

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

PT. Naughty Accessories adalah sebuah *brand retail fashion accessories* nomor satu dan sesuai dengan visi PT. Naughty Accessories “*fashion accessories brand that change the world with heart*”. PT. Naughty Accessories Untuk menunjang atau menarik para pelanggan PT. Naughty Accessories menerapkan *Store Of The Month* yaitu pemberian rating atau penghargaan pada cabang-cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories. Setiap cabang akan diberikan penilaian sebagai kompensasi dari kantor pusat, disamping pemberian *Store Of The Month* pada anak cabang PT. Naughty Accessories untuk memacu kinerja dan produktifitas kerja pimpinan anak cabang PT. Naughty Accessories untuk bagaimana melayani pelanggan dengan ramah dan bagaimana cara menarik pelanggan sehingga para pelanggan lebih tertarik berbelanja di Naughty Accessories.

Bagi setiap perusahaan atau instansi yang telah menggunakan sistem informasi berbasis komputer dalam kegiatan usahanya maka memerlukan suatu sistem pendukung keputusan untuk menentukan *Store Of The Month* pada anak cabang PT. Naughty Accessories, manakah yang memiliki prioritas untuk mendapatkan *Store Of The Month* berdasarkan dengan kriteria yang telah ditentukan, Sedangkan pada PT. Naughty Accessories masih menerapkan sistem manual dalam menentukan anak cabang berhak mendapatkan *Store Of The Month*

yaitu masih menggunakan perhitungan manual, sehingga memakan banyak waktu dan tenaga, hal ini dinilai kurang efektif dan tidak efisien serta berisiko terjadinya kesalahan pada saat proses penilaian berlangsung.

Masalah yang terjadi umumnya adalah banyaknya anak cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories sehingga sulit menentukan anak cabang yang berhak menerima *Store Of The Month*. Dalam penyelesaian masalah ini penulis menggunakan metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) pada sistem yang akan dirancang untuk menjabarkan bobot-bobot yang sesuai dengan kriteria yang pantas direkomendasikan. Pada sistem yang dirancang oleh penulis diharapkan dapat digunakan menjadi software sistem pendukung keputusan yang dapat digunakan oleh PT. Naughty Accessories. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penulis mengambil judul penelitian “**Penerapan Metode AHP Untu Penentuan Store Of The Month Pada PT. Naughty Accesories**”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis mengambil pokok permasalahan yaitu :

1. Selama ini PT. Naughty Accesories untuk menentukan *store of the month* kepada cabang-cabangnya masih menggunakan dengan cara manual, belum menggunakan sistem terkomputerisasi, sehingga sering terjadi kesalahan pada saat proses penilaian berlangsung.

2. Dibutuhkan suatu sistem pendukung keputusan yang terkomputerisasi, dengan menggunakan metode sehingga hasil lebih akurat.
3. Sering terjadinya kesalahan saat menentukan pemilihan anak cabang PT. Naughty Accesories yang berhak mendapatkan *store of the month*, sehingga mengakibatkan lamanya proses penentuan *store of the month* pada anak cabang.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month* pada PT. Naughty Accessories.
2. Bagaimana implementasi metode AHP (*Analitycal Hierarchy Process*) untuk proses penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month* pada PT. Naughty Accessories.
3. Bagaimana merancang suatu sistem penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month* yang nantinya hasil outputnya akan memberikan manfaat pada PT. Naughty Accessories.

I.2.3. Batasan Masalah

Batasan masalah di maksudkan untuk membatasi ruang lingkup pembahasan, agar sistem yang dirancang lebih terarah. Batasan masalah dari perancangan sistem ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Pembahasan sistem dibatasi pada penentuan pemilihan anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month*.
2. Metode pengambilan keputusan yang akan digunakan adalah metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*).
3. Data masukan sistem diantaranya dari data beberapa cabang-cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories .
4. Data keluaran sistem diantaranya laporan hasil penilaian.
5. Pembangunan sistem menggunakan bahasa pemrograman *VB.Net* dengan *database Sql Server*.
6. Permodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

I.3. Tujuan dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun yang menjadi tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Merancang sistem yang dapat mengurangi kesalahan-kesalahan pada saat proses penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month* pada PT. Naughty Accessories.
2. Menerapkan metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) untuk proses penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month* pada PT. Naughty Accessories.
3. Memberikan kontribusi terhadap perkembangan teknologi informasi khususnya pada sistem penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month* pada PT. Naughty Accessories.

I.3.2. Manfaat

Adapun yang menjadi manfaat dalam penelitian ini adalah :

1. Memberikan hasil analisis penggunaan metode AHP (*Analitycal Hierarchy Process*) dalam proses menentukan *Store Of The Month* pada anak cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories.
2. Memberikan kemudahan kepada pihak PT. Naughty Accessories dalam menentukan *Store Of The Month* pada anak cabang.
3. Menjadi bahan informasi dan bahan rujukan penelitian berikutnya yang berkaitan dengan analisa dan perancangan sistem penentuan anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month*.

I.4. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data-data yang mendukung di dalam penelitian ini, maka penulis menggunakan metode, yaitu :

1. Studi Lapangan

Merupakan metode yang dilakukan dengan mengadakan studi langsung ke lapangan untuk mengumpulkan data yaitu peninjauan langsung ke lokasi studi.

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah :

a. Pengamatan (*Observation*)

Dalam metode pengamatan ini penulis diberi kesempatan untuk melakukan pengamatan secara langsung pada bagian manajemen PT. Naughty Accessories yaitu dengan mengamati proses penentuan anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month*.

b. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data atau informasi pada metode ini dapat dilakukan dengan wawancara atau mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung bagian manajemen PT. Naughty Accessories yaitu dengan mengamati proses penentuan anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month*. Data untuk masukan sistem yaitu data anak cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories.

c. Sampel (*Sampling*)

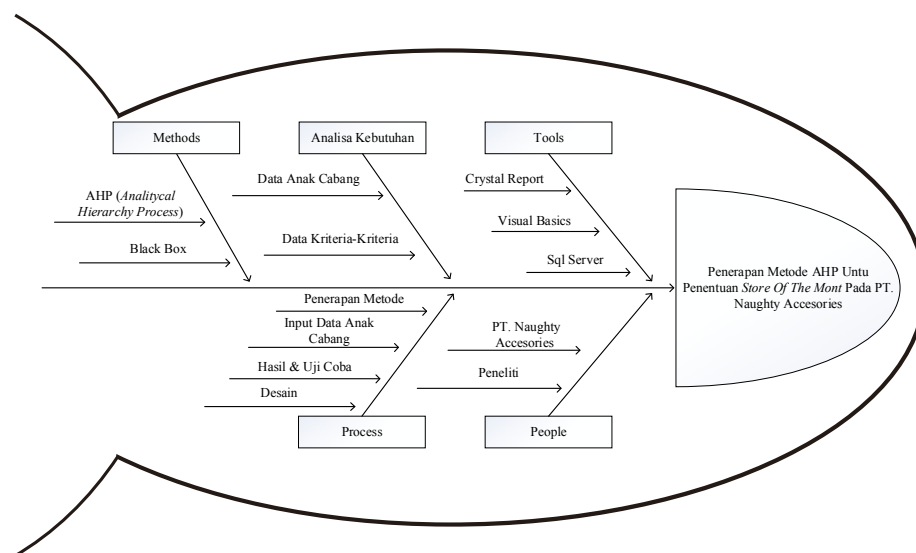
Meneliti dan memilih data-data yang tersedia dan sesuai dengan bidang yang dipilih sebagai berkas lampiran. Data yang diperlukan adalah data anak cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan bahan-bahan pustaka yang berkaitan dengan penerapan metode AHP untuk penentuan *store of the month* pada PT. Naughty Accessories pada perpustakaan-perpustakaan umum.

Model pengembangan software yang diperkenalkan oleh *Winston Royce* pada tahun 70-an ini merupakan model klasik yang sederhana dengan aliran sistem yang linier — keluaran dari tahap sebelumnya merupakan masukan untuk tahap berikutnya. Pengembangan dengan model ini adalah hasil adaptasi dari pengembangan perangkat keras, karena pada waktu itu belum terdapat metodologi pengembangan perangkat lunak yang lain. Proses pengembangan yang sangat terstruktur ini membuat potensi kerugian akibat kesalahan pada proses sebelumnya sangat besar dan acap kali mahal karena membengkaknya biaya

pengembangan ulang. *Fishbone* adalah diagram tulang ikan yang dapat membantu menemukan akar penyebab masalah dalam proses pengembangan perangkat lunak, di mana *fishbone* diagram akan mengidentifikasi berbagai sebab potensial dari suatu efek atau masalah, dan menganalisis masalah tersebut melalui sesi *brainstroming*. Berikut adalah gambar pengembangan perangkat lunak menggunakan *fishbone* diagram, dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar I.1. Penelitian Fishbone

1. Methods

Tahapan ini bisa dikatakan tahap pengujian metode pada sistem yang dirancang oleh penulis. Ada beberapa pengujian metode yang digunakan penulisan yaitu :

- a. Pengujian secara *black box (interface)* yaitu pengujian perangkat lunak yang tes *fungsiionalitas* dari aplikasi yang bertentangan dengan struktur internal atau kerja.

b. Pengujian metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dikembangkan awal tahun 1970-an oleh Dr. Thomas L. Satty, seorang ahli matematika dari Universitas Pittsburg. AHP pada dasarnya didesain untuk menangkap secara rasional persepsi orang yang berhubungan sangat erat dengan permasalahan tertentu melalui prosedur yang didesain untuk sampai pada suatu skala preferensi diantara berbagai set alternatif.

2. Analisa Kebutuhan

Kebutuhan sistem dianalisa melalui pengumpulan data yang akan digunakan sebagai data awal yang mendukung perancangan sistem penunjang keputusan serta data masukan dari sistem untuk dilakukan proses penilaian. Data awal yang mendukung perancangan sistem penunjang keputusan berupa proses penentuan kriteria dan penyusunan hirarki faktor-faktor yang mempengaruhi penilaian. Data masukan yang digunakan dalam hal ini adalah data anak cabang yang dimiliki PT. Naughty Accessories.

3. Tools

Berisi spesifikasi alat yang dirancang, komponen, peralatan uji yang digunakan dan diagram blok peralatan yang akan dirancang.

a. Spesifikasi Software

1) *Visual Basics*

2) *Sql Server*

3) *Crytal Report*

b. Spesifikasi Hardware

1) *Intel Core i3*

2) RAM 4GB

3) *Hard Drive 640 Gb*

d. Pemodelan Sistem

1) Pemodelan menggunakan *UML (Unified Modelling Language)*

4. Process

Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem. Setelah melakukan design, hasil dan uji coba sistem maka sistem yang sudah jadi digunakan oleh *user*.

5. People

Pada tahap sistem yang dirancang yaitu penerapan metode *Analitycal Hierarchy Process (AHP)* untuk menentukan anak cabang yang mendapatkan *reward store of the month* pada PT. Naughty Accessories, sudah melewati tahap *process* dan siap untuk digunakan oleh PT. Naughty Accessories. Tidak menutup kemungkinan sistem ini mengalami perubahan ketika sudah digunakan oleh *user*.

I.5. Kontribusi Penelitian

Adapun yang menjadi kontribusi penelitian adalah diharapkan pada aplikasi yang dirancang ini untuk mempermudah PT. Naughty Accessories dalam penentuan pemberian anak cabang yang berhak mendapatkan *Store Of The Month*. pada aplikasi yang dirancang ini dapat menjadi sumbangan pemikiran mengenai perkembangan ilmu pengetahuan dan juga dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang membutuhkan dan tidak menutup kemungkinan untuk mengadakan penyempurnaan terhadap hasil pengamatan ini, dan diharapkan pada aplikasi yang dirancang ini dapat memberi informasi dan juga masukan baik berupa saran atau koreksi guna mencapai efektifitas.

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada PT. Naughty Accessories di Jln. Putri Merak Jingga, No.44, Medan, Sumatera-Indonesia.

1.7. Sistematika Penulisan

Laporan penelitian ini dibagi menjadi lima bab yang dilengkapi dengan penjelasan, Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan dasar pemikiran, kebutuhan atau alasan yang menjadi ide penulis untuk mengakat judul tersebut menjadi judul skripsi, terdiri dari latar belakang, ruang lingkup masalah, tujuan dan

manfaat, metodologi penelitian, kontribusi penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan tentang studi literature dan dasar teori yang digunakan sebagai penunjang serta referensi dalam penerapan metode AHP (*Analitycal Hierarchy Process*) untuk penentuan *store of the month* pada PT. Naughty Accesories.

BAB III ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini berisikan analisa masalah pada sistem yang berjalan, strategi penyelesaian masalah, penerapan metode/algorithm, desain sistem baru, menggunakan *use case diagram*, *class diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram*, *desain database* (normalisasi dan desain tabel) dan desain *user interface*.

BAB IV HASIL DAN UJICOBA

Pada bab ini berisikan hasil dari sistem pendukung keputusan dan pengujian yang dilakukan pada sistem pendukung keputusan yang sudah dibangun menggunakan skenario pengujian dan hasil pengujian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisikan tentang kesimpulan dari pemecahan masalah yang telah didefinisikan sebelumnya serta saran berisikan kelemahan sistem yang dibangun dan dianggap penting untuk penelitian.