

**IMPLEMENTASI MACHINE LEARNING DALAM SISTEM  
REKOMENDASI PEMESANAN SAYUR MENGGUNAKAN  
METODE *CONTENT-BASED FILTERING***



**Oleh :**

**RAHMAT HIDAYAT | 192581**  
**MUHAMMAD FAHREZY AL DZUHRI | 192336**

**UNIVERSITAS DIPA MAKASSAR  
2024**

IMPLEMENTASI *MACHINE LEARNING* DALAM SISTEM  
REKOMENDASI PEMESANAN SAYUR MENGGUNAKAN  
METODE *CONTENT-BASED FILTERING*

Oleh:

RAHMAT HIDAYAT (192581)  
MUHAMMAD FAHREZY AL DZUHRI (192336)

Skripsi Diserahkan ke Universitas Dipa Makassar untuk Memenuhi  
Persyaratan Sarjana Program Studi Teknik Informatika

November 2023

**IMPLEMENTASI *MACHINE LEARNING* DALAM SISTEM  
REKOMENDASI PEMESANAN SAYUR MENGGUNAKAN  
METODE *CONTENT-BASED FILTERING***

**SKRIPSI**

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1  
Program Studi Teknik Informatika

RAHMAT HIDAYAT (192581)  
MUHAMMAD FAHREZY AL DZUHRI (192336)

Telah Disetujui Untuk Dipertahankan

Pembimbing I

Erni Marlina, S.Kom., M.I.Kom  
NIDN : 0914037501

Pembimbing II

Sunardi, S.Kom., M.T  
NIDN : 0931108803

## PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI

### IMPLEMENTASI *MACHINE LEARNING* DALAM SISTEM REKOMENDASI PEMESANAN SAYUR MENGGUNAKAN METODE *CONTENT-BASED FILTERING*

RAHMAT HIDAYAT (192581)  
MUHAMMAD FAHREZY AL DZUHRI (192336)

Tanggal Ujian - September 2024

Pembimbing I, Pembimbing II,

Erni Marlina, S.Kom., M.I.Kom Sunardi, S.Kom., M.T  
NIDN : 0914037501 NIDN : 0931108803

Penguji I, Penguji II,

Cucut, S.Kom., M.I.Kom Sry Wahyuni, S.Kom., M.T  
NIDN : 0914037501 NIDN : 0931108803

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Informatika  
Universitas Dipa Makassar

Ir. Irsal, MT.  
NIDK : 9990216745

## **PERNYATAAN**

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi yang diserahkan untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer adalah hasil karya saya sendiri dan semua sumbangan dari orang atau sumber lain dikutip dengan baik dan benar. Saya selanjutnya menyatakan bahwa materi dalam skripsi ini belum pernah diserahkan baik seluruhnya atau sebagian, untuk mendapatkan gelar di universitas ini atau universitas lainnya. Dalam membuat pernyataan ini, saya memahami dan mengakui setiap pelanggaran dalam pernyataan ini merupakan pelanggaran akademis, yang dapat mengakibatkan saya dikeluarkan dari Universitas dan/atau pencabutan dari gelar yang telah diberikan.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sangat sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Makassar, 1 Juni 2024

Penulis I,

Penulis II,

Rahmat Hidayat  
Stambuk: 192581

Muhammad Fahrezy Al Dzuhri  
Stambuk: 192336

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan judul “IMPLEMENTASI *MACHINE LEARNING DALAM SISTEM REKOMENDASI PEMESANAN SAYUR MENGGUNAKAN METODE CONTENT-BASED FILTERING*”. Shalawat dan juga salam senantiasa tercurah kepada Junjungan kita Nabi Muhammad *Shalallahu Alaihi Wassalam* yang mengantarkan manusia dari kegelapan ke zaman yang terang benderang.

Dalam penyelesaian skripsi ini, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa pihak yang mendukung baik dukungan secara moral maupun dukungan secara material. Maka penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak yang membantu dalam penulisan skripsi ini, terutama kepada:

1. Dr. Y. Johny W. Soetikno, S.E., M.M., selaku Rektor Universitas Dipa Makassar.
2. Ir. Irsal, MT. selaku Ketua Jurusan Teknik Informasi yang senantiasa memberikan arahan dan petunjuk pada penyelesaian skripsi ini.
3. Erni Marlina, S.Kom., M.I.Kom. selaku pembimbing I yang selalu sabar memberikan arahan dan petunjuk pada penyelesaian skripsi ini.
4. Sunardi, S.Kom., MT. selaku pembimbing II yang selalu sabar memberikan bimbingan dan arahan penulis dalam penyelesaian skripsi ini

5. Kedua orang tua penulis yang senantiasa selalu mendukung dalam bentuk apapun dan tak bosan-bosannya juga memberikan nasihat kepada penulis,
6. Semoga Tuhan selalu senantiasa melimpahkan kesehatan dan kesejahteraan bagi beliau, Amin.
7. Kepada seluruh rekan yang telah membantu sampai penulis mampu menyelesaikan skripsi ini tepat waktu yang tak sempat penulis sebutkan namanya satu per satu.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran konstruktif demi perkembangan positif bagi penulis.

Demikian skripsi ini penulis susun, semoga dapat bermanfaat bagi semua pihak dan penulis sendiri, akhir kata penulis ucapkan terima kasih.

Makassar,      September 2024

Penulis

## **ABSTRAK**

Abstrak yang dipersiapkan dengan baik dapat menjadi paragraf terpenting dalam sebuah skripsi karena kebanyakan orang pertama kali berhubungan dengan skripsi hanya dengan melihat abstraknya. Meningkatkan kemampuan pengguna untuk menemukannya, pembaca sering kali memutuskan apakah akan membaca keseluruhan skripsi berdasarkan abstrak. Abstrak yang baik harus akurat, nonevaluatif, koheren, mudah dibaca, dan ringkas. Untuk abstrak skripsi, penting untuk menguraikan permasalahan yang diteliti, sampel data yang digunakan, fiturfitur penting dari metode studi, temuan dasar beserta ukuran dampak, interval kepercayaan, dan/atau tingkat signifikansi statistik, serta kesimpulan dan implikasi atau penerapannya. abstrak untuk skripsi tidak boleh melebihi 500 kata.

Kata kunci: Pemasaran Digital, Perilaku Konsumen, Kepuasan Pelanggan, dan Pemasaran Digital

## **DAFTAR ISI**

Halaman

<b>PENGESAHAN NASKAH SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	3
1.4 Manfaat Penelitian.....	3
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1. Kerangka Pikir.....	5
2.2. Kerangka Teori.....	6
2.2.1. Content-based filtering.....	6
2.2.2. Machine Learning.....	7
2.2.3. Sistem Rekomendasi.....	10

2.2.4. Pemesanan.....	12
2.2.5. Android.....	12
2.2.6. Flutter.....	13
2.2.7. Supabase.....	14
2.2.8. Use Cases.....	14
2.2.9. Activity Diagram.....	15
2.2.10. Class Diagram.....	16
2.2.11. Visual Studio Code.....	17
2.2.12. Black box.....	18
2.3. Penelitian Terkait.....	18
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
3.1. Waktu dan Tempat Penelitian.....	21
3.2. Alat dan Bahan.....	21
3.2.1. Alat Penelitian.....	21
3.2.2. Bahan Penelitian.....	22
3.3. Jenis Penelitian.....	22
3.4. Metode Pengumpulan Data.....	22
3.5. Tahapan Penelitian.....	23
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>24</b>
4.1. Perancangan Solusi.....	24
4.1.1. Use Case Diagram.....	25

4.1.2. Arsitektur Sistem.....	26
4.1.3. Activity Diagram.....	26
4.1.4. Class Diagram.....	38
4.1.5. Perancangan Aplikasi Admin.....	39
4.1.6. Perancangan Aplikasi Android.....	41
4.1.7. Implementasi Machine Learning.....	46
4.1.8. Implementasi Algoritma Content-based filtering pada Back-End...	48
4.1.9. Implementasi Algoritma Content-based filtering pada Android.....	51
4.2. Analisa dan Validasi Data.....	53
4.3. Hasil dan Pengujian.....	54
4.3.1. Aplikasi Admin.....	55
4.3.2. Aplikasi Mobile.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>72</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2. 1 <i>Use Case</i> .....	14
Tabel 2. 2 Simbol Activity Diagram .....	15
Tabel 2. 3 Simbol Class Diagram .....	16
Tabel 2. 4 Penelitian Terkait .....	18
Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian .....	18
Tabel 4. 1 Pengujian <i>Login Admin</i> .....	52
Tabel 4. 2 Pengujian Tambah <i>Product Admin</i> .....	53
Tabel 4. 3 Pengujian Edit <i>Product Admin</i> .....	53
Tabel 4. 4 Pengujian Hapus <i>Product Admin</i> .....	54
Tabel 4. 5 Pengujian Identifikasi <i>Image</i> dengan <i>Machine Learning Admin</i> ....	55
Tabel 4. 6 Pengujian <i>Transaction Admin</i> .....	55
Tabel 4. 7 Pengujian <i>Customer Admin</i> .....	56
Tabel 4. 8 Pengujian <i>Log-Out Admin</i> .....	56
Tabel 4. 9 Pengujian <i>Black Box</i> Aplikasi Admin .....	57
Tabel 4. 10 Pengujian Register <i>Customer</i> .....	58
Tabel 4. 11 Pengujian <i>Login Customer</i> .....	59
Tabel 4. 12 Pengujian Rekomendasi <i>Customer</i> .....	60
Tabel 4. 13 Pengujian <i>Search Rekomendasi Customer</i> .....	61
Tabel 4. 14 Pengujian <i>Filter Kategori Customer</i> .....	61
Tabel 4. 15 Pengujian <i>Search Kategori Customer</i> .....	62
Tabel 4. 16 Pengujian Riwayat Pesanan <i>Customer</i> .....	63

Tabel 4. 17 Pengujian Keranjang <i>Customer</i> .....	63
Tabel 4. 18 Pengujian <i>Checkout Customer</i> .....	64
Tabel 4. 19 Pengujian <i>Update Profil Customer</i> .....	65
Tabel 4. 20 Pengujian <i>Log-Out Customer</i> .....	66
Tabel 4. 21 Pengujian <i>Customer</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kerangka Pikir .....	5
Gambar 2. 2 <i>Architecture Umum Tensorflow</i> .....	10
Gambar 2. 3 <i>Architecture Content-Based Filtering</i> .....	11
Gambar 2. 4 Kerangka Penelitian Terkait .....	20
Gambar 4. 1 <i>Use case Diagram</i> .....	25
Gambar 4. 2 <i>Arsitektur Sistem</i> .....	26
Gambar 4. 3 <i>Class Diagram</i> .....	27
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram Login Admin</i> .....	28
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram Tambah data sayur</i> .....	29
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram Edit Data Sayur</i> .....	30
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram Detail Data Sayur</i> .....	31
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram Hapus Data Sayur</i> .....	32
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram Kelola Data Pemesanan</i> .....	33
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram Kelola Data Customer</i> .....	34
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram Login Customer</i> .....	35
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram Edit Profil Customer</i> .....	36
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram Keranjang Customer</i> .....	37
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram Pemesanan Sayur</i> .....	38
Gambar 4. 15 Rancangan Tampilan Login Admin .....	39
Gambar 4. 16 Rancangan Tampilan <i>Dashboard Admin</i> .....	40
Gambar 4. 17 Rancangan Tampilan Tabel <i>Product Admin</i> .....	40

Gambar 4. 18 Rancangan Tampilan Tabel <i>Transaction Admin</i> .....	41
Gambar 4. 19 Rancangan Tampilan Tabel <i>Customer Admin</i> .....	41
Gambar 4. 20 Rancangan Tampilan <i>Register Customer</i> .....	42
Gambar 4. 21 Rancangan Tampilan <i>Login Customer</i> .....	42
Gambar 4. 22 Rancangan Tampilan Home <i>Customer</i> .....	43
Gambar 4. 23 Rancangan Tampilan Kategori <i>Customer</i> .....	44
Gambar 4. 24 Rancangan Tampilan Riwayat Pesanan <i>Customer</i> .....	44
Gambar 4. 25 Rancangan Tampilan Profil <i>Customer</i> .....	45
Gambar 4. 26 Rancangan Tampilan Keranjang <i>Customer</i> .....	45
Gambar 4. 27 <i>Implementasi Machine Learning</i> .....	47
Gambar 4. 28 Hasil <i>Machine Learning</i> .....	47
Gambar 4. 29 <i>Implementasi Algoritma Content-based filtering</i> Pada Back-End	48
Gambar 4. 30 <i>Implementasi Algoritma Content-based filtering</i> Pada Android .	50

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pertumbuhan pesat teknologi mobile dan aplikasi berbasis *android* telah mengubah cara konsumen berbelanja produk sehari-hari, termasuk sayur-sayuran. Sayur merupakan kelompok bahan makanan yang berasal dari bahan nabati. yaitu dari berbagai bagian tumbuhan, seperti daun, akar, batang dan bunga.

Namun, dalam lingkungan yang semakin sibuk, mencari dan memesan sayur yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan individu bisa menjadi tugas yang rumit dan memakan waktu. Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile *android* untuk pemesanan sayur menjadi relevan untuk memberikan solusi yang nyaman bagi konsumen.

*Content-based filtering* adalah salah satu metode dari sistem rekomendasi yang didasarkan pada atribut, karakteristik, atau fitur yang dimiliki oleh sebuah item (P. Nastiti., 2019). Sistem rekomendasi dengan metode *content-based filtering* merekomendasikan item yang mirip dengan item sebelumnya yang disukai atau dipilih oleh pengguna. Kemiripan item dihitung berdasarkan pada fitur-fitur yang ada pada item yang dibandingkan. Metode ini bersifat *user independence*, tidak bergantung pada situasi apakah item tersebut merupakan item baru (yang belum pernah dipilih oleh pengguna manapun) maupun bukan item baru. Jika seorang pengguna telah memesan suatu menu hidangan pada kategori tertentu maka sistem akan mencoba merekomendasikan sayur dengan kategori

serupa yang juga tersedia yang mungkin akan disukai juga oleh pengguna tersebut.

Penelitian akan dilakukan dengan menerapkan Machine Learning untuk mengenali pola pada gambar serta menerapkan metode Content-Based Filtering dalam pengembangan sistem rekomendasi pada aplikasi pemesanan sayur. Rekomendasi yang dihasilkan akan mencakup beberapa jenis sayur yang memiliki kemiripan konten dengan sayur acuan. Konten tersebut diperoleh melalui proses pengenalan pola oleh algoritma Machine Learning.

Dengan pembuatan aplikasi *mobile android*, penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan metode *Content-Based Filtering* dalam sistem rekomendasi pemesanan sayur. Dimana dalam penelitian ini diharapkan aplikasi akan memberikan kemudahan kepada pengguna dalam proses pemesanan sayur khususnya di pemukiman Bukit Baruga.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah untuk proyek akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana cara merancang dan mengembangkan aplikasi *mobile android*?
2. Bagaimana cara mengenali pola pada suatu gambar?
3. Bagaimana cara merekomendasikan sayur berdasarkan riwayat pemesanan?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pembuatan alat ini antara lain :

1. Menyediakan Aplikasi yang memudahkan bagi pengguna perangkat *mobile android*.

2. Mengimplementasikan *Machine Learning* dalam mengenali pola pada suatu gambar.
3. Mengimplementasikan cara merekomendasikan sayur secara efisien dalam aplikasi dengan menerapkan metode *Content-Based Filtering*.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi penulis, sebagai wadah dalam mengimplementasikan ilmu yang didapatkan selama masa kuliah dan sebagai syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Teknik Informatika Universitas Dipa Makassar.
2. Bagi Universitas Dipa Makassar, Penelitian yang menghasilkan temuan atau inovasi yang dapat dikomersialisasikan dapat mendorong pengembangan kewirausahaan di kampus. Ini dapat menciptakan peluang baru untuk penciptaan lapangan kerja dan meningkatkan kontribusi ekonomi kampus.
3. Bagi masyarakat Baruga, meningkatkan aksesibilitas masyarakat Baruga terhadap sayur-sayuran. Dengan adanya aplikasi, masyarakat dapat dengan mudah menjelajahi dan memesan sayur-sayuran secara online, memudahkan mereka untuk mendapatkan bahan makanan yang segar dan berkualitas.

#### **1.5 Sistematika Penulisan**

##### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini membahas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

##### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini membahas kerangka pikir, landasan teori dan penelitian terkait.

### **BAB III : METODE PENELITIAN**

Bab ini membahas gambaran umum mengenai penelitian yang dilakukan antara lain lokasi dan waktu penelitian, jenis penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, alat dan bahan, metode pengujian, urutan kegiatan, jadwal kegiatan.

### **BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Membahas tentang sistem yang digunakan dan proses berjalannya suatu aplikasi yang dibuat.

### **BAB V : PENUTUP**

Membahas tentang tentang kesimpulan dan saran yang di buat oleh penulis.

### **DAFTAR PUSTAKA**

### **LAMPIRAN**

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1. Kerangka Pikir

Secara garis besar alur gambaran penelitian yang penulis akan lakukan dapat dilihat pada kerangka pikir berikut :

Dalam penelitian ini didorong oleh transformasi perilaku konsumen dalam berbelanja, terutama sayuran, yang beralih ke *platform mobile*. Kehadiran aplikasi *android* untuk memesan sayuran menjadi penting karena memberikan solusi praktis dalam memenuhi kebutuhan konsumen yang sibuk.



Sistem rekomendasi menggunakan metode *Content-Based Filtering* menjadi fokus penelitian untuk memberikan saran sayuran yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna.



Metode ini didasarkan pada atribut dan karakteristik sayuran serta pola pembelian sebelumnya, dengan tujuan meningkatkan kemudahan dalam proses pemesanan. Melalui penerapan *Machine Learning* untuk mengenali pola pada gambar dan algoritma *Content-Based Filtering*.



Penelitian ini bertujuan untuk membuat aplikasi yang dapat meningkatkan aksesibilitas pengguna dan memberikan kemudahan dalam melakukan pemesanan sayuran, khususnya di wilayah pemukiman Bukit Baruga.

Gambar 2.1 Kerangka Pikir

## 2.2. Kerangka Teori

Dalam pembuatan suatu sistem tidak bisa terlepas dari beberapa teori yang menjadi dasar dalam pembuatan sistem tersebut, hal ini diperlukan agar proses pembangunan sistem dapat dibuat dengan mudah dan sesuai dengan yang diinginkan. Adapun teori yang dijadikan landasan dalam membangun sistem ini adalah sebagai berikut:

### 2.2.1. Sistem Rekomendasi

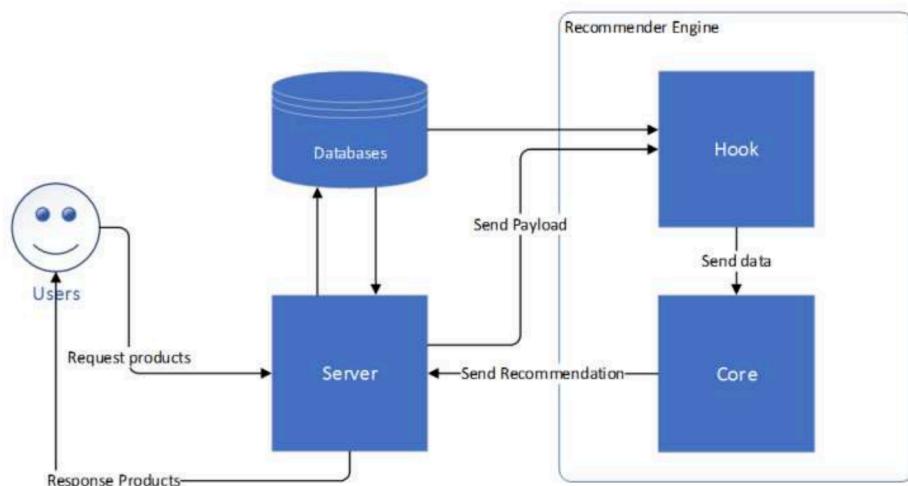
Sistem Rekomendasi, yang juga disebut mesin rekomendasi, merupakan aplikasi yang membantu pengguna dalam membuat keputusan dengan memberikan rekomendasi terhadap item berdasarkan analisis data yang tersedia. Faktor-faktor seperti perilaku pengguna, deskripsi item, dan preferensi kelompok pengguna yang serupa dapat mempengaruhi keputusan sistem dalam menyajikan rekomendasi. Tujuan utama sistem rekomendasi adalah menyaring informasi dengan menekankan pada penyaringan produk atau item yang mungkin menarik bagi pengguna.

Banyak perusahaan, seperti Amazon, Netflix, dan YouTube, telah mengadopsi sistem rekomendasi ini untuk membantu pengguna menemukan item dari beragam koleksi. Sistem ini menawarkan serangkaian item yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna dari berbagai deskripsi item yang tersedia di website atau sumber informasi lainnya.

Sistem rekomendasi berkembang terus dan umumnya dapat dikelompokkan menjadi tiga metode utama: *content-based*, *collaborative filtering*, dan *hybrid recommender system*. *Content-based filtering* memberikan

rekomendasi dengan mempertimbangkan perbandingan antara item dan informasi tambahan seperti teks, gambar, atau video. *Collaborative filtering* menggunakan interaksi historis pengguna terhadap item, baik dalam bentuk peringkat atau riwayat penelusuran. Sedangkan model *hybrid* merupakan kombinasi dari kedua pendekatan tersebut.

Dalam penelitian kali ini akan menggunakan metode *content-based filtering* dalam memberikan rekomendasi sayur kepada pengguna. Yang dimana sistem rekomendasi dengan metode *content-based filtering* merekomendasikan item yang mirip dengan item sebelumnya yang disukai atau dipilih oleh pengguna. Adapun *architecture system* dari *content-based filtering*, sebagai berikut.



Gambar 2.3. *Architecture Content-Based Filtering*

### 2.2.2. *Content-based filtering*

*Content Algoritma* berbasis konten merekomendasikan item yang kontennya mirip dengan konten dari item yang pernah dinilai positif oleh pengguna di masa lalu. Misalnya, dalam domain film, konten seperti judul film, para aktor yang berperan, sutradara, *genre*, dan ringkasan cerita dapat menjadi

faktor konten tersebut. Meskipun pendekatan dasar untuk rekomendasi berbasis konten didasarkan pada analisis kejadian kata-kata per item, dan mengabaikan struktur semantik dari konten item, teknik yang lebih canggih mencoba untuk memanfaatkan fitur semantik tersebut.

Content-Based Filtering pada Sistem rekomendasi adalah metode yang mempertimbangkan perilaku dari pengguna dari masa lalu yang kemudian diidentifikasi pola perilakunya untuk merekomendasikan barang yang sesuai dengan pola perilaku tersebut (Reddy et al., 2019). Metode content-based filtering menganalisis preferensi dari perilaku pengguna dimasa lalu untuk membuat model. Model tersebut akan dicocokkan dengan serangkaian karakteristik atribut dari barang yang akan direkomendasikan. Barang dengan tingkat kecocokan tertinggi akan menjadi rekomendasi untuk pengguna. (Muhammad Fajriansyah, Putra Pandu Adikara, & Agus Wahyu Widodo. 2021).

Kelemahan dari metode content-based filtering adalah terbatasnya rekomendasi hanya pada item-item yang mirip sehingga tidak ada kesempatan untuk mendapatkan item yang tidak terduga. Akan tetapi, Pazzani dan Bilsus dalam jurnalnya menjelaskan memang benar bahwa tidak menutup kemungkinan pengguna yang melihat atau membeli boneka juga telah membeli film dewasa, oleh sebab itu hal-hal seperti ini sebaiknya tidak direkomendasikan.

Salah satu metode yang digunakan pada Content Based Filtering adalah TF-IDF (Term Frequency Inverse Document Frequency) dan Cosine Similarity (Alkaff, 2020)

### **2.2.3. Term Frequency Inverse Document Frequency**

Term Frequency Inverse Document Frequency (TF-IDF) adalah nilai statistik yang mencerminkan atau menunjukkan kemiripan suatu term dengan beberapa data dalam dokumen yang membuat term tersebut bisa menjadi kata kunci dari dokumen tersebut. Nilai TF-IDF diambil dari perhitungan Term Frequency (TF) yang menggambarkan frekuensi kemunculan istilah atau kata yang muncul dari dokumen yang ada, dan Inverse Document Frequency (IDF) yang menggambarkan frekuensi dokumen yang memiliki istilah dalam koleksi (Arfisko & Wibowo, 2022). Berikut adalah rumus dari Term Frequency.

$$tf(d, t) = 1 + \log(f_{dt})$$

Keterangan :

$tf(d,t)$  = Nilai TF untuk kata ke-t dalam dokumen ke-d

$f_{dt}$  = Jumlah kata ke-t dalam dokumen ke-d

Berikut adalah rumus perhitungan dari Inverse Document Frequency :

$$IDF(t) = \log \frac{D}{df}$$

Keterangan :

$IDF(t)$  = Nilai IDF untuk kata ke-t pada item

$Df$  = Jumlah dokumen yang mengandung kata ke-t

$D$  = Total jumlah dokumen pada item

Berikut adalah rumus yang digunakan dalam proses TF-IDF :

$$W_{d,t} = TF(d,t) \times IDF(t)$$

Keterangan :

d = dokumen ke-d

t = kata ke-t dari kata kunci

W = bobot dokumen d terhadap kata ke-t

#### **2.2.4. Cosine Similarity**

Cosine similarity adalah metode pengukuran kesamaan yang biasa digunakan pada data atau dokumen berupa teks yang mengukur dua vektor dan ruang multidimensional yang mendekati arah yang sama. Cosine Similarity akan menghitung kemiripan antara dua data dalam bentuk vektor berdasarkan sudut antara vektor-vektor tersebut. Semakin kecil sudut antara vektor-vektor, maka data-data tersebut memiliki tingkat kemiripan yang tinggi (Lindang dkk., 2023).

Berikut adalah rumus dari Cosine Similarity :

$$\cos(\theta) = \frac{A \cdot B}{\|A\| \|B\|} = \frac{\sum_{i=1}^n A_i B_i}{\sqrt{\sum_{i=1}^n A_i^2} \sqrt{\sum_{i=1}^n B_i^2}}$$

Keterangan :

A = vektor

B = vektor

A<sub>i</sub> = bobot term i dalam blok A<sub>i</sub>

B<sub>i</sub> = bobot term i dalam blok B<sub>i</sub>

I = jumlah term dalam kalimat

N = jumlah vektor

### 2.2.5. *Machine Learning*

Menurut Arthur Samuel, *machine learning* adalah bidang ilmu komputer yang memberikan kemampuan kepada komputer untuk mempelajari hal-hal tanpa instruksi pemrograman yang eksplisit. Menurut Mohri dan rekan-rekannya, *machine learning* adalah metode komputasi yang menggunakan pengalaman sebelumnya untuk meningkatkan kinerja dan membuat prediksi yang tepat. Pengalaman tersebut mencakup informasi sebelumnya yang dapat dijadikan data pembelajaran.

Dalam *machine learning*, terdapat beberapa skenario utama:

1. ***Supervised Learning***: Pembelajaran menggunakan data yang telah diberi label, memungkinkan komputer membuat prediksi berdasarkan data tersebut.
2. ***Unsupervised Learning***: Menggunakan data yang tidak memiliki label, komputer mencoba mengelompokkan data berdasarkan karakteristik yang ditemui.
3. ***Reinforcement Learning***: Fase pembelajaran dan tes terjadi secara bersamaan. Komputer belajar dari interaksi aktif dengan lingkungan untuk mendapatkan umpan balik atas setiap tindakan yang diambil.

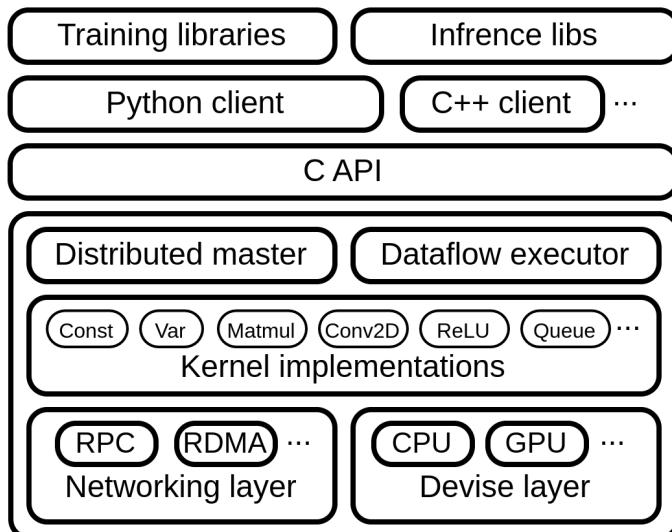
Saat ini, terdapat beragam pendekatan *machine learning* yang digunakan dalam banyak aplikasi, seperti deteksi spam, *Optical Character Recognition* (OCR), pengenalan wajah, deteksi penipuan *online*, *Named Entity Recognition* (NER), dan *Part-of-Speech Tagger*.

Adapun *library machine learning* yang biasa digunakan yaitu *Tensorflow Js*. *Tensorflow Js* adalah *library JavaScript* yang dikembangkan oleh *Google* untuk memudahkan pengembangan aplikasi *machine learning* di web. *Tensorflow Js* memungkinkan manusia untuk membangun dan melatih model *machine learning* di browser, sehingga manusia dapat membuat aplikasi *machine learning* yang dapat dijalankan di platform apa saja yang mendukung *browser*. Saat ini *tensorflow* sangat berperan penting dalam pada penelitian dalam *machine learning* dan penelitian deep neural network yang memerlukan komputasi paralel secara masif (Sutjiadi, Raymond & Pattiasina, Timothi Jhon. 2020). *Tensorflow* dapat melatih dan menjalankan *neural network* untuk keperluan mengklasifikasikan tulisan tangan, pengenalan gambar/objek, serta menggabungkan suatu kata (Prisky Ratna Aningtiyas, Agus Sumin, & Setia Wirawan. 2020). Beberapa fitur utama yang dimiliki tensorflow adalah:

1. Definisi, optimalisasi dan pemrosesan perhitungan dilakukan secara efisien juga dalam bentuk ekspresi matematis berisi *array multidimensi* dari bentuk atau disebut juga *tensors*.
2. Karakteristik dan sifat pembelajaran mesin pemrograman yang mendukung perhitungan jaringan saraf dalam. *Tensorflow* bisa memberikan informasi yang digunakan dalam proses melakukan tugas perhitungan ekspresi matematika.
3. *Graphics Processing Unit (GPU)* yang transparan serta memiliki fungsi optimalisasi dan otomatisasi manajemen memori yang sama dengan data yang digunakan. Dimana *tensorflow* memiliki kemampuan menulis kode

dan dapat bekerja dengannya secara maksimal di unit pemrosesan pusat atau *GPU*. Lagi lebih khusus lagi, *Tensorflow* dapat mengetahui bagian mana saja dari perhitungan akan dan harus diteruskan ke *GPU*.

4. Kumpulan data besar dan skalabilitas pemrosesan data yang tinggi di semua bagiannya, sehingga memberikan akurasi yang berjalan baik. *Arsitektur umum Tensorflow* dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. 2. *Architecture Umum Tensorflow*

### **2.2.6. Pemesanan**

Pemesanan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh konsumen sebelum membeli proses, pembuatan, dan cara memesan (tempat, barang, jasa) kepada orang lain.

### **2.2.7. *Android***

Menurut Wiwin Susanty (2019) *Android* adalah sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* yang mencakup sistem operasi, *middleware* dan aplikasi, bersama dengan lebih dari 34 perusahaan besar di dunia bersatu membentuk

aliansi bernama OHA (*Open Handset Alliance*) yang berguna untuk menyempurnakan sistem operasi baru ini.

Sedangkan menurut (Hartati et al. 2017) dalam jurnal Muhamad Muslihudin, dkk (2018) dikatakan bahwa *android* adalah sebuah sistem operasi pada *handphone* yang bersifat terbuka dan berbasis *Linux*. *Android* menyediakan *platform* terbuka (*open source*) sehingga memudahkan bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri *android* awalnya dikembangkan oleh *Android, Inc.*, dengan dukungan Google, yang kemudian android dibeli oleh Google pada tahun 2005.

### **2.2.8. *Flutter***

*Flutter* adalah sebuah SDK atau *framework open source* yang dikembangkan oleh Google untuk membuat atau mengembangkan aplikasi yang dapat berjalan dalam sistem operasi *Android dan iOS*. *Flutter* menggunakan bahasa pemrograman Dart dalam pengkodean. Perbedaan framework *Flutter* dengan yang lainnya yaitu dalam build aplikasi, pada framework ini semua kodennya di compile dalam kode native-nya tanpa ada interpreter pada prosesnya sehingga proses compile-nya menjadi lebih cepat (Enggar Krisnada & Tanone, 2020).

*Dart language* merupakan salah satu bahasa pemrograman oleh *Google* yang merupakan bahasa general-purpose yang dapat digunakan untuk mengembangkan berbagai platform termasuk *web, mobile*. Bahasa ini juga merupakan bahasa standar yang digunakan dari *Flutter* (Hanif & Sinambela, 2020).

*Flutter* hanya memiliki satu mode rendering yang disebut *skia*. *Skia* adalah pustaka grafis sumber terbuka yang diakuisisi *Google* pada tahun 2005. Ini berjalan diberbagai platform yang berbeda karena menyediakan seperangkat *API* yang sama. Ini berfungsi sebagai mesin grafis untuk produk seperti *google chrome* dan *chrome OS*, dan *android*. Ini menjadikannya alat rendering grafis yang cocok untuk digunakan *Flutter*. *Skia* digunakan untuk *translate* kode yang dibuat menggunakan *dart* ke semua platform untuk di *render*.

#### **2.2.9. *Supabase***

*Supabase* adalah *platform open-source* yang menyediakan solusi lengkap untuk pengembangan aplikasi *website* dan *mobile* dengan menggunakan *PostgreSQL* sebagai basis datanya. Ini menggabungkan beberapa layanan seperti database *PostgreSQL*, otentikasi pengguna, penyimpanan file, dan *real-time subscriptions* dalam satu *platform*.

*Supabase* telah menarik perhatian pengembang dengan menyediakan serangkaian layanan yang umumnya diperlukan dalam pengembangan aplikasi modern dalam satu tempat. Kombinasi kekuatan *PostgreSQL* dengan kemudahan penggunaan layanan terintegrasi membuat *Supabase* menarik bagi pengembang yang mencari platform yang kuat dan efisien untuk aplikasi mereka.

#### **2.2.10. *Use Cases***

*Use cases* dinyatakan secara sederhana di bawah deskripsi urutan peristiwa yang jika digabungkan menyebabkan sistem melakukan sesuatu yang berguna. sesederhana kedengarannya ini penting. Ketika dihadapkan hanya dengan

setumpuk persyaratan seringkali tidak mungkin untuk memahami apa yang benar-benar diinginkan oleh penulis persyaratan untuk dilakukan oleh *system*.

Tabel 2.1. *Use Case*

No	Simbol	Keterangan
1		Aktor : Mewakili peran orang, system yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
2		<i>Use Case</i> : Abstraksi dan interaksi antara <i>system</i> dan <i>actor</i>
3		<i>Assocation</i> : Abstraksi dari penghubung antara actor
4		<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
5		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
6		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

### 2.2.11. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* adalah diagram yang menggambarkan aliran kerja atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Tabel 2.2. Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3

	Start Point	Mempresentasikan dimulainya alur kerja atau sistem dalam activity diagram. Disimbolkan dengan lingkaran solid
	End Point	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir
	Activity	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja
	Decision	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu
	Fork	Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel
	Join	Digunakan untuk menentukan kegiatan yang dibutuhkan

### 2.2.12. Class Diagram

*Class diagram* digunakan untuk menggambarkan struktur dalam objek sistem. Dengan ini menyatakan *Class Object* yang menyusun sistem dan juga hubungan antara *Class Object*. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi.

Tabel 2.3. Simbol *Class Diagram*.

Simbol	Nama	Keterangan

1	2	3
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk ( <i>ancestor</i> ).
	<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri ( <i>independent</i> ) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

### 2.2.13. Visual Studio Code

*Visual Studio Code (VSCode)* adalah editor teks yang ringan dan kuat yang dibuat oleh *Microsoft* untuk sistem multi-pengguna, yang artinya juga tersedia untuk *Linux*, *Mac*, dan *Windows*. Teks editor ini mendukung langsung bahasa

pemrograman *JavaScript*, *TypeScript* dan *Node.js*, serta bahasa pemrograman lainnya melalui plugin yang dapat diinstal melalui *marketplace Visual Studio Code* (misal *C*, *C#*, *Python*, *Go*, *Java*, dll.). *Visual Studio Code* menawarkan banyak fitur, termasuk *Intellisense*, *integrasi Git*, *debugging*, dan fungsi ekstensi yang melengkapi kemampuan teks editor. Fitur-fitur ini meningkat dengan meningkatnya versi *Visual Studio Code*. *Visual Studio Code* diperbarui secara berkala setiap bulan, yang membedakan *VSCodium* dari editor teks lainnya. Editor teks *VSCodium* juga open source, di mana Anda dapat melihat kode sumber dan berkontribusi untuk pengembangannya. Kode sumber *VSCodium* juga dapat dilihat di tautan Github. Ini juga membuat *VSCodium* menjadi favorit di kalangan pengembang perangkat lunak, karena pengembang perangkat lunak dapat berpartisipasi dalam proses pengembangan *VSCodium* di masa mendatang.

#### **2.2.14. *Black box***

Metode pengujian pemesanan sayur adalah pengujian *black box* dengan teknik partisi yang setara. Pengujian dilakukan secara manual dan otomatis menggunakan bantuan *tools Katalon*. Pengujian berguna untuk menentukan kinerja antara pengujian manual dan otomatis dari membandingkan waktu berjalan dengan fungsinya yang sudah berjalan dengan yang diharapkan. Hasil pengujian manual dan otomatis menunjukkan fungsi pada pemesanan sayur.

### **2.3. Penelitian Terkait**

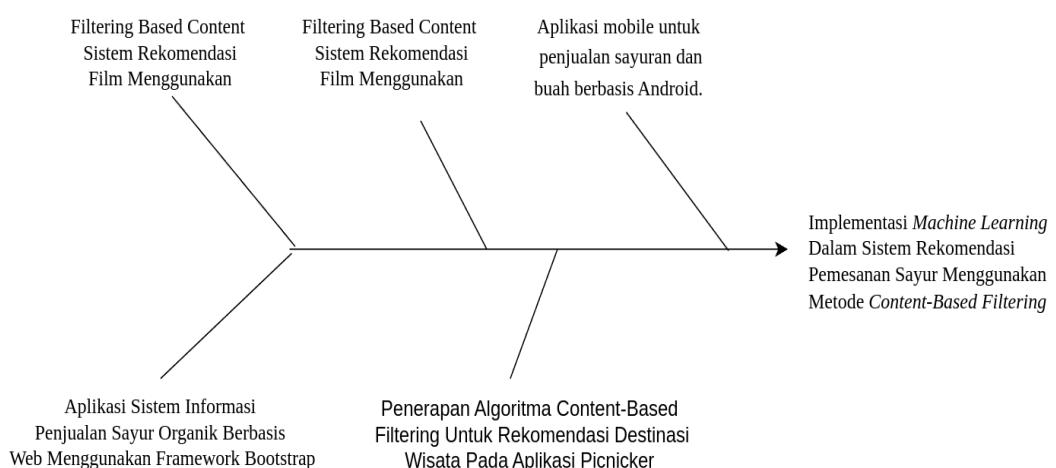
Dalam penyusunan penelitian ini, penulis sedikit banyak terinspirasi dan mereferensi dari penelitian-penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan

penelitian ini. Berikut ini adalah penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian dari penulis antara lain :

Tabel 2.4. Penelitian Terkait

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Aplikasi pedagang sayur untuk pengiriman bahan sayuran dengan menggunakan entity relationship berbasis Android.	<i>entity relationship</i>	Aplikasi menjadi media penghubung antara pembeli dan penjual sehingga memudahkan dalam melakukan kegiatan jual beli.	penelitian ini menggunakan metode <i>entity relationship</i> , Sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode <i>Content - Based Filtering</i>
2	Aplikasi mobile untuk penjualan sayuran dan buah berbasis Android.	<i>Scrum</i>	Aplikasi yang dibuat ini telah memiliki fitur yang membantu masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan buah, sayur dan kebutuhan dapur lainnya, tanpa harus pergi ke pasar atau swalayan,	penelitian ini menggunakan metode <i>Scrum</i> , Sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode <i>Content - Based Filtering</i>
3	Penerapan Algoritma Content-Based Filtering Untuk Rekomendasi Destinasi Wisata Pada Aplikasi Picnicker	<i>Content - Based Filtering</i>	Penerapan algoritma Content-Based Filtering Untuk Rekomendasi Destinasi Wisata Pada Aplikasi Picnicker	penelitian ini untuk rekomendasi objek wisata dan penelitian sekarang untuk pemesanan sayur.

No	Judul Penelitian	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
4	Aplikasi Sistem Informasi Penjualan Sayur Organik Berbasis Web Menggunakan Framework Bootstrap	<i>prototype</i>	terdapat 83.3% anak sekolah kekurangan konsumsi sayur dan buah di UPT Puskesmas Sawangan khususnya di MI Al Khoiriyah	penelitian ini menggunakan metode <i>prototype</i> , Sedangkan penelitian sekarang menggunakan metode <i>Content - Based</i>
5	Sistem Rekomendasi Film Menggunakan Content Based Filtering	<i>Content - Based Filtering</i>	Jenis kueri multiple seeds kueri cukup berpengaruh terhadap hasil rekomendasi film menggunakan content based filtering dengan fitur judul, genre, dan sinopsis, pembobotan TF-IDF, dan cosine similarity.	penelitian ini untuk rekomendasi film dan penelitian yang sekarang untuk pemesanan sayur.



Gambar 2.4. Kerangka penelitian terkait

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini direncanakan akan dilaksanakan selama 3 bulan mulai bulan November 2023 s.d. Januari 2023 di Bukit Baruga, Desa Antang, Kec. manggala Kota Makassar, Sulawesi Selatan.

#### **3.2. Alat dan Bahan**

Dalam penelitian dibutuhkan beberapa alat dan bahan untuk merancang dan membuat perangkat lunak atau program dari hasil perancangan. Adapun alat penelitian yang akan digunakan adalah sebagai berikut :

##### **3.2.1. Alat Penelitian**

###### ***Hardware :***

Satu unit laptop dengan spesifikasi antara lain:

1. Intel® Core™ i5-1035G1 @1.00 – 1.2 GHz
2. NVIDIA® GeForce MX™ 330
3. Memori 8 GB DDR4 RAM
4. 512 GB SSD

###### ***Software :***

1. Sistem Operasi Ios
2. *Supabase*
3. *Visual Studio Code*
4. *Google Docs*

### **3.2.2. Bahan Penelitian**

Adapun bahan penelitian yang digunakan adalah *VSCode* dalam pengembangan aplikasi.

### **3.3. Jenis Penelitian**

Dalam menyelesaikan skripsi ini, jenis penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan beberapa buku,jurnal dan hasil dari *internet* sebagai referensi untuk penulis, kemudian menyesuaikan dengan kemungkinan-kemungkinan yang akan terjadi dalam penyelesaian masalah.

2. Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian ini akan dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti dengan mengamati aktivitas-aktivitas pengolahan data pada objek yang akan diteliti.

### **3.4. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Observasi

Melakukan pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk memperoleh data.

2. Metode Wawancara

Melakukan tanya jawab langsung terhadap responden yang akan diteliti untuk memperoleh data seperti pemimpin, staff produksi.

### 3. Study Literature

Dasar teori dikumpulkan melalui penelusuran *literatur* yang bersumber dari media *internet* dan hasil jurnal penelitian penulis lain.

#### 3.5. Tahapan Penelitian

Tabel 3. 1 Tahapan Penelitian

No	Jenis Kegiatan	Waktu Penelitian												Waktu (Minggu)	
		Desember 2023				Januari 2024				Februari 2024					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Pengumpulan Data	■	■											2 Minggu	
2	Analisis dan Desain Objek			■	■									2 Minggu	
3	Perancangan Arsitektur dan Penulisan Kode Program					■	■	■	■	■				6 Minggu	
4	Pengujian Sistem									■	■			3 Minggu	
5	Implementasi									■		■		1 Minggu	

Keterangan Warna :

- : Belum Terlaksana
- : Terlaksana

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1. Perancangan Solusi**

Pada tahapan ini merancang sebuah solusi dengan beberapa tahapan :

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan

Tahap pertama adalah mengidentifikasi kebutuhan dan tujuan sistem aplikasi yang akan dirancang. Hal ini akan membantu dalam menentukan fitur-fitur yang diperlukan, target pengguna, tampilan dan fungsionalitas, serta mengukur keberhasilan sistem website nantinya.

2. Perencanaan dan desain

Setelah menentukan kebutuhan dan tujuan, tahap selanjutnya adalah membuat perencanaan dan desain sistem aplikasi. Hal ini meliputi pemilihan platform aplikasi, desain layout dan tampilan website, serta penentuan navigasi dan struktur situs. Perencanaan dan desain yang matang akan membantu dalam memastikan sistem website yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan tujuan.

3. Implementasi dan testing

Setelah desain sistem aplikasi sudah selesai, tahap berikutnya adalah implementasi dan testing sistem aplikasi. Pada tahap ini, pengembang aplikasi dapat menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript untuk aplikasi web admin dan dart dari framework flutter untuk membuat aplikasi mobile user. Selain itu, tahap ini juga mencakup

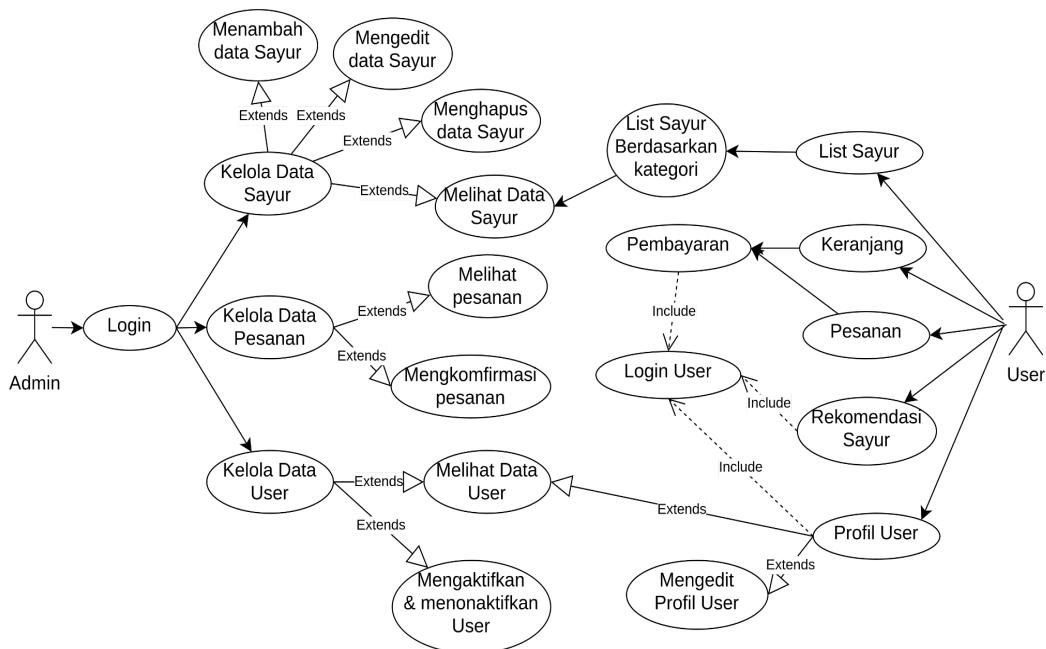
pengujian dan debug sistem aplikasi untuk memastikan bahwa semua fitur berjalan dengan baik.

#### 4. Peluncuran

Setelah tahap pengembangan dan implementasi selesai, sistem aplikasi siap untuk diluncurkan. Tahap ini meliputi pemasangan sistem website pada server dan optimisasi performa sistem website agar bisa diakses dengan baik oleh pengguna. Selain itu, sistem website juga memerlukan pemeliharaan yang teratur, termasuk pembaruan keamanan dan peningkatan performa sistem.

##### 4.1.1. Use Case Diagram

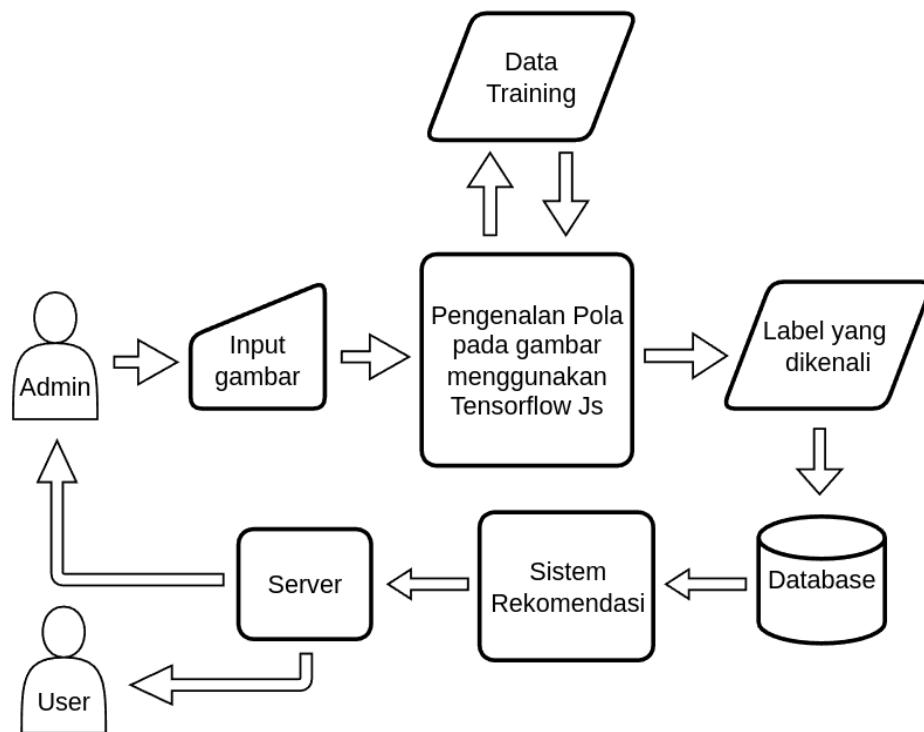
Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Adapun gambaran *use case* dari perancangan aplikasi *e-voting* pemilihan presiden BEM sebagai berikut ini :



Gambar 4.1 *Use case Diagram*

#### 4.1.2. Arsitektur Sistem

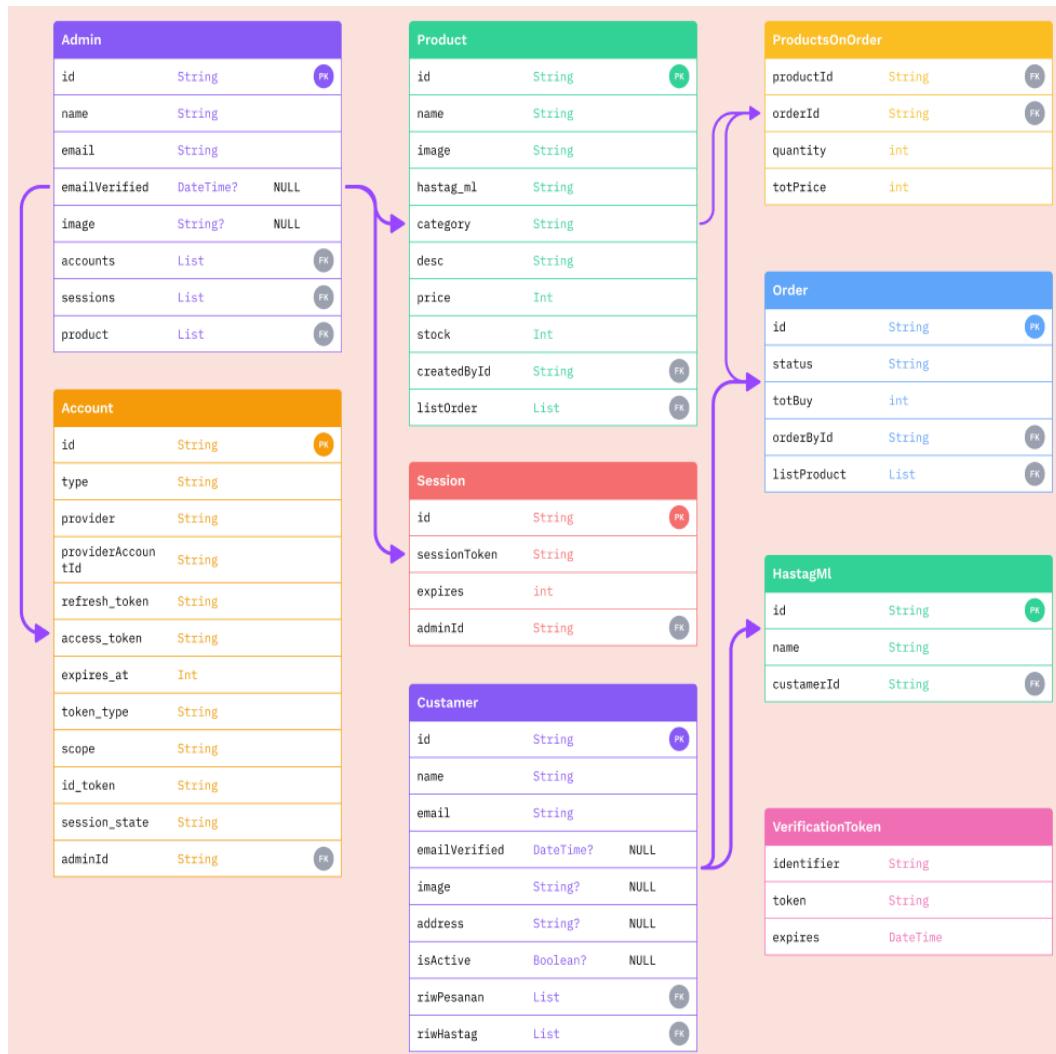
Arsitektur Sistem menggambarkan alur kerja sistem yang akan diimplementasikan dalam fitur utama pada aplikasi. Adapun gambaran *Arsitektur Sistem* dari perancangan aplikasi pemesanan sayur sebagai berikut ini :



Gambar 4.2 Arsitektur Sistem

#### 4.1.3. Class Diagram

*Class Diagram* menjelaskan design perancangan dari database yang akan dibuat, dimana terdapat sembilan entitas yang memiliki relasi satu sama lain dan entitas tersebut masing-masing mempunyai primary key sebagai attribute unik/ciri khas dari entitas tersebut dan foreign key yang menjadi patokan relasi dengan entitas yang lain. Adapun gambaran *Class Diagram* dari perancangan aplikasi pemesanan sayur sebagai berikut ini :

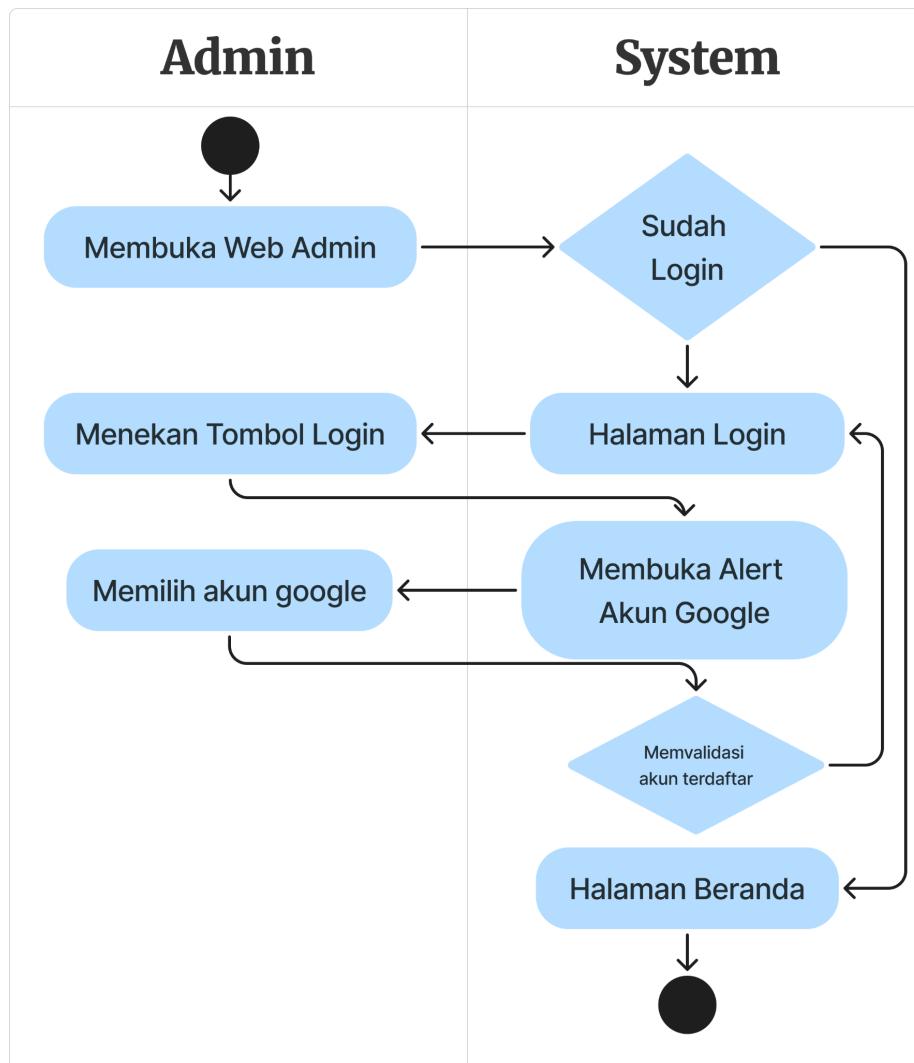


Gambar 4.3 *Class Diagram*

#### 4.1.4. *Activity Diagram*

*Activity diagram* digunakan untuk menggambarkan proses bisnis yang kompleks, seperti alur kerja atau alur transaksi pada sistem informasi atau software. Diagram ini memudahkan kita dalam memahami alur kerja secara visual, sehingga mempermudah dalam analisis dan pengembangan sistem. Berikut activity diagram sistem yang akan dibuat:

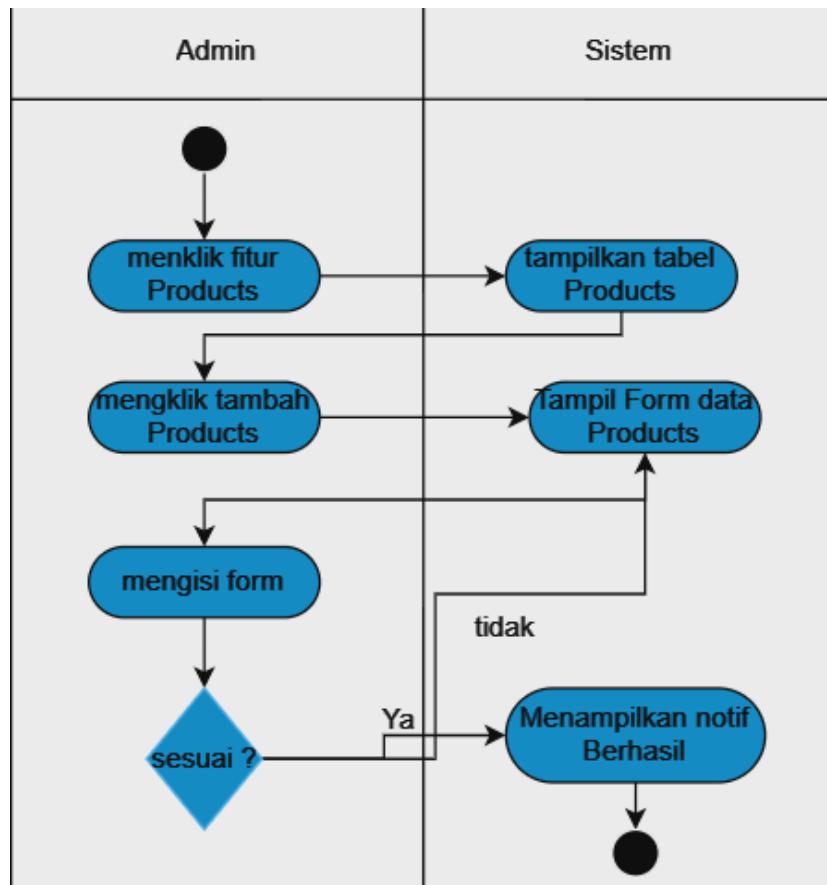
1. *Activity Diagram Login Admin*



Gambar 4.4 *Activity Diagram Login Admin*

Pada activity diagram login admin di atas dapat dilihat bahwa admin memberikan aksi yaitu menginput user dan password lalu sistem merespon dengan memverifikasi user dan password dan jika tidak sesuai maka tampilan beranda tidak tampil dan jika sesuai maka tampilan akan tampil.

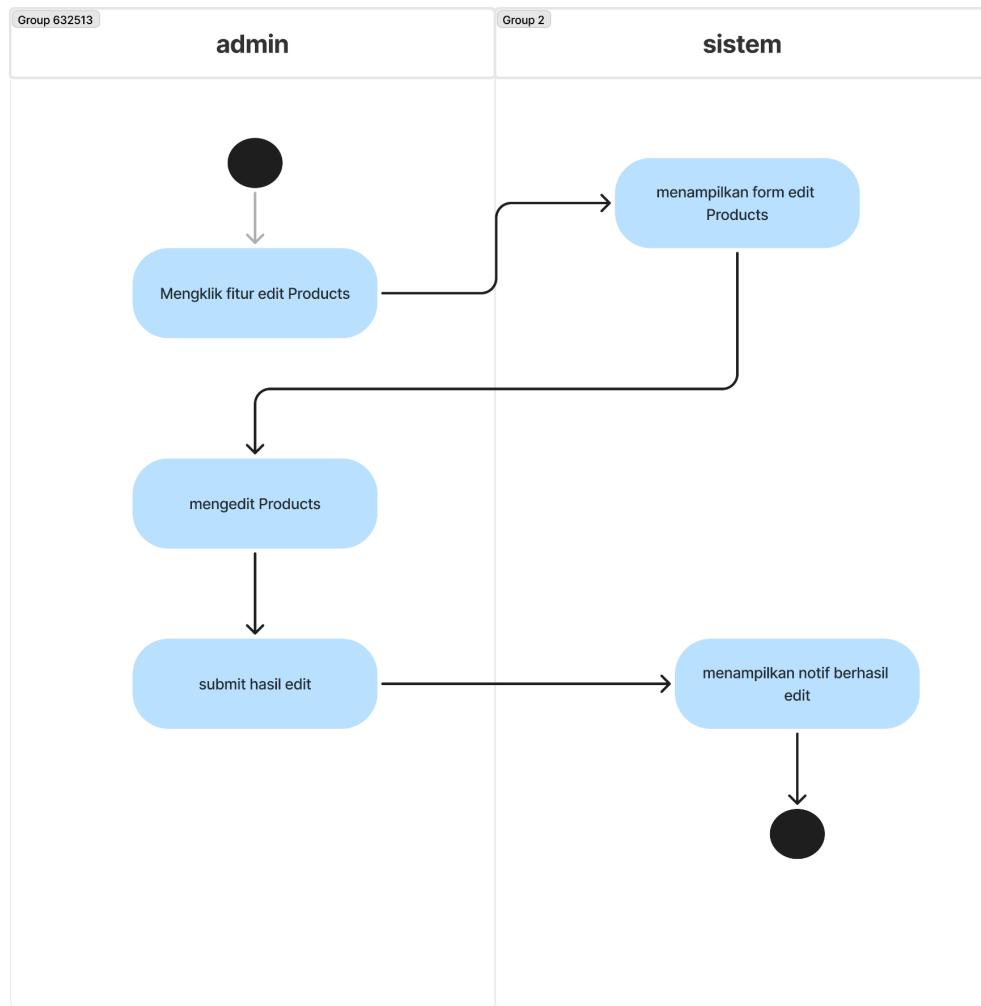
## 2. Activity Diagram Tambah Data Sayur



Gambar 4.5 Activity Diagram Tambah data sayur

Pada activity diagram tambah sayur diatas dapat dilihat bahwa admin memberikan aksi dengan mengklik fitur products dan sistem merespon dengan menampilkan tabel products. kemudian aksi berikutnya yang dilakukan admin adalah mengklik button tambah products dan sistem merespon dengan menampilkan form data product lalu admin memberikan aksi inputan ke dalam form dan sistem memverifikasi jika tidak sesuai maka sistem akan menampilkan form kembali dan sebaliknya jika sesuai akan menampilkan notif berhasil.

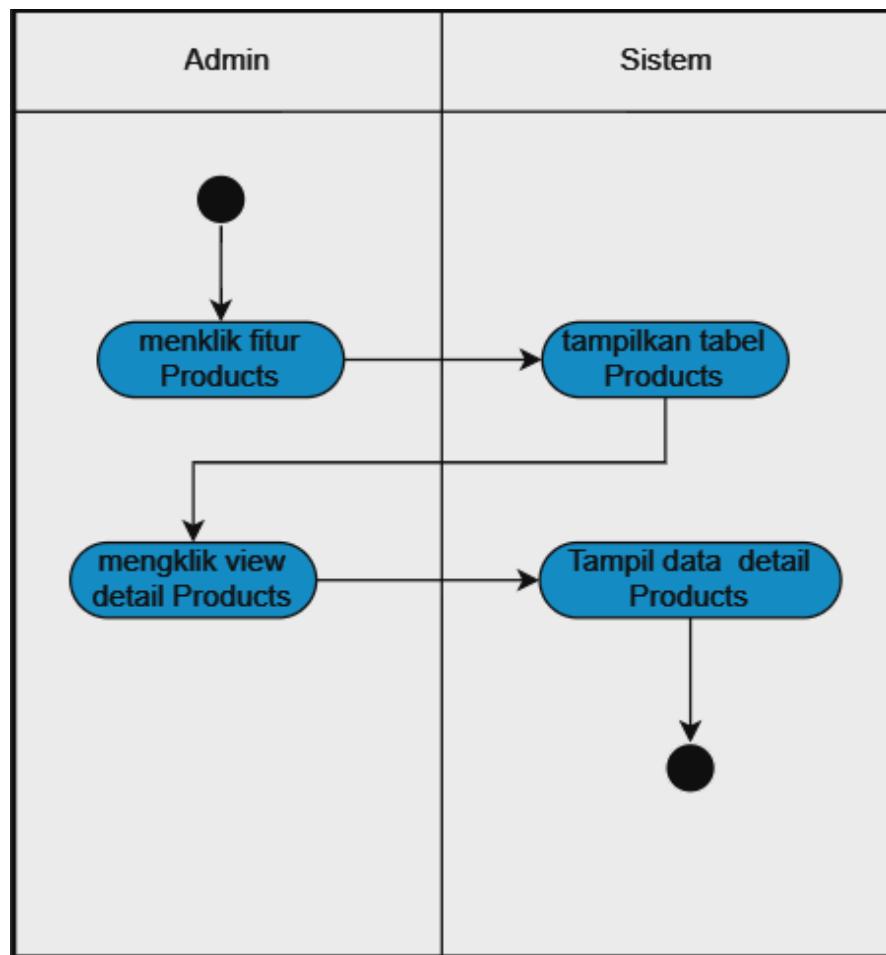
### 3. Activity Diagram Edit Data Sayur



Gambar 4.6 *Activity Diagram Edit Data Sayur*

Pada activity diagram edit data sayur, admin melakukan aksi membuka fitur edit products dan sistem menampilkan form edit setelah itu admin dapat melakukan aksi input kedalam form sehingga dapat mengubah data setelah itu aksi berikutnya adalah mengklik button agar sistem dapat memberikan respon dengan menampilkan notif berhasil.

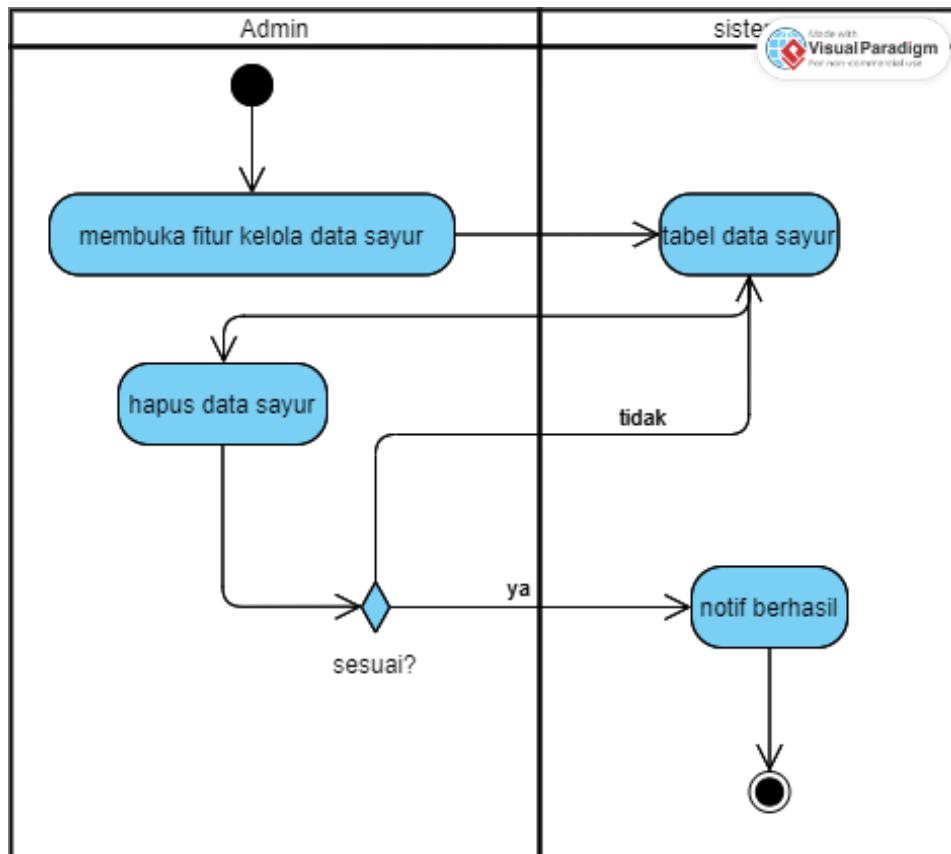
#### 4. *Activity Diagram Views Detail Data Sayur*



Gambar 4.7 *Activity Diagram* Detail Data Sayur

Pada activity diagram detail data sayur, aksi admin adalah membuka fitur products dan sistem akan menampilkan tabel products lalu aksi admin berikutnya adalah membuka views detail products dan sistem akan memberikan tampilan data detail products.

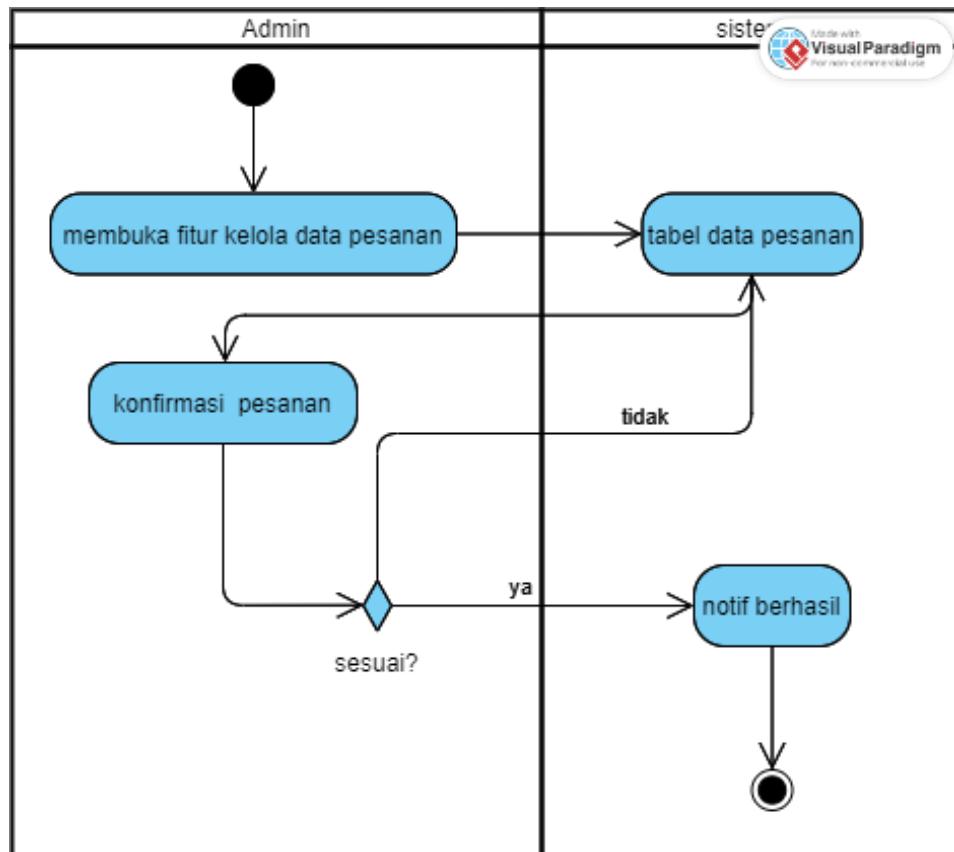
### 5. Activity Diagram Hapus Data Sayur



Gambar 4.8 *Activity Diagram Hapus Data Sayur*

Pada activity diagram hapus data Products, aksi admin adalah membuka fitur kelola data sayur lalu sistem akan menampilkan data Products dan admin dapat melakukan aksi hapus data products sistem akan memverifikasi dan ketika tidak sesuai maka akan tampil tabel data products dan jika sesuai maka notif berhasil yang akan tampil.

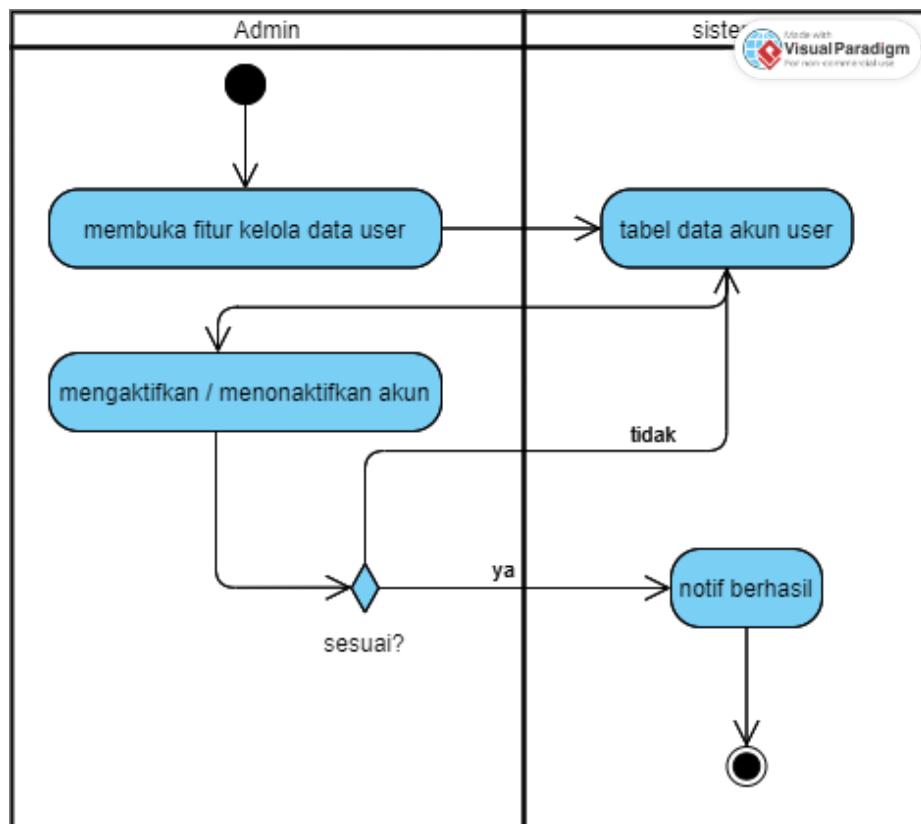
## 6. Activity Diagram Kelola Data Pemesanan



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Kelola Data Pemesanan

Pada activity diagram kelola data pemesanan, aksi admin adalah membuka fitur kelola data pemesanan dan sistem akan menampilkan tabel data pemesanan lalu admin dapat melakukan aksi untuk konfirmasi pesanan dan jika sesuai maka sistem akan menampilkan notif berhasil dan jika tidak maka admin dapat membatalkan aksi tersebut lalu kembali ke halaman data pemesanan.

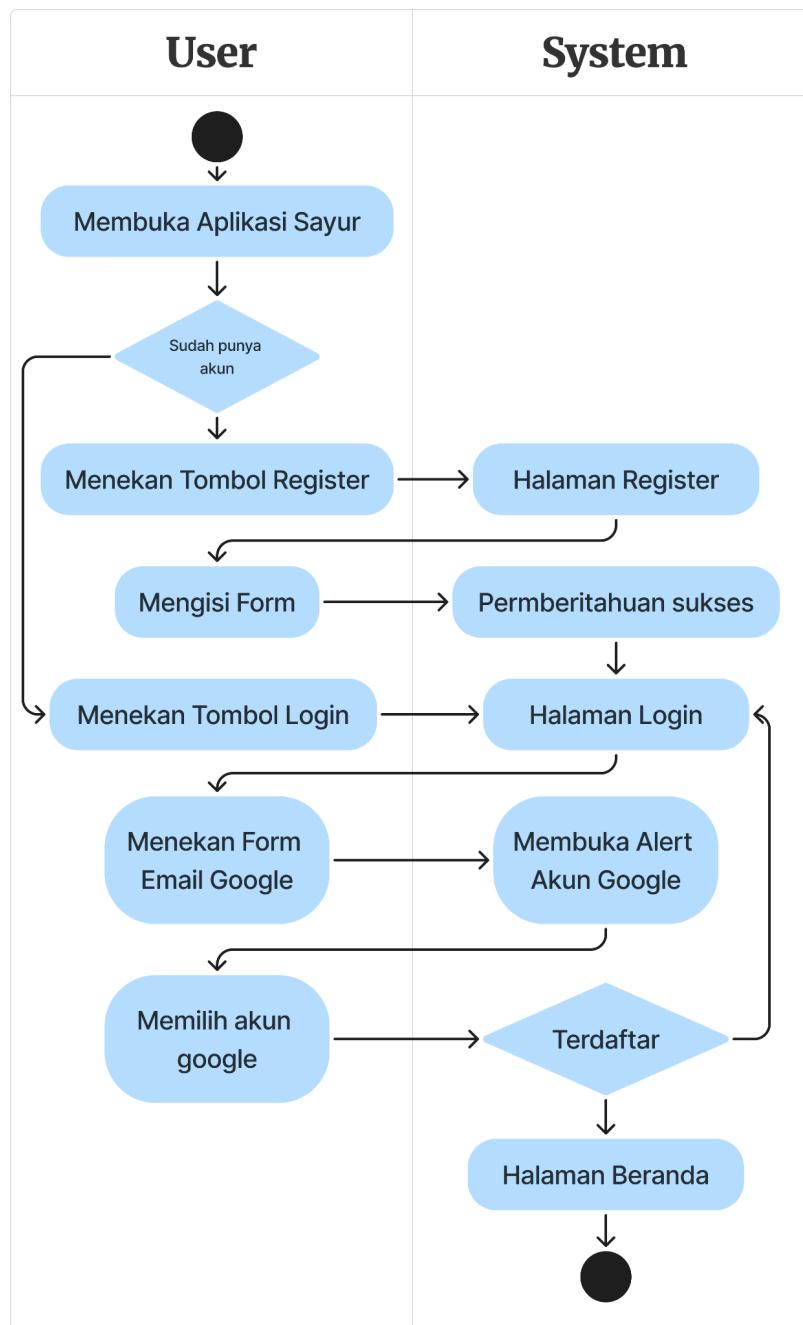
### 7. Activity Diagram Kelola Data Customer



Gambar 4.10 Activity Diagram Kelola Data Customer

Pada activity diagram kelola data customer, aksi admin adalah membuka fitur kelola data user dan sistem akan menampilkan data user setelah itu admin dapat melakukan aksi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan akun user setelah itu dapat konfirmasi iya atau tidak dan jika di konfirmasi tidak maka sistem akan menampilkan data user dan jika konfirmasi iya maka sistem menampilkan notif berhasil.

8. *Activity Diagram Login Customer*

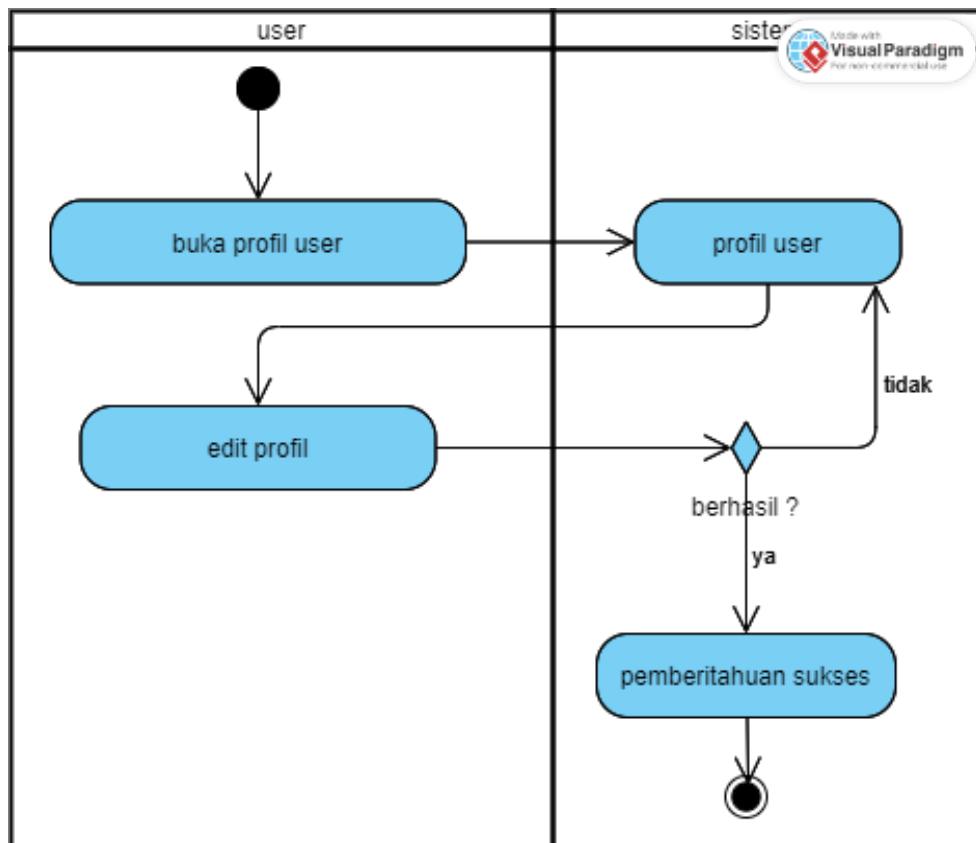


Gambar 4.11 *Activity Diagram Login Customer*

Pada activity diagram login *customer* di atas dapat dilihat bahwa *customer* memberikan aksi yaitu menginput nama dan email pada *form register* lalu sistem

merespon dengan memverifikasi nama dan email dan jika berhasil maka akan berpindah ke tampilan *login*. kemudian *customer* dapat login dengan email yang telah didaftarkan, dan jika berhasil akan kembali halam beranda.

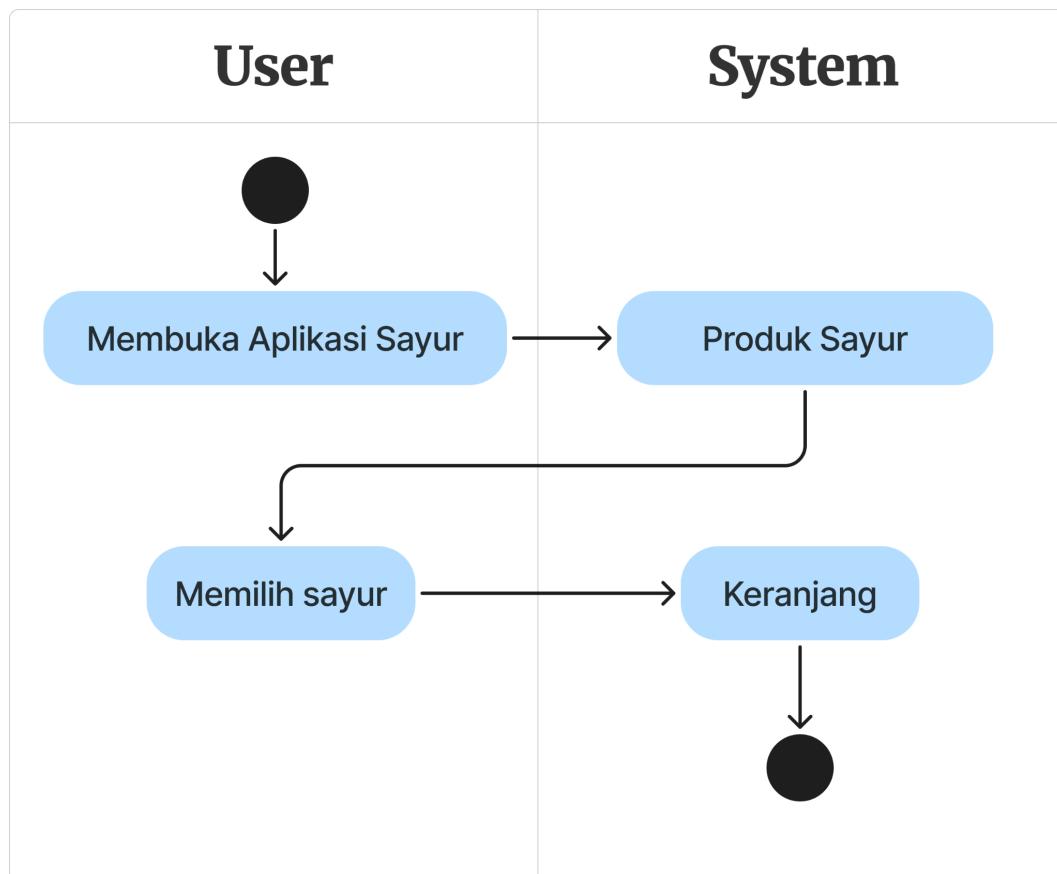
#### 9. Activity Diagram Edit Profil Customer



Gambar 4.12 Activity Diagram Edit Profil Customer

Pada activity diagram edit data profil, *Customer* melakukan aksi membuka profil, kemudian memilih fitur edit profil dan sistem menampilkan form edit setelah itu *Customer* dapat melakukan aksi input kedalam form sehingga dapat mengubah data setelah itu aksi berikutnya adalah mengklik button agar sistem dapat memberikan respon dengan menampilkan notif berhasil.

10. *Activity Diagram Keranjang Customer*



Gambar 4.13 *Activity Diagram Keranjang Customer*

Pada activity diagram keranjang. Halaman ini dapat diakses oleh konsumen dengan cara memilih produk pada halaman home, kategori dan riwayat pesanan, setelah memilih produk yang ingin dibeli otomatis produk akan masuk ke keranjang belanja.

11. *Activity Diagram* Pemesanan Sayur



Gambar 4.14 *Activity Diagram* Pemesanan Sayur

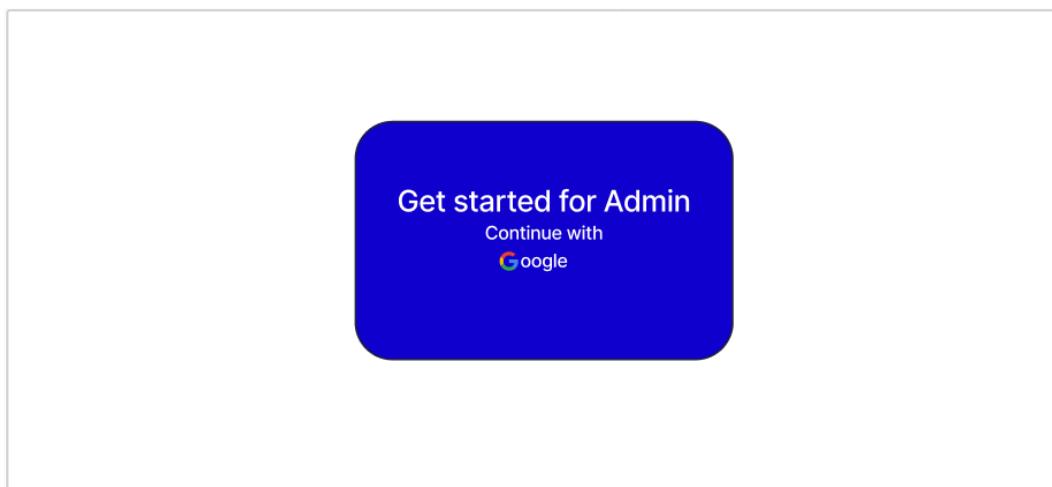
Pada activity diagram Pemesanan Sayur. Halaman ini dapat diakses oleh konsumen setelah halaman keranjang, setelah itu customer akan menekan tombol pesan untuk melakukan pemesanan.

#### 4.1.5. Rancangan Aplikasi Admin

Pembahasan desain interface yang akan diimplementasikan pada aplikasi admin

##### 1. Tampilan Login Admin

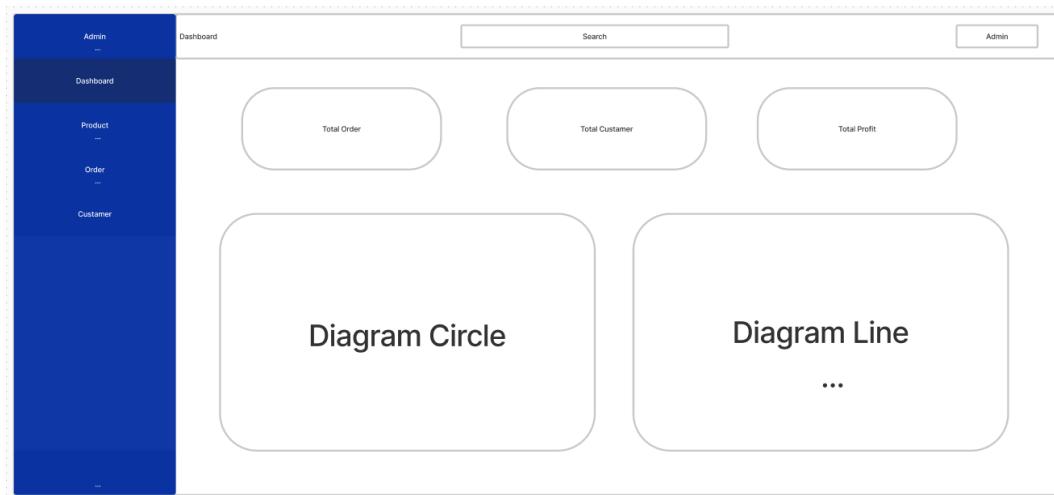
Tampilan login admin adalah tampilan pertama yang akan muncul ketika web admin di buka, yang dimana admin harus login terlebih dahulu untuk mengakses dashboard. berikut rancangan tampilan login admin.



Gambar 4.15 Rancangan Tampilan Login Admin

##### 2. Tampilan Dashboard Admin

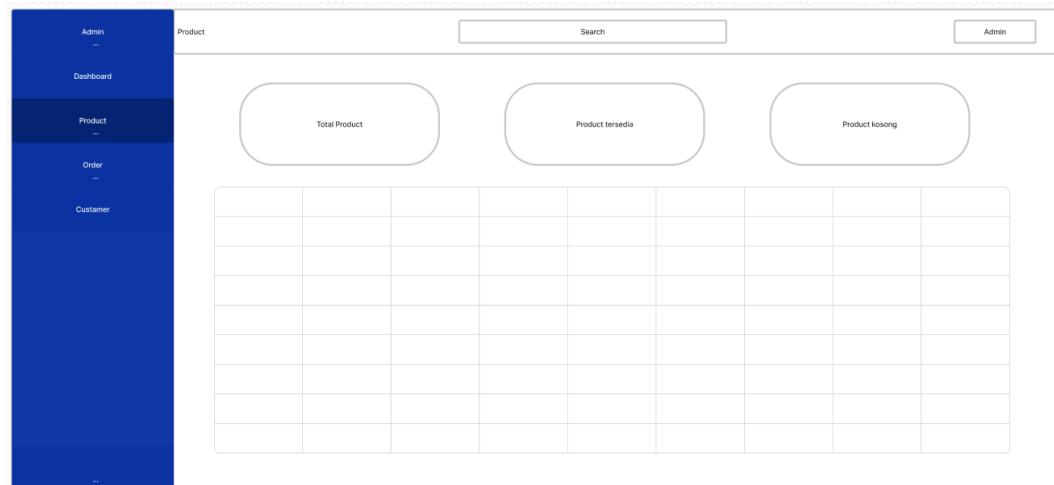
Dashboard Admin adalah halaman utama yang tampil ketika admin selesai melakukan login, dalam dashboard menampilkan jumlah customer, transaksi dan pendapatan, adapun beberapa diagram yakni diagram circle untuk mempresentasikan jenis sayur, dan diagram line untuk mempresentasikan total transaksi dalam seminggu belakangan. berikut rancangan tampilan dashboard admin.



Gambar 4.16 Rancangan tampilan dashboard Admin

### 3. Tampilan Tabel Product

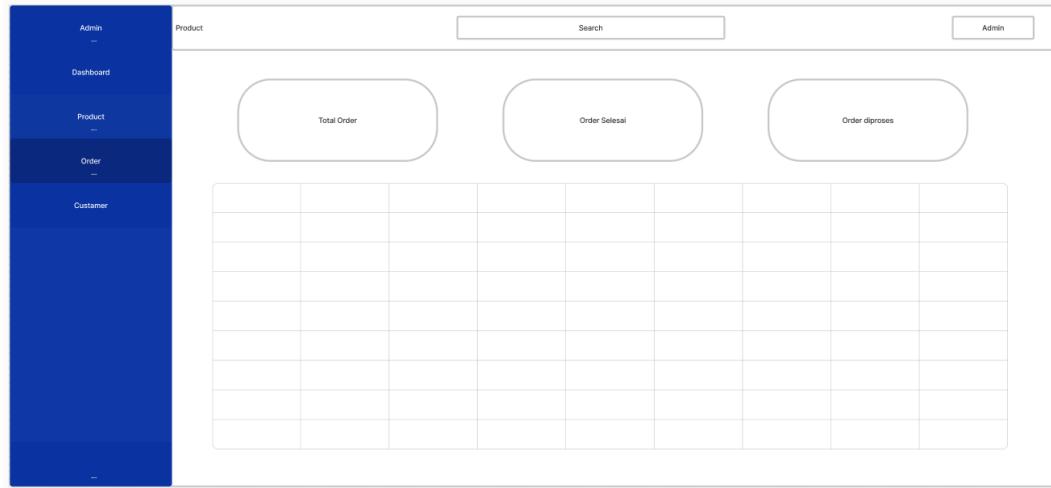
Tampilan tabel product adalah tampilan untuk melakukan aktivitas CRUD pada product sayur. berikut rancangan tampilan tabel product



Gambar 4.17 Rancangan tampilan table product Admin

### 4. Tampilan Tabel Transaksi

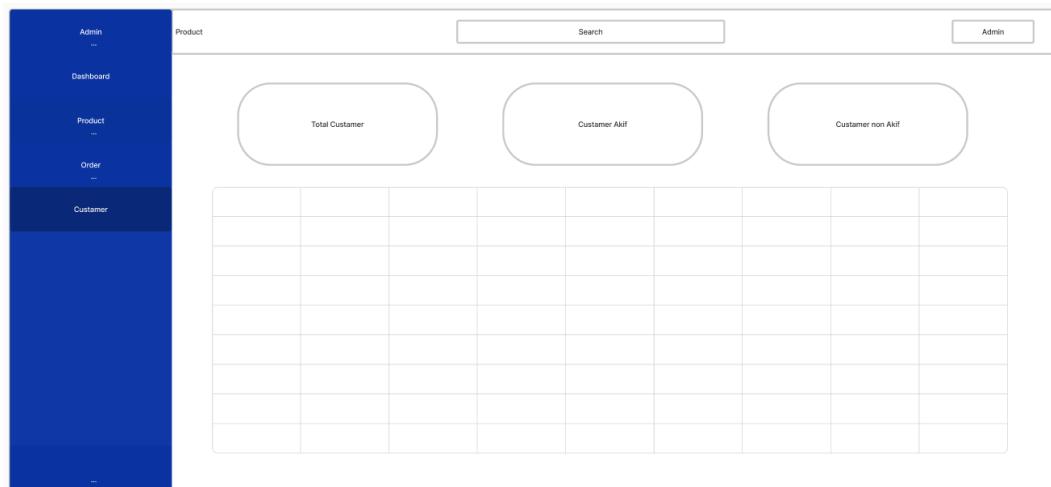
Tampilan tabel product adalah tampilan untuk melakukan aktivitas CRUD pada transaksi yg telah dilakukan oleh customer. berikut rancangan tampilan tabel transaksi.



Gambar 4.18 Rancangan tampilan tabel transaksi Admin

## 5. Tampilan Tabel Customer

Tampilan tabel product adalah tampilan untuk melakukan aktivitas CRUD pada customer. berikut rancangan tampilan tabel customer.



Gambar 4.19 Rancangan tampilan tabel customer Admin

### 4.1.6. Rancangan Aplikasi Mobile

#### 1. Tampilan Register

Tampilan register adalah Tampilan registrasi untuk customer, berfungsi untuk masuk kedalam sistem dengan melakukan registrasi dan akan

diberikan hak akses dan disimpan di database. berikut gambar rancangan tampilan register untuk customer.



Gambar 4.20 Rancangan tampilan *register customer*

## 2. Tampilan Login

Tampilan input di bawah ini berfungsi untuk user dapat mengakses sistem dengan melakukan login menggunakan email. berikut gambar rancangan tampilan login untuk *customer*.



Gambar 4.21 Rancangan tampilan *login customer*

### 3. Tampilan Home

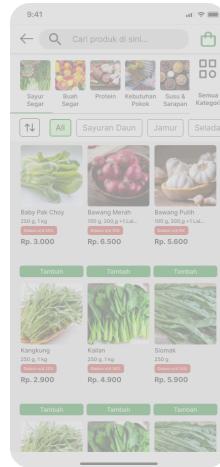
Tampilan home adalah tampilan utama pada aplikasi yang memiliki fitur rekomendasi sayur, dan fitur form search untuk mencari sayur yang diinginkan pengguna. berikut gambar rancangan tampilan home untuk customer.



Gambar 4.22 Rancangan tampilan Home *customer*

### 4. Tampilan Kategori

Tampilan kategori adalah tampilan yang menampilkan semua sayur beserta kategori sayur tersebut, dalam tampilan ini, customer melakukan filter berdasarkan kategori dan form search untuk mencari sayur yang diinginkan. berikut gambar rancangan tampilan kategori untuk customer.



Gambar 4.23 Rancangan tampilan kategori *customer*

## 5. Tampilan Riwayat Pesanan

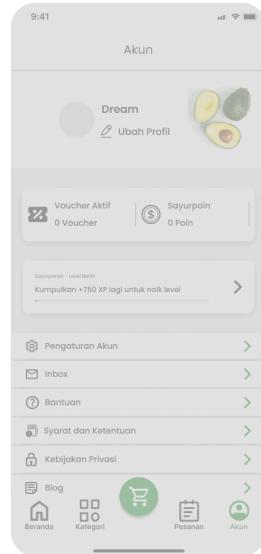
Tampilan riwayat pesanan adalah tampilan untuk melihat riwayat pesanan yang sudah selesai dan yang sementara diproses. berikut gambar rancangan tampilan riwayat pesanan untuk customer.



Gambar 4.24 Rancangan tampilan riwayat pesanan *customer*

## 6. Tampilan Profil

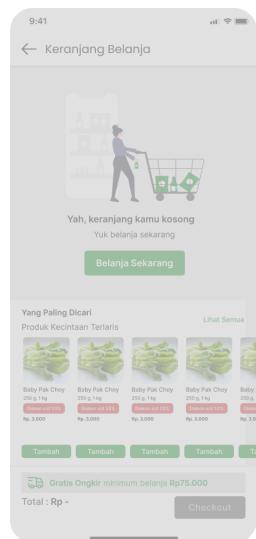
Tampilan Profil adalah tampilan untuk melihat info pribadi customer dan juga dapat mengedit info tersebut. berikut gambar rancangan tampilan profil untuk customer.



Gambar 4.25 Rancangan tampilan profil *customer*

## 7. Tampilan Keranjang

Tampilan keranjang adalah tampilan untuk melihat total sayur yang ingin dipesan. dalam tampilan ini, customer dapat memilih beberapa sayur sekaligus dalam satu kali pemesanan. berikut gambar rancangan tampilan keranjang untuk customer.



Gambar 4.26 Rancangan tampilan keranjang *customer*

#### 4.1.7. Implementasi *Machine Learning*

```

const handleIdentify = async () => {
  setIdentifyLoading(true);
  if (textInputRef.current) {
    textInputRef.current.value = "";
  }
  if (model) {
    const imageElement = imageRef.current;
    if (imageElement) {
      const results = await model.classify(imageElement);
      setResults(results);
      console.log(`panjang result ${results.length}`);
      setIdentifyLoading(false);
      if (results.length > 0) {
        updateHashtag(results[0] ?.className ?? "result kosong");
        console.log(results[0] ?.className ?? "result kosong", "hasil result");
      }
    } else {
      console.error("Image element is undefined."); // Handle the case where image
      setIdentifyLoading(false);
    }
  } else {
    console.error("Model is null."); // Handle the case where model is null
    setIdentifyLoading(false);
  }
};

const imageRef = useRef<HTMLImageElement | null>(null);
const textInputRef = useRef<HTMLInputElement | null>();

const loadModel = async () => {
  setModelLoading(true);
  try {
    const initModel = await mobilenet.load();
    setModel(initModel);
    setModelLoading(false);
  } catch (e) {
    console.log(e);
    setModelLoading(false);
  }
};

```

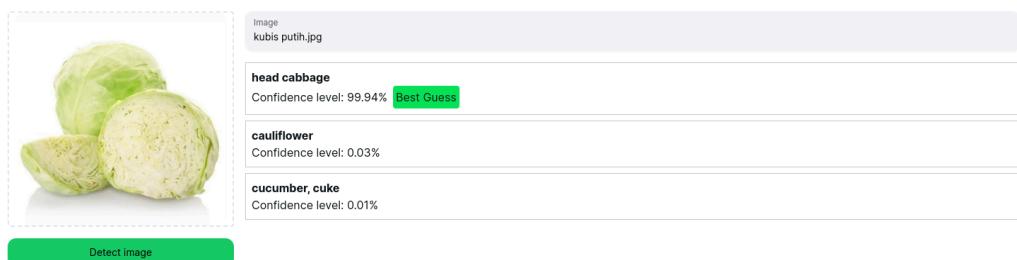
```

    {results.length > 0 ? (
      <div className="imageResult">
        {results.map((result, index) => {
          const bgColor =
            index === 0
              ? "bg-blue-500"
              : `bg-gray-${(index + 1) * 200}`;
          return (
            <div
              key={result.className}
              className={`result border ${bgColor}`}
            >
              <span className="name">{result.className}</span>
              <span className="confidence">
                Confidence level:{" "}
                {((result.probability * 100).toFixed(2))%" "}
                {index === 0 && (
                  <span className="bestGuess">Best Guess</span>
                )}
              </span>
            </div>
          );
        })}
      </div>
    ) : (
      <div className="text-center font-medium italic text-gray-500">
        kosong
      </div>
    )
  )
}

```

Gambar 4.27 Implementasi Machine Learning

Dari gambar kode diatas adalah *pengimplementasian Machine Learning* dalam aplikasi web admin, yang dimana digunakan dalam menambah atau melakukan update data sayur. berikut adalah gambar hasil dari *Implementasi Machine Learning* pada aplikasi web admin.



Gambar 4.28 Hasil Machine Learning

#### 4.1.8. Implementasi Algoritma Content-based filtering pada Back-End

```
productRouter.get("/:hashtags", async (c) => {
  const { hashtags } = c.req.param();
  const hastagList = hashtags.split(","); // Memisahkan string menjadi array
  const productsRekomen = await productService.getsRekomenProduct(hastagList);
  return c.json({
    code: HttpStatus.OK,
    status: "Response hastag_ml Ok",
    data: productsRekomen,
  });
});

export const getsRekomenProduct = async (list_hastag: string[]) => {
  const product = await productRepo.getsProductRekomen(list_hastag);

  return product;
};
```

```
type TFIDF = Record<string, number>; // Changed from index
signature to Record
type ProductWithTFIDF = Product & { tfidif: TFIDF };

// Fungsi untuk menghitung TF
function calculateTF(term: string, document: string[]): number {
  const termFrequency = document.filter(word => word ===
term).length;
  return termFrequency > 0 ? 1 + Math.log(termFrequency) : 0;
}

// Fungsi untuk menghitung IDF
function calculateIDF(term: string, allDocuments: string[][]):
number {
  const docCount = allDocuments.length;
  const docsWithTerm = allDocuments.filter(doc =>
doc.includes(term)).length;
  return Math.log((docCount + 1) / (1 + docsWithTerm));
}
```

```

}

// Fungsi untuk menghitung TF-IDF
function calculateTFIDF(
  terms: string[],
  document: string[],
  allDocuments: string[][][],
) : TFIDF {
  const tfidf: TFIDF = {};
  terms.forEach((term) => {
    const tf = calculateTF(term, document);
    const idf = calculateIDF(term, allDocuments);
    tfidf[term] = tf * idf;
  });
  return tfidf;
}

// Fungsi untuk menghitung Cosine Similarity
function cosineSimilarity(vecA: TFIDF, vecB: TFIDF): number {
  const intersection = Object.keys(vecA).filter((term) => term in vecB);
  const dotProduct = intersection.reduce(
    (sum, term) => sum + (vecA[term] ?? 0) * (vecB[term] ?? 0),
    0,
  );

  const magnitudeA = Math.sqrt(
    Object.values(vecA).reduce((sum, val) => sum + val * val,
    0),
  );
  const magnitudeB = Math.sqrt(
    Object.values(vecB).reduce((sum, val) => sum + val * val,
    0),
  );
  return dotProduct / (magnitudeA * magnitudeB);
}

export async function getsProductRekomen(
  list_hashtag: string[],
) : Promise<Product[]> {

```

```

// Mengambil produk dari database berdasarkan hashtag yang
diberikan pengguna
const products = await db.product.findMany({
  where: { hastag_ml: { in: list_hastag } },
  orderBy: { createdAt: "desc" },
}) ;

// Memisahkan deskripsi produk menjadi kata-kata
const productDocuments = products.map((product) =>
product.hastag_ml.split(" "));

// Menggabungkan semua kata yang ada dalam deskripsi produk
menjadi satu set unik
const allTerms = Array.from(new
Set(productDocuments.flat()));

// Menghitung nilai TF-IDF untuk setiap produk
const productTFIDFs: ProductWithTFIDF[] =
products.map((product) => ({
  ...product,
  tfidf: calculateTFIDF(allTerms, product.hastag_ml.split(""),
), productDocuments),
})) ;

// Menghitung nilai TF-IDF untuk hashtag pengguna
const userTFIDF = calculateTFIDF(allTerms, list_hastag,
productDocuments);

// Memfilter produk yang memiliki nilai TF-IDF tidak null
const filteredProductTFIDFs = productTFIDFs.filter((product)
=> {
  return Object.values(product.tfidf).some((value) => value
!== null);
});

// Mengurutkan produk berdasarkan kesamaan cosine tertinggi
filteredProductTFIDFs.sort((a, b) => {
  const simA = cosineSimilarity(a.tfidf, userTFIDF);
  const simB = cosineSimilarity(b.tfidf, userTFIDF);
  return simB - simA; // Urutkan berdasarkan kesamaan
tertinggi

```

```

}) ;

return filteredProductTFIDFs.map( (product) => product);
}

```

Gambar 4.29 *Implementasi Algoritma Content-based filtering Pada Back-End*

Dari gambar diatas, penerapan *Algoritma Content-based filtering* pada pembuatan API, yang dimana API hanya menerima dua parameter hastag machine learning, kemudian API akan digunakan di aplikasi android.

#### **4.1.9. Implementasi *Algoritma Content-based filtering* pada Aplikasi Android**

```

Future< findAllHastagMl() async {
    prefService.prefInit();
    if (prefService.getIdCustomer != null) {
        hastagMlProvider
            .getHastagMlWhereIdCustomer(prefService.getIdCustomer.toString())
            .then((result) {
                if (result.code == 200) {
                    // Hitung kemunculan setiap hastag
                    for (var e in result.data) {
                        if (hastagCounts.containsKey(e.name)) {
                            hastagCounts[e.name] = hastagCounts[e.name]! + 1;
                        } else {
                            hastagCounts[e.name] = 1;
                        }
                    }
                    // Buat daftar ModelValueHastagMl
                    listHastagMl = hastagCounts.entries
                        .map((entry) => ModelValueHastagMl(
                            title: entry.key,
                            value: entry.value,
                        ));
                }
            });
    }
}

```

```

        ))
        .toList();
    log(listHastagMl.toString(), name: 'data listHastagMl');

} else {
    log('data listHastagMl kosong', name: 'kosong');
}

}, onError: (err) {
    log('error listHastagMl: $err', name: 'error');
});

} else {
    log('data getIdCustomer kosong', name: 'getIdCustomer');
}

}

Future findAllProduct() async {
productProvider
    .fetchProductsWhereHastag(
        hastag1: listHastagMl[0].title, hastag2: listHastagMl[0].title)
    .then((result) {
if (result.code == 200) {
    listProduct = result.data;
    log(listProduct.length.toString(), name: 'data model');
    change(listProduct, status: RxStatus.success());
} else {
    log('kosong', name: 'data kosong');
    change([], status: RxStatus.empty());
}
}, onError: (err) {
    change(null, status: RxStatus.error(err.toString()));
});
}
}

```

Gambar 4.30 *Implementasi Algoritma Content-based filtering Pada Android*

Dari gambar diatas, pengimplementasian kode sistem rekomendasi yang menggunakan *algoritma Content-based filtering* yang berfokus fokus pada karakteristik item. yang dimana karakteristik item (produk) direpresentasikan oleh hastag machine learning.

#### **4.2. Analisa dan Validasi Data**

Perancangan sebuah sistem atau aplikasi dibutuhkan adanya analisis yang bertujuan untuk mendapatkan data-data yang akan dibutuhkan sistem dalam melakukan perancangan. Analisis sistem berupa analisis sistem baru, analisis kebutuhan perangkat keras, kebutuhan perangkat lunak dan analisis kebutuhan informasi. Fungsi yang akan dicapai merupakan analisa fungsional dari sistem yang akan dirancang adalah sebagai berikut :

1. Pengguna dapat mengakses halaman utama.
2. Pengguna mendapatkan rekomendasi sayur dari algoritma *Content-Based Filtering*.
3. Pengguna dapat melihat sayur berdasarkan kategori
4. Pengguna dapat melihat riwayat pesanan yang telah selesai diantar atau yg sementara diproses.
5. Pengguna dapat memesan sayur untuk diantarkan ke alamat pengguna.
6. Pengguna dapat melihat informasi profil.
7. Pengguna dapat mengubah informasi profil.

Sedangkan data-data yang dibutuhkan sistem yaitu sayur akan dikelola di aplikasi admin.

#### **4.3. Hasil dan Pengujian**

Hasil dan pengujian terbagi menjadi dua, yakni Admin dan User, aplikasi Admin berupa website, sedangkan untuk user berupa aplikasi Mobile.

#### **4.3.1. Proses Metode Content-Based Filtering**

Metode Content-Based Filtering memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui agar dapat mendapatkan hasil rekomendasi. Pada pembuatan suatu sistem rekomendasi tahapan yang harus dilalui yaitu pre-processing, pembobotan kata dan normalisasi. Berikut adalah penjelasan pada tahapan Content-Based Filtering.

##### **1. Pre-Processing**

Tahapan ini bertujuan untuk membersihkan dan mempersiapkan data yang berupa teks untuk dianalisis (Ula dkk, 2021). Data yang akan melalui tahapan ini adalah bagian yang dijadikan kriteria yaitu sinopsis, genre dan komikus. Tahapan pre-processing meliputi clean data, tokenisasi dan filtering. Pada penelitian ini data sinopsis akan terlebih dahulu melalui proses pre-processing secara lengkap, hal ini dikarenakan data pada sinopsi sangat banyak dan penting pada tahapan ini. Kemudian pada data genre dan komikus akan melalui tahapan pre-processing yang hanya meliputi clean data dan tokenisasi pada saat proses penggabungan data. Berikut adalah penjelasan penjelasan mengenai clean data, tokenisasi dan filtering.

###### **a. Clean Data**

Tahapan ini memiliki tujuan untuk membersihkan data dari noise seperti mengubah data menjadi huruf kecil, menghilangkan tanda baca, dan menghilangkan angka pada data (Ula dkk, 2021). Tahapan clean data pada pembuatan penelitian ini dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 3. Hasil Proses Clean Data

Sebelum	Sesudah
head cabbage head cabbage head cabbage head cabbage cauliflower	head cabbage head cabbage head cabbage head cabbage cauliflower

b. Tokenisasi

Tokenisasi bertujuan untuk mengubah data teks menjadi kata-kata yang terpisah atau memisahkan kata-kata. Kata yang akan dibuat terpisah menjadi kata per kata. Proses tokenisasi ini juga memiliki tujuan agar mempermudah data teks untuk dihitung term dalam data. Tahapan tokenisasi pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 3. Hasil Proses Tokenisasi

Sebelum	Sesudah
Head Cabbage Head Cabbage Head Cabbage Head Cabbage Cauliflower	head cabbage head cabbage head cabbage head cabbage cauliflower

c. Filtering

Filtering merupakan tahapan yang berguna untuk memfilter atau menghilangkan kata-kata yang tidak dibutuhkan dalam proses analisis dokumen. Dalam penelitian ini akan menggunakan stopword removal bahasa Inggris dalam proses filtering ini. Pada tahapan ini akan menghapus kata-kata yang tidak dibutuhkan pada data yang akan diproses (Alkaff dkk., 2020).

Tahapan filtering pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil Proses Filtering

Sebelum	Sesudah
---------	---------

head cabbage head cabbage head cabbage head cabbage cauliflower	head, cabbage, head, cabbage, head, cabbage, head, cabbage, cauliflower
--	---

## 2. Pembobotan Kata

Setelah data telah melalui tahapan pre-processing selanjutnya data tersebut akan dihitung bobot kata pada data dengan menggunakan metode TF-IDF. Perhitungan ini mempertimbangkan frekuensi kata pada sebuah data dan frekuensi kata semua data. Proses pertama pada perhitungan TF-IDF adalah menghitung Term Frequency (TF) kata pada data. Hasil dari perhitungan Term Frequency pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 4.

Tabel 4. Perhitungan Term Frequency

Kata	TF
head	0.5
cabbage	0.5
cauliflower	0.125

Setelah mendapatkan nilai Term Frequency selanjutnya adalah menghitung Inverse Document Frequency (IDF) yaitu seberapa sering kata tersebut muncul pada data. Hasil dari perhitungan Inverse Document Frequency pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Perhitungan Inverse Document Frequency

Kata	IDF
head	-0.15415067982725836
cabbage	-0.15415067982725836

cauliflower	0.4054651081081644
-------------	--------------------

Setelah mendapatkan nilai dari TF dan IDF, maka selanjutnya melakukan perhitungan untuk TF-IDF untuk setiap kata dalam setiap dokumen. Hasil dari perhitungan TF-IDF pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 6.

Tabel 6. Perhitungan TF-IDF

Kata	TF-IDF
head	-0.07707533991362918
cabbage	-0.07707533991362918
cauliflower	0.05068313851352055

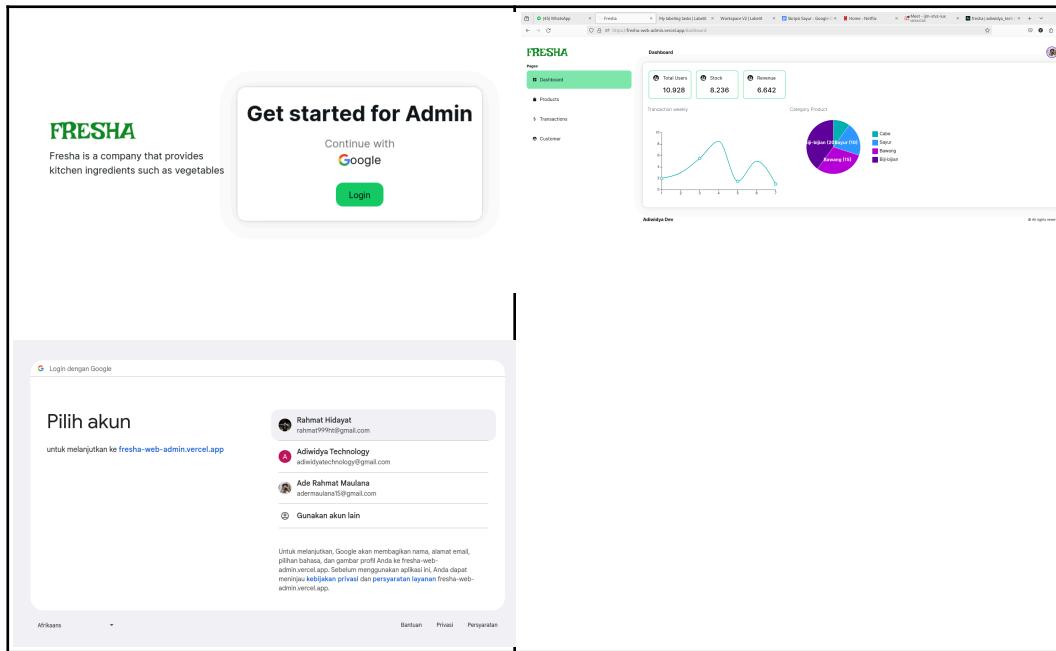
#### 4.3.2. Aplikasi Admin

Pengujian Sistem yang dilakukan dengan menggunakan metode pengujian langsung berdasarkan teknik *Black Box* dengan menguji fungsionalitas dari aplikasi, tombol dan kesesuaian hasil aplikasi, berdasarkan pada pembahasan bab-bab sebelumnya hasil penelitian aplikasi admin sebagai berikut:

##### 1. Pengujian *Login* Admin

Tabel 4.1 Pengujian *Login* Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Login Menggunakan Akun Google	✓	Berhasil masuk halaman utama
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>



## 2. Pengujian Tambah Product

Tabel 4.2 Pengujian Tambah Product Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengisi form dan menekan submit	✓	Berhasil menambah product
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>

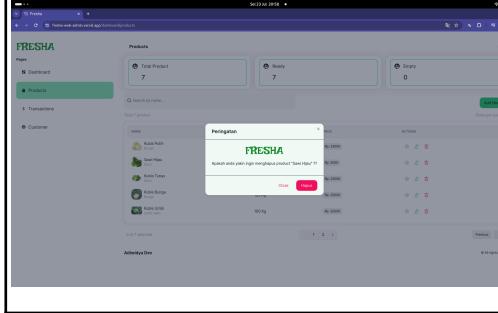
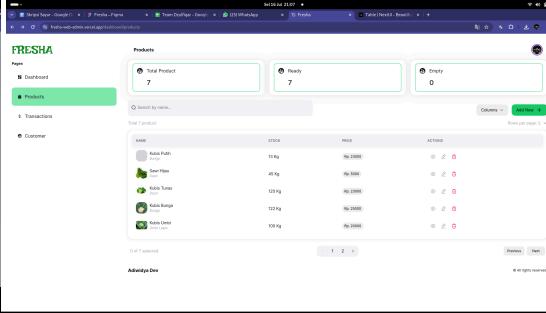
### 3. Pengujian Edit Product

Tabel 4.3 Pengujian Edit Product Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengisi form dan menekan submit	✓	Berhasil mengedit product
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		
<b>Sesudah</b>		

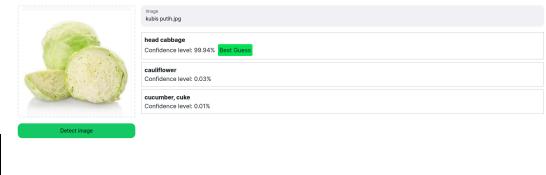
### 4. Pengujian Hapus Product

Tabel 4.4 Pengujian Hapus Product Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengisi form dan menekan submit	✓	Berhasil mengedit product
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
		

## 5. Pengujian Identifikasi Image dengan Machine Learning

Tabel 4.5 Pengujian Identifikasi Image dengan Machine Learning Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Memilih image dan menekan tombol identify	✓	Berhasil menampilkan hasil identifikasi
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
		

## 6. Pengujian Transaction

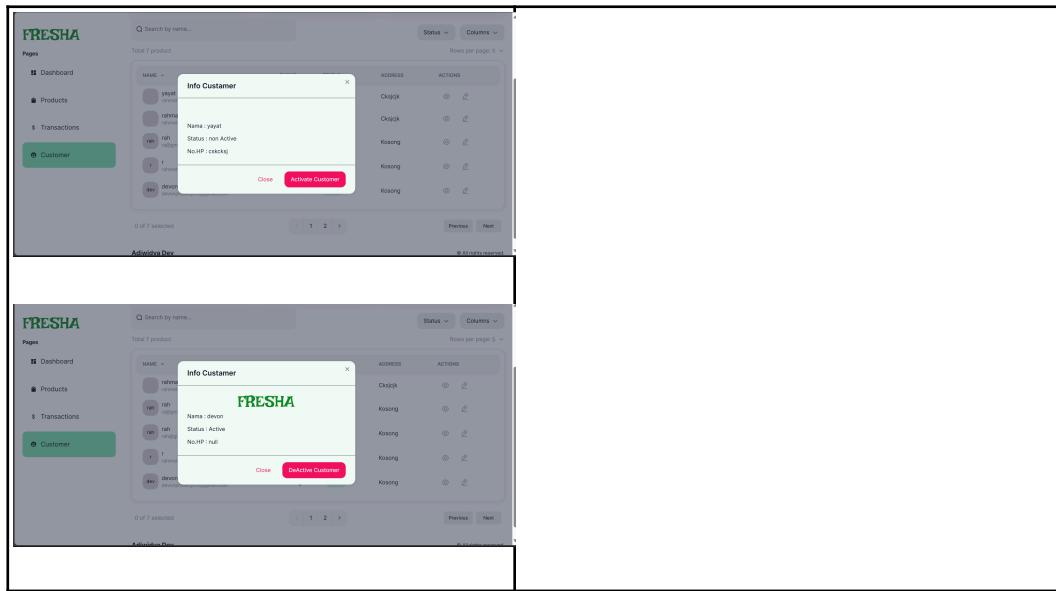
Tabel 4.6 Pengujian Transaction Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengubah status pesanan menjadi selesai	✓	Berhasil mengubah status pesanan
Screenshot		
Sebelum		Sesudah
Screenshot		

## 7. Pengujian Customer

Tabel 4.7 Pengujian Customer Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
mengaktifkan akun/menonaktifkan akun	✓	Berhasil aktifkan/menonaktifkan akun
Screenshot		
Sebelum		Sesudah
Screenshot		



## 8. Pengujian Log-Out

Tabel 4.8 Pengujian Log-Out Admin

Test Factor	Hasil	Keterangan
Menekan tombol log-out	✓	Berhasil kembali ke halaman login
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>

Tabel 4.9 Pengujian *Black Box* Aplikasi Admin

No	Fitur Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Ujian
1	Login	Menekan tombol login akan menampilkan pop-up google dan memvalidasi apakah akun google tersebut terdaftar sebagai admin	berhasil menampilkan pop-up google dan memvalidasi apakah akun google tersebut terdaftar sebagai admin	Berhasil masuk halaman utama
2	Tambah Product	Mengisi semua form dan menekan tombol submit	tidak ada form yang boleh kosong	Berhasil menambah product
3	Edit Product	Mengisi semua form dan menekan tombol submit	tidak ada form yang boleh kosong	Berhasil mengedit product
4	identifikasi image dengan machine learning	Memilih image dan menekan tombol identify	berhasil mengidentifikasi image dengan machine learning	Berhasil menampilkan hasil identifikasi
5	Mengubah status pesanan	Menekan icon edit dan mengubah status pesanan	berhasil mengubah status pesanan menjadi selesai	Berhasil mengubah status pesanan
6	mengaktifkan akun/menonaktifkan customer	Menekan icon edit dan mengubah status customer	berhasil mengubah status customer	Berhasil aktifkan/menonaktifkan customer
7	log-out	Menekan tombol log-out	berhasil menampilkan alert log-out	Berhasil kembali ke halaman login

### 4.3.3. Aplikasi Mobile

Pengujian Sistem yang dilakukan dengan menggunakan metode pengujian langsung berdasarkan teknik *Black Box* dengan menguji fungsionalitas dari aplikasi, tombol dan kesesuaian hasil aplikasi, berdasarkan pada pembahasan bab-bab sebelumnya hasil penelitian aplikasi mobile sebagai berikut:

#### 1. Pengujian *Register*

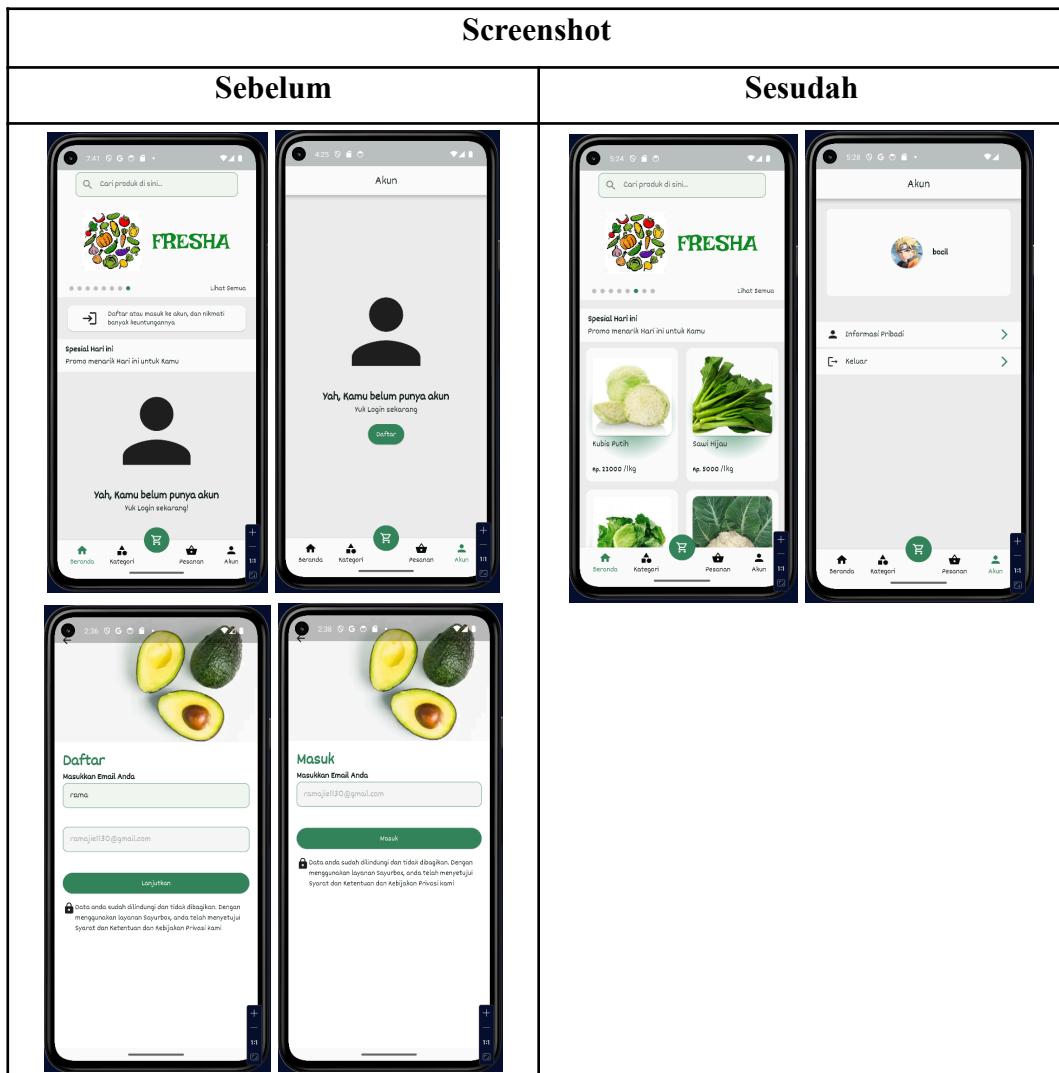
Tabel 4.10 Pengujian *Register Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
mengisi form nama dan Email Google	✓	Berhasil masuk ke halaman login
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
		

#### 2. Pengujian *Login*

Tabel 4.11 Pengujian *Login Customer*

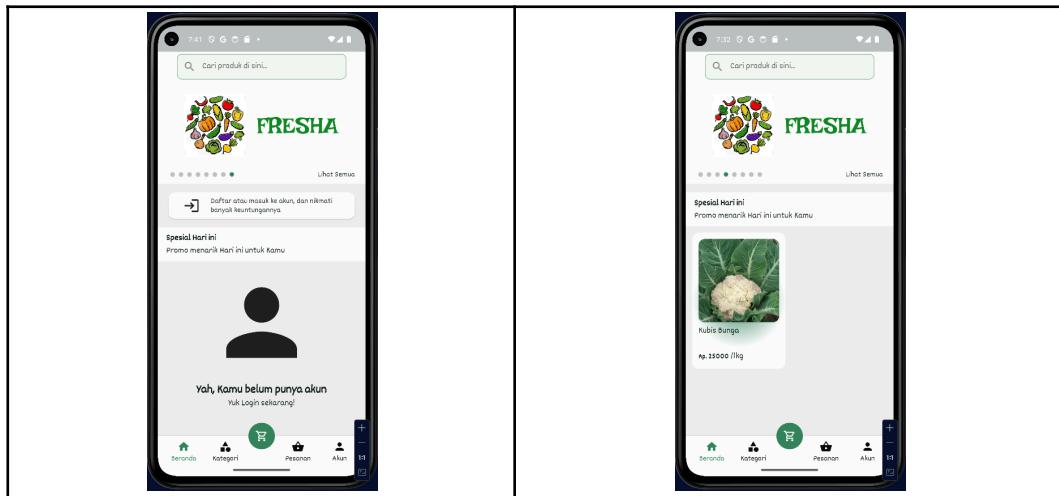
Test Factor	Hasil	Keterangan
Memasukkan Email Google Untuk Login	✓	Berhasil masuk halaman utama dan menampilkan akun di halaman profil



### 3. Pengujian Rekomendasi

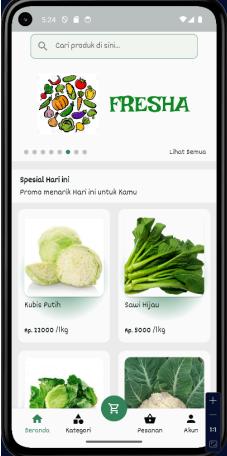
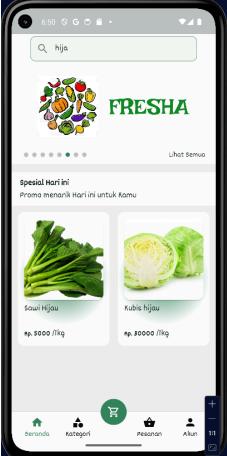
Tabel 4.12 Pengujian Rekomendasi *Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengisi form search	✓	Berhasil melakukan filter data dengan Value form search dan berpatokan pada nama sayur
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>



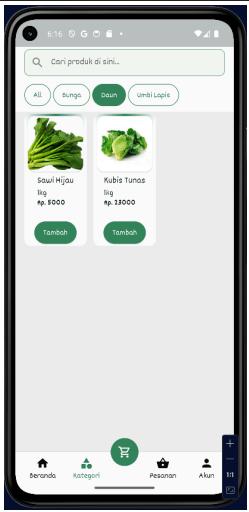
#### 4. Pengujian Search Rekomendasi

Tabel 4.13 Pengujian Search Rekomendasi *Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengisi form search	✓	Berhasil melakukan filter data dengan Value form search dan berpatokan pada nama sayur
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
		

## 5. Pengujian *filter* Kategori

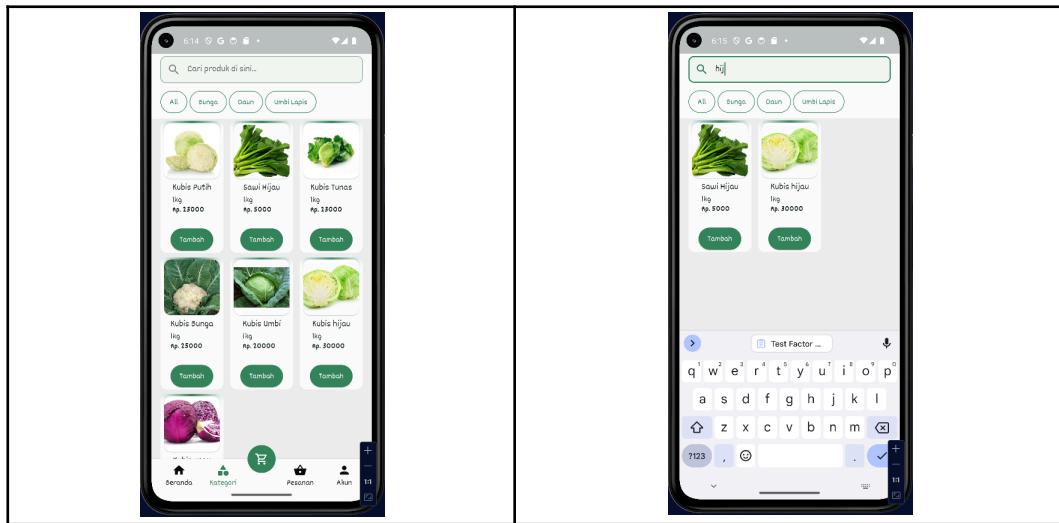
Tabel 4.14 Pengujian *Filter* Kategori *Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Menekan salah satu tombol kategori	✓	Berhasil melakukan filter data berdasarkan kategori
Screenshot		
Sebelum	Sesudah	
		

## 6. Pengujian *Search* Kategori

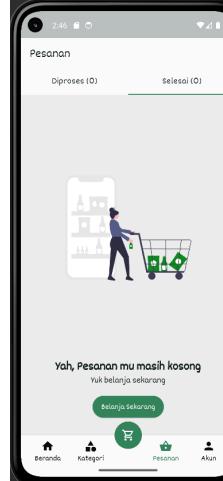
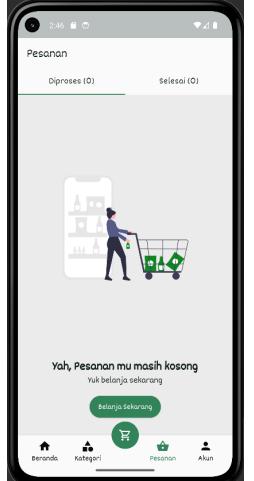
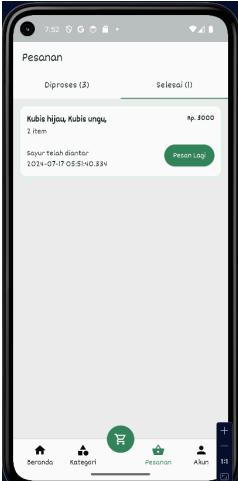
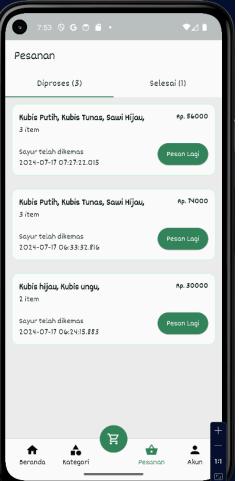
Tabel 4.15 Pengujian *Search* Kategori *Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Mengisi form search	✓	Berhasil melakukan filter data dengan Value form search dan berpatokan pada nama sayur
Screenshot		
Sebelum	Sesudah	



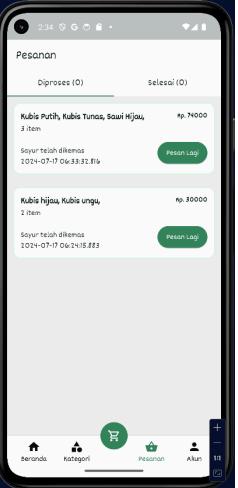
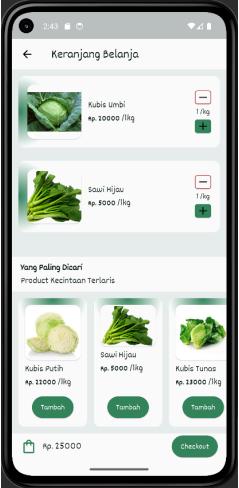
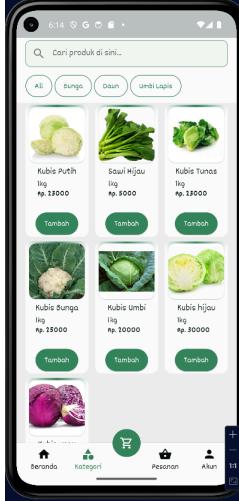
## 7. Pengujian Riwayat Pesanan

Tabel 4.16 Pengujian Riwayat Pesanan *Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
lakukan pesanan untuk mengisi riwayat pesanan	✓	Riwayat pesanan akan terisi setelah melakukan pesanan
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
 		 

## 8. Pengujian Keranjang

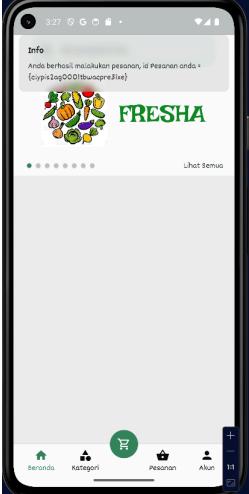
Tabel 4.17 Pengujian Keranjang Customer

Test Factor	Hasil	Keterangan
Memilih salah satu sayur yang diinginkan	✓	Keranjang akan terisi ketika sudah memilih sayur
Screenshot		
Sebelum	Sesudah	
 		
		

## 9. Pengujian Checkout

Tabel 4.18 Pengujian Checkout Customer

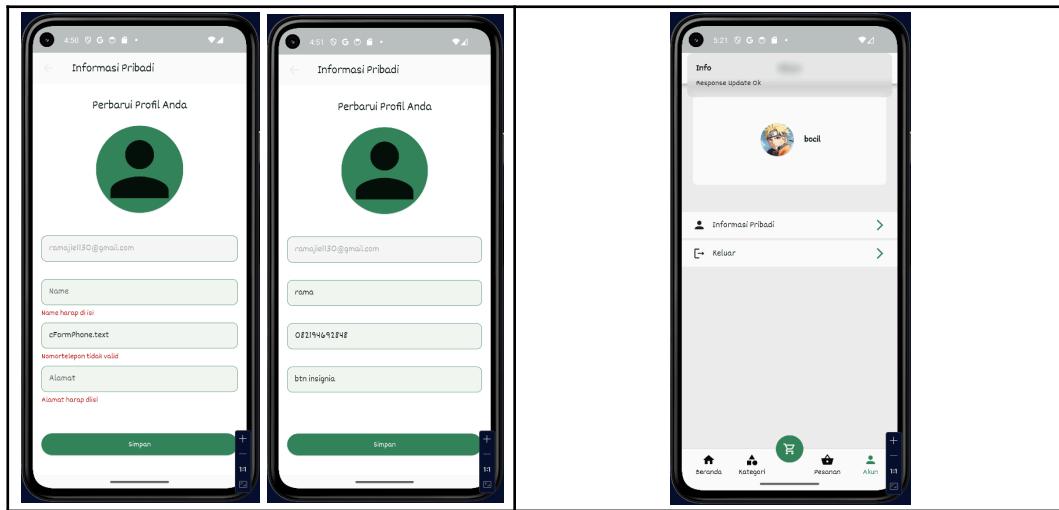
Test Factor	Hasil	Keterangan
-------------	-------	------------

Menekan tombol pesan	✓	Berhasil masuk halaman utama dan menampilkan alert berhasil melakukan pesanan
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
		

## 10. Pengujian Update Profil

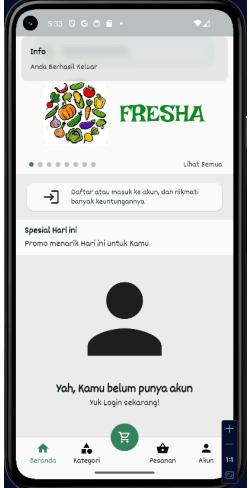
Tabel 4.19 Pengujian *Update Profil Customer*

Test Factor	Hasil	Keterangan
Memasukkan Email Google Untuk Login	✓	Berhasil masuk halaman utama
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>



## 11. Pengujian Log-Out Customer

Tabel 4.20 Pengujian Log-Out Customer

Test Factor	Hasil	Keterangan
Memasukkan Email Google Untuk Login	✓	Berhasil masuk halaman utama
<b>Screenshot</b>		
<b>Sebelum</b>		<b>Sesudah</b>
		

Tabel 4. 21 Pengujian Black Box Aplikasi Android

No	Fitur Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil Ujian
1	Register	Mengisi form nama dan email google	berhasil memvalidasi form kosong dan menampilkan pop-up google dan memvalidasi apakah akun google tersebut terdaftar sebagai customer	Berhasil masuk ke halaman login
2	Login	mengisi form Email Google Untuk Login	berhasil menampilkan pop-up google dan memvalidasi apakah akun google tersebut terdaftar sebagai customer	Berhasil masuk halaman utama dan menampilkan akun di halaman profil
3	rekомендasi sayur	melakukan pemesanan terlebih dahulu,	dapat memfilter sayur berdasarkan riwayat pesanan customer	berhasil memfilter sayur berdasarkan riwayat pesanan customer
4	Search rekомендasi	Mengisi form search	menampilkan product sayur sesuai form search secara realtime	Berhasil melakukan filter produk
5	Filter kategori	Menekan salah satu tombol kategori	menampilkan product sayur sesuai dengan kategori produk yang dipilih	Berhasil melakukan filter produk
6	search Kategori	Mengisi form search	menampilkan product sayur sesuai form search secara realtime	Berhasil melakukan filter produk

7	Riwayat Pesanan	lakukan pesanan untuk mengisi riwayat pesanan	berhasil membedakan antara pesanan yang sudah selesai dan masih di proses	Riwayat pesanan akan terisi setelah melakukan pesanan
8	Keranjang	Memilih salah satu sayur yang diinginkan	berhasil menambah dan mengurangi jumlah sayur yang ingin dipesan	Keranjang akan terisi ketika sudah memilih sayur
9	Checkout	Menekan tombol pesan	dapat memesan beberapa sayur yang diinginkan	Berhasil masuk halaman utama dan menampilkan alert berhasil melakukan pesanan
10	Update Profil	Mengisi ulang form info profil	dapat memvalidasi form kosong dan memperbarui database	berhasil mengubah info profil
11	log-out	Menekan tombol log-out	berhasil menampilkan alert log-out	Berhasil kembali ke halaman login

## DAFTAR PUSTAKA

- Affif Surya Diantika Yuki Firmanto, SE., MSA., CA., Ak., IMPLEMENTASI MACHINE LEARNING PADA APLIKASI PENJUALAN PRODUK DIGITAL (STUDI PADA GRABKIOS)
- Alkaff, M., Khatimi, H., & Eriadi, A. (2020). Sistem Rekomendasi Buku Menggunakan Weighted Tree Similarity dan Content Based Filtering. MATRIK J. Manajemen, Tek. Inform. dan Rekayasa Komputer, 20(1), 193-202. <https://doi.org/10.30812/matrik.v20i1.617>
- Amara, Swastika. A. (2019). “Pengembangan Aplikasi Media Pembelajaran IPA Biologi Berbasis Multimedia Interaktif Untuk Kelas VII di SMP Negeri 1 Ngargoyoso”. Metode Penelitian Pendidikan: R&D.
- Hanif F. I., & Sinambela G. M. (2020). PEMBUATAN APLIKASI E-TATIB BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN DART. Jurnal Teknologi dan Terapan Bisnis. 2(3).<https://doi.org/10.0301/jttb.v3i2.79>
- Krisnada F. E., & Radius Tanoe. (2019). Aplikasi Penjualan Tiket Kelas Pelatihan Berbasis *Mobile* menggunakan *Flutter*. Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi. 5(3). <http://dx.doi.org/10.28932/justisi.v5i3.1865>
- Muhammad Fajriansyah, Putra Pandu Adikara, & Agus Wahyu Widodo. (2021) “Sistem Rekomendasi Film Menggunakan Content Based Filtering” Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer, Vol. 5, No. 6, Mei 2021, hlm. 2188-2199.
- Muslihudin, d. (2018). “Implementasi aplikasi rumah pintar berbasis android dengan arduino microcontroller”. Jurnal keteknikan dan sains, 1(1), 23–31.
- Prisky Ratna Aningtiyas, Agus Sumin, & Setia Wirawan. (2020) “Pembuatan Aplikasi Deteksi Objek Menggunakan TensorFlow Object Detection API dengan Memanfaatkan SSD MobileNet V2 Sebagai Model Pra –Terlatih” Jurnal Ilmiah KOMPUTASI, Vol. 19, No. 3.
- Putri Nasiti. (2019). Penerapan Metode Content Based Filtering dalam Implementasi Sistem Rekomendasi Tanaman Pangan. Jurnal Teknika 8(1), 1-10.
- Reddy, S. R. S. et al. (2019) “Content-Based Movie Recommendation System Using Genre Correlation”, in Satapathy, S. C., Bhateja, V., and Das, S. (eds) Smart Intelligent Computing and Applications. Singapore: Springer Singapore, pp. 391–397.

Rhesa Havilah Mondi,Ardhi Wijayanto, Winarno. (2019) “RECOMMENDATION SYSTEM WITH CONTENT-BASED FILTERING METHOD FOR CULINARY TOURISM IN MANGAN APPLICATION”, Jurnal Ilmiah Teknologi dan Informasi Vol. 8, No. 2, December 2019.

Susanty, w., astari, i. N., & thamrin, t. (2019). “Aplikasi gis menggunakan metode location based service (lbs) berbasis android. Explore: jurnal sistem informasi dan telematika, 10(1). <Https://doi.org/10.36448/jsit.v10i1.1218>.

Sutjiadi, Raymond & Pattiasina, Timothi Jhon. (2020). Deteksi Objek Menggunakan Dashboard Camera Untuk Sistem Peringatan Pencegah Kecelakaan Pada Mobil. Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIIK), Vol. 7, No. 2, April 2020, hlm. 427-434.