

# SKRIPSI

REKOMENDASI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI UNTUK SISWA SMA



Anugrah Jaya Sakti

NPM: 2016730053

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI DAN SAINS  
UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN  
2019



# UNDERGRADUATE THESIS

STUDY PROGRAM RECCOMENDATIONS IN COLLEGE FOR HIGH SCHOOL  
STUDENTS



Anugrah Jaya Sakti

NPM: 2016730053

DEPARTMENT OF INFORMATICS  
FACULTY OF INFORMATION TECHNOLOGY AND SCIENCES  
PARAHYANGAN CATHOLIC UNIVERSITY  
2019



# LEMBAR PENGESAHAN

REKOMENDASI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI UNTUK SISWA SMA

Anugrah Jaya Sakti

NPM: 2016730053

Bandung, «tanggal» «bulan» 2019

Menyetujui,

Pembimbing Utama

Pembimbing Pendamping

Husnul Hakim, M.T.

«pembimbing pendamping/2»

Ketua Tim Penguji

Anggota Tim Penguji

«penguji 1»

«penguji 2»

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Mariskha Tri Adithia, P.D.Eng



## PERNYATAAN

Dengan ini saya yang bertandatangan di bawah ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

### **REKOMENDASI PROGRAM STUDI DI PERGURUAN TINGGI UNTUK SISWA SMA**

adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung segala risiko dan sanksi yang dijatuhkan kepada saya, apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya, atau jika ada tuntutan formal atau non-formal dari pihak lain berkaitan dengan keaslian karya saya ini.

Dinyatakan di Bandung,  
Tanggal «tanggal» «bulan» 2019

Meterai Rp. 6000
---------------------

Anugrah Jaya Sakti  
NPM: 2016730053





## ABSTRAK

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Indonesia»

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Ut purus elit, vestibulum ut, placerat ac, adipiscing vitae, felis. Curabitur dictum gravida mauris. Nam arcu libero, nonummy eget, consectetur id, vulputate a, magna. Donec vehicula augue eu neque. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Mauris ut leo. Cras viverra metus rhoncus sem. Nulla et lectus vestibulum urna fringilla ultrices. Phasellus eu tellus sit amet tortor gravida placerat. Integer sapien est, iaculis in, pretium quis, viverra ac, nunc. Praesent eget sem vel leo ultrices bibendum. Aenean faucibus. Morbi dolor nulla, malesuada eu, pulvinar at, mollis ac, nulla. Curabitur auctor semper nulla. Donec varius orci eget risus. Duis nibh mi, congue eu, accumsan eleifend, sagittis quis, diam. Duis eget orci sit amet orci dignissim rutrum.

**Kata-kata kunci:** «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Indonesia»



## ABSTRACT

«Tuliskan abstrak anda di sini, dalam bahasa Inggris»

Nam dui ligula, fringilla a, euismod sodales, sollicitudin vel, wisi. Morbi auctor lorem non justo. Nam lacus libero, pretium at, lobortis vitae, ultricies et, tellus. Donec aliquet, tortor sed accumsan bibendum, erat ligula aliquet magna, vitae ornare odio metus a mi. Morbi ac orci et nisl hendrerit mollis. Suspendisse ut massa. Cras nec ante. Pellentesque a nulla. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Aliquam tincidunt urna. Nulla ullamcorper vestibulum turpis. Pellentesque cursus luctus mauris.

**Keywords:** «Tuliskan di sini kata-kata kunci yang anda gunakan, dalam bahasa Inggris»



*«kepada siapa anda mempersembahkan skripsi ini...?»*



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Rekomendasi Program Studi di Perguruan Tinggi untuk Siswa SMA". Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah SAW. Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi syarat guna mencapai gelar sarjana di Program studi Teknik Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Sains, Universitas Parahyangan Bandung. Penulis menyadari bahawa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak, baik moril maupun materil. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan ucapan terima kasih kepada :

1. Kedua orang tua, Bapak Ibrahim Warga Purawinata dan (Almh) Ibu Dede Komariah yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil serta doa.
2. Syarif Jordan .
3. Bapak Husnul Hakim selaku Dosen Pembimbing.
4. Ibu Flaviana selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni yang membantu dalam pembuatan surat permohonan kepada Biro Admiristari. Akademik.
5. Seluruh Bapak/Ibu dosen Teknik Informatika yang telah memberikan pengetahuan.
6. Livia Margarita yang selalu menyemangati dan memberika masukan mengenai dokumen skripsi.
7. Seluruh teman-teman yang telah memeberikan semangat.

Nulla malesuada porttitor diam. Donec felis erat, congue non, volutpat at, tincidunt tristique, libero. Vivamus viverra fermentum felis. Donec nonummy pellentesque ante. Phasellus adipiscing semper elit. Proin fermentum massa ac quam. Sed diam turpis, molestie vitae, placerat a, molestie nec, leo. Maecenas lacinia. Nam ipsum ligula, eleifend at, accumsan nec, suscipit a, ipsum. Morbi blandit ligula feugiat magna. Nunc eleifend consequat lorem. Sed lacinia nulla vitae enim. Pellentesque tincidunt purus vel magna. Integer non enim. Praesent euismod nunc eu purus. Donec bibendum quam in tellus. Nullam cursus pulvinar lectus. Donec et mi. Nam vulputate metus eu enim. Vestibulum pellentesque felis eu massa.

Quisque ullamcorper placerat ipsum. Cras nibh. Morbi vel justo vitae lacus tincidunt ultrices. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. In hac habitasse platea dictumst. Integer tempus convallis augue. Etiam facilisis. Nunc elementum fermentum wisi. Aenean placerat. Ut imperdiet, enim sed gravida sollicitudin, felis odio placerat quam, ac pulvinar elit purus eget enim. Nunc vitae tortor. Proin tempus nibh sit amet nisl. Vivamus quis tortor vitae risus porta vehicula.

Bandung, «bulan» 2019

Penulis





## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>xix</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>xxi</b>
<b>1 PENDAHULUAN</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang . . . . .	1
1.2 Rumusan Masalah . . . . .	2
1.3 Tujuan . . . . .	2
1.4 Batasan Masalah . . . . .	2
1.5 Metodologi . . . . .	2
1.6 Sistematika Pembahasan . . . . .	3
<b>2 LANDASAN TEORI</b>	<b>5</b>
2.1 Sistem Rekomendasi . . . . .	5
2.1.1 Fungsi Sistem Rekomendasi . . . . .	5
2.1.2 Sumber Data dan Pengetahuan . . . . .	6
2.1.3 Teknik Rekomendasi . . . . .	6
2.1.4 <i>Collaborative Filtering</i> . . . . .	7
2.1.5 Aplikasi dan Evaluasi . . . . .	8
2.2 Program Studi . . . . .	8
2.3 Template Skripsi FTIS UNPAR . . . . .	9
2.3.1 Tabel . . . . .	9
2.3.2 Kutipan . . . . .	10
2.3.3 Gambar . . . . .	10
<b>A KODE PROGRAM</b>	<b>13</b>
<b>B HASIL EKSPERIMEN</b>	<b>15</b>



## DAFTAR GAMBAR

2.1	Gambar <i>Serpentes</i> dalam format png . . . . .	11
2.2	Ular kecil . . . . .	12
2.3	<i>Serpentes</i> betina . . . . .	12
B.1	Hasil 1 . . . . .	15
B.2	Hasil 2 . . . . .	15
B.3	Hasil 3 . . . . .	15
B.4	Hasil 4 . . . . .	15



## DAFTAR TABEL

2.1	Tabel contoh . . . . .	9
2.2	Tabel bewarna(1) . . . . .	9
2.3	Tabel bewarna(2) . . . . .	9



# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu tahapan pendidikan setelah lulus dari bangku sekolah menengah atas atau SMA adalah dengan melanjutkan studi ke perguruan tinggi baik perguruan tinggi negeri ataupun swasta. Salah satu hal yang perlu diperhatikan saat akan melanjutkan studi di perguruan tinggi adalah program studi apa yang akan dipilih. Program studi adalah kesatuan rencana belajar sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik dan/atau profesional yang diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sasaran kurikulum.

Kesalahan dalam memilih program studi memiliki dampak yang signifikan bagi kehidupan mahasiswa dimasa mendatang. Dampak bisa berupa masalah psikologi, mahasiswa akan merasa terpaksa saat belajar karena mempelajari sesuatu hal yang tidak sesuai minat. Selain masalah psikologi dampak lain yang bisa terjadi berupa masalah pada bidang akademik, prestasi seorang mahasiswa tidak akan maksimal, nilai mata kuliah kurang baik, dan mahasiswa yang salah dalam memilih jurusan memiliki kemungkinan yang lebih tinggi mengalami *Drop Out*.

Ketidakcocokan program studi dengan mahasiswa di Indonesia masih cukup tinggi. Berdasarkan buku Statistik Pendidikan Tinggi pada tahun 2017, terdapat 1.437.425 mahasiswa baru, 6.924.511 mahasiswa terdaftar, dan 1.046.141 mahasiswa lulus. Dengan kata lain ada 391.284 atau 27.22% mahasiswa yang tidak lulus. Jumlah mahasiswa *Drop Out* pada tahun 2017 adalah 195.176 dengan presentasi pada Perguruan Tinggi Negeri (PTN) sebesar 96% dan pada Perguruan Tinggi Swasta (PTS) sebesar 4%. Presentasi jumlah mahasiswa lulus tepat waktu merupakan salah satu faktor yang menentukan kualitas universitas (PP No. 66 Tahun 2010) selain itu, menurut Sudjito (2014): kecocokan program studi merupakan salah satu penentu keberhasilan studi dari seorang mahasiswa.

Maka dari itu diperlukan sebuah sistem rekomendasi yang dapat memberikan rekomendasi item berupa program studi yang sesuai dengan minat siswa SMA. Sistem rekomendasi adalah alat dan teknik perangkat lunak yang menyediakan saran untuk item yang akan digunakan oleh pengguna. Sistem rekomendasi berfokus pada item tertentu dan ditujukan untuk individu atau personal. Beberapa teknik yang biasa digunakan pada sistem rekomendasi, yaitu : *Content-based*, *Collaborative Filtering*, *Demographic*, *Knowledge-based*, *Community-based*, *Hybrid recommender systems*. Teknik yang akan digunakan pada sistem rekomendasi yang akan dibangun adalah *Collaborative Filtering*.

*Collaborative Filtering* merupakan teknik yang merekomendasikan item yang sesuai dengan kebutuhan pengguna berdasarkan *rating* tanpa memerlukan informasi mengenai item ataupun pengguna. Secara sederhana *Collaborative Filtering* menghitung kesamaan atau similaritas antara pengguna aktif dengan beberapa pengguna yang memiliki selera atau minat yang serupa. Untuk menghitung similaritas digunakan metode *Pearson Correlation Coefficient*. *Pearson Correlation Coefficient* bekerja dengan cara menghitung korelasi antara dua variable dari masing-masing peng-

guna yang sedang dibandingkan. Semakin tinggi nilai yang dihasilkan maka mengidentifikasi kedua pengguna memiliki similaritas yang cukup tinggi.

Pada skripsi ini akan dibangun sebuah sistem rekomendasi yang dapat memberikan rekomendasi item berupa program studi yang sesuai dengan minat siswa SMA. Sistem rekomendasi ini akan menggunakan algoritma *Collaborative Filtering* dengan model *Neighborhood* dengan pendekatan *User-based*. *User-based* memprediksi berdasarkan kesamaan *rating* pengguna dengan item.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut adalah rumusan masalah dari penulisan skripsi :

1. Bagaimana cara menilai kecocokan seorang calon mahasiswa terhadap suatu program studi ?
2. Bagaimana membangun perangkat lunak untuk memberikan rekomendasi program studi di perguruan tinggi yang cocok untuk calon mahasiswa ?
3. Bagaimana kualitas hasil rekomendasi dari perangkat lunak yang dibangun ?

## 1.3 Tujuan

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Mempelajari cara menilai kecocokan seorang mahasiswa terhadap suatu program studi.
2. Membangun perangkat lunak untuk memberikan rekomendasi program studi di perguruan tinggi yang cocok dengan calon mahasiswa.
3. Menguji hasil rekomendasi dari perangkat lunak yang sudah dibangun.

## 1.4 Batasan Masalah

Mengingat banyaknya perguruan tinggi dan program studi yang ada di Indonesia, maka perlu adanya batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penulisan skripsi ini. Berikut merupakan batasan-batasan masalah pada skripsi ini :

1. Program studi Universitas Katolik Parahyangan (UNPAR).
2. Data mahasiswa UNPAR yang masuk melalui jalur Penelusuran Minat dan Kemampuan (PMDK).

## 1.5 Metodologi

1. Melakukan studi literatur mengenai sistem rekomendasi.
2. Mempelajari mengenai berbagai program studi dan karakteristiknya.
3. Mempelajari metode yang dapat digunakan untuk menghitung tingkat kecocokan calon mahasiswa dengan program studi.
4. Menganalisis hal-hal yang mempengaruhi kecocokan program studi dengan calon mahasiswa.



5. Mempelajari framework Laravel dan Bootstrap.
6. Membangun perangkat lunak sesuai dengan analisis dan perancangan yang dilakukan.
7. Melakukan pengujian kualitas hasil rekomendasi perangkat lunak yang dibangun.
8. Menulis dokumen skripsi.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

1. Bab 1 menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika pembahasan untuk sistem rekomendasi program studi di perguruan tinggi untuk anak SMA.



## BAB 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Sistem Rekomendasi

Sistem rekomendasi adalah alat dan teknik perangkat lunak yang menyediakan saran untuk item yang akan digunakan oleh pengguna. Saran terkait dengan berbagai proses pengambilan keputusan, seperti barang apa yang akan dibeli, musik apa yang akan didengarkan, atau berita online apa yang akan dibaca.

Sistem rekomendasi biasanya berfokus pada item tertentu seperti buku, musik, dll. Sistem rekomendasi ditujukan untuk individu atau personal yang kurang memiliki pengalaman pribadi. Contoh Sistem rekomendasi buku adalah *website* Amazon.com. Item yang ditawarkan sebagai daftar item peringkat. Sistem rekomendasi mencoba memprediksi produk dengan cara mengumpulkan referensi dari pengguna lainnya.

Pengembangan sistem rekomendasi dimulai dari pengamatan yang sederhana berupa rekomendasi yang diberikan oleh orang lain dalam membuat keputusan rutin sehari-hari bisa berupa buku, musik, film, rekrutmen karyawan, dll.

Sistem rekomendasi menghasilkan rekomendasi menggunakan berbagai jenis pengetahuan dan data tentang pengguna, item yang tersedia, dan transaksi sebelumnya, contohnya berupa e-commerce yang mengatasi masalah kelebihan informasi yang terjadi akibat transaksi pengguna sebelumnya.

##### 2.1.1 Fungsi Sistem Rekomendasi

Fungsi utama sistem rekomendasi adalah menemukan item yang relevan dengan kebutuhan pengguna. Selain untuk menemukan item yang relevan terdapat juga beberapa fungsing sistem rekomendasi, yaitu :

1. Meningkatkan jumlah penjualan barang  
Salah satu fungsi penting untuk sistem rekomendasi yang komersil. Peningkatan jumlah penjualan item ini disebabkan karena penjualan item dilakukan tepat sasaran kepada pembeli yang memang membutuhkan dan menginginkan item tersebut. Merekomendasikan item yang sesuai dengan kebutuhan atau minat pengguna.
2. Menjual barang-barang yang lebih beragam  
Memberikan rekomendasi item yang mungkin sulit ditemukan oleh pengguna jika tanpa menggunakan sistem rekomendasi.
3. Meningkatkan kepuasan pengguna  
Sistem rekomendasi yang dirancang dengan baik memberikan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna sehingga pengguna akan merasa senang menggunakan sistem tersebut.
4. Meningkatkan kesetiaan pengguna  
Pengguna akan tetap menggunakan sebuah *website* jika sistem rekomendasi yang hasilkan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Lebih mengerti apa yang diinginkan pengguna  
Sistem dapat memberikan hasil rekomendasi item yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

### 2.1.2 Sumber Data dan Pengetahuan

Sistem rekomendasi adalah sistem pemrosesan informasi yang secara aktif mengumpulkan berbagai jenis data untuk membangun rekomendasinya. Data utama berupa data item yang disarankan dan pengguna yang akan menerima rekomendasi. Data yang digunakan sistem rekomendasi mengacu pada tipe jenis objek, yaitu :

1. Item  
Item adalah objek yang direkomendasikan, item bisa ditandai oleh kompleksitasnya dan nilai atau kegunaannya. Bisa bernilai positif jika sesuai atau negatif jika tidak sesuai.
2. Pengguna  
Pengguna adalah objek yang menggunakan sistem, memiliki tujuan dan karakteristik beragam. Untuk mempersonalisasi rekomendasi, sistem rekomendasi mengeksplorasi berbagai informasi pengguna. Pengguna juga dapat dijelaskan oleh data pola perilaku (pola penelusuran web, atau pola pencarian perjalanan)
3. Transaksi  
Interaksi yang direkam antara pengguna sistem rekomendasi. Transaksi adalah data seperti log yang menyimpan informasi penting yang dihasilkan selama interaksi manusia-komputer dan berguna untuk algoritma pembuatan rekomendasi yang digunakan sistem. Bentuk dari peringkat yang populer di sistem rekomendasi :
  - Peringkat numerik 1 - 5
  - Peringkat ordinal (sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, dan sangat tidak setuju)
  - Peringkat biner, buruk (0) dan baik (1)
  - Peringkat unary menunjukkan bahwa pengguna telah mengamati atau membeli barang atau menilai barang secara positif

### 2.1.3 Teknik Rekomendasi

Berikut adalah teknik-teknik yang dapat digunakan pada sistem rekomendasi :

1. *Content-based*  
Sistem merekomendasikan item yang mirip berdasarkan item yang disukai pengguna di masa lalu. Kesamaan dihitung berdasarkan fitur (atribut) yang terkait dengan item. misal, review positif film komedi, maka akan direkomendasikan film di genre yang sama.
2. *Collaborative Filtering*  
Implementasi paling sederhana, merekomendasikan item yang disukai pengguna lain dengan selera serupa di masa lalu. CF populer dan banyak digunakan pada RS. Nearest neighbors meningkatkan popularitas karena sederhana, efisien, dan kemampuan mereka untuk menghasilkan rekomendasi yang akurat dan dipersonalisasi.
3. *Demographic*  
Rekomendasi berdasarkan profil demografis pengguna. Asumsinya bahwa rekomendasi yang berbeda harus dihasilkan untuk demografis yang berbeda. Misalnya diarahkan ke web dengan bahasa atau negara pengguna.

4. *Knowledge-based*

Merekomendasikan item berdasarkan pengetahuan domain spesifik tentang fitur (atribut) item tertentu yang memenuhi kebutuhan atau referensi pengguna.

5. *Community-based*

Merekomendasikan item berdasarkan teman-teman pengguna. Bukti menunjukkan bahwa orang cenderung lebih mengandalkan rekomendasi dari teman-teman dari pada rekomendasi dari orang yang belum dikenal.

6. *Hybrid recomender systems*

Kombinasi dari hal diatas. Menggunakan teknik A dan B mencoba untuk menggunakan keunggulan A dan memperbaiki kelemahan B. misal CF memiliki kelemahan terhadap item yang tidak memiliki peringkat (ga ada histori) bisa digabungkan dengan metode content-based

### 2.1.4 Collaborative Filtering

Dalam pengembangan sistem rekomendasi dapat menggunakan teknik *Collaborative Filtering*. *Collaborative Filtering* menghasilkan rekomendasi item yang spesifik untuk pengguna berdasarkan peringkat tanpa memerlukan informasi tambahan mengenai item ataupun pengguna. Gagasan utamanya adalah peringkat pengguna u untuk item i cenderung mirip dengan pengguna v, jika u dan v memberikan peringkat item lain dengan nilai yang sama.

Tantangan dalam membangun sistem rekomendasi menggunakan teknik *Collaborative Filtering* adalah sedikitnya jumlah data pengguna sebelumnya yang sudah memberikan peringkat kepada suatu item. Dalam *Collaborative Filtering* terdapat salah satu algoritma yaitu *Neighborhood-based Collaborative Filtering* atau yang dikenal dengan *Memory-base Collaborative Filtering*.

#### *Neighborhood-based Collaborative Filtering*

*Neighborhood-based Collaborative Filtering* atau yang dikenal dengan *Memory-base Collaborative Filtering* adalah algoritma pertama yang dikembangkan untuk teknik *Collaborative Filtering*. Algoritma ini peringkat *user-item* disimpan dalam sistem secara langsung digunakan untuk memprediksi peringkat item baru, dapat dilakukan dengan *user-based model*.

#### • *User-based Neighborhood Model*

*User-based* bekerja dengan mengidentifikasi pengguna yang akan diberikan rekomendasi dengan pengguna yang memiliki kesamaan. Aktivitas pengguna yang memiliki kesamaan ini akan menjadi dasar dalam memberikan rekomendasi kepada pengguna. Aktivitas bisa berupa memberikan peringkat kepada item. Berikut adalah tahapan yang perlu dilakukan pada *User-based* :

1. Mencari nilai rata-rata peringkat yang sudah diberikan oleh pengguna sebelumnya.
2. Menghitung kesamaan atau similaritas pengguna menggunakan *Pearson Correlation Coefficient* 2.1 :

$$sim(i, j) = Pearson(i, j) = \frac{\sum_{k \in I_i \cap I_j} (r_{i,k} - \mu_i) \cdot (r_{j,k} - \mu_j)}{\sqrt{\sum_{k \in I_i \cap I_j} (r_{i,k} - \mu_i)^2} \cdot \sqrt{\sum_{k \in I_i \cap I_j} (r_{j,k} - \mu_j)^2}} \quad (2.1)$$

Keterangan :

- $sim(i, j)$  = Kesamaan atau similaritas antara pengguna i dan pengguna j
- $\sum_{k \in I_i \cap I_j}$  = Himpunan item pengguna i dan pengguna j yang saling beririsan
- $r_{i,k}$  = Nilai yang diberikan pengguna i terhadap item k

- $r_{j,k}$  = Nilai yang diberikan pengguna j terhadap item k
  - $\mu_i$  = Rata-rata nilai yang diberikan pengguna i
  - $\mu_j$  = Rata-rata nilai yang diberikan pengguna j
3. Mengurutkan nilai kesamaan atau similaritas dari yang terbesar ke terkecil. Memiliki rentan nilai -1, 0, dan +1 untuk pengguna yang akan diberikan rekomendasi. Jika hasil perhitungan mendekati -1, berarti pengguna tersebut kurang memiliki kesamaan dengan pengguna yang akan diberikan rekomendasi. Jika hasil perhitungan mendekati 1, berarti pengguna tersebut memiliki kesamaan yang cukup baik dengan pengguna yang akan diberikan rekomendasi. Jika hasil perhitungan mendekati +1, berarti pengguna tersebut memiliki kesamaan yang tinggi dengan pengguna yang akan diberikan rekomendasi.
4. Menghitung nilai prediksi dengan rumus umum prediksi 2.2 :

$$r_{i,k} = \mu_i + \frac{\sum_{j \in P_i} P_i \text{Sim}(i, j) \cdot (r_{j,k} - \mu_j)}{\sum_{j \in P_i(k)} |\text{Sim}(i, j)|} \quad (2.2)$$

Keterangan :

- $r_{i,k}$  = Nilai prediksi pengguna i untuk item k
- $\text{Sim}(i,j)$  = kesamaan atau similiaritas pengguna i dan pengguna j
- $r_{j,k}$  = Penilaian pengguna j terhadap item k
- $\mu_j$  = Nilai rata-rata pengguna j
- $\mu_i$  = Nilai rata-rata pengguna i

### 2.1.5 Aplikasi dan Evaluasi

#### Aplikasi

Faktor pertama yang harus dipertimbangkan adalah domain aplikasi, memiliki efek yang besar pada pendekatan algoritmik yang diambil. Kelas domain paling umum :

1. Entertainment : rekomendasi film dan musik
2. Content : personalisasi berita, dokumen, dan web page
3. E-commerce : rekomendasi produk untuk di beli
4. Services : rekomendasi servis travel, hotel, dan rumah

#### Evaluasi

Evaluasi diperlukan untuk sistem rekomendasi. Evaluasi *offline* dilakukan dengan cara menjalankan beberapa algoritma pada data yang sama dan membandingkan kinerjanya. Evaluasi *online* dilakukan saat sistem sudah diluncurkan, melibatkan pengguna nyata. *Focused user study*, jika evaluasi online tidak layak atau terlalu beresiko, meminta beberapa pengguna untuk mencoba sistem.

## 2.2 Program Studi

Perguruan tinggi adalah satuan pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan tinggi yang dapat berbentuk akademi, politeknik, sekolah tinggi, institut, atau universitas. Pendidikan tinggi adalah kelanjutan pendidikan menengah yang diselenggarakan untuk menyiapkan peserta didik menjadi anggota masyarakat yang memiliki kemampuan akademik dan/atau profesional yang dapat menerapkan, mengembangkan dan/atau menciptakan ilmu pengetahuan, teknologi dan/atau kesenian.

Program studi adalah kesatuan rencana belajar sebagai pedoman penyelenggaraan pendidikan akademik dan/atau profesional yang diselenggarakan atas dasar suatu kurikulum serta ditujukan agar mahasiswa dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai dengan sasaran kurikulum. Kurikulum pendidikan tinggi adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai isi maupun bahan kajian dan pelajaran serta cara penyampaian dan penilaiannya yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan belajar - mengajar di perguruan tinggi.

## 2.3 Template Skripsi FTIS UNPAR

Akan dipaparkan bagaimana menggunakan template ini, termasuk petunjuk singkat membuat referensi, gambar dan tabel. Juga hal-hal lain yang belum terpikir sampai saat ini.

Nulla in ipsum. Praesent eros nulla, congue vitae, euismod ut, commodo a, wisi. Pellentesque habitant morbi tristique senectus et netus et malesuada fames ac turpis egestas. Aenean nonummy magna non leo. Sed felis erat, ullamcorper in, dictum non, ultricies ut, lectus. Proin vel arcu a odio lobortis euismod. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Proin ut est. Aliquam odio. Pellentesque massa turpis, cursus eu, euismod nec, tempor congue, nulla. Duis viverra gravida mauris. Cras tincidunt. Curabitur eros ligula, varius ut, pulvinar in, cursus faucibus, augue.

Nulla mattis luctus nulla. Duis commodo velit at leo. Aliquam vulputate magna et leo. Nam vestibulum ullamcorper leo. Vestibulum condimentum rutrum mauris. Donec id mauris. Morbi molestie justo et pede. Vivamus eget turpis sed nisl cursus tempor. Curabitur mollis sapien condimentum nunc. In wisi nisl, malesuada at, dignissim sit amet, lobortis in, odio. Aenean consequat arcu a ante. Pellentesque porta elit sit amet orci. Etiam at turpis nec elit ultricies imperdiet. Nulla facilisi. In hac habitasse platea dictumst. Suspendisse viverra aliquam risus. Nullam pede justo, molestie nonummy, scelerisque eu, facilisis vel, arcu.

### 2.3.1 Tabel

Berikut adalah contoh pembuatan tabel. Penempatan tabel dan gambar secara umum diatur secara otomatis oleh L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X, perhatikan contoh di file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara memaksa tabel ditempatkan sesuai keinginan kita.

Perhatikan bawa berbeda dengan penempatan judul gambar gambar, keterangan tabel harus diletakkan di atas tabel!! Lihat Tabel 2.1 berikut ini:

Tabel 2.1: Tabel contoh

	$v_{start}$	$\mathcal{S}_1$	$v_{end}$
$\tau_1$	1	12	20
$\tau_2$	1		20
$\tau_3$	1	9	20
$\tau_4$	1		20

Tabel 2.2 dan Tabel 2.3 berikut ini adalah tabel dengan sel yang berwarna dan ada dua tabel yang bersebelahan.

Tabel 2.2: Tabel bewarna(1)				
	$v_{start}$	$\mathcal{S}_2$	$\mathcal{S}_1$	$v_{end}$
$\tau_1$	1	5	12	20
$\tau_2$	1	8		20
$\tau_3$	1	2/8/17	9	20
$\tau_4$	1			20

Tabel 2.3: Tabel bewarna(2)				
	$v_{start}$	$\mathcal{S}_1$	$\mathcal{S}_2$	$v_{end}$
$\tau_1$	1	12	5	20
$\tau_2$	1		8	20
$\tau_3$	1	9	2/8/17	20
$\tau_4$	1			20

### 2.3.2 Kutipan

Berikut contoh kutipan dari berbagai sumber, untuk keterangan lebih lengkap, silahkan membaca file referensi.bib yang disediakan juga di template ini. Contoh kutipan:

- Buku: [?]
- Bab dalam buku: [?]
- Artikel dari Jurnal: [?]
- Artikel dari prosiding seminar/konferensi: [?]
- Skripsi/Thesis/Disertasi: [?] [?] [?]
- Technical/Scientific Report: [?]
- RFC (Request For Comments): [?]
- Technical Documentation/Technical Manual: [?] [?] [?]
- Paten: [?]
- Tidak dipublikasikan: [?] [?]
- Laman web: [?]
- Lain-lain: [?]

### 2.3.3 Gambar

Pada hampir semua editor, penempatan gambar di dalam dokumen L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X tidak dapat dilakukan melalui proses *drag and drop*. Perhatikan contoh pada file bab2.tex untuk melihat bagaimana cara menempatkan gambar. Beberapa hal yang harus diperhatikan pada saat menempatkan gambar:

- Setiap gambar **harus** diacu di dalam teks (gunakan *field* LABEL)
- *Field* CAPTION digunakan untuk teks pengantar pada gambar. Terdapat dua bagian yaitu yang ada di antara tanda [ dan ] dan yang ada di antara tanda { dan }. Yang pertama akan muncul di Daftar Gambar, sedangkan yang kedua akan muncul di teks pengantar gambar. Untuk skripsi ini, samakan isi keduanya.
- Jenis file yang dapat digunakan sebagai gambar cukup banyak, tetapi yang paling populer adalah tipe PNG (lihat Gambar 2.1), tipe JPG (Gambar 2.2) dan tipe PDF (Gambar 2.3)
- Besarnya gambar dapat diatur dengan *field* SCALE.





Gambar 2.1: Gambar *Serpentes* dalam format png

- Penempatan gambar diatur menggunakan *placement specifier* (di antara tanda [ dan ] setelah deklarasi gambar. Yang umum digunakan adalah **H** untuk menempatkan gambar **sesuai** penempatannya di file .tex atau **h** yang berarti "kira-kira" di sini. Jika tidak menggunakan *placement specifier*, L<sup>A</sup>T<sub>E</sub>X akan menempatkan gambar secara otomatis untuk menghindari bagian kosong pada dokumen anda. Walaupun cara ini sangat mudah, hindarkan terjadinya penempatan dua gambar secara berurutan.
  - Gambar 2.1 ditempatkan di bagian atas halaman, walaupun penempatannya dilakukan setelah penulisan 3 paragraf setelah penjelasan ini.
  - Gambar 2.2 dengan skala 0.5 ditempatkan di antara dua buah paragraf. Perhatikan penulisannya di dalam file bab2.tex!
  - Gambar 2.3 ditempatkan menggunakan *specifier h*.

Curabitur tellus magna, porttitor a, commodo a, commodo in, tortor. Donec interdum. Praesent scelerisque. Maecenas posuere sodales odio. Vivamus metus lacus, varius quis, imperdiet quis, rhoncus a, turpis. Etiam ligula arcu, elementum a, venenatis quis, sollicitudin sed, metus. Donec nunc pede, tincidunt in, venenatis vitae, faucibus vel, nibh. Pellentesque wisi. Nullam malesuada. Morbi ut tellus ut pede tincidunt porta. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Etiam congue neque id dolor.

Donec et nisl at wisi luctus bibendum. Nam interdum tellus ac libero. Sed sem justo, laoreet vitae, fringilla at, adipiscing ut, nibh. Maecenas non sem quis tortor eleifend fermentum. Etiam id tortor ac mauris porta vulputate. Integer porta neque vitae massa. Maecenas tempus libero a libero posuere dictum. Vestibulum ante ipsum primis in faucibus orci luctus et ultrices posuere cubilia Curae; Aenean quis mauris sed elit commodo placerat. Class aptent taciti sociosqu ad litora torquent per conubia nostra, per inceptos hymenaeos. Vivamus rhoncus tincidunt libero. Etiam elementum pretium justo. Vivamus est. Morbi a tellus eget pede tristique commodo. Nulla nisl. Vestibulum sed nisl eu sapien cursus rutrum.

Nulla non mauris vitae wisi posuere convallis. Sed eu nulla nec eros scelerisque pharetra. Nullam varius. Etiam dignissim elementum metus. Vestibulum faucibus, metus sit amet mattis rhoncus, sapien dui laoreet odio, nec ultricies nibh augue a enim. Fusce in ligula. Quisque at magna et nulla commodo consequat. Proin accumsan imperdiet sem. Nunc porta. Donec feugiat mi at justo. Phasellus facilisis ipsum quis ante. In ac elit eget ipsum pharetra faucibus. Maecenas viverra nulla in massa.

Nulla ac nisl. Nullam urna nulla, ullamcorper in, interdum sit amet, gravida ut, risus. Aenean

ac enim. In luctus. Phasellus eu quam vitae turpis viverra pellentesque. Duis feugiat felis ut enim. Phasellus pharetra, sem id porttitor sodales, magna nunc aliquet nibh, nec blandit nisl mauris at pede. Suspendisse risus risus, lobortis eget, semper at, imperdiet sit amet, quam. Quisque scelerisque dapibus nibh. Nam enim. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Nunc ut metus. Ut metus justo, auctor at, ultrices eu, sagittis ut, purus. Aliquam aliquam.



Gambar 2.2: Ular kecil

Etiam pede massa, dapibus vitae, rhoncus in, placerat posuere, odio. Vestibulum luctus commodo lacus. Morbi lacus dui, tempor sed, euismod eget, condimentum at, tortor. Phasellus aliquet odio ac lacus tempor faucibus. Praesent sed sem. Praesent iaculis. Cras rhoncus tellus sed justo ullamcorper sagittis. Donec quis orci. Sed ut tortor quis tellus euismod tincidunt. Suspendisse congue nisl eu elit. Aliquam tortor diam, tempus id, tristique eget, sodales vel, nulla. Praesent tellus mi, condimentum sed, viverra at, consectetur quis, lectus. In auctor vehicula orci. Sed pede sapien, euismod in, suscipit in, pharetra placerat, metus. Vivamus commodo dui non odio. Donec et felis.

Etiam suscipit aliquam arcu. Aliquam sit amet est ac purus bibendum congue. Sed in eros. Morbi non orci. Pellentesque mattis lacinia elit. Fusce molestie velit in ligula. Nullam et orci vitae nibh vulputate auctor. Aliquam eget purus. Nulla auctor wisi sed ipsum. Morbi porttitor tellus ac enim. Fusce ornare. Proin ipsum enim, tincidunt in, ornare venenatis, molestie a, augue. Donec vel pede in lacus sagittis porta. Sed hendrerit ipsum quis nisl. Suspendisse quis massa ac nibh pretium cursus. Sed sodales. Nam eu neque quis pede dignissim ornare. Maecenas eu purus ac urna tincidunt congue.



Gambar 2.3: *Serpentes* jantan

# LAMPIRAN A

## KODE PROGRAM

Listing A.1: MyCode.c

```

1 // This does not make algorithmic sense,
2 // but it shows off significant programming characters.
3
4 #include<stdio.h>
5
6 void myFunction( int input, float* output ) {
7     switch ( array[i] ) {
8         case 1: // This is silly code
9             if ( a >= 0 || b <= 3 && c != x )
10                 *output += 0.005 + 20050;
11             char = 'g';
12             b = 2^n + ~right_size - leftSize * MAX_SIZE;
13             c = (--aaa + &daa) / (bbb++ - ccc % 2 );
14             strcpy(a,"hello_$@?");
15         }
16         count = ~mask | 0x00FF00AA;
17     }
18 }
19
20 // Fonts for Displaying Program Code in LATEX
21 // Adrian P. Robson, nepsweb.co.uk
22 // 8 October 2012
23 // http://nepsweb.co.uk/docs/progfonts.pdf

```

Listing A.2: MyCode.java

```

1 import java.util.ArrayList;
2 import java.util.Collections;
3 import java.util.HashSet;
4
5 //class for set of vertices close to furthest edge
6 public class MyFurSet {
7     protected int id; //id of the set
8     protected MyEdge FurthestEdge; //the furthest edge
9     protected HashSet<MyVertex> set; //set of vertices close to furthest edge
10    protected ArrayList<ArrayList<Integer>> ordered; //list of all vertices in the set for each trajectory
11    protected ArrayList<Integer> closeID; //store the ID of all vertices
12    protected ArrayList<Double> closeDist; //store the distance of all vertices
13    protected int totaltrj; //total trajectories in the set
14
15    /*
16     * Constructor
17     * @param id : id of the set
18     * @param totaltrj : total number of trajectories in the set
19     * @param FurthestEdge : the furthest edge
20     */
21    public MyFurSet(int id,int totaltrj,MyEdge FurthestEdge) {
22        this.id = id;
23        this.totaltrj = totaltrj;
24        this.FurthestEdge = FurthestEdge;
25        set = new HashSet<MyVertex>();
26        ordered = new ArrayList<ArrayList<Integer>>();
27        for (int i=0;i<totaltrj;i++) ordered.add(new ArrayList<Integer>());
28        closeID = new ArrayList<Integer>(totaltrj);
29        closeDist = new ArrayList<Double>(totaltrj);
30        for (int i = 0;i <totaltrj;i++) {
31            closeID.add(-1);
32            closeDist.add(Double.MAX_VALUE);
33        }
34    }
35
36 }

```



## LAMPIRAN B

### HASIL EKSPERIMEN

Hasil eksperimen berikut dibuat dengan menggunakan TIKZPICTURE (bukan hasil excel yg diubah ke file bitmap). Sangat berguna jika ingin menampilkan tabel (yang kuantitasnya sangat banyak) yang datanya dihasilkan dari program komputer.



Gambar B.1: Hasil 1



Gambar B.2: Hasil 2



Gambar B.3: Hasil 3



Gambar B.4: Hasil 4