

Nama Kelompok

Wahyudistira

5190411112

Andrew Asyraf Wahyu W

5190411257

Tabrani

5190411285

Fabian Barep Cannavaro

5190411297

Darmawan Rysky Noer C.

5190411549



Latar Belakang

Tempat makan adalah suatu tempat atau bangunan yang diorganisir secara komersil, yang menyelenggarakan pelayanan dengan baik kepada semua konsumennya baik berupa makanan maupun minuman

“Nongkrong” merupakan kegiatan yang sering dilakukan para mahasiswa atau orang-orang yang masih masuk dalam kategori produktif.

Pada kalangan usia produktif, nongkrong menjadi media untuk bersosialisasi hingga meeting dengan sesama mahasiswa.



Rumusan Masalah

bagaimana menentukan tempat mana yang menjadi pertimbangan untuk tempat makan & nongkrong mahasiswa UTY menggunakan metode promethee ?

Batasan Masalah

Sistem dibuat dengan menerapkan metode promethee

Sistem harus dapat melakukan perangkingan untuk mendapatkan tempat makan dan nongkrong mahasiswa UTY sesuai dengan data dan kriteria yang dimasukan.

Sistem harus dapat memasukan data warung makan beserta nilai dari kriteria yang telah ditetapkan.

Sistem harus dapat menampilkan detail tiap langkah – langkah perangkingan

RESULTS

Tujuan

dapat memahami metode promethee,
kemudian menerapkannya ke dalam
sebuah sistem informasi.

Untuk mendapat tempat makan &
nongkrong mahasiswa UTY yang terbaik
menggunakan metode promethee



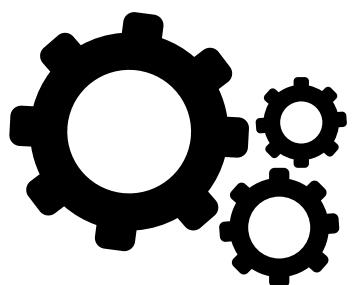
Manfaat

Manfaat dari dibuatnya penelitian ini yaitu Untuk Menambahkan refrensi berupa usulan tempat makan & nongkrong mahasiswa UTY di masa sekarang maupun yang akan datang.

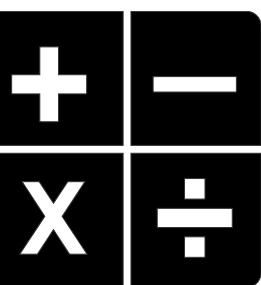


Benefits

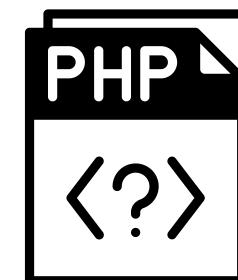
Landasan Teori



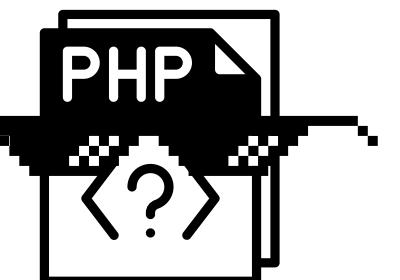
Sistem Pendukung Keputusan



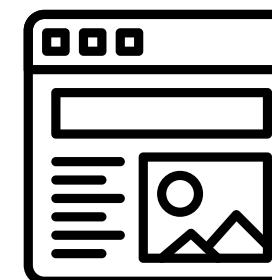
Promethee



PHP



PHP Native



Bootstrap

Kategori

Kategori	Nama Kriteria	Bobot	Range Penilaian
C1	Rasa Makanan	40%	Sangat Enak (3) Enak (2) Tidak Enak (1)
C2	Harga Makanan	25%	Sangat Murah (4) Murah (3) Mahal (2) Sangat Mahal (1)
C3	Pelayanan	10%	Sangat Baik (4) Baik (3) Buruk (2) Sangat Buruk (1)
C4	Suasana	15%	Sangat Nyaman (3) Nyaman (2) Tidak Nyaman (1)
C5	Jarak (m)	10%	Sangat Jauh (>2000) (4) Jauh ($>500 \text{ & } \leq 2000$) (3) Dekat ($>300 \text{ & } \leq 500$) (2) Sangat Dekat (0 – 300) (1)

Tipe Kreteria

Keuntungan	Biaya
Rasa Makanan	Harga Makanan
Pelayanan	Jarak (m)
Suasana	

Data

No	Nama	Nilai Rasa	Harga	Pelayanan	Suasana	Jarak
1	Mcdonald	Enak	Mahal	Baik	Sangat Nyaman	Jauh
2	KFC	Enak	Mahal	Baik	Nyaman	Jauh
3	Olive	Enak	Murah	Baik	Nyaman	Jauh
4	Warmindo	Enak	Sangat Murah	Baik	Nyaman	Sangat Dekat
5	Pecel Lele	Enak	Murah	Baik	Tidak Nyaman	Jauh
6	JCO	Enak	Mahal	Sangat Baik	Sangat Nyaman	Jauh
7	Bakmi Pak Sholeh	Enak	Mahal	Baik	Nyaman	Jauh
8	Waroeng Spesial Sambal	Sangat Enak	Mahal	Baik	Sangat Nyaman	Dekat
9	Rich Restorant	Enak	Sangat Mahal	Baik	Sangat Nyaman	Jauh
10	Angkringan	Kurang Enak	Sangat Murah	Buruk	Tidak Nyaman	Dekat
11	Sate Taichan	Enak	Mahal	Baik	Tidak Nyaman	Sangat Jauh
12	Mie Gacoan	Sangat Enak	Mahal	Baik	Nyaman	Jauh
13	Rumah Makan Padang	Enak	Mahal	Baik	Nyaman	Jauh
14	Nasi Uduk Kampoeng	Enak	Mahal	Baik	Nyaman	Jauh
15	Bakso Pak Udin	Enak	Murah	Baik	Tidak Nyaman	Jauh

16	Rocket Chiken	Enak	Murah	Sangat Baik	Sangat Nyaman	Sangat Jauh
17	Nasi Goreng Gila	Enak	Mahal	Buruk	Tidak Nyaman	Sangat Dekat
18	King Burger	Enak	Sangat Mahal	Baik	Sangat Nyaman	Jauh
19	Happy Restorant	Sangat Enak	Sangat Mahal	Sangat Baik	Sangat Nyaman	Sangat Jauh
20	Ketoprak Pak Maliki	Enak	Mahal	Baik	Tidak Nyaman	Jauh

Nilai Alternatif

Alternatif	Nilai Rasa	Harga	Pelayanan	Suasana	Jarak
Mcdonald(A ₁)	2	2	3	3	2
KFC(A ₂)	2	2	3	2	2
Olive(A ₃)	2	3	3	2	2
Warmindo(A ₄)	2	4	3	2	4
Pecel Lele(A ₅)	2	3	3	1	2
JCO(A ₆)	2	2	4	3	2
Bakmi Pak Sholeh(A ₇)	2	2	3	2	2
Waroeng Spesial Sambal(A ₈)	3	2	3	3	3
Rich Restorant(A ₉)	2	1	3	3	2
Angkringan(A ₁₀)	1	4	2	1	3
Sate Taichan(A ₁₁)	2	2	3	1	1
Mie Gacoan(A ₁₂)	3	2	3	2	2
Rumah Makan Padang(A ₁₃)	2	2	3	2	2
Nasi Uduk Kampoeng(A ₁₄)	2	2	3	2	2
Bakso Pak Udin(A ₁₅)	2	3	3	1	2
Rocket Chiken(A ₁₆)	2	3	4	3	1
Nasi Goreng Gila(A ₁₇)	2	2	2	1	4
King Burger(A ₁₈)	2	1	3	3	2
Happy Restorant(A ₁₉)	3	1	4	3	1
Ketoprak Pak Maliki(A ₂₀)	2	2	3	1	2

Tahapan

- *Mencari Normalisasi Data (r)*
- *Mencari Normalisasi Terbobot(y)*
- *Mencari Nilai Preferensi*
- *Menghitung Leaving Flow*
- *Menghitung Entering Flow*
- *Menghitung Net Flow*

Hasil

3	Olive	0.073684210526316
4	Warmindo	0.33684210526316
5	Pecel Lele	-0.063157894736842
6	JCO	0.25263157894737
7	Bakmi Pak Sholeh	-0.08421052631579
8	Waroeng Spesial Sambal	0.42105263157895
9	Rich Restorant	-0.08421052631579
10	Angkringan	-0.2
11	Sate Taichan	-0.38947368421053
12	Mie Gacoan	0.11578947368421
13	Rumah Makan Padang	-0.08421052631579
14	Nasi Uduk Kampoeng	-0.08421052631579
15	Bakso Pak Udin	-0.063157894736842
16	Rocket Chiken	0.24210526315789
17	Nasi Goreng Gila	-0.2

Kesimpulan

Berdasarkan penilitian tersebut juga dapat disimpulkan, dari beberapa data warung makan, Waroeng Spesial Sambal merupakan warung yang menjadi pilihan terbaik setelah dilakukan perangkingan dengan metode promethee. Dari penelitian ini juga disimpulkan bahwa sistem pendukung keputusan sangat diperlukan untuk mempermudah dalam melakukang perangkingan terutama pada kasus yang memiliki banyak data dan banyak kriteria penilaian yang mungkin sulit diselesaikan secara manual.



Benefits

Terima Kasih