



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 2

LANDASAN TEORI

2.1. Toodz House Cafe

Toodz House Cafe merupakan salah satu cafe ternama yang berada di Ibu Kota Jakarta. Memiliki beberapa toko yang terletak di Fatmawati, Lebak bulus, dan Kemanggisan. Didirikan pertamakali di Jl. Cipete Raya No. 79, Fatmawati, Jakarta sejak tahun 2012 oleh Andanu Prasetyo. Toodz House Cafe berdiri diatas naungan PT MAKA (Makna Angan Karya Andanu). PT MAKA adalah perusahaan yang bergerak di bidang Food and Beverage yang menaungi Toko Kopi Tuku, Toodz House Cafe, Foodz by Toodz House dan Unit bisnis lainnya.

Terdapat 46 menu makanan dari total 76 menu yang ada di Toodz House Cafe, terbagi menjadi 6 kategori makanan yaitu *To Share*, *Salad*, *Soup*, *Kids Meal*, *Food (main menu)* dan *Desserts*. Kategori menu makanan *To Share* diantaranya adalah

- *Carbonara Platter*
- *Veggie Carbonara Platter*
- *Chicken Pop Corn with fries*
- *Dory Bites with fries*
- *Breaded Mushroom Champignon & Fried Baby Corn*

Kategori menu makanan *Salad* diantaranya adalah

- *Green Salad with Homemade Sesame Peanut Dressing*
- *Garden Salad with Lemon Dressing*
- *Caesar Salad with Grilled Chicken*
- *Tuna Salad with Yogurt Dressing*

Kategori menu makanan *Soup* diantaranya adalah

- *Chicken Clear Soup*
- *Mushroom Cream Soup*
- *Dory Matah Soup*
- *Chicken Matah Soup*

Kategori menu makanan *Kids Meal* diantaranya adalah

- *Green Rice with Chicken & Cheese*
- *Red Rice with Chicken Piccata*
- *Corned Rice with Sausage & Chicken Wing*
- *Mac & Cheese*
- *Spaghetti Meatball Bolognese*
- *Mashed Potato with Chicken & Veggie Ball*
- *Spaghetti with Salmon Patty*

Kategori menu makanan *Food (main menu)* diantaranya adalah

- *Carbonara Rice Breaded Chicken*
- *Carbonara Rice Srirache Grilled Chicken*
- *Carbonara Rice Beef Patty & Egg*
- *Mushroom Dabu-dabu Rice Breaded Chicken*
- *Mushroom Dabu-dabu Rice Beef Sukiyaki*
- *Mushroom Dabu-dabu Rice*
- *Deep Fried Dory Chicken Spicy Rice*
- *Spicy Chimichurri Rice*
- *Chicken Matah Soup with Rice*

- *Dory Matah Soup with Rice*
- *Spaghetti Rawit*
- *Spaghetti Cheese Burger & Egg*
- *Spaghetti Carbonara*
- *Spaghetti Bolognese*
- *Beef Lasagna*
- *Spaghetti Tuna Matah*
- *Spaghetti Apple Pesto*

Dan ketogori menu makanan *desserts* diantaranya adalah

- *Es Krim Goreng Homemade Nutella Ice Cream, Chocolate Lava Cake with Ice Cream*
- *Waffle with Toppings Oreo Vanilla*
- *Waffle with Toppings Cereal and Cheese*
- *Waffle with Toppings Chocolate Rum*
- *Waffle with Toppings Homemade Nutella Ice Cream*
- *Chocolate Cake Carrot Cake*

2.2. Menu

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), “Menu adalah daftar atau rangkaian jenis makanan dan minuman yang tersedia dan dapat dihidangkan”. Jenis menu makanan yang ada di Toodz House Cafe terbagi menjadi 3 bagian yaitu, *main course*, *light meals*, dan *desserts*.

2.3. Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sistem yang dapat membantu seseorang, dalam mengambil suatu keputusan yang akurat dan tepat sasaran [9]. Sistem Penunjang Keputusan merupakan arti dari *Decision Support Systems* atau disingkat dengan DSS. Menurut Bonczek, R.H, C.W. Holsapple dan A.B. Whinston [10], DSS sebagai sistem berbasis computer yang terdiri dari tiga komponen yang saling berinteraksi :

1. Sistem bahasa (mekanisme untuk memberikan komunikasi antara pengguna dan komponen DSS lain)
2. Sistem pengetahuan (repository pengetahuan domain masalah yang ada pada DSS entah sebagai data atau sebagai prosedur)
3. Sistem pemrosesan masalah (hubungan antara dua komponen lainnya, terdiri dari satu atau lebih kapabilitas manipulasi masalah umum yang diperlukan untuk pengambilan keputusan).

2.4. Simple Additive Weighting

Metode *Simple Additive Weighting* merupakan suatu metode dalam pendukung keputusan yang didasarkan pada konsep bahwa sebuah alternatif yang baik tidak hanya memiliki nilai dasar kriteria tetapi juga solusi terbaik tetapi juga memiliki yang akan memberikan beberapa rekomendasi pemilihan sesuai dengan yang diharapkan[11]. Metode *Simple Additive Weighting* membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat dibandingkan dengan semua rating alternatif yang ada. Metode ini merupakan metode yang paling terkenal dan paling banyak digunakan dalam menghadapi situasi *Multiple Attribute Decision Making*[12].

Formula untuk melakukan normalisasi pada metode ini adalah sebagai berikut:

$$r_{ij} \begin{cases} \frac{X_{ij}}{\text{Max } X_{ij}} & \text{Jika } j \text{ merupakan atribut/kriteria benefit} \\ \frac{\text{Min } X_{ij}}{X_{ij}} & \text{Jika } j \text{ merupakan atribut/kriteria} \end{cases} \quad (2.1)$$

Keterangan:

r_{ij} : Nilai rating kinerja yang telah ternormalisasi.

- Max X_{ij} : Nilai terbesar dari setiap kriteria i
- Min X_{ij} : Nilai terkecil dari setiap kriteria i .
- X_{ij} : Nilai atribut yang dimiliki dari setiap kriteria.
- Benefit : Jika nilai terbesar adalah yang terbaik.
- Cost : Jika nilai terkecil adalah yang terbaik.

Dimana r_{ij} adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternatif A_i pada atribut $C_{ij} i = 1, 2, \dots, n$. Nilai preferensi untuk setiap alternatif (V_i) di berikan sebagai:

$$V_i = \sum_{j=1}^n W_j r_{ij} \tag{2.2}$$

Keterangan:

- V_i : Ranking untuk setiap alternatif.
- W_j : Nilai bobot ranking (dari setiap kriteria).
- r_{ij} : Nilai rating kinerja yang telah ternormalisasi.

2.5. Skala Likert

Skala likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur data yang didapatkan secara kuantitatif, sehingga menghasilkan data yang akurat dan teruji kebenarannya. Sekala likert menggunakan beberapa pertanyaan yang dimana, disetiap pertanyaan teradapat lima pilihan jawaban, contoh seperti sangat puas, puas, biasa saja, tidak puas, sangat tidak puas. Sekala likert dapat diperlihatkan pada 2.1

Tabel 2.1. Skala Likert

Skala	Kategori
1	Sangat Puas
2	Puas
3	Biasa Saja
4	Tidak Puas
5	Sangat Tidak Puas

2.6. Technology Acceptance Model

Technology Acceptance Model (TAM) adalah merupakan salah satu model yang dibangun untuk menganalisis dan memahami faktor-faktor yang mempen-

garuhi diterimanya penggunaan teknologi komputer. TAM memiliki tujuan untuk menjelaskan dan memprediksikan penerimaan pemakai terhadap suatu teknologi. TAM adalah pengembangan *Theory of Reasoned Action* (TRA) diyakini mampu meramalkan penerimaan pemakai terhadap teknologi berdasarkan dampak dari dua faktor, yaitu perspektif kemanfaatan (*perceived usefulness*) dan perspektif kemudahan pemakaian (*behavioral intention of use*) [13].

