

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi di revolusi 4.0 telah mengalami kemajuan yang pesat. Terbukti dengan adanya revolusi yang terjadi pada ekonomi, teknologi, informasi, politik, budaya dan lain-lain yang dirasakan oleh masyarakat. Munculnya wacana modernisasi berakibat pada mudahnya budaya asing atau barat masuk ke Indonesia dan sebagian masyarakat menganggap itu sebuah gaya hidup yang modern. Gaya hidup negara barat dipandang sebagai kiblat perkembangan zaman, terkadang masyarakat meninggalkan nilai-nilai budaya lama [1].

Perilaku perubahan gaya hidup menjadikan masyarakat berperilaku konsumtif. Masyarakat konsumtif artinya masyarakat bukan hanya memenuhi kebutuhan akan tetapi pemenuhan kebutuhan yang memperhitungkan gengsi atau *prestise*.

Perilaku konsumtif yang berkaitan dengan budaya masyarakat sekarang salah satunya adalah budaya meminum kopi. Meminum kopi zaman dulu biasanya dilakukan masyarakat di warung-warung kopi. Namun seiring dengan perkembangan yang ada, muncul istilah baru untuk warung kopi dengan nama *coffee shop* atau kedai kopi. Meminum kopi bukan hanya sekedar tuntutan selera melainkan bagi sebagian masyarakat sudah menjadi bagian gaya hidup [2].

Indonesia sebagai negara agraris, peluang akan potensi sumber daya alam Indonesia di sektor pertanian dan perkebunan kopi sangat besar. Indonesia dinobatkan sebagai negara dengan produsen kopi terbesar keempat di dunia hanya kalah dari Brasil, Vietnam, dan Kolombia. Tercatat di tahun 2020 perkebunan Indonesia menghasilkan 753.941 ton, serta Indonesia memiliki lahan perkebunan kopi 21,9 Ha [3].

Majalengka salah satu Kabupaten yang potensial untuk ditanami perkebunan kopi. Kondisi alam yang sangat strategis dengan adanya Gunung Ciremai membuat kota ini sangat cocok di tanami berbagai jenis kopi (Arabika ataupun Robusta). Tahun 2018 Majalengka merupakan salah satu Kabupaten di Majalengka penghasil kopi terbaik dengan luas areal kebun kopi sekitar 1.027 hektar dan menghasilkan 830,87 ton biji kopi [3].

Produksi kopi yang tinggi tersebut menjadi sebuah peluang bagi pegiat Usaha Mikro, Kecil dan Menengah (UMKM) untuk mengolahnya menjadi sebuah minuman olahan berbahan dasar kopi. Maraknya *coffee shop* tidak terlepas dari gaya masyarakat urban yang hobi berkumpul. Pada tahun 2011 nilai pertumbuhan *coffee shop* mencapai yang terbesar di Indonesia yaitu 15%.

Pelaku bisnis *coffee shop* selain menjual produk yang unik, juga menjual fasilitas, pelayanan dan interior yang cantik *coffee shop* kini dijadikan sebagai tempat untuk mengerjakan tugas, kuliah, rapat atau berdiskusi dengan meminum kopi. Pada saat ini terdapat 30 *coffee shop* di Majalengka [4].

Weighted Product (WP) digunakan dalam penelitian ini untuk pengolahan data, seperti metode ini dianggap lebih efisien dan memiliki waktu yang singkat dalam suatu perhitungan [5]. Metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)*

adalah metode terbaik yang digunakan menyelesaikan masalah multi kriteria dengan menggunakan nilai interval. Metode ini juga dapat menyelesaikan masalah multi kriteria [6].

Perbandingan kinerja antara *Weighted Product*, *Analytical Hierarchy Process*, *Simple Additive Weighting* dan *Technique for Order Performance of Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) yang dilakukan [7]. Membuktikan algoritma *Weighted Product* dan *Analytical Hierarchy Process* cukup baik dalam menentukan kecerdasan ganda pada anak-anak. Namun belum diketahui algoritma mana yang lebih unggul. Oleh karena itu, dilakukan perbandingan antara kedua algoritma tersebut.

Dari berbagai objek eksplorasi yang diarahkan di berbagai bidang dapat dimanfaatkan sebagai sumber perspektif. Maka dari itu, tugas akhir ini diajukan dengan tema “**Implementasi Algoritma *Weighted Product* dan *Analytical Hierarchy Process* untuk Aplikasi Rekomendasi *Coffee Shop*”**”.

1.2 Perumusan Masalah

Berlatar belakang masalah tersebut mendefinisikan masalah yaitu :

1. Bagaimana mengimplementasikan metode *Weighted Product* dan *Analytical Hierarchy Process* terhadap aplikasi rekomendasi *coffee shop*?
2. Bagaimana perbandingan kinerja *Weighted Product* dan *Analytical Hierarchy Process* terhadap aplikasi rekomendasi *coffee shop*?

1.3 Tujuan Penelitian

Dengan adanya penelitian ini diharapkan berbagai masalah yang ditentukan dapat terselesaikan, sehingga dapat mencapai tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui cara membandingkan algoritma *Weighted Product* dan *Analytical Hierarchy Process* pada aplikasi rekomendasi *coffee shop*.
2. Mengetahui perbandingan kinerja algoritma *Weighted Product* dan *Analytical Hierarchy Process* pada aplikasi rekomendasi *coffee shop*.

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang diinginkan, maka berikut adalah beberapa Batasan masalah dari pembangunan aplikasi rekomendasi *coffee shop* yaitu :

1. Jumlah *coffee shop* yang akan diteliti sebanyak 30 *coffee shop* di Majalengka.
2. Kriteria yang dipakai dalam penelitian ini yaitu harga, kenyamanan, pelayanan serta varian menu.
3. Terdapat fitur *log in*, *dashboard*, perhitungan, data *coffee shop*, data kriteria.
4. Sistem ini dibangun berbasis *web*.
5. Sistem hanya bisa diakses oleh 1 entitas yakni admin sebagai pengguna yang mengelola semua kegiatan di sistem tersebut.
6. Hasil *output* dari sistem adalah hasil perbandingan 2 metode.

1.5 Metode Penelitian

Penggunaan metodologi pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data kali ini terdiri dari 3 tahap, yaitu:

a. Studi Literatur

Studi literatur diselesaikan oleh penulis menggabungkan berkonsentrasi pada berbagai jenis tulisan, makalah, buku, referensi dan buku harian yang berhubungan dengan kerangka yang dibuat..

b. *Survey* dan *Quisioner*

Survey adalah penelitian untuk mengumpulkan informasi dari atau tentang orang untuk menggambarkan, membandingkan, dan menjelaskan, pengetahuan, sikap, serta perilaku.

Berikut hasil *survey* :

1. Data diperoleh dari 55 pelanggan *coffee shop* dengan rata-rata usia 18-35 tahun.
2. Data ini diperoleh dari warga asli Majalengka dari tanggal 1 Oktober hingga 28 Oktober 2021.

1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode prototyping yang menggunakan model untuk memberikan informasi tentang kebutuhan dan spesifikasi teknis yang dibutuhkan. Metode ini diharapkan dapat mendukung dan mendukung proses perancangan dan pengembangan sistem rekomendasi *coffee shop*. Tahapan siklus pengembangan prototipe: :

1. *Communication*.

Developer dan klien bertemu dan menentukan tujuan umum, kebutuhan yang diinginkan dan gambaran bagian-bagian yang dibutuhkan berikutnya.

2. *Quick Plan*

Dirancang cepat dan mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui, dan desain ini adalah dasar untuk pembuatan prototipe..

3. *Modeling Quick Design*

Berfokus pada representasi aspek *software* yang bisa dilihat *customer/user*. *Modeling Quick Design* cenderung ke pembuatan *prototype*.

4. *Construction of Prototype*

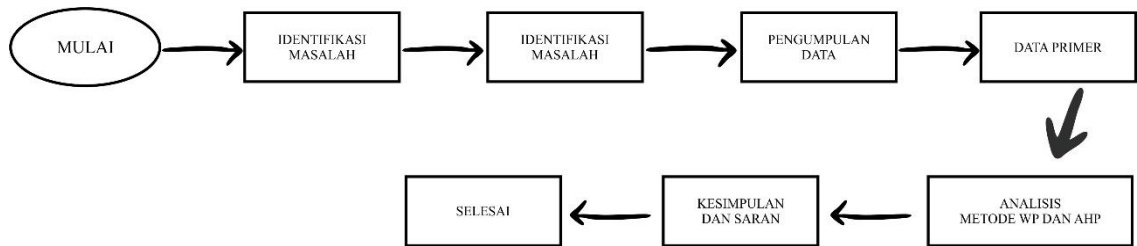
Membuat desain struktural atau prototipe untuk perangkat lunak yang akan dibangun.

5. *Deployment Delivery & Feedback*

Prototype yang telah dibuat oleh *developer* akan diberikan kepada *user* untuk dievaluasi, kemudian klien akan memberikan *feedback* yang akan digunakan untuk merevisi kebutuhan *software* yang akan dibangun.

1.5.3 Alur Penelitian

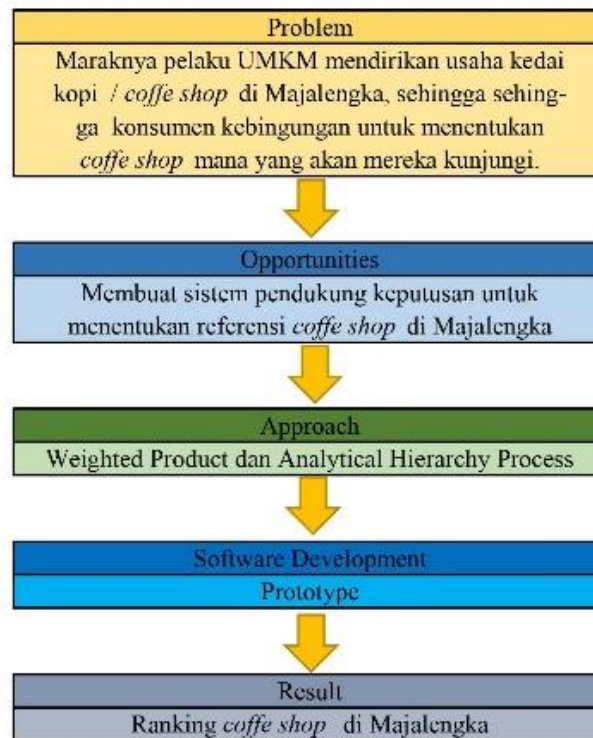
Alur penelitian pada tugas akhir ini dijelaskan pada gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Alur Penelitian

1.6 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran pada penelitian tugas akhir ini akan dijelaskan pada gambar 1.2 berikut :



Gambar 1.2 Kerangka Pemikiran

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada sistem pendukung keputusan *coffee shop* ini dibagi menjadi 5 bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi pengembangan, struktur berpikir, dan kerangka penulisan..

BAB II STUDI PUSTAKA

Bab ini menjelaskan teori di balik perencanaan sistem..

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi serangkaian metode penelitian yang ditafsirkan dalam sistem..

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi uraian tentang hasil studi dan model desain sistem akhir berupa estimasi studi..

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk perbaikan penelitian selanjutnya..

