



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman fungsi dari kebutuhan pangan atau makanan saat ini tidak hanya sebagai kebutuhan pokok, melainkan sudah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat Indonesia (Kompas.com, 2016). Saat ini bisnis kuliner di Indonesia mengalami peningkatan dengan rata-rata 7% sampai 14% per tahun dalam 5 tahun terakhir (CNN Indonesia, 2017). Dengan berkembangnya teknologi internet, pelaku bisnis di bidang kuliner dapat memberikan informasi mengenai produk yang dijual melalui *website* dan berinteraksi langsung dengan konsumen melalui sosial media.

Website yang dimaksud dalam memberikan informasi tentang promo, kelebihan dan kekurangan suatu restoran, serta variasi menu yang disediakan adalah Zomato, Pergikuliner, dan Qraved (Tech in Asia Indonesia, 2017). Sosial media seperti LINE dan Whatsapp dapat digunakan untuk berinteraksi langsung dengan konsumen. Saat ini LINE menjadi populer di Indonesia berkat fitur-fitur yang ditawarkannya, seperti stiker untuk mengekspresikan emosi pengguna, portal berita, *voice* dan *video call*, serta diberikannya layanan *message API* untuk *developer*. Berbeda dengan Whatsapp yang hanya memiliki fitur standar seperti berkirim pesan, *video* dan *voice call*. Berkat fitur yang ditawarkan oleh LINE membuat pengguna aktif LINE di Indonesia meningkat dengan jumlah lebih dari 90 juta (Metrotvnews, 2016).

Dengan meningkatnya pengguna LINE di Indonesia serta banyaknya *website* tentang informasi restoran memberikan inspirasi untuk membuat sebuah aplikasi pada *platform* LINE yang dapat memberikan rekomendasi restoran. Dalam pembuatannya dibutuhkan sebuah metode MCDM (*Multi Criteria Decision Making*), yaitu *Analytic Hierarchy Process* (AHP) dan *VIsekriterijumsko KOmpromisno Rangiranje* (VIKOR).

Metode *Analytic Hierarchy Process* (AHP) dapat digunakan untuk menentukan suatu masalah yang kompleks. Penggunaan metode AHP sudah pernah diteliti oleh (Purnomo dkk., 2013) dengan judul “*Analisis Perbandingan Menggunakan Metode AHP, TOPSIS, dan AHP-TOPSIS dalam Studi Kasus Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Siswa Program Akselerasi*”. Kesimpulan yang didapat dari penelitian tersebut adalah penggunaan metode AHP baik digunakan untuk melakukan pembobotan suatu kriteria, tetapi kurang dalam mengurutkan pilihan alternatif terbaik.

Metode VIKOR (*VIsekriterijumsko KOmpromisno Rangiranje* dalam bahasa Serbia yang memiliki arti *Multicriteria Compromise Ranking*) merupakan metode MCDM yang digunakan untuk melakukan perbandingan dari multikriteria. Penelitian yang dilakukan (Lengkong, dkk, 2015) dengan judul “*Implementasi Metode VIKOR untuk Seleksi Penerima Beasiswa*” menyimpulkan dalam mengurutkan suatu pilihan alternatif terbaik menggunakan metode VIKOR memberikan hasil yang sesuai, namun dalam pemberian pembobotan kriteria masih kurang. Maka dari itu metode AHP dan VIKOR sangat cocok untuk diimplementasikan ke dalam penelitian ini karena metode AHP dan VIKOR masing-masing memiliki kelebihan dan kekurangan yang saling melengkapi.

Penelitian yang menggunakan metode AHP dan metode VIKOR yang berjudul “*Hybrid Multi Attribute Decision Making untuk Seleksi Penerima Bantuan Studi*”, mendapatkan kesimpulan dengan menggabungkan metode AHP dan metode VIKOR menghasilkan perankingan yang lebih baik dibandingkan dengan satu metode saja, karena pada saat proses pembobotan suatu kriteria menggunakan metode AHP dan dilanjutkan dengan menggunakan metode VIKOR dalam memberikan perankingan (Lengkong, dkk., 2015).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, rumusan masalah yang ada dalam penelitian yang diajukan sebagai berikut.

- a. Bagaimana merancang dan membangun sistem rekomendasi restoran menggunakan metode AHP dan VIKOR?
- b. Bagaimana cara mengimplementasikan sistem rekomendasi restoran tersebut ke dalam platform LINE?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, berikut batasan yang terdapat dalam penelitian.

1. Daftar restoran yang ditampilkan diambil dari *website* Zomato menggunakan Zomato API.
2. Aplikasi hanya dapat menampilkan 5 restoran, dikarenakan adanya batasan dari LINE Message API dalam penggunaan *template messages* berupa *carousel message*.

3. Kriteria yang digunakan dalam merekomendasikan restoran adalah jenis makanan, harga, lokasi, dan *rating*, berdasarkan hasil survei yang dilakukan Nielson Indonesia (Viva News, 2009).

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian ini adalah merancang dan membangun sistem rekomendasi restoran menggunakan metode AHP dan VIKOR serta mengimplementasikannya ke dalam platform LINE.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dibuat dengan harapan dapat memberikan manfaat untuk:

1. Dapat membantu pencarian restoran sehingga konsumen dapat menghemat waktu dalam memilih restoran.
2. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi atau acuan bagi penelitian yang akan dilakukan di kemudian hari sehingga penelitian akan semakin berkembang dan menarik.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi dalam lima bab yang terdiri dari:

BAB I PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini menjelaskan mengenai hal pokok yang berhubungan dengan penulisan, yang terdiri dari latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TELAAH LITERATUR

Bab ini membahas mengenai teori-teori yang digunakan dalam melakukan penelitian, yaitu studi fisibilitas, LINE, metode AHP (*Analytic Hierarchy Process*), dan metode VIKOR (*VIsekriterijumsko KOMpromisno Rangiranje*).

BAB III METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan tentang metode penelitian yang digunakan dan rancangan dari aplikasi yang dihasilkan, yakni analisa sistem, perancangan antar muka aplikasi, dan pembuatan diagram.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN HASIL PENELITIAN

Bab ini memaparkan hasil data penelitian dan implementasi sistem yang berhasil dilakukan.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari hasil penelitian berdasarkan tujuan penelitian dan saran berisikan usulan untuk mengatasi masalah atau kelemahan yang dapat dilakukan pada penelitian selanjutnya.

