

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Juniosportwear adalah usaha yang bergerak di bidang olahraga dimana mereka menjual berbagai macam alat kebutuhan olahraga seperti sepatu olahraga, celana dan baju olahraga, kaos kaki, jersey bola dan lain-lain. Mereka juga mencoba menyediakan jasa sablon jersey bola tetapi hasil sablon nya kurang memuaskan sehingga terkadang membuat konsumen merasa kecewa. Hal ini lah membuat penulis tertarik untuk melakukan penelitian akan permasalahan tersebut dengan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini.

Kemajuan teknologi informasi merambah ke segala aspek kehidupan, penerapan teknologi informasi dapat mempermudah pekerjaan manusia. Manusia dalam kehidupan sehari-hari sering mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan. Masalah yang muncul berbeda-beda mulai dari masalah besar hingga masalah kecil, setiap keputusan yang diambil akan berpengaruh dikemudian hari. Manusia mulai mengembangkan sistem yang dapat membantu menentukan alternatif terbaik untuk suatu masalah, yaitu Sistem Penunjang Keputusan (SPK). Dalam Sistem Penunjang Keputusan terdapat berbagai macam metode mulai dari *ahp*, *moora*, *topsis*, *saw*, *electre*, *aras*, *psi*, *smart*, *edas*, dan masih banyak yang lainnya.

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan atas muncul sebuah gagasan untuk membuat sebuah aplikasi sistem penunjang keputusan pemilihan tinta sablon dengan menggunakan metode Simple Additive Weighting. Metode SAW (Simple Additive Weighting) merupakan metode yang menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif berdasarkan kriteria-kriteria yang ditentukan dengan melakukan perankingan untuk mengetahui nilai tertinggi sampai terendah. Metode ini dipilih karena dapat menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses perankingan yang akan menyeleksi alternatif terbaik dari sejumlah alternatif. Dengan metode perankingan ini, diharapkan penilaian akan lebih tepat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot yang telah ditentukan. Impelentasi metode Simple Additive Weighting pada sistem penunjang keputusan dalam menentukan jenis tinta sablon diharapkan mampu memberikan kemudahan bagi

pemilik toko dalam menentukan jenis tinta yang cocok agar kualitas sablon mereka meningkat.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang dapat dirumuskan dalam tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana membuat sebuah aplikasi SPK berbasis website untuk pemilihan jenis tinta sablon?
2. Bagaimana menerapkan metode SAW pada pemilihan jenis tinta sablon?

### **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah penelitian ini mencakup beberapa hal diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan di toko Juniosportwear
2. Penelitian ini menggunakan metode SAW
3. Jenis tinta yang akan diteliti adalah: Platisol, Glow In The Dark, Discharge, Flocking, Foaming, Foil, High Density, Direct To Film.
4. Kriteria yang digunakan yaitu: harga, Akurasi kecerahan warna, ketahanan, tingkat kelenturan, hasil cetakan.

### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilakukannya penelitian, perancangan, dan pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Menghasilkan aplikasi SPK untuk memberikan nilai dan perbandingan untuk mengetahui jenis tinta sablon apa yang menjadi rekomendasi.
2. Menerapkan Metode SAW yang diharapkan dapat memperoleh solusi seperti yang di harapkan.

### **1.5. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan didapat dari penelitian ini antara lain:

1. Menjadi aplikasi yang dapat digunakan untuk pemilihan jenis tinta sablon di Juniosportwear.

2. Menuangkan pengetahuan yang dimiliki penulis dalam merancang aplikasi SPK dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).

#### 1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika dari penulisan Skripsi ini adalah sebagai berikut:

##### BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

##### BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi tinjauan Pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan untuk penelitian ini.

##### BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi tinjauan umum tentang objek penelitian, analisis masalah, solusi yang di tawarkan dan rancangan aplikasi.

##### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tahapan pengembangan aplikasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

##### BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran yang telah dirangkum selama proses penelitian.

##### DAFTAR PUSTAKA

Daftar Pustaka merupakan rujukan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini. Cara penulisan daftar Pustaka, termasuk juga sitasi(citation).

##### LAMPIRAN

Lampiran digunakan untuk menempatkan pernyataan atau informasi lain yang melengkapi deskripsi yang diberikan di bagian utama skripsi.

