

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bakso merupakan salah satu makanan khas Indonesia. Hampir semua orang menyukai makanan yang berbahan baku daging sapi, tepung tapioca, garam, STTP dan bumbu ini. Bakso biasanya menggunakan daging sapi tapi banyak juga yang menggunakan daging ikan, ayam, udang dan lainnya. Bakso disajikan dalam keadaan panas dengan kuah bening dan biasanya juga ditambahkan mie dan bihun serta telur kemudian ditaburi bawang goreng.

Bakso di zaman sekarang ini dapat ditemukan dimana-mana. Penjual kuliner ini mulai dari penjual keliling, kaki lima, sampai ke rumah makan dan restaurant mewah karena hampir disukai oleh masyarakat nusantara, jadi orang-orang tidak ragu untuk membuka bisnis kuliner bakso. Semakin meningkatnya keberadaan tempat-tempat kuliner bakso baru di kota Yogyakarta menyebabkan masyarakat membutuhkan informasi yang cepat dan tepat mengenai tempat-tempat kuliner tersebut. Masyarakat pada umumnya akan mencari informasi melalui internet atau bertanya kepada orang lain. Namun, pencarian melalui internet belum maksimal karena tidak semua tempat kuliner bakso bisa terdeteksi oleh situs pencarian, hanya tempat-tempat yang sudah terdaftar saja yang dapat terdeteksi. Hal tersebut menyulitkan masyarakat untuk mengetahui tempat kuliner bakso yang tepat dan sesuai dengan kriteria yang diinginkan, terutama bagi para turis atau pendatang yang belum mengetahui tentang kota Yogyakarta. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem pendukung

keputusan yang dapat membantu masyarakat menemukan tempat kuliner bakso yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Sistem pendukung keputusan pada penelitian ini digunakan untuk memilih tempat kuliner bakso digunakan metode *Simple Additive Wrihting* (SAW) karena penerapan metode ini menggunakan pembobotan. Dimana beberapa kriteria yang memiliki bobot akan dipilih oleh user dan sistem akan melakukan perhitungan. Hasil yang didapat adalah rekomendasi tempat kuliner bakso untuk pengguna sistem.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sebuah aplikasi pemilihan tempat kuliner bakso yang menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) berbasis website untuk mendapatkan rekomendasi tempat kuliner bakso di kota Yogyakarta yang tepat dan sesuai dengan kriteria yang diinginkan pengguna.

1.3 Ruang Lingkup

Agar penelitian ini lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan, maka perlu adanya ruang lingkup diantaranya :

- 1) Penelitian dilakukan untuk membangun sebuah website yang berfungsi memilih dan merekomendasikan tempat kuliner bakso yang ada di kota Yogyakarta berdasarkan kriteria yang diinginkan oleh user.
- 2) Sistem pendukung keputusan pemilihan tempat kuliner bakso ini berbasis website.

1.4 Tujuan Penelitian

Pada prinsipnya penelitian ini bertujuan untuk mempermudah dan mempercepat masyarakat atau turis dalam mendapatkan rekomendasi tempat kuliner bakso yang ada di kota Yogyakarta berdasarkan kriteria yang diinginkan oleh pengguna.

1.5 Manfaat Penelitian

Berikut ini manfaat yang dihasilkan dari penelitian ini adalah :

1. Membantu user untuk mengetahui tempat-tempat kuliner bakso yang ada.
2. Meminimalisir adanya hoax yang diterima oleh user.
3. Memberikan rekomendasi atau saran tempat kuliner bakso berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara teknis penulisan ini dibagi atas beberapa bab dan masing-masing terdiri dari sub bab, dimana antara bagian yang satu dengan bagian yang lainnya saling berhubungan yaitu :

1. BAB I, Pendahuluan

Bab ini berisi uraian tentang Latar Belakang Masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi, dan perumusan Masalah Penelitian, Maksud dan Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian yang diharapkan, serta Sistematika Penulisan.

2. BAB II, Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan

laporan skripsi serta beberapa literature review yang berhubungan dengan penelitian.

3. BAB III, Analisis dan Perancangan Sistem

Bab ini berisikan mengenai metode penelitian meliputi perangkat keras, perangkat lunak, analisis sistem, perancangan sistem, flowcart sistem, diagram konteks, DFD level 1, struktur tabel.

4. BAB IV, Implementasi

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang meliputi Implementasi (potongan program) sesuai dengan isi dari Bab III, gambar dari hasil penelitian yang dibuat, praktek implementasi hasil penelitian sesuai dengan data yang dimasukkan dan pembuktian hasil uji coba.

5. BAB V, Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan analisa yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.