

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kotawaringin Barat ialah salah satu instansi pemerintah yang mempunyai tugas pokok dan fungsi melaksanakan penyusunan kebijakan teknis dan pelaksanaan kebijakan Daerah meliputi urusan bidang ideologi dan kewaspadaan, wawasan kebangsaan, politik dalam negeri, ketahanan, seni, budaya, agama dan ekonomi. Instansi ini terdapat juga kegiatan lain yaitu kegiatan lelang/ tender proyek dan pengadaan barang dan jasa. Dalam pelaksanaannya terdapat juga sistem kerja yang dilakukan dalam seleksi pemilihan pemenang tender masih terkesan subyektif, mengingat pentingnya obyektifitas dan nertralitas bagi panitia lelang. Oleh karena itu dibutuhkan sistem pendukung keputusan guna mengurangi subyektivitas dari pengambil keputusan serta untuk menghindari kesalahan (*human error*) dalam proses pengambilan keputusan.

Sistem penunjang keputusan dapat diterapkan dengan berbagai metode, salah satunya adalah metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Dengan menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) pengambilan keputusan dapat dilakukan lebih sistematis terhadap permasalahan melalui proses pengumpulan data berdasarkan penilaian terhadap kriteria-kriteria penentu dalam pengambilan keputusan. Oleh karena itu aplikasi sistem pendukung keputusan (SPK) perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari guna mengurangi

subyektivitas dari pengambil keputusan serta untuk menghindari kesalahan dalam pengambilan keputusan. SPK biasanya dibangun untuk mendukung solusi atas suatu masalah atau untuk mengevaluasi suatu peluang.[1]

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi maka dalam penyusunan skripsi ini, penulis memilih judul “Sistem Penunjang Keputusan Pemenang Tender Proyek Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kotawaringin Barat”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana membangun sistem penunjang keputusan berbasis desktop dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dalam proses pemilihan pemenang terhadap peserta tender/ lelang?
2. Bagaimana mengoptimalkan penunjukkan pemenang tender/lelang menggunakan Sistem Penunjang Keputusan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka diperoleh batasan masalah antara lain:

1. Sistem penunjang keputusan ini berbasis Desktop dan dibangun menggunakan VB 6.0 dan MySQL sebagai basis datanya.

2. Metode yang diterapkan untuk mengambil keputusan adalah metode Simple Additive Weighting (SAW). Dengan kriteria penentu yaitu Administrasi, Teknis, Harga dan Kualifikasi.
3. Penelitian hanya di khususkan untuk pemilihan pemenang dalam proses tender proyek pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kotawaringin Barat.
4. Hasil akhir penelitian ini berupa informasi yang dijadikan alternative bagi panitia lelang dalam mengambil keputusan.
5. Penelitian ini hanya menggunakan data kegiatan lelang ditahun 2015.

1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian

1. Maksud Penelitian

Maksud dari pembuatan skripsi dengan judul Sistem Penunjang Keputusan Pemenang Tender Proyek menggunakan Metode Simple Additive Weighting pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupten Kotawaringin Barat, sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Universitas Amikom Yogyakarta.

2. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah membangun sistem penunjang keputusan pemenang tender proyek untuk memperoleh hasil suatu informasi dan Alternatif keputusan terhadap penawaran yang layak ditetapkan sebagai pemenang oleh panitia lelang/ tender pada Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kotawaringin



Barat yang berbasis komputer secara efektif dan efisien, sehingga dapat membantu kelancaran proses evaluasi dalam pemilihan pemenang tender proyek.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Pengumpulan Data

1. Metode Wawancara

Penulis melakukan wawancara secara langsung dengan petugas yang memiliki hubungan dengan masalah yang dianalisis.

2. Metode Observasi

Penulis melakukan penganalisaan langsung terhadap obyek yang dibutuhkan

3. Metode Studi Pustaka

Penulis melakukan studi pustaka untuk mempelajari dan mencatat dari buku-buku, artikel-artikel, dan bahan referensi lainnya yang berkaitan dengan topik skripsi.

1.5.2 Metode Analisis

Semua data yang terkumpul dari objek penelitian dan studi pustaka akan dianalisis guna mendapatkan hasil untuk pemecahan masalah yang timbul. Adapun metode yang digunakan untuk menganalisis yaitu Ishikawa dan metode kebutuhan fungsional serta kebutuhan non fungsional.

1.5.3 Metode Perancangan

Metode perancangan menggunakan :

1. Pembuatan *Flowchart*, *DFD*, *ERD*.
2. Pembuatan rancangan basis data.
3. Pembuatan rancangan *user interface*

1.5.4 Metode Pengembangan

Pada tahap ini, penulis menggunakan metode pengembangan *System Development Life Cycle* (SDLC) yang bermodel *prototype*. Model ini melakukan pendekatan dalam rekayasa perangkat lunak yang secara langsung mendemonstrasikan bagaimana sebuah perangkat lunak atau komponen-komponen perangkat lunak akan bekerja dalam lingkungannya sebelum tahapan konstruksi aktual dilakukan.

1.5.5 Metode *Testing*

Metode *testing* yang digunakan untuk melakukan pengujian pada perangkat lunak adalah *Black box* yang *testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak, tester dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetesan pada spesifikasi fungsional program.

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Memaparkan gambaran secara lengkap mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode dan sistematika penulisan laporan penelitian skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini menguraikan tentang dasar teori yang sesuai dengan objek yang diteliti, dan juga sebagai dasar pembahasan definisi-definisi yang berkaitan langsung dengan dalam penulisan skripsi ini.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN

Berisi pembahasan tentang deskripsi lelang, analisis masalah, perancangan sistem secara umum dan perancangan tampilan.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Dalam Bab ini membahas tentang keterangan pembuatan database, implementasi sistem, pembahasan program dan hasil akhir perancangan sistem yang akan dibuat beserta dengan *black-box testing*.

BAB V PENUTUP

Bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari pelaksanaan seluruh kegiatan dan beberapa saran baik kepada instansi maupun pihak yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama di masa yang akan datang.

