

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rumah Makan Selat Malaka Rumah Makan Selat Malaka adalah salah satu rumah makan *seafood* di kota Medan khususnya di Belawan. Rumah Makan Selat Malaka di dirikan pada tahun 2019. Dalam proses penjualan di rumah makan tersebut, banyaknya menyajikan menu makanan yang berbahan dari hasil laut .

Saat ini banyak rumah makan yang menyajikan jenis menu yang mirip dan bahkan mungkin sama dengan menu yang disajikan oleh rumah makan Selat Malaka, bahkan posisi dari rumah makan ini dapat dikatakan saling berdekatan. Tentunya dengan adanya rumah makan sejenis lainnya ini semakin meningkatkan persaingan diantaranya. Tentunya perlu untuk meningkatkan layanan dan kualitas dari menu yang disajikan agar semakin menarik minat pelanggan untuk membeli sajian rumah makan rumah makan tersebut.

Rumah Makan Selat Melaka tentunya tidak mau ketinggalan untuk turut meningkatkan layanan dan sajian dari menu makanan mereka, namun hingga saat ini belum ada yang menjadi tolak ukur bagi Rumah Makan Selat Malaka yang dapat dijadikan acuan guna melakukan peningkatan layanan dan cita rasa menu yang disajikan, hal ini disebabkan tidak ada pendataan terhadap banyaknya jumlah penjualan dan masukan-masukan dari pelanggan yang dapat dijadikan acuan.

Telepon pintar (*smartphone*) adalah telepon genggam yang mempunyai kemampuan tinggi dan dengan fungsi yang hampir menyerupai komputer. Beberapa orang mengatakan, *smartphoe* merupakan telepon yang bekerja menggunakan seluruh piranti lunak sistem operasi yang menyediakan hubungan standar dan mendasar bagi pengembang aplikasi. Bagi yang lainnya, telepon pintar hanyalah merupakan sebuah telepon yang menyajikan fitur canggih seperti *e-mail*, internet dan kemampuan membaca buku elektronik / *e-book* atau terdapat *keyboard* (baik *built-in* maupun eksternal). Dengan kata lain, *smartphne* merupakan komputer mini yang mempunyai kapabilitas sebuah telepon (*Budi Raharjo 2010:5-8*)

Dengan pemanfaatan teknologi *smartphone* ini Rumah Makan Selat Malaka berusaha untuk mendapatkan masukan dari pelanggan yang berkunjung, untuk mendapatkan penilaian terhadap layanan dan sajian menu yang dimiliki RM. Selat Malaka akan dilakukan implementasi sistem pengambil keputusan (SPK).

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka penulis memutuskan untuk mengambil judul **“Penerapan Metode WASPAS Dalam Pemilihan Menu Makanan Terbaik Pada Rumah Makan Selat Malaka Berbasis Android”**, Metode *Weight Aggregated Sum Product Assesment* (WASPAS), dapat digunakan untuk membantu dalam proses pengolahan penilaian terhadap sajian-sajian menu yang disediakan oleh RM. Selat Malaka, sehingga dari penilaian yang dihasilkan oleh aplikasi ini nantinya dapat dijadikan acuan untuk melakukan peningkatan layanan dan sajian dari menu yang disediakan oleh Rumah Makan Selat Malaka.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Adapun ruang lingkup permasalahan yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

I.2.1. Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah yang ada dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Perlunya dilakukan peningkatan layanan dan kualitas sajian menu makanan pada Rumah Makan Selat Malaka.
2. Belum bentuk penilaian apapun yang diterapkan pada Rumah Makan Selat Malaka guna meningkatkan layanan dan kualitas sajian menu yang disediakan.
3. Tidak disediakan media yang dapat menampung kritik dan saran yang dapat membantu Rumah Makan. Selat Malaka dalam meningkatkan layanan dan sajian menu.
4. Penilaian menu terbaik maupun favorit hanya dilihat dari jumlah pesanan terhadap menu tertentu setiap harinya.
5. Belum ada aplikasi atau format penilaian lain yang dapat membantu Rumah Makan Selat Malaka dalam mengambil keputusan.

I.2.2. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang telah dikemukakan pada latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana melakukan peningkatan terhadap layanan dan sajian menu pada Rumah Makan Selat Malaka ?
2. Bagaimana membangun sistem penilaian yang nantinya dapat meningkatkan layanan dan sajian menu dari Rumah Makan Selat Malaka ?
3. Bagaimana menampung masukan kritik dan saran yang dapat menjadi dasar acuan dalam melakukan perbaikan layanan dan sajian menu Rumah Makan Selat Malaka ?
4. Bagaimana menerapkan parameter penilaian lain selain dari jumlah pesanan ?
5. Bagaimana membangun aplikasi yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan dalam melakukan peningkatan layanan dan kualitas menu yang disajikan ?

I.2.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan judul yang diangkat dalam penelitian ini maka pembatasan masalah yang akan dibahas hanya meliputi :

1. Hanya akan membahas mengenai mengenai proses pengambilan keputusan pada Rumah Makan Selat Malaka.

2. Aplikasi yang akan dibangun adalah aplikasi berbasis Android yang hanya dapat beroperasi pada perangkat *smartphone* android.
3. *Output* yang akan dihasilkan adalah merupakan urutan dari urutan ranking dari menu terfavorit.
4. Penilaian awal dari alternatif yang akan digunakan dari aplikasi dihasilkan kuesioner yang akan dibagikan kepada pelanggan yang berkunjung.
5. Aplikasi akan dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman java dengan android studio, PHP dan MySQL.

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Membantu pihak Rumah Makan Selat Malaka dalam untuk mengambil keputusan guna melakukan peningkatan pelayanan dan sajian menu makanan.
2. Melakukan penerapan metode WASPAS dalam melakukan pengolahan data dalam proses pengambilan keputusan.
3. Membangun sebuah aplikasi berbasis android untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan pengolahan data mengenai pemilihan menu terbaik pada Rumah makan Selat Malaka.

I.3.2. Manfaat

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan kemudahan kepada Rumah Makan Selat Malaka dalam proses pengambilan keputusan.
2. Memahami bagaimana metode WASPAS dalam melakukan perhitungan dan memberikan masukan dalam proses pengambilan keputusan.

I.4. Metodologi Penelitian

Untuk dapat mengimplementasikan sistem diatas, maka secara garis besar digunakan beberapa metode sebagai berikut :

I.4.1. Metode Pengumpulan Data

Sistem yang dirancang tentunya memerlukan pengumpulan data, dalam proses pengumpulan data terdapat beberapa cara, berikut diantaranya :

1. Pengamatan Langsung (*Observation*)

Dilakukan dengan melihat yang akan dilihat si peneliti, observasi menjadi bagian hal penting yang harus dilakukan oleh peneliti. Sebab dengan observasi keadaan subjek maupun objek penelitian dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh seorang peneliti.

2. Studi Literatur

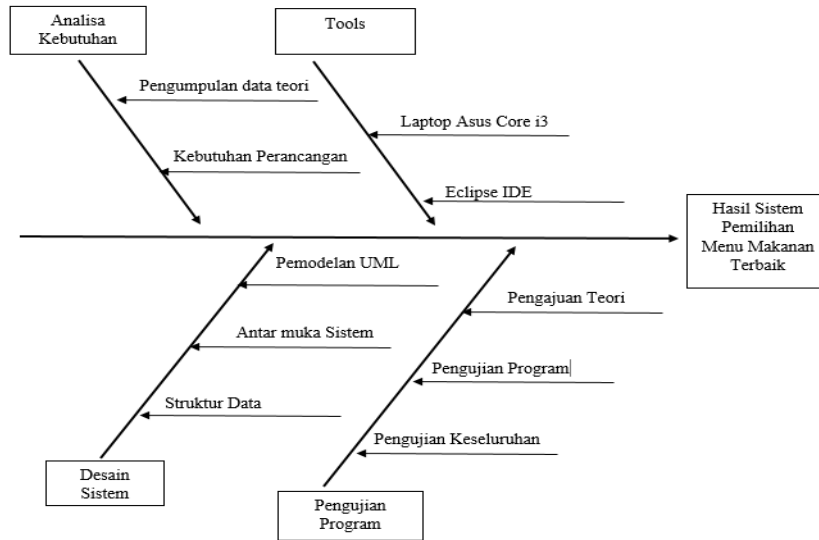
Dilakukan dengan cara mempelajari buku-buku acuan dan literatur yang berhubungan dengan materi dalam penulisan skripsi. Buku-buku acuan yang digunakan umumnya adalah tentang cara penyusunan skripsi pada Universitas Potensi Utama dan juga buku-buku tentang studi pustaka yang digunakan dalam penulisan skripsi.

3. Internet

Penulis mencari jurnal-jurnal yang dijadikan acuan melalui internet. Jurnal yang dicari melalui internet dapat berupa jurnal nasional maupun internasional.

I.4.2. Metode Perancangan Sistem

Langkah-langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan perancangan dapat dilihat pada *diagram fishbone* gambar 1.1.



Gambar 1.1. Prosedur Perancangan (Metode *Fishbone*) Penerapan Metode WASPAS Dalam Pemilihan Menu Makanan Terbaik Pada Rumah Makan Selat Malaka Berbasis Android

1. Analisis Kebutuhan

Setelah melalui tahap prosedur perancangan, maka tahap selanjutnya adalah analisa kebutuhan yaitu hal-hal yang diperlukan untuk perancangan sistem berupa perangkat lunak yaitu Android Studio yang digunakan untuk merancang aplikasi untuk perangkat android dan perangkat keras seperti komputer atau laptop yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi android juga dibutuhkan proses uji coba aplikasi.

2. Desain Sistem

Pada tahap ini dirancang sebuah desain dari penerapan metode waspas dalam pemilihan menu makanan terbaik pada rumah makan selat malaka berbasis android. Bagaimana desain yang akan digunakan pada antarmuka perangkat berbasis android. Setelah dilakukan perancangan desain aplikasi selanjutnya melakukan implementasi terhadap desain antarmuka dari aplikasi berbasis android yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman JAVA.

3. Tools

Menggunakan laptop Asus Core i3 sebagai perangkat keras untuk perancangan program. Dan menggunakan Eclipse IDE sebagai perangkat lunak untuk merancang sebuah program Penerapan Metode Waspas Dalam Pemilihan Menu Makanan Terbaik Pada Rumah Makan Selat Malaka.

4. Pengujian program

Pada tahap ini pengujian program Penerapan Metode Waspas Dalam Pemilihan Menu Makanan Terbaik Pada Rumah Makan Selat Malaka secara menyeluruh, meliputi pengujian fungsional dan pengujian ketahanan program. Pengujian fungsional dilakukan untuk mengetahui

bahwa program Penerapan Metode Waspas Dalam Pemilihan Menu Makanan Terbaik Pada Rumah Makan Selat Malaka telah berjalan dengan sesuai dengan perancangan. Pengujian ketahanan merupakan kemampuan aplikasi untuk berjalan dengan baik pada spesifikasi minimum komputer.

I.5. Sistematika

Agar mudah dipahami, penelitian ini dibuat dalam suatu sistematika penulisan yang dapat dijadikan acuan mengenai keterkaitan antar bab yang ada dalam penelitian ini, dengan uraian sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan dasar pemikiran, kebutuhan atau alasan yang menjadi ide peneliti untuk mengakat judul tersebut menjadi judul skripsi,

terdiri dari latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, keaslian penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisikan tentang studi *literature* dan dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam pembangunan sistem pendukung keputusan pemilihan pegawai terbaik yang efektif dan efisien.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisa masalah pada sistem yang berjalan, strategi penyelesaian masalah, desain sistem baru, menggunakan *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*, desain *database android*, desain tabel dan desain *user interface*.

BAB IV HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini peneliti menguraikan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan dengan memakai *Eclipse*, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pemecahan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya serta saran berisikan kelemahan sistem yang dibangun dan penting untuk kesempurnaan hasil penelitian.