

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada saat ini pemberian hadiah atau kado telah menjadi bagian dalam hidup seseorang, dan sudah menjadi hal yang umum dalam setiap perayaan hari spesial. Ada banyak hal yang bisa dilakukan oleh seseorang ketika mengungkapkan bentuk perhatian serta kasih sayang, salah satunya yaitu memberi bingkisan hadiah atau kado. Hadiah atau kado yang kita berikan hendaknya disukai oleh calon penerima dan bermanfaat, kado yang unik dan kreatif tentunya akan memberi kesan tersendiri bagi calon penerima. Seringkali kita kebingungan untuk memilih hadiah atau kado kepada seseorang. Keraguan produk apa yang akan dipilih, apa saja yang perlu dibeli, dan dengan mempertimbangkan beberapa faktor lainnya.

MITRATOON Creative™ merupakan sebuah usaha yang bergerak dibidang usaha kreatif penjualan produk hadiah atau kado berupa bingkai dengan desain yang bermacam-macam. Karena banyaknya produk yang dijual mengakibatkan banyak pembeli yang kebingungan dalam memilih produk yang ingin dibeli. Hal ini memungkinkan terjadinya permasalahan pembeli dalam pemilihan produk diantaranya yaitu berbagaimacam kegunaan hadiah atau kado setiap pembeli berbeda-beda contoh dipakai untuk *event* (ulang tahun, pernikahan, dll), perbedaan usia calon penerima hadiah atau kado yang akan diberi, jenis kelamin calon penerima, keraguan pembeli dalam memilih produk yang sesuai

dengan ketersediaan *budget*, dan estimasi pembuatan produk yang sesuai dengan hari dan tanggal dipakainya hadiah atau kado.

Berdasarkan permasalahan diatas, diperlukan sistem pendukung keputusan yang dapat membantu pembeli dalam pemilihan produk terbaik agar siapa saja yang ingin membeli produk MITRATOON Creative™ dapat menentukan pilihan lebih efektif dan tepat sesuai dengan kebutuhan pembeli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode AHP (*Analltical Hierarcy Process*). Metode AHP digunakan untuk mencari bobot variabel kriteria.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam penelitian ini merumuskan masalahnya adalah sebagai berikut :

“Bagaimana cara untuk memudahkan pembeli dalam pemilihan produk terbaik dengan menerapkan sistem pendukung keputusan menggunakan bantuan metode AHP agar dapat membantu mengefisiensikan proses pemilihan produk pada MITRATOON Creative™”.

### **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diterangkan diatas, adapun batasan masalah yang akan dibahas :

1. Kriteria pembeli yang digunakan dalam pemilihan produk
  - *Event*
  - Usia penerima
  - Jenis kelamin penerima

- Ketersediaan budget
  - Estimasi pembuatan
2. Hasil akhir dari sistem pendukung keputusan ini adalah ranking yang digunakan untuk membuat rekomendasi produk yang dapat menjadi bahan pertimbangan pembeli untuk memilih produk yang sesuai dengan kebutuhan.
  3. Sistem dibangun menggunakan metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*).

#### **1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Adapun maksud dan tujuan yang akan dicapai dari penelitian ini adalah :  
Membangun sistem pendukung keputusan yang dapat membantu pembeli dalam pemilihan produk terbaik menggunakan metode AHP. Diharapkan mampu memberikan rekomendasi produk-produk hadiah atau kado dengan kriteria yang sudah ditentukan untuk dijadikan bahan pilihan oleh pembeli, sehingga dapat membantu mempermudah pemilihan produk terbaik untuk pembeli dalam memilih produk yang akan dibeli.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat terhadap penulis :**

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan selama menimba ilmu di kampus Universitas Amikom Yogyakarta.

##### **2. Manfaat bagi MITRATOON Creative™ :**

Adanya sistem pendukung keputusan ini mampu membantu penjual dalam memberikan rekomendasi produk terbaik untuk pembeli yang sesuai dengan kebutuhannya.

### 3. Manfaat bagi kampus Amikom :

Menambah referensi tentang pengembangan sistem berbasis website di perpustakaan Universitas Amikom Yogyakarta.

## 1.6 Metode Penelitian

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian diantaranya :

### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### a. Studi Literatur

Pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal dan berbagai macam bacaan yang berkaitan dengan judul penelitian yang bersumber dari situs internet dan buku yang bisa dipertanggung jawabkan.

#### b. Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan *observasi* pada MITRATOON Creative™ dan penulis melakukan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan yang sedang dilakukan.

#### c. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung dengan pemilik usaha.

### 1.6.2 Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

metode SWOT (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

### **1.6.3 Metode Perancangan**

Sistem yang akan dibuat dengan melakukan perencanaan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), perancangan basis data dan desain aplikasi (*Interface*).

### **1.6.4 Metode Pengembangan Sistem**

Metode pengembangan sistem yang dibuat dalam penelitian ini yaitu menggunakan metode SDLC (*System Development Life Cycle*). Metode ini merupakan pendekatan melalui beberapa tahapan untuk menganalisis dan merancang sistem yang dikembangkan sangat baik melalui penggunaan siklus kegiatan penganalisis dan pemakai secara spesifik.

### **1.6.5 Metode Pengujian**

Pengujian yang akan digunakan untuk mengetahui atau menemukan masalah yang terdapat pada sistem yang telah dibuat yaitu menggunakan metode *Black Box*.

## **1.7 Sistematika Penulisan**

Untuk mempermudah penulisan dan pembahasan selanjutnya, maka uraian pembahasan skripsi ini ditulis secara sistematis, sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sistematika penulisan laporan penelitian.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini berisi tentang teori-teori yang mendasari pembahasan secara rinci, dapat berupa definisi atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tentang identifikasi masalah, analisis dari kebutuhan sistem, kelayakan sistem sampai dengan perancangan sistem yang akan menentukan sistem berjalan dengan baik atau tidak.

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Bab ini membahas implementasi dari sistem yang telah dirancang sebelumnya dan akan dilakukan pengujian dari sistem kepada objek penelitian.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang dapat diperoleh secara keseluruhan dari uraian-uraian bab sebelumnya dan dengan disertai saran mengenai hasil dari sistem aplikasi yang telah dibuat agar dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi perkembangan sistem aplikasi untuk masa yang akan datang.