



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 1

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Revolusi industri saat ini memasuki fase keempat (industri 4.0) dimana sedang mengalami puncaknya, dengan lahirnya teknologi digital yang berdampak masif terhadap kehidupan manusia di seluruh dunia [1]. Teknologi adalah salah satu unsur pokok dalam pembangunan yang terencana. Tanpa adanya perkembangan teknologi, maka perubahan zaman tidak akan secepat dan secanggih seperti sekarang [2]. Kehadiran teknologi di dalam dunia bisnis sangat memberi pengaruh besar terhadap perkembangannya, di antara nya adalah bisnis makanan.

Bisnis makanan atau yang biasa disebut kuliner merupakan salah satu bisnis yang menjanjikan karena makanan menempati urutan teratas dalam pemenuhan kebutuhan pokok manusia [3]. Oleh karena itu, bisnis kuliner dapat berkembang dan tumbuh pada masa pandemi COVID-19 saat ini, dan Cafe adalah salah satu dari sekian banyak bisnis kuliner yang diminati oleh masyarakat. Bisnis ini menjadi salah satu bisnis yang cukup menarik dan menjanjikan [4].

Toodz House Cafe merupakan salah satu cafe yang berada di Ibu Kota Jakarta. Toodz House Cafe terletak di Fatmawati, Lebak bulus, dan Kemanggisan. Didirikan pertamakali di Jl. Cipete Raya No. 79, Fatmawati, Jakarta sejak tahun 2012 oleh Andanu Prasetyo. Terdapat berbagai macam menu di Toodz House Cafe seperti makanan *main course*, *light meals*, dan *desserts*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Heidyta selaku *Project Manager* Toodz House Cafe, didapatkan bahwa terkadang pelanggan kerap bingung dalam memilih menu makanan dan memakan waktu yang lama untuk menentukan pilihan makanan yang ingin dipesan karena banyaknya pilihan makanan yang tersedia di menu Toodz House Cafe. Dengan keadaan seperti itu, pelanggan sangat butuh rekomendasi untuk menentukan menu apa yang diinginkan oleh pelanggan. Rekomendasi yang diberikan memperhatikan beberapa faktor yang telah dipertimbangkan oleh Heidyta selaku *Project Manager* Toodz House Cafe, diantaranya adalah harga, rasa asin, rasa manis, rasa pedas, rasa asam, dan kadar kalori yang terdapat pada sebuah makanan. Melihat dari permasalahan yang ada, peneliti berusaha untuk membuat aplikasi yang dapat memberikan informasi kepada pelanggan mengenai pemilihan menu makanan sesuai dengan preferensi harga, rasa asin, rasa

manis, rasa pedas, rasa asam, dan kadar kalori yang diinput pelanggan sehingga dapat mempermudah pelanggan mengambil keputusan yang tepat dalam memilih menu makanan.

Dalam rancang bangun aplikasi pemilihan makanan ini, dibutuhkan sistem pendukung keputusan. Sistem pendukung keputusan adalah bagian dari sistem informasi berbasis komputer (termasuk sistem berbasis pengetahuan (manajemen pengetahuan) yang dipakai untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau perusahaan [5]. Metode yang digunakan dalam rancang bangun aplikasi ini adalah *Simple Additive Weighting*. Kelebihan metode SAW dapat melakukan penilaian secara lebih tepat, berdasarkan nilai kriteria dan bobot preferensi yang sudah ditentukan. Selain itu metode SAW mampu menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif yang ada. Metode ini metode yang paling tepat, dan dapat mengolah data kriteria yang mempunyai nilai yang berbeda. Hal ini lah yang membuat metode *Simple Additive Weighting* (SAW) ini sangat tepat digunakan [6].

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Mujiastuti (2017) [7] yang berjudul "Sistem Penilaian Kinerja Karyawan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting*" Penilaian dalam penelitian ini dilakukan menggunakan 5 kriteria yaitu, Kehadiran, Sikap/Etika, Kerajinan, Kualitas dan Kuantitas dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*. Metode *Simple Additive Weighting* dapat membantu pengambilan keputusan untuk menghasilkan nilai terbesar sebagai alternatif yang terbaik. Pada penelitian ini dilakukan pengujian terhadap 75 data responden. Dari perhitungan pengujian didapatkan akurasi data sejumlah 100%, yaitu banyak data yang sesuai dibagi dengan banyak data yang diuji dikalikan 100%

Penelitian serupa juga dilakukan oleh Wirawan (2015) [8] dengan judul "Sistem Pendukung Keputusan Wisata Kuliner Berbasis Gis Pada Perangkat Android" terdapat beberapa kriteria seperti lokasi, fasilitas, menu makanan, harga, dan waktu operasional. Pada penelitian ini, metode *Simple Additive Weighting* memberikan hasil yang sesuai dengan alternatif dan kriteria yang digunakan.

Berdasarkan dari penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, digunakanlah metode *Simple Additive Weighting* sebagai metode pengembangan. Metode ini sangat tepat di karenakan metode ini dapat mengolah data nilai dari kriteria yang berbeda-beda dan dapat membantu pengambilan keputusan untuk menghasilkan nilai terbesar sebagai alternatif yang terbaik. Oleh karna itu diharapkan dapat memberikan dampak positif dan manfaat bagi masyarakat teruma pelanggan Toodz House Cafe, dalam penelitian ini.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah yaitu:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi rekomendasi pemilihan makanan dengan metode *Simple Addtive Weighting*?
2. Apakah aplikasi rekomendasi pemilihan makanan yang dibangun dapat diterima dengan baik oleh pengguna yang akan diukur dengan metode pengukuran *Technology Acceptance Model*?

## 1.3. Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan menjadi beberapa poin sebagai berikut:

1. Dalam penelitian ini Cafe yang diteliti hanyalah Toodz House Cafe cabang Fatmawati.
2. Sistem rekomendasi yang dibangun hanya merekomendasikan menu makanan saja, yang terdapat pada Toodz House Cafe.
3. Link aplikasi ini hanya dapat didapat ketika pelanggan berada di Toodz House Cafe dengan memindai kode QR.
4. Kriteria dalam pengambilan keputusan setelah melalui wawancara dengan Heidyta selaku *Project Manager* adalah harga, rasa asin, rasa manis, rasa pedas, rasa asam, dan kadar kalori.

## 1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di uraikan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi pemilihan makanan dengan metode *Simple Additive Weighting*

2. Mengukur tingkat penerimaan pengguna aplikasi pemilihan makanan dengan metode *Simple Additive Weighting* dengan menggunakan *Technology Acceptance Model*.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini ditulis dengan harapan untuk memiliki manfaat yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Mempermudah pengguna atau pembeli dalam memilih menu makanan yang sesuai dengan kriteria dari pengguna atau pembeli pada Toodz House Cafe.
2. Memberikan informasi yang lebih detail pada menu makanan yang tersedia di Toodz House Cafe.
3. Menambah pengetahuan dan wawasan mengenai metode yang digunakan yaitu *Simple Additive Weighting*.

### **1.6. Sistematika Penulisan**

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Simpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN  
Bab ini meliputi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI  
Bab ini berisi tentang beberapa teori antara lain Toodz House Cafe, sistem rekomendasi, perhitungan yang dipakai dan metode untuk mengukur tingkat kepuasan yang digunakan sebagai landasan penelitian.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN  
Bab ini berisi tentang tahapan dan rancangan sistem berupa sitemap, flowchart, relasi antar tabel, struktur tabel dan rancangan desain antarmuka (mockup) yang dilakukan dalam penelitian

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisi tentang spesifikasi perangkat, hasil implementasi program sesuai dengan rancangan, skenario pengujian serta evaluasi aplikasi.

- Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang simpulan dari pembahasan dan saran bagi pembaca

