujian untuk menemukan kesalahan-kesalahan dan memastikan bahwa input yang dibatasi akan memberikan hasil aktual yang sesuai dengan hasil yang dibutuhkan.

d. Pemeliharaan

Pemeliharaan perangkat lunak mengaplikasikan lagi setiap fase program sebelumnya dan tidak membuat yang baru lagi.

D. PHP

PHP merupakan singkatan dari PHP *Hypertext Preprocessor*. PHP digunakan

sebagai bahasa script server-side dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen HTML. Penggunaan PHP memungkinkan web dapat dibuat dinamis sehingga maintenance situs Web menjadi lebih mudah dan efisien. PHP ditulis menggunakan bahasa C.

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis, dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran HTML (*HyperText Markup Language*). PHP juga memiliki kemampuan untuk mengolah gambar, file PDF, dan *movie flash*. PHP juga dapat menghasilkan teks seperti XHTML dan file XML lainnya.

Salah satu fitur yang dapat diandalkan oleh PHP adalah dukungannya terhadap banyak database, salah satunya adalah MySQL.

E. MySQL dan Database

Dalam situs resminya di www.mysql.com, MySQL awalnya didirikan dan dikembangkan di Swedia.

Pengembangan dilakukan oleh David Axmark, Allan Larsson, dan Michael “Monty” Widenius, yang telah bekerja bersama sejak tahun 1980-an.

MySQL (My Structured Query Language) adalah *multiuser* database yang menggunakan bahasa Structured Query Language (SQL). MySQL dalam operasi client-server melibatkan server daemon MySQL di sisi server dan berbagai macam program serta library yang berjalan di sisi klien. MySQL juga mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TcX, mengaku mampu menyimpan data lebih 40 database, 10000 tabel, dan sekitar 7 juta baris.

SQL adalah bahasa standar yang digunakan untuk mengakses database server. Bahasa ini pada awalnya dikembangkan oleh IBM, namun telah diadopsi dan digunakan sebagai standar industri (Sunarfrihantono, 2002: 65).

MySQL dapat dijalankan dengan dua cara, yaitu melalui DOS dan aplikasi PhpMyAdmin. Jika menggunakan DOS, kita harus mengetahui dan hafal intaksintaks query yang digunakan dalam pemrograman MySQL tersebut. PhpMyAdmin adalah program dump yang dibuat seperti web dan berjalan di bawah

server database dan dengan menggunakan PhpMyAdmin kita tidak perlu mengetahui sintaks query yang digunakan (Nugroho, 2004: 29-31).

Database atau basis data memiliki pengertian sebuah file yang mengkoordinasikan tabel-tabel data yang saling berhubungan dan memiliki suatu kepentingan yang sama untuk membentuk informasi baru sehingga akan mempermudah pengolahan. Basis data memiliki beberapa istilah, baik pada struktur maupun perintah. Beberapa istilah yang sering muncul adalah sebagai berikut:

- a. tabel (table): kumpulan data dalam record-record yang disatukan untuk kepentingan tertentu.
- b. record: kumpulan field yang disatukan dalam satu baris.
- c. field: jenis atau tipe data dari suatu item data beserta batasan nilainya.

Di dalam SQL, terdapat 3 sub bahasa, yaitu *Data Definition Language* (DDL), *Data Manipulation Language* (DML), dan *Data Control Language* (DCL). DDL berisi perintah yang digunakan untuk membangun isi dari database, bertugas untuk membuat objek SQL dan menyimpan definisinya dalam tabel. DML digunakan untuk menampilkan,

mengubah, menambah, dan menghapus baris dalam tabel. DCL digunakan untuk membantu mengontrol keamanan setiap basis data atau sebagian isi dari basis data dengan membuat hak akses tertentu bagi tiap *user* (Ridwan, 2005: 39 – 42).

Basis data penting dalam pengolahan data menggunakan komputer, karena alasan sebagai komponen utama dalam sistem informasi dan menentukan kualitas informasi, yaitu cepat, akurat, dan relevan. Data dalam basis data pun perlu disusun untuk mengatasi masalah dalam penyusunan data. Menurut Supriyanto (2005: 194-195), manfaatnya antara lain:

- a. Mengatasi kerangkapan (redundancy) data.
- b. Menghindari terjadinya inkonsistensi data.
- c. Mengatasi kesulitan dalam mengakses data.
- d. Menyusun format yang standar dari sebuah data.
- e. Memudahkan dalam penggunaan oleh banyak pemakai (multiple *user*).
- f. Melakukan perlindungan dan pengamanan data dan
- g. Menyusun integritas dan independensi data.

F. *Unified Modelling Language* (UML)

Unified Modelling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang membantu pendePenelitianan dan desain perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek. *Unified Modeling Language*(UML) merupakan alat bantu, bahasa pemodelan yang dapat digunakan untuk rancang bangun berorientasi objek. UML dapat digunakan untuk spesifikasi, visualisasi dan dokumentasi sistem pada fase pengembangan. Walaupun banyak alat bantu pemodelan berorientasi objek lain, UML dapat dikatakan merupakan alat bantu standar dalam bahasa pemodelan. Hal ini terbukti dengan diterimanya UML sebagai standar oleh *Object Management Group* (OMG), konsorsium terbesar di bidang bisnis objek, sehingga UML banyak diadopsi dan digunakan oleh banyak produsen perangkat lunak.

METODE PENELITIAN

Metode Pengumpulan Data

Adapun tahap – tahap yang dilakukan oleh peneliti dalam pengumpulan data , sebagai berikut :

1. Waktu dan Tempat Penelitian

Pada Penelitian ini penulis menetapkan objek penelitian yaitu toko jasa pemesanan kostum “*Costume Play*” di sekitar Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang dan Bekasi. Berikut daftar toko yang masuk dalam objek penelitian :

a. Project Half Night

Project Half Night beralamat di Jl. Mantarena Atas Street No.06 RT02/03 Central Bogor, Indonesia 16125

b. Federline house

Faderline beralamat di Jl. Seremped Wetan 31-35, RT.03/RW.07, Sukadamai, Kec. Tanah Sereal, Kota Bogor, Jawa Barat 16166

c. Miya Inc

Miya Inc beralamat di Jl. Mayor Oking J. A Blok Tarmiji No.24, RT.03/RW.06, Cibogor, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Jawa Barat 16124.

d. Hakuoro

Hakuoro beralamat di tangerang, pondok kacang barat jln haji Basir rt04/05

e. –MYR-

-MYR- beralamat di Jl Guru Mughni no.6, Kuningan Timur, Setiabudi, Jakarta Selatan.

2. Studi Literatur

Metode ini dilakukan dengan mempelajari buku, jurnal ilmiah, laporan penelitian, yang berkaitan dengan pemodelan yang menggunakan algoritma *slope one* dengan harapan mampu memberikan referensi untuk diimplementasi studi literatur. Pada tahap ini peneliti mempelajari dan memahami teori-teori yang digunakan, yaitu *collaborative filtering* dan algoritma *slope one* yang berhubungan dengan sistem rekomendasi. Data-data tersebut dicari dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, browsing internet dan baca – bacaan yang ada kaitannya dengan topik baik berupa *textbook* atau *paper*.

3. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk mendapatkan penilaian pelanggan terhadap kualitas dan pelayanan terhadap toko jasa pemesanan perlengkapan kostum. Wawancara dilakukan pada pemilik toko jasa pemesanan perlengkapan kostum dan pelanggan yang pernah melakukan transaksi di toko jasa pemesanan perlengkapan kostum.

4. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui apa saja fitur yang diperlukan berkaitan dengan pengembangan aplikasi

pemesanan kostum “*Costume Play*” berbasis android ini. Observasi dilakukan dengan melakukan kegiatan pemesanan kostum “*Costume Play*” di toko Project Half Night dan mengamati proses pemesanan kostum “*Costume Play*” mulai dari memesan kostum sampai tahap menerima kostum. Dengan melakukan observasi seperti poin di atas, maka didapatkan pendekatan sebagai berikut:

- a. Pelanggan membutuhkan aplikasi pengrekomendasi jasa pemesanan kostum “*Costume Play*” untuk mengetahui toko mana saja yang dapat menghasilkan kostum yang berkualitas sesuai dengan harga.
- b. Pemilik toko membutuhkan aplikasi pengrekomendasi jasa pemesanan kostum “*Costume Play*” untuk mengetahui siapa saja yang pernah memesan kostum dan siapa saja yang sedang memesan kostum.
- c. Pemilik toko membutuhkan informasi detail pemesanan yang diinginkan oleh pelanggan sehingga informasi itu bisa dijadikan acuan dalam pembuatan kostum.
- d. Pada aplikasi yang akan dibuat harus menyertakan kapan tanggal kostum pelanggan akan dipakai sebagai deadline.

- e. Aplikasi yang akan dibuat berbasis android dan menggunakan *framework flutter* sebagai *user interface* nya.
- f. Aplikasi akan menampilkan lokasi toko menggunakan plugin *google maps* .
- g. Akun toko hanya bisa dibuat oleh admin.
- h. Admin dapat melihat jumlah *user* dan toko yang terdaftar pada aplikasi
- i. Admin dapat menghapus akun toko.
- j. Toko dapat menginput lokasi di *google maps*, berdasarkan *latitude* dan *longitude* yang nantinya akan dikirim ke dalam *database*.
- k. *User* dapat mengubah informasi pribadi seperti *username* dan *password*
- l. *Rating* yang diperlukan dalam menentukan rekomendasi yaitu *rating* kualitas produk dan *rating* pelayanan dari toko kepada *user*.
- m. Toko yang ada diaplikasi hanyalah sekitar wilayah JABODETABEK (Jakarta,Bogor,Depok,Tangerang dan Bekasi).

PERANCANGAN BASIS DATA

Tahap Analisis

1. Analisis Data

Berdasarkan analisis kebutuhan table dan atribut yang dibutuhkan, perancangan basis data adalah sebagai berikut :

a. Data User

- 1) Id *user*
- 2) Nama *user*
- 3) *Username User*
- 4) *Password User*

b. Data Toko

- 1) Id Toko
- 2) Nama Toko
- 3) Alamat Toko
- 4) DePenelitian Toko
- 5) Nomor Telepon Toko
- 6) *Social Media* Toko
- 7) *Website* Toko
- 8) Foto Toko
- 9) Produk yang pernah dibuat oleh toko

c. Data Pesanan

- 1) Id pesanan
- 2) Nama karakter
- 3) Series
- 4) DePenelitian
- 5) Bahan yang digunakan
- 6) Tanggal digunakan

- 7) Tanggal pembuatan pesanan
- 8) Status
- 9) Nomor Pengiriman
- 10) Jenis Pengiriman

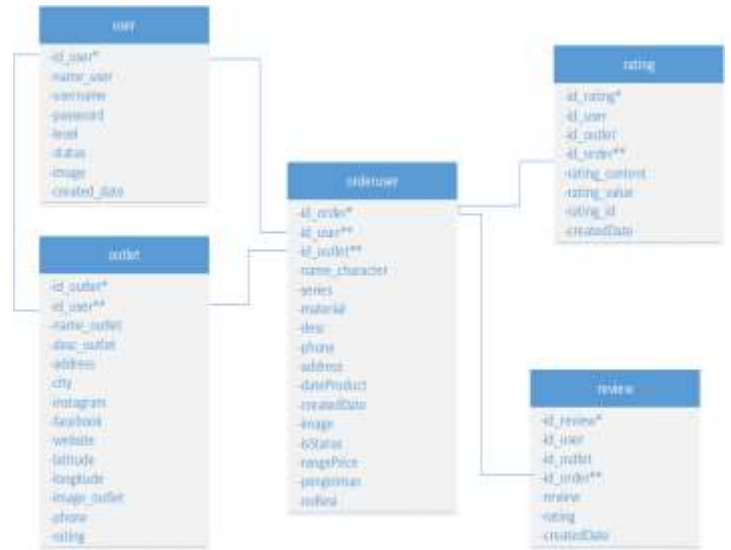
d. Data Review

- 1) Id Review
- 2) Review
- 3) Rating kualitas produk
- 4) Rating Pelayanan

Perangkat lunak akan digunakan oleh pengguna akhir secara jaringan local. Dari analisis perangkat lunak, maka dapat diperkirakan kapasitas software dan hardware yang diperlukan agar perangkat lunak dapat berjalan dengan baik adalah satu unit perangkat komputer yang didalamnya telah terpasang aplikasi web server Apache seperti XAMPP dan Database MySQL.

2. Analisis Basis Data

Berikut ini merupakan model dan tabel dari perancangan basis data yang digunakan oleh peneliti untuk membuat Sistem Rekomendasi jasa pemesanan Costume Play.



Gambar 1 : Desain Basis Data

Dibawah ini merupakan Desain tabel basis data :

a. Tabel Users

N o	Attrib ut	Typ e	Len gth	Const raint
1	id_ use r	var cha r	100	NOT NUL L, PRIM ARY KEY
2	name_ user	var cha r	100	NOT NUL L
3	Us ern ame	var cha r	100	NOT NUL L

4	Passw ord	var cha r	100	NOT NUL L
5	Level	int	5	NOT NUL L
6	Status	var cha r	10	NOT NUL L
7	Image	text		NOT NUL L
8	create d_date	date		NOT NUL L

Tabel 1 Tabel Users

b. Tabel Outlet

N o	Attrib ut	Ty pe	Le ngt h	Constr aint
1	id_ <i>Out let</i>	int	10	NOT NULL, PRIM ARY KEY,

				AUTO - INCR EMEN T
2	id_ <i>use r</i>	var cha r	10 0	NOT NULL ,FORE IGN KEY
3	name_ <i>Outlet</i>	var cha r	10 0	NOT NULL
4	desc_ <i>Outlet</i>	text		NOT NULL
5	Addre ss	text		NOT NULL
6	City	var cha r	10 0	NOT NULL
7	Faceb ook	var cha r	10 0	NOT NULL
8	Instagr am	var cha r	10 0	NOT NULL
9	Websi te	var cha r	10 0	NOT NULL

10	Latitude	varchar	100	NOT NULL
11	Longitude	varchar	100	NOT NULL
12	Image_Outlet	text		NOT NULL
13	Phone	int	15	NOT NULL
14	Rating	int	5	NOT NULL

Tabel 2 Tabel Outlet

c. Tabel Orderuser

No	Attribut	Tipe	Length	Constraint
1	id_order	int	10	NOT NULL, PRIMARY KEY, AUTO_INCREMENT
2	id_Outlet	int	19	NOT NULL, FOREIGN KEY
3	id_user	varchar	10	NOT NULL, FOREIGN KEY
5	name_character	varchar	10	NOT NULL

6	Series	varchar	10	NOT NULL
7	Material	varchar	10	NOT NULL
8	Desc	text		NOT NULL
9	Phone	int	15	NOT NULL
10	Address	text		NOT NULL
11	product_date	date		NOT NULL
12	created Date	date		NOT NULL
13	Image	text		NOT NULL
14	isStatus	varchar	10	NOT NULL
15	rangePrice	int	10	NOT NULL
16	Pengiriman	varchar	10	NOT NULL
17	noResi	text		NOT NULL

Tabel 3 Tabel Orderuser

d. Tabel rating

N o	Attribu t	Ty pe	Le ngt h	Constr aint
1	<i>id_rati ng</i>	int	10	NOT NULL , PRIM ARY KEY, AUTO - INCR EMEN T
2	<i>id_Out let</i>	int	10	NOT NULL ,FORE IGN KEY
3	<i>id_use r</i>	var cha r	10	NOT NULL ,FORE IGN KEY
4	<i>id_ord er</i>	int	10	NOT NULL ,FORE IGN KEY

5	<i>rating _conte nt</i>	var cha r		NOT NULL
6	<i>rating _value</i>	int		NOT NULL
7	<i>rating _id</i>	int		NOT NULL
8	<i>created Date</i>	dat e		NOT NULL

Tabel 4 Tabel *Rating*

e. Tabel *Review*

N o	Attrib ut	Ty pe	Le ngt h	Constr aint
1	<i>id_Re view</i>	int	10	NOT NULL, PRIM ARY KEY, AUTO - INCRE MENT
2	<i>id_us er</i>	var cha r	10	NOT NULL ,FORE IGN KEY
3	<i>id_Ou tlet</i>	int	10	NOT NULL

				,FOREIGN KEY
4	id_order	int	10	NOT NULL, FOREIGN KEY
5	Review	varchar	100	NOT NULL
6	Rating	int	5	NOT NULL
7	createDate	date		NOT NULL

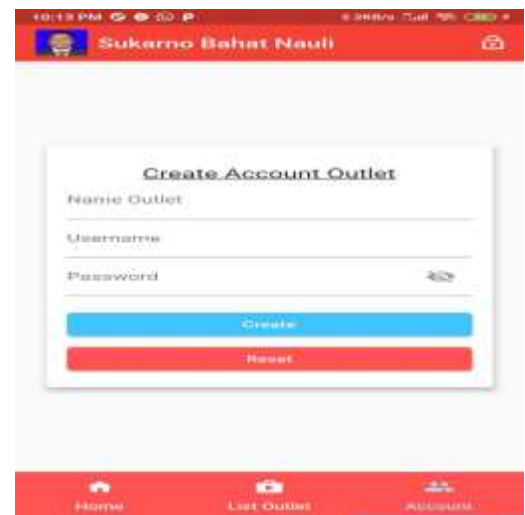
Tabel 5 Tabel Review

3. Tampilan Sistem dari Sisi Admin

Berikut ini adalah tampilan Sistem Rekomendasi Pemilihan Outlet Jasa Pembuatan Cosplay dari Sisi Admin.



Gambar 2 : Tampilan awal Sisi Admin



Gambar 3 : Tampilan Sisi Admin untuk

Membuat Akun Outlet



Gambar 4 : Tampilan nama-nama Outlet

KESIMPULAN

Telah Berhasil merancang Basis Data untuk Sistem Perekomendasi Pemilihan Outlet Jasa Pemesanan Perlengkapan Kostum yang terdiri dari Tabel User, Tabel Orderuser, Tabel Outlet, Tabel Rating, dan Tabel Review, serta Aplikasi Sistem Perekomendasi berbasis Web.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief, K. (2016). *Sistem Rekomendasi Menggunakan Metode Collaborative Filtering*. Yogyakarta: Universitas Jenderal Achmad Yani.
- Daniel. (2017). *Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Resep Masakan Khas Indonesia Menggunakan Metode Collaboration Collective Intelligence*

dan Slope One. Tangerang:

Universitas Multimedia Nusantara.

- Imam, D. (2018). *Perbandingan Sistem Rekomendasi Film Metode User-Based dan Item-Based Collaborative Filtering*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.

- Kartika, I. (2016). *Aplication Location Based Service Layanan Kesehatan Kota Magelang Berbasis Android*. Magelang: STMIK Bina Patria Magelang.

- Kevin, H. (2019). *Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Tempat Makan Menggunakan Algoritma Typicality Based Collaborative Filtering*. Surabaya: Universitas Ciputra.

- Mahendra, D. Y. (2018). *Sistem Rekomendasi Objek Wisata Yogyakarta Dengan Pendekatan Item-Based Collaborative Filtering*. Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.

- Muhammad, T. (2017). *Penerapan Metode Waterfall pada Sistem Informasi Inventori PT.Pangan Sehat Sejahtera*. Jakarta: STMIK Nusa Mandiri Jakarta.

- Nur, H. (2019). *Penggunaan Metode Waterfall Dalam Rancang Bangun*

Sistem Informasi Penjualan. Jakarta:
Universitas Bina Sarana Informatika.

Sari, S. (2017). *Sistem Rekomendasi
Personal Pada Toko Buku Online
Menggunakan Pendekatan
Collaborative Filtering Dan
Algoritma Slope One* . Jakarta:
Universitas Trisakti.

Witta, L. (2015). *Aplikasi Wisata Kuliner
Kota Depok Berbasis Android
Menggunakan Metode Collaborative
Filtering Sebagai Sistem
Rekomendasi Pemilihan Restoran*.
Depok: Universitas Gunadarma.