

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan internet telah memengaruhi hampir semua aspek kehidupan. Industri game online juga mengalami perkembangan pesat dan menjadi salah satu industri yang paling banyak diminati, terutama remaja dan dewasa muda, laki laki maupun Perempuan, game *online* tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga menjadi bisnis yang menghasilkan pendapatan yang lumayan besar bagi pengembang game dan penyedia layanan game. Pemain game online seringkali perlu melakukan top up atau pengisian ulang saldo permainan mereka untuk mendapatkan item virtual, fitur tambahan, mengakses konten premium, dan membeli skin yang ada di game tersebut.

Omeng Store adalah toko layanan Top Up Game, telah menjadi pilihan utama para pemain game dalam beberapa tahun terakhir. Omeng Store telah berhasil menarik minat pelanggan di pasar game online. Sebagai bagian dari kontribusi terhadap pengalaman pelanggan, Omeng Store terus meningkatkan layanannya. Saat pelanggan mengunjungi toko, mereka biasanya dihadapkan pada daftar game yang tersedia. Namun, tidak jarang ada pelanggan yang datang tanpa tujuan pembelian tertentu, sehingga mereka mungkin merasa kebingungan di tengah beragamnya produk yang ditawarkan. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan sistem rekomendasi yang dapat membantu pelanggan dalam memilih produk dengan lebih efektif. Sistem rekomendasi adalah solusi yang memperkirakan preferensi pelanggan dan menyarankan produk yang sesuai. Dengan adanya sistem rekomendasi, pelanggan dapat dengan mudah menemukan produk yang cocok dengan kebutuhan dan preferensi mereka, sehingga proses pembelian menjadi lebih efisien dan memuaskan. Di sinilah algoritma *collaborative filtering* memainkan peran kunci. Dengan menerapkan algoritma ini, Omeng Store dapat menganalisis pola pembelian sebelumnya dari berbagai pengguna dan

menggunakan informasi ini untuk memberikan rekomendasi yang personal dan relevan kepada pelanggan.

Algoritma *Collaborative Filtering* adalah perspektif atau ide orang lain untuk memutar atau memfilter item dikenal sebagai metode Collaborative Filtering[1].

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat ditarik kesimpulan untuk mengadakan penelitian pada Omeng Store dengan judul **“Perancangan Aplikasi Top Up Game Menggunakan Algoritma *Collaborative Filtering* Berbasis Website”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Tidak adanya penilaian produk yang dibeli pelanggan agar dapat direkomendasikan kepada pelanggan lain.
2. Pelanggan masih harus datang ke toko jika ingin Top Up Game di Omeng Store

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat disimpulkan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana menggunakan algoritma *collaborative filtering* untuk memberikan rekomendasi game yang sesuai dengan minat pengguna?

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk meningkatkan aplikasi Top Up Game berbasis *website* yang interaktif dan efisien.
2. Untuk mempermudah pelanggan dalam Top Up Game.
3. Penerapan algoritma *Collaborative Filtering* pada sistem penjualan produk berbasis *website* untuk menampilkan rekomendasi produk.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini yaitu :

1. Mempermudahkan pelanggan untuk dapat informasi penjualan Top Up Game di Omeng Store
2. Meningkatkan jumlah transaksi Top Up Game.

1.6 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, berikut adalah batasan – batasan masalah yang ada dalam penulisan skripsi ini:

1. Algoritma *collaborative filtering* yang diterapkan akan fokus pada analisa pola pembelian pelanggan di Omeng Store untuk memberikan rekomendasi Top Up Game.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan ialah PHP

1.7 Metode penelitian

1.7.1 Studi Pustaka

Melakukan Studi Pustaka yang mendalam tentang industri game online, Top Up Game dengan mencari referensi dari permasalahan tersebut.

1.7.2 Wawancara

Melakukan survei atau wawancara dengan pemilik Toko Omeng Store untuk memahami masalah yang dihadapi dalam top up, mencari informasi tentang pengalaman mereka dalam Top Up Game.

1.8 Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah dalam memberikan gambaran tentang isi laporan tugas akhir ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menguraikan tentang landasan teori yang digunakan sebagai acuan dalam penelitian serta memuat tentang tinjauan pustaka yang berisi tentang sumber acuan terbaru dari pustaka primer dan penelitian terkait

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan mengenai Obyek penelitian, kerangka penelitian, analisis sistem berjalan, permasalahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari proses yang terjadi selama tahap implementasi dimasukkan dalam bab ini, bersama dengan komentar yang diterima sebagai tanggapan terhadap desain yang dilaksanakan.

BAB V PENUTUP

Di akhir bab ini, penulis menawarkan sejumlah rekomendasi dan kesimpulan.

