

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Tas atau ransel merupakan salah satu kebutuhan yang sangat diperlukan untuk menjalani aktivitas sehari-hari, baik di dalam dunia pendidikan, maupun di dalam dunia kerja. Dapat kita lihat bahwa tas ransel digunakan oleh berbagai kalangan mulai dari anak yang bersekolah di sekolah dasar, hingga senior *manager* pada suatu perusahaan, sehingga dapat dikatakan bahwa kebutuhan akan penggunaan tas tidak dibatasi oleh golongan usia. Namun salah satu masalah dan kesulitan yang sering dihadapi oleh masyarakat adalah menemukan tas ransel yang sesuai dengan kualitas asli, baik dan bermutu tetapi dengan harga yang cukup terjangkau dan sesuai dengan kebutuhan konsumen. Seperti yang kita ketahui, sebagian besar tas ransel dengan kualitas asli atau dengan kata lain merupakan produksi asli dari suatu *brand* tertentu akan cenderung mahal harganya.

EIGER adalah salah satu *brand* lokal asli dari Indonesia yang menyediakan produk tas ransel khususnya tas ransel berbahan denim, parasut, kulit, dan lain-lain. Produk EIGER adalah produk asli atau original dan bukan merupakan imitasi dari *brand* manapun. Dengan seiring munculnya *merk* dan model tas ransel yang begitu banyak mengakibatkan konsumen merasa bingung dan kurangnya pengetahuan terhadap produk itu sendiri tidak begitu banyak, maka akan berdampak buruk terhadap minat konsumen untuk memilih

ataupun membeli produk tersebut serta dapat menurunkan prestasi dari segi penjualan perusahaan itu sendiri. Sehingga perlu diimplementasikannya Sistem pendukung keputusan pemilihan produk tas ransel Metode *Fuzzy Model Tahani* untuk dapat membantu konsumen menemukan dan menentukan *merk* dan model tas/ransel yang diinginkan oleh konsumen itu sendiri.

Sistem pendukung keputusan ialah merupakan suatu sistem interaktif yang pendukung keputusan dalam proses pengambilan keputusan melalui alternatif-alternatif yang diperoleh dari hasil pengolahan data, informasi dan rancangan model. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah suatu sistem informasi yang mengevaluasi beberapa pilihan yang berbeda guna membantu seseorang memberikan keputusan terhadap masalahnya. Berdasarkan pada definisi yang bervariasi, SPK dapat dijelaskan sebagai sistem pembuat keputusan manusia komputer interaktif berbasis komputer yang dapat mendukung dalam pembuatan keputusan daripada menggantinya dengan yang baru, memanfaatkan data dan model, memecahkan masalah dengan struktur yang derajatnya bervariasi seperti nonstruktur, semistruktur dan unstruktur, serta berpusat pada keefektifan daripada keefisienan dalam proses pemberian keputusan (Hetty Rohayani, 2013:530).

Fuzzy tahani adalah salah satu cabang dari logika *fuzzy* yang merupakan salah satu metode *fuzzy* yang menggunakan basis data standar. Tahani mendeskripsikan suatu metode pemrosesan *query fuzzy*, dengan didasarkan atas manipulasi bahasa yang dikenal dengan nama SQL (*Structured Query Language*),

sehingga model *fuzzy* tani sangat tepat digunakan dalam proses pencarian data yang tepat dan akurat (Sulistiyo Widodo,2014:26).

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis mengangkat permasalahan ini dengan judul “ **Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy***”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Berisikan pokok permasalahan sebenarnya. Masalah harus dapat diselesaikan dan apabila masalah itu diselesaikan akan diperoleh suatu manfaat atau keuntungan. Termasuk dalam bagian ini ruang lingkup atau batasan masalah yang dipecahkan. Lingkup permasalahan yang dibahas terdiri dari :

I.2.1. Identifikasi Masalah

penulis mencoba untuk mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum adanya Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy* yang memberikan informasi Produk Tas Eiger pada konsumen.
2. Sistem informasi Pemilihan Produk Tas Eiger selama ini masih bersifat manual, yakni informasi Produk Tas Eiger tidak begitu diketahui oleh konsumen dikarenakan sosialisasi terhadap produk tersebut kurang, sehingga memaksa konsumen mencari informasi sendiri.
3. Sistem informasi Pemilihan Produk Tas Eiger sekarang ini juga memiliki kelemahan, yakni kurang efektifnya dokumentasi yang menyebabkan

konsumen memerlukan waktu lama dalam hal mencari informasi Produk Tas Eiger jika sewaktu-waktu diperlukan.

I.2.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas, rumusan dari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana melakukan pembobotan dari setiap kriteria, untuk Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy* ?
2. Bagaimana menerapkan Metode *Fuzzy* dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger ?
3. Bagaimana merancang (Sistem Pendukung Keputusan) dalam pemilihan Produk Tas/Ransel Eiger yang sesuai dengan keinginan dan anggaran konsumen?

I.2.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan terarah dan tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang dibahas maka sistem ini dibatasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Penelitian berfokus kepada Produk Tas/Ransel Eiger pada toko *eiger adventure*.
2. Penulis membahas mengenai Metode *Fuzzy* di dalam pemilihan Produk Tas Eiger.
3. Sistem dibangun dengan alat bantu pengembangan menggunakan *PHP*, *HTML* dan *CSS* sebagai *tools* pemrograman serta MySQL sebagai Aplikasi *database*.

4. Sistem hanya menyediakan informasi seputar pemilihan Produk Tas/Ransel Eiger pada toko *eiger adventure*.

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Dalam penulisan penelitian ini penulis mempunyai tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Merancang dan membangun Sistem yang memberikan informasi pemilihan Produk Tas/Ransel Eiger pada toko *eiger adventure*.
2. Menghasilkan sebuah sistem layanan pengambilan keputusan informasi pemilihan Produk Tas/Ransel *Eiger adventure* yang efisien.
3. Menerapkan Sistem yang memberikan informasi Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy*.

I.3.2. Manfaat

Adapun manfaat yang akan diperoleh dari aplikasi yang akan dibangun ini adalah:

1. Sebagai salah satu media penyampaian informasi Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy*.
2. Mempermudah *User* atau konsumen dalam melihat penyampaian informasi Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy*.
3. Mempermudah karyawan toko untuk menyebarkan informasi Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy*. melalui *WEB*.

I.4. Metodologi Penelitian

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Didalam menyelesaikan Skripsi ini penulis menggunakan 2 (dua) metode studi 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*)

Merupakan salah satu metode pengumpulan data yang cukup efektif untuk mempelajari suatu sistem. Kegiatannya dengan melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan yang sedang berjalan.

b. Sampel (*Sampling*)

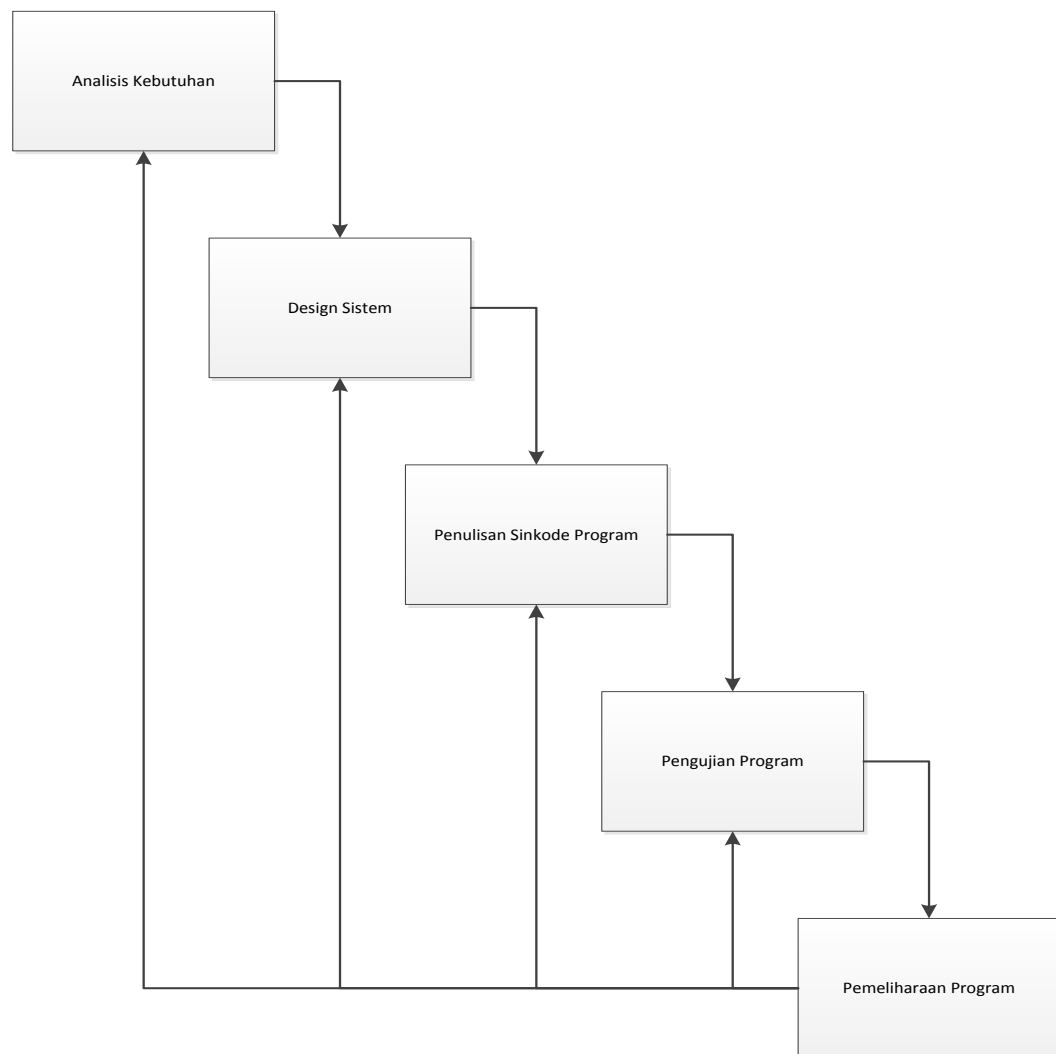
Mengambil contoh – contoh data yang diperlukan khususnya data transaksi Produk Tas Eiger pada toko *eiger adventure*.

2. Studi Kepustakaan (*Library Research*)

Penulis melakukan studi pustaka untuk memperoleh data yang ada hubungan dengan penulisan Skripsi dari berbagai sumber bacaan seperti: buku, internet dan lain sebagainya.

Setelah melakukan studi literatur atau langkah-langkah dan mengumpulkan data dilakukan untuk membuat Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy* yang telah dikumpulkan sebelumnya,

maka selanjutnya penulis mencoba merancang Aplikasi dan tampilan perangkat lunak yang akan direalisasikan.



Gambar 1. Metode Waterfall

I.5. Keaslian Penelitian

Adapun perbedaan penelitian yang sudah ada dengan penelitian yang akan dibuat adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang sudah ada

Menurut penelitian Hetty Rohayani (2013), dari STIKOM Dinamika Bangsa Jambi dengan judul “Analisis Sistem Pendukung Keputusan Dalam Memilih Program Studi Menggunakan Metode Logika *Fuzzy*” dan penelitian kedua diangkat oleh Sulistiyo Widodo (2014), dari STMIK ProVisi Semarang dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi *Travel Recommender* Berbasis Wap Menggunakan Metode *Fuzzy Model Tahani*” serta penelitian ketiga diangkat oleh Hamdani (2011), dari Universitas Mulawarman dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Pembelian *Notebook* Menggunakan Logika *Fuzzy Tahani*”.

2. Penelitian yang akan dibuat

- a. Bagaimana mengimplementasikan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode *Fuzzy*.
- b. Aplikasi ini dirancang menggunakan aplikasi *Macromedia Dreamweaver* yang didukung dengan aplikasi *Notepad++* dan *XAMPP*, agar lebih mudah dipahami dalam pembuatannya.
- c. Dalam penelitian ini akan mencakup bahasan mengenai penyediaan informasi Produk Tas/Ransel Eiger pada toko *eiger adventure*.

Perbandingannya dapat dilihat pada tabel no 1 :

Tabel 1. Keaslian Penelitian .

No	Materi Perbandingan	Instrumen
Penelitian pertama : Analisis Sistem Pendukung Keputusan Dalam Memilih Program Studi Menggunakan Metode Logika <i>Fuzzy</i>		
1.	Target	Memilih Program Studi Menggunakan Metode Logika <i>Fuzzy</i>
2.	Model perancangan	DFD (data flow diagram)
3.	Bahasa pemrograman	<i>HTML</i> dan <i>PHP</i>
Penelitian kedua : Rancang Bangun Aplikasi <i>Travel Recommender</i> Berbasis Wap Menggunakan Metode <i>Fuzzy</i> Model Tahani		
1.	Target	Rancang Bangun Aplikasi <i>Travel Recommender</i>
2.	Model perancangan	UML
3.	Bahasa pemrograman	<i>HTML</i> , <i>WAP</i> dan <i>PHP</i>
Penelitian ketiga : Sistem Pendukung Keputusan Pembelian <i>Notebook</i> Menggunakan Logika <i>Fuzzy</i> Tahani		
1.	Target	SPK Pembelian <i>Notebook</i>
2.	Model perancangan	UML
3.	Bahasa pemrograman	<i>VB.Net</i> dan <i>DBMS</i>
Penelitian yang akan dibuat : Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode <i>Fuzzy</i>		
1.	Target	SPK Pemilihan Produk Tas Eiger Menggunakan Metode <i>Fuzzy</i> Model Tahani
2.	Model Perancangan	UML
3.	Bahasa pemrograman	<i>PHP</i> , <i>HTML</i> dan <i>CSS</i>

I.6. Lokasi Penelitian

Adapun tempat dan lokasi yang dilakukan peneliti didalam penulisan skripsi ini adalah pada Toko *Eiger Store Adventure* yang beralamat di Jl. Mustafa, Medan, Sumatera Utara.

I.7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini disusun secara sistematika untuk memudahkan mahasiswa dalam penyusunan skripsi. Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menguraikan mengenai latar belakang, ruang lingkup permasalahan, tujuan dan manfaat, metode penelitian, lokasi penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini mencakup uraian penyelesaian secara teoritis serta konsep baru dalam penyelesaian masalah berkenaan dengan sistem dan fokus kajian. Adapun landasan teori yang diuraikan oleh penulis adalah penjelasan mengenai sistem, informasi, tentang materi yang digunakan serta metode konseptual yang menggambarkan cara kerja dari sistem yang akan dirancang.

BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini berisi analisa sistem yang sedang berjalan, perancangan proses dalam bentuk diagram UML yang mencakup analisa dan perancangan sistem pengolahan data yang mencakup seluruh aktivitas yang terjadi pada sistem yang akan dibangun.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang tampilan hasil sistem yang dirancang beserta pembahasannya, kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini penulis menguraikan tentang kesimpulan dan saran untuk meningkatkan kualitas dari aplikasi yang sudah dirancang.