

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada saat ini, bisnis di Indonesia sedang mengalami kemajuan yang sangat pesat dan terus mengalami transformasi. Berbagai sektor usaha di negara ini sedang menghadapi persaingan yang ketat, salah satu sektor yang mengalami perubahan dinamis adalah bisnis di industri makanan dan minuman. Hal ini tercermin dari peningkatan jumlah produk makanan dan minuman yang menarik minat dari banyak orang. Bisnis di sektor makanan dan minuman memiliki sifat yang abadi, karena makanan dan minuman sendiri merupakan kebutuhan primer bagi manusia. Dalam konteks ini, baik merek lokal maupun internasional terus bermunculan, menciptakan kesan yang khas di kalangan masyarakat. Khususnya bisnis minuman memiliki karakteristik yang unik dan tengah berkembang pesat. Peningkatan jumlah merek minuman yang beragam mendorong para pelaku industri untuk berkompetisi dengan sangat ketat. Pengusaha dalam bisnis minuman harus menghadirkan konsep dan inovasi yang menarik bagi konsumen.

Minuman *bubble drink*, atau dikenal juga sebagai minuman boba, adalah salah satu jenis minuman yang sedang populer di tengah masyarakat Indonesia. Minuman *bubble drink* pertama kali muncul di Taiwan pada tahun 1980 dengan nama *zhen zhu nai cha*, yang diterjemahkan sebagai teh susu mutiara atau lebih dikenal dengan sebutan teh susu boba, boba *milk tea*, atau *bubble tea*. Seiring berjalannya waktu, minuman boba telah mengalami perkembangan dengan tambahan variasi rasa dan kombinasi bahan. Dalam beberapa terakhir, minuman boba telah menjadi salah satu minuman yang diminati oleh berbagai kalangan masyarakat Indonesia, terutama di kalangan generasi muda (Veronica&Ilmi, 2020: 84).

Bubble drink merupakan minuman yang terdiri dari campuran teh, rasa buah, atau susu. Uniknya, minuman ini ditambahkan dengan topping berbentuk bulat dan kenyal yang dikenal sebagai boba, *bubble*, atau *pearl*. Topping ini terbuat dari campuran tepung tapioka dan *brown sugar*, memberikan warna kehitaman yang khas. Keistimewaan tekstur kenyal dari boba menjadi daya tarik bagi para penggemar minuman ini. Tidak hanya boba, konsumen juga dapat memilih berbagai jenis topping lain seperti *jelly* dan puding dengan beragam variasi rasa. Selain itu, untuk mengakomodasi beragam selera konsumen, minuman boba juga menyediakan pilihan kadar gula yang dapat disesuaikan, mulai dari gula tambahan, sedikit gula, setengah gula, hingga tanpa gula. Ukuran minuman pun dapat dipilih antara kecil dan besar sesuai dengan preferensi konsumen.

Saat ini banyak *outlet bubble drink* yang terus bermunculan di kota Medan, sehingga konsumen memiliki banyak pilihan dalam memilih *outlet* yang ingin dikunjungi. Dan karena banyaknya *outlet bubble drink* yang terus bermunculan menimbulkan masalah tersendiri bagi konsumen dalam memilih tempat yang nyaman untuk bertemu dengan teman atau keluarga, maupun untuk mengerjakan tugas dan belajar. Biasanya dalam memilih *outlet bubble drink* yang ingin dikunjungi ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan bagi konsumen seperti kualitas produk, harga, rasa, variasi menu, dan pelayanan. Namun, dalam mempertimbangkan faktor-faktor tersebut, mungkin terdapat perbedaan preferensi antara satu konsumen dengan konsumen yang lainnya. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem pendukung keputusan yang dapat membantu konsumen saat memilih *outlet bubble drink*.

Menurut Setiono *et al.* (2021: 153), Sistem Pendukung Keputusan (SPK) berfungsi sebagai alat bantu bagi para pengambil keputusan untuk memperluas kemampuan mereka, namun tidak bertujuan untuk menggantikan penilaian para pengambil keputusan. Dengan implementasi sistem pendukung keputusan dalam proses pemilihan *outlet bubble drink* terbaik di kota Medan, para calon pengunjung akan dibantu dalam memilih *outlet bubble drink* dengan lebih efisien dan efektif.

Selain itu, sistem ini dapat memberikan rekomendasi yang lebih objektif dalam pengambilan keputusan mengenai *outlet bubble drink*. Dengan kehadiran sistem ini diharapkan dapat memastikan bahwa *outlet bubble drink* yang dipilih benar-benar dapat memenuhi kebutuhan calon pengunjung.

Dalam sistem pendukung keputusan, ada beberapa metode yang dapat digunakan, dan salah satu diantaranya adalah metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Alasan digunakan metode SAW karena metode ini memiliki keunggulan tertentu, termasuk kemudahan dalam pemahaman, fleksibel dalam menangani permasalahan yang kompleks, serta kapabilitas dalam memberikan solusi yang efektif (Ristiana *et al.*, 2020:26). Kelebihan utama metode SAW dibandingkan dengan metode yang lain karena kemampuannya dalam melakukan penilaian yang lebih akurat, dan juga mampu melakukan seleksi terhadap alternatif terbaik dari sejumlah alternatif yang ada (Haswan: 2019: 186). Metode SAW sangat relevan dalam mengatasi permasalahan dalam pengambilan keputusan, dan dianggap sebagai metode yang paling sederhana dan mudah untuk di implementasikan (Nungsiyati *et al.*, 2018: 473). Metode *Simple Additive Weighting* memiliki kemampuan untuk memberikan penilaian yang lebih tepat, karena berbasis pada nilai-nilai kriteria dan bobot yang telah ditetapkan sebelumnya (Jumaryadi *et al.*, 2019: 18).

Dalam penelitian Vaneza *et al.*, (2021: 304) berjudul “*Implementatiom of the Simple Additive Weighting (SAW) Method in the Selection of Recipients of Social Fund for Foor Families*”. Hasil penelitian ini dapat dikatakan berhasil dan optimal, penerapan sistem pendukung keputusan dengan metode *Simple Additive Weighting* terbukti efektif dan sederhana dalam proses pengolahan datanya, sehingga proses penyaluran dana bantuan dapat segera terealisasi dan dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya oleh penerima bantuan dana sosial. Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Susilowati *et al.*, (2018: 2236) berjudul “*Determination of Scholarship Recipients Using Simple Additive Weighting Method*”. Hasil penelitian ini membantu tim untuk melakukan seleksi penerima beasiswa, dengan penerapan *Simple Additive Weighting* untuk menentukan kriteria penerima beasiswa. Dan juga

penelitian dari Mukodimah *et al.*, (2018: 5) berjudul “*Fuzzy Simple Additive Weighting and its Application to Toddler Healthy Food*”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perhitungan dengan metode *Fuzzy Simple Additive Weighting*, dapat digunakan dalam menentukan makanan sehat bagi balita, metode *Fuzzy Simple Additive Weighting* (SAW) sangat membantu dalam penelitian ini.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka akan dilakukan penelitian dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan dalam Pemilihan *Outlet Bubble Drink* Terbaik di Kota Medan dengan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW)”. Dalam proses perhitungan, peneliti menggunakan *software* MATLAB. Menurut Rahmasari, *et al.* (2021: 8), penggunaan *software* MATLAB dalam metode *Simple Additive Weighting* (SAW) terbukti sebagai pilihan yang efisien dan efektif. Hasil perhitungan manual dengan hasil perhitungan dari *software* MATLAB memperoleh hasil yang sama. Dengan kata lain, hasil perhitungan ini adalah akurat. Menurut Finisa, *et al.*(2018: 354), penerapan pemrograman GUI MATLAB mampu memudahkan proses dalam pemilihan merek lipstik favorit dengan menggunakan metode MADM, khususnya *Simple Additive Weighting* (SAW). Serta menurut Rikki (2017: 50), penggunaan MATLAB dalam pengujian memiliki manfaat signifikan dalam menyelesaikan sistem pendukung keputusan berbentuk matriks. Kelebihan lain dari *software* MATLAB adalah kemampuannya untuk menghasilkan visualisasi grafik dan simulasi, serta kemampuan untuk langsung memproses rumus yang terkait dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) melalui kode-kode pemrograman dalam MATLAB.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini :

1. Minuman *bubble drink* (boba) menjadi salah satu minuman yang sangat diminati oleh masyarakat kota Medan, khususnya di kalangan anak muda.
2. Saat ini banyak *outlet bubble drink* yang berada di kota Medan sehingga membuat para konsumen menjadi bingung dalam memilih *outlet* terbaik yang sesuai dengan preferensi mereka.

1.3. Ruang Lingkup

Penulis memberikan batasan yang jelas dalam penyusunan skripsi ini agar ruang lingkup yang dibahas lebih terarah yaitu: Penelitian ini hanya mempertimbangkan variabel-variabel yang telah ditentukan dan tidak mempertimbangkan faktor-faktor lain di luar variabel tersebut, penelitian ini hanya fokus pada metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sebagai pengambilan keputusan dalam pemilihan *outlet bubble drink* terbaik di kota Medan. Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) ini dipilih karena metode ini menentukan nilai bobot untuk setiap atribut kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif.

1.4. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan mempermudah dalam pembahasan, maka perlu diberikan batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan pada konsumen yang pernah mengunjungi *outlet bubble drink* di Sun Plaza.
2. Kriteria yang digunakan untuk pemilihan *outlet bubble drink* yaitu : kualitas produk, harga, rasa, variasi menu, dan pelayanan
3. *Outlet bubble drink* yang akan diteliti adalah : chatime, xing fu tang, kokumi, koi the, fire tiger, kopi kenangan, share tea dan gong cha.
4. Data alternatif yang digunakan yaitu sebanyak 8 *outlet bubble drink*, berdasarkan hasil penyebaran kuesioner secara *online* melalui *google form* yaitu dari 100 responden yang mengisi kuesioner.
5. Metode yang akan digunakan dalam sistem pendukung keputusan yaitu metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana hasil keputusan yang terbaik dalam pemilihan *outlet bubble drink* terbaik di kota Medan dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan hasil pemilihan *outlet bubble drink* terbaik di kota Medan dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi beberapa pihak, diantaranya adalah bagi pengusaha, bagi konsumen, bagi peneliti, dan bagi universitas.

1. Bagi Pengusaha

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan rekomendasi kepada pemilik *outlet bubble drink* untuk meningkatkan kualitas produk dan pelayanan agar dapat memperoleh keuntungan yang lebih besar dan memperoleh posisi yang lebih baik di pasaran.

2. Bagi Konsumen

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi berharga kepada konsumen tentang *outlet bubble drink* terbaik di kota Medan dan juga dapat memberikan rekomendasi bagi konsumen untuk memilih *outlet bubble drink* yang sesuai dengan kebutuhan berdasarkan preferensi mereka.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian diharapkan akan memperluas wawasan dan ilmu pengetahuan dalam sistem pendukung keputusan dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

4. Bagi Universitas

Hasil penelitian ini bisa digunakan untuk bahan kajian dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai sistem pendukung keputusan dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).