

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini kemajuan ilmu teknologi dan informasi berada pada tingkat perkembangan yang sangat pesat, terutama dalam hal pertukaran informasi. Informasi saat ini sudah menjadi sebuah komoditi yang sangat penting dalam memenangkan persaingan di dalam dunia bisnis. Tanpa disadari perkembangan teknologi informasi telah menjadi sumber daya utama perusahaan yang tidak kalah pentingnya dengan sumber daya yang lain.

Kemampuan untuk mengakses dan menyediakan informasi secara cepat, tepat dan akurat sudah menjadi suatu kebutuhan penting bagi suatu perusahaan. Untuk menunjang hal tersebut maka perlu menerapkan sistem informasi yang terkomputerisasi dan terintegrasi dengan baik. Salah satu informasi yang penting untuk mendukung kelancaran aktifitas bisnis perusahaan adalah hal yang berkaitan dengan pendukung keputusan sehingga dengan informasi ini diharapkan tujuan perusahaan dapat tercapai dengan lebih baik dan maksimal.

D2Tronic merupakan outlet yang menjual berbagai jenis gadget. D2Tronic merupakan perusahaan yang sedang berkembang dan tentunya memiliki penjualan yang tidak sedikit jumlahnya, terkadang beberapa pembeli meminta saran kepada penjual tentang gadget apa yang sesuai yang akan di miliki oleh pembeli tersebut, sehingga penjual harus bisa

untuk memberikan penawaran beberapa opsi untuk memenuhi kebutuhan dari pembeli tersebut. Hal ini menimbulkan masalah ketika penjual tersebut tidak mengetahui spesifik dari gadget yang tersedia sehingga pembeli tersebut tidak mendapatkan informasi yang lengkap dari barang yang akan di belinya. Untuk itu maka dibutuhkan sistem yang terkomputerisasi untuk memudahkan proses pengarahannya pada pembeli sehingga informasi yang diberikan dapat lebih tepat dan akurat.

Dengan adanya masalah - masalah tersebut, penulis berusaha untuk merancang sistem pendukung keputusan untuk menentukan gadget yang sesuai dengan kebutuhan konsumen agar sistem tersebut dapat memberikan manfaat bagi perusahaan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat ditemukan masalah yang akan diselesaikan dalam penulisan skripsi ini adalah merancang suatu sistem yang dapat membantu pihak D2Tronic dalam mengambil keputusan untuk menentukan gadget yang sesuai kebutuhan konsumen.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Sistem pendukung keputusan ini hanya sebagai alat bantu bagi pihak D2Tronic dalam menentukan gadget yang dibutuhkan konsumen. Namun keputusan akhir tetap ada pada pihak konsumen.
2. Kriteria yang digunakan sebagai dasar penilaian diperoleh dari gadget yang terdapat dipasaran bukan yang terdapat di D2Tronic
3. Metode yang digunakan dalam perancangan sistem ini adalah *Weighted Product (WP)*
4. Output dari SPK ini adalah urutan dari gadget yang layak untuk dimiliki oleh user/konsumen mulai dari yang tertinggi sampai yang terendah menurut D2Tronic.
5. Perancangan sistem dengan Microsoft Visual Basic 6.0 dan SQL Server 2000

1.4 Tujuan Penelitian

1. Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah merancang suatu perangkat lunak yang dapat membantu pihak D2Tronic dalam menentukan gadget yang dibutuhkan konsumen sehingga proses pengambilan keputusan ini dapat lebih efisien.
2. Membuat Sistem Pendukung Keputusan penentuan gadget dengan data yang terstrukturisasi, dapat diakses secara langsung dan cepat.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu pihak D2Tronic dalam mengambil keputusan untuk menentukan gadget yang layak dimiliki oleh user dengan melihat nilai prioritas masing-masing gadget yang dibandingkan dengan data yang terstrukturisasi.

1.6 Metodologi Penelitian

Dalam peristiwa ini beberapa tahapan dalam penelitian terkait dengan pihak D2Tronic di antaranya sebagai berikut :

a. Wawancara

Pada tahap ini dilakukan lebih menitikberatkan bagaimana standar prosedur melakukan pemilihan gadget yang sesuai kebutuhan user, khususnya dalam pembobotan pada prioritas kriteria dan alternatif.

b. Studi literatur

Pada tahap ini dilakukan dengan mempelajari sumber-sumber referensi yang berkaitan dengan skripsi ini, baik dari text book maupun internet.

c. Analisa dan perancangan sistem

Pada tahap ini akan dilakukan analisis permasalahan dan kebutuhan sistem serta perancangan awal aplikasi yang akan dibuat termasuk di dalamnya desain antar muka dan proses yang di implementasikan.

d. Pembuatan sistem

Pada tahap ini dilakukan pengkodean program menggunakan bahasa pemrograman visual basic 6.0 dan sql server 2000.

e. Uji coba dan evaluasi aplikasi

Pada tahap ini akan dilakukan beberapa skenario uji coba dan dievaluasi kelayakan pemakaian sistem.

f. Pembuatan laporan

Pada tahap pembuatan laporan skripsi ini bertujuan untuk dijadikan sebagai dokumentasi hasil penelitian.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam pembahasan materi ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, serta sistematika penulisan skripsi disampaikan dalam bab ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas teori-teori yang menjadi acuan untuk pelaksanaan penelitian yang meliputi : pengertian sistem, sistem pendukung keputusan, perangkat lunak yang dipakai, teori tentang gadget dan teori-teori pengambilan keputusan yang akan menunjang pengembangan sistem.

BAB III ANALISIS PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisi analisa dan perancangan sistem pendukung keputusan yang berkaitan dengan komponen-komponen Sistem Pendukung Keputusan. Bab ini juga berisi aturan dan persyaratan penilaian gadget dan kriteria yang terdiri dari aspek penilaian fitur pada gadget. Bab ini juga berisi tentang proses-proses perhitungan penilaian menggunakan metode perhitungan WP.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil dari implementasi aplikasi yang akan dibuat, kemudian dibandingkan dengan proses perhitungan secara manual, disertai dengan pembahasannya.

BAB V PENUTUP

Bab penutup ini akan membahas kesimpulan dari pembahasan perancangan sistem pendukung keputusan.