

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Dewasa ini, banyaknya kompensasi pemerintah terhadap masyarakat miskin, maka semakin rumit pula data yang diolah. Faktor lain yang juga mempengaruhi perubahan sistem diantaranya adalah waktu, cara penanganan dan penentuan masyarakat yang layak disebut miskin. Program Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) merupakan subsidi sebagai upaya dari pemerintah untuk meningkatkan ketahanan pangan dan memberikan perlindungan pada keluarga miskin melalui BLSM yang diharapkan mampu menjangkau keluarga miskin yang menurut PAGU (Plafon Gubernur) Alokasi BLSM di Kecamatan Hamparan Perak tahun 2012, masing-masing keluarga akan menerima Rp150 ribu per bulan per Kepala Keluarga (KK) selama sembilan bulan. Menurut (Hastuti dkk (2013)) dalam penelitian dengan judul “Penggunaan Kartu Perlindungan Sosial (KPS) dan Pelaksanaan Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) 2013” menyatakan bahwa pelaksanaan BLSM berjalan dengan baik dan tidak menimbulkan gejolak sosial yang berarti. Ketepatan sasaran cukup tinggi dilihat dari rendahnya *inclusion error*, namun tingkat *exclusion error* masih cukup tinggi. Hal tersebut antara lain karena pemerintah tidak melakukan verifikasi data sasaran dan tidak signifikannya perbedaan kondisi kesejahteraan masyarakat terbawah. Disain program yang memungkinkan dilakukannya penggantian penerima melalui musyawarah tingkat desa/kelurahan umumnya tidak dilakukan.

Jika ada penggantian untuk KPS retur, cenderung dilakukan melalui penunjukan aparat.

Selama ini pihak pegawai Kecamatan Hampan perak terkadang merasa kesulitan melakukan seleksi penduduk yang layak menerima BLSM tersebut secara langsung. Diperlukan pertimbangan dalam pemberian BLSM bagi masyarakat untuk menghasilkan suatu keputusan kelayakan pemberian BLSM bagi masyarakat sehingga BLSM yang diberikan dapat diterima oleh masyarakat yang layak menerima. Untuk itu diperlukan suatu Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dapat memperhitungkan segala kriteria yang mendukung pengambilan keputusan guna membantu, mempercepat dan mempermudah proses pengambilan keputusan.

Pada penelitian ini disebutkan bahwa Metode *Weighted Product Model* dapat digunakan dalam penyeleksian masyarakat yang layak menerima BLSM. Metode ini menggunakan proses sebuah metode untuk melakukan klasifikasi terhadap objek berdasarkan data pembelajaran yang jaraknya paling dekat dengan objek tersebut, sehingga diharapkan Kecamatan Hampan Perak. Dalam penyelesaian masalah menggunakan metode *Weighted Product* (WP) untuk menjabarkan bobot-bobot yang sesuai dengan kriteria yang pantas di rekomendasikan bonus menggunakan cara manual sehingga membutuhkan banyak waktu untuk menentukan dengan banyak bobot yang di butuhkan dalam penentuan Karyawan yang berhak mendapat bonus (Putra Jaya, 2013).

Berdasarkan uraian diatas penulis mengangkat judul “ **Penerapan Metode *Weighted Product Model* Untuk Sistem Pendukung Keputusan penentu**

Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) pada Kecamatan Hamparan Perak”.

I.2. Ruang Lingkup Permasalahan

Dalam penulisan skripsi ini analisa dibutuhkan untuk menentukan konsep perancangan yang akan dilakukan, ruang lingkup permasalahan terdiri dari identifikasi masalah, perumusan masalah, dan batasan masalah yang dapat dijelaskan berikut ini.

I.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, maka penelitian ini mengidentifikasi beberapa permasalahan, diantaranya :

- a. Tidak adanya perangkat lunak atau aplikasi yang digunakan sebagai alat untuk menentukan layak atau tidak layak masyarakat yang menerima BLSM, sehingga pihak Kantor Camat Hamparan Perak dapat melakukan pengambilan keputusan berdasarkan rekomendasi sistem perangkat lunak yang dibuat.
- b. Proses pemberian dan pendistribusian BLSM masih diolah secara manual (Setiap data disimpan didalam kertas/dokumen) sehingga membutuhkan waktu yang lama untuk pencarian dan mengetahui hasil laporannya.

I.2.2. Perumusan Masalah

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

- a. Bagaimana merancang Sistem Pendukung Keputusan penentu Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) pada Kecamatan Hamparan Perak Menggunakan Metode Weighted Product Model?
- b. Bagaimanakah sebaiknya sistem seleksi pemberian BLSM pada Kecamatan Hamparan Perak ini harus diolah?

I.2.3. Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Data yang menjadi outputnya adalah laporan perangkungan dari hasil seleksi masyarakat yang layak menerima BLSM.
- b. Data yang menjadi inputannya adalah data penduduk, data kartu keluarga dan data kriteria penilaian.
- c. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Microsoft Visual Basic.Net*.
- d. Database yang digunakan adalah *SQL Server 2008*.
- e. Sistem yang dibangun berbasis *client server*.
- f. Pemodelan perancangan yang digunakan adalah UML (*Unified Modeling Language*).
- g. Metode yang digunakan adalah Metode *Weighted Product Model*

I.3. Tujuan Dan Manfaat

I.3.1. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk menciptakan suatu Sistem Pendukung Keputusan penentu Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) pada Kecamatan Hamparan Perak Menggunakan Metode Weighted Product Model.
- b. Untuk menciptakan suatu Sistem Pendukung Keputusan yang lebih mudah digunakan dan tidak membutuhkan waktu yang lama untuk memproses dan mendapatkan laporannya.

I.3.2. Manfaat

Setiap hasil penelitian pada prinsipnya harus berguna, maka dari itu manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Terciptanya suatu Sistem Pendukung Keputusan penentu Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) pada Kecamatan Hamparan Perak Menggunakan Metode Weighted Product Model.
- b. Terciptanyasistem pendukung keputusan seleksi pemberian BLSM yang efektif dan efisien baik dalam penyimpanan data, pemrosesan maupun pencarian data yang di butuhkan. Sehingga memudahkan Kecamatan Medan Tuntungan untuk mengetahui siapa yang layak untuk menerima BLSM.
- c. Terciptanya sistem yang mudah digunakan dan dapat mempercepat proses pengolahan data termasuk pembuatan laporannya.

I.4. Metodologi Penelitian

Adapun metodologi penelitian yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah :

1. Metode Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian ini merupakan penelitian langsung pada objek penelitian yang akan digunakan untuk mendapatkan data dengan cara :

a. Pengamatan (*Observation*)

Penulis melakukan pengamatan langsung ke Kantor Hampan Perak, terhadap mekanisme pemberian BLSM yang diterapkan.

b. Wawancara (*interview*)

Dalam wawancara ini penulis langsung menemui sumber informasi dan mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan objek penelitian kepada Camat Medan tuntungan dan beberapa lurah yang ada di Kecamatan Hampan Perak. Dimana isi beberapa wawancaranya adalah :

1. Apakah Sumber daya manusia yang melaksanakan program BLSM di kelurahan Kecamatan Hampan Perak memadai ?.
2. Apakah Penyampaian program dalam rangka pelaksanaan program sudah efektif ?
3. Apakah ada prosedur dalam pelaksanaan program pemberian BLSM ?
4. Apakah pemberian BLSM sudah tepat Sasaran ?
5. Apakah administrasi pada saat pemberian BLSM sudah tepat ?
6. Apakah jumlah BLSM yang diberikan sudah tepat ?
7. Apakah harga BLSM yang diberikan sudah tepat ?

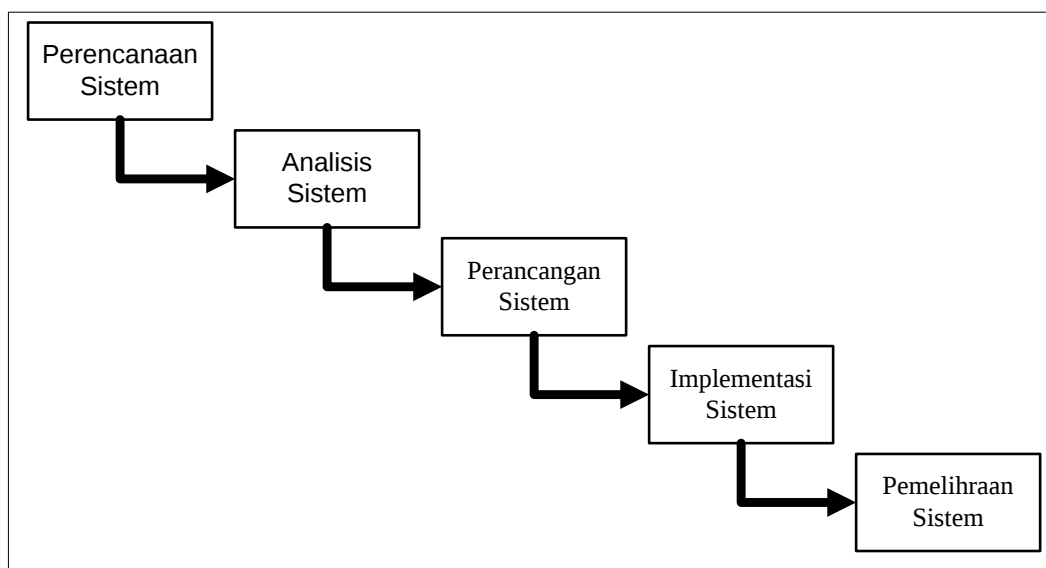
8. Apakah waktur pemberian BLSM yang diberikan sudah tepat ?

2. Metode Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Dalam penelitian kepustakaan ini penulis membaca buku yang berhubungan dengan judul yang diangkat penulis.

I.4.1. Analisa Sistem Yang Akan Dirancang

Berikut adalah gambaran mengenai langkah-langkah sistem dilakukan :



Gambar I.1 Prosedur Perancangan

Dari gambar diatas dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Perencanaan sistem

Manfaat dari tahapan ini adalah untuk menentukan masalah-masalah atau kebutuhan yang timbul. Hal ini memerlukan pengembangan sistem secara menyeluruh agar ada usaha lain yang dapat dilakukan untuk memecahkan masalah tersebut.

2. Analisa Sistem.

3. Tahap analisa bertitik tolak pada kegiatan-kegiatan dan tugas-tugas dimana sistem yang berjalan di pelajari lebih mendalam, konsepsi dan usulan dibuat untuk menjadi landasan bagi sistem yang baru yang akan dibangun.

4. Perancangan Sistem.

Pada tahap ini sebagian besar kegiatan yang berorientasi ke komputer dilaksanakan. Spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang telah disusun pada tahap sebelumnya ditinjau kembali dan disempurnakan. Rencana pembuatan program dilaksanakan dan juga testing programnya.

5. Implementasi Sistem

Tahap ini prosedur yang dilakukan untuk menyelesaikan desain sistem yang ada dalam dokumen desain sistem yang disetujui dan menguji, menginstal dan memulai penggunaan sistem baru atau sistem yang diperbaiki.

6. Pemeliharaan Sistem

Tujuan tahapan ini adalah untuk melakukan evaluasi sistem secara tepat dan efisien, menyempurnakan proses pemeliharaan sistem dengan selalu menganalisa kebutuhan informasi yang dihasilkan sistem tersebut.

I.4.2. Uji Coba Sistem

Pada tahap uji coba, penulis melakukan pengujian sistem untuk dapat memeriksa cara kerja aplikasi yang dirancang apakah sudah *valid* atau sesuai dengan perancangan yang telah dibuat oleh penulis sehingga dapat menghasilkan beberapa fungsi yang telah direncanakan. Pengujian yang dilakukan penulis ini juga dilakukan untuk mengukur batasan-batasan ataupun kelemahan yang dimiliki

program, sehingga dapat membatasi pemograman selama dalam penggunaan aplikasi. Di satu sisi lain penulis melakukan pengujian kepada *hardware* dan *software* yang digunakan penulis, agar aplikasi yang telah memasuki tahap akhir sudah dalam dapat bekerja dengan optimal dan memiliki kualitas selama operasional. Apabila tahapan uji coba telah berhasil pada aplikasi, maka aplikasi yang telah dirancang tersebut dapat disesuaikan dengan tujuan perancangan dan batasan yang telah diuraikan oleh penulis sebelumnya.

I.4.3. Perbandingan Sistem

Penulis melakukan perbandingan sistem bertujuan untuk melihat sejauh mana perancangan telah menghasilkan sistem baru yang lebih baik lagi untuk mendukung sistem pada perusahaan, perbandingan yang dilakukan diantaranya melakukan analisa terhadap kekurangan dan kelebihan pada sistem yang digunakan saat ini, selanjutnya melakukan analisa terhadap hasil perancangan apakah telah melengkapi kekurangan pada sistem yang lama, serta kelebihan lain yang dapat mendukung sistem kerja pada perusahaan..

I.5. Keaslian Penelitian

Penelitian ini dibuat berdasarkan berdasarkan referensi dari penelitian sebelumnya. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya adalah :

Tabel I.1. Perbandingan Sistem

Nama	Putra Jaya
Tahun	Pelita Informatika Budi Darma, Volume : V, Nomor: 2, Desember 2013 SSN : 2301-9425

Judul	Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Bonus Karyawan Menggunakan Metode Weighted Product (WP) (studi kasus: pt.gunung sari medan)
Hasil	1. Dengan adanya aplikasi ini akan lebih mudah bagi perusahaan dalam pengambilan keputusan untuk menentukan bonus karyawan. karena aplikasi ini lebih mudah dibandingkan sistem yang lama dan penyimpanan datanya lebih akurat. 2. Penerapan metode weighted product cukup mudah digunakan sebagai cara untuk menentukan bonus karyawan karena langkah-langkah penyelesaiannya cukup sederhana. Perhitungan <i>weighted product</i> ada 3 tahap : a. Penentuan nilai bobot W b. Penentuan nilai vektor S c. Penentuan nilai vektor V
Perbedaan	a. Penelitian Sebelumnya - Studi Kasus di PT.Gunung Sari Medan untuk Penentuan Bonus Karyawan - Penelitian diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman Visual Basic 2008. b. Penerapan Metode Weighted Product Model Untuk Sistem Pendukung Keputusan penentu Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) pada Kecamatan Hamparan

	Perak - Studi kasus di Kecamatan Hamparan Perak untuk penentuan Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) - Penelitian diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman pemrograman Visual Basic 2010 - Model Perancangan Sistem menggunakan UML dan meliputi <i>UseCase Diagram</i>, <i>Class Diagram</i>, <i>Sequence Diagram</i> dan <i>Activity Diagram</i>
Nama	Ingot Seen Sianturi
Tahun	Majalah Ilmiah Informasi dan Teknologi Ilmiah (INTI) ISSN : 2339-210X Volume : I, Nomor : 1, Oktober 2013
Judul	Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Pemilihan Jurusan Siswa Dengan Menggunakan Metode Weighted Product (Studi Kasus: SMA Swasta HKBP Doloksanggul)
Hasil	1. Metode <i>Weighted Product (WP)</i> dapat membantu dalam mengambil keputusan untuk menentukan penjurusan siswa. 2. Dengan menggunakan metode <i>Weighted Product (WP)</i> proses penjurusan siswa lebih efisien sehingga siswa lebih cepat mendapatkan informasi tentang penjurusan. 3. Dengan menggunakan Sistem pendukung keputusan dan

	<i>database</i>, data siswa atau nilai penjurusan siswa dapat disimpan di dalamnya, sehingga jika terjadi kesalahan dalam penginputan nilai atau data siswa, maka data yang salah tersebut dapat diperbaiki tanpa harus menginput ulang nilai atau data siswa.
Perbedaan	c. Penelitian Sebelumnya - Studi Kasus di SMA Swasta HKBP Doloksanggul untuk Menentukan Pemilihan Jurusan Siswa - Penelitian diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman Visual Basic 2008. - Model Perancangan Sistem menggunakan UML dan meliputi <i>UseCase Diagram</i> d. Penerapan Metode Weighted Product Model Untuk Sistem Pendukung Keputusan penentu Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) pada Kecamatan Hamparan Perak - Studi kasus di Kecamatan Hamparan Perak untuk penentuan Penerima Bantuan Langsung Sementara Masyarakat (BLSM) - Penelitian diimplementasikan kedalam bahasa

	pemrograman pemrograman Visual Basic 2010 - Model Perancangan Sistem menggunakan UML dan meliputi <i>UseCase Diagram</i>, <i>Class Diagram</i>, <i>Sequence Diagram</i> dan <i>Activity Diagram</i>
--	---

I.6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Kantor Camat Hamparan Perak yang beralamat di Jalan Jl. Perintis Kemerdekaan No 1 Hamparan Perak.

I.7. Sistematika Penulisan

Langkah-langkah atau tahapan-tahapan yang akan ditempuh dalam menyelesaikan penulisan dan penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan program yang dirancang, seperti pengertian system informasi, Data Mining, Metode Association Rule, Algoritma Apriori dan bahasa pemrograman yang digunakan dalam melakukan perancangan dan penelitian.

BAB III : ANALISA DAN DESAIN SISTEM

Pada bab ini mengemukakan tentang analisa system yang sedang berjalan, evaluasi system yang sedang berjalan dan disain system yang diusulkan.

BAB IV : HASIL DAN UJI COBA

Pada bab ini menjelaskan tentang tampilan hasil implementasi sistem yang diusulkan, pembahasan hasil uji coba sistem, serta kelebihan dan kekurangan sistem yang dirancang.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi kesimpulan penulisan dan saran dari penulis sebagai referensi perbaikan di masa yang akan datang.