

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sudah memasuki dunia perdagangan, sebuah informasi menjadi penting untuk mempromosikan suatu bentuk barang atau makanan. *Social network* (Media Sosial) adalah layanan media informasi di *internet* maka dari itu para pedagang menggunakannya. Untuk *home industry* atau pedagang lainnya yang pintar dan sudah maju, selain memiliki toko di mall-mall mereka membangun tokonya sendiri yaitu dengan menggunakan *website*.

*Website* adalah kebanggaan tersendiri, karena konsumen bisa melihatnya langsung ke toko *online* tanpa harus datang ke toko aslinya, apalagi yang berada di luar kota tak perlu bingung bila ingin memesan makanan yang berada di daerah-daerah, atau kota, bahkan luar pulau tinggal pesan dan uangnya ditransfer lewat bank.

Pada bulan april 2011 Dapur Unix mengeluarkan produk baru yaitu makanan ringan pastrytandatanya. Cara pemasaran untuk makanan ringan pastrytandatanya salah satunya dengan adanya *reseller* yang datang untuk menjual dan mempromosikan makan ringan pastrytandatanya dari dalam kota dan luar kota. Tapi Dapur Unix masih banyak kendala untuk memenuhi keinginan *reseller* untuk luar daerah karena jarak yang jauh, dan perusahaan ingin membina *reseller* dengan mencari *reseller* terbaik.

Hal ini bertujuan untuk membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan (SPK), yang berfungsi sebagai alat bantu bagi perusahaan dalam pengambilan keputusan pada proses penentuan *reseller* terbaik. Agar tujuan dari SPK dapat tercapai dengan baik maka dibantu dengan menggunakan salah satu metode dalam pengambilan keputusan yakni dengan metode *Simple Additive Weighting Method* (SAW) berdasarkan kriteria-kriteria pengambilan keputusan.

*Simple Additive Weighting Method* (SAW) sering juga dikenal istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif dari semua atribut. metode SAW membutuhkan proses normalisasi matrik keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.

Berdasarkan uraian diatas akan dilakukan penelitian dan penyusunan tugas akhir yang berjudul **“Penentuan *Reseller* Terbaik Berbasis *Website* dengan Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Study Kasus Dapur Unix”** .

## **1.2 Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Bagaimana menerapkan *Simple Addictive Weighting* (SAW) untuk menentukan reseller terbaik?
2. Bagaimana mengelola penjualan pastrytandatanya?
3. Bagaimana sistem mampu menyajikan informasi pemantauan penjualan?

### 1.3 Tujuan penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam pelaksanaan tugas akhir ini diantaranya adalah :

1. Dapat menerapkan *Simple Addictive Weighting* (SAW) untuk menentukan reseller terbaik.
2. Dapat mengelola penjualan pastrytandatanya.
3. Sistem mampu menyajikan informasi pemantauan penjualan.

### 1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Ruang lingkup yang dibahas hanya yang berkaitan dengan *reseller* untuk e-commerce hanya menambah berat produk.
2. Perangkat lunak yang dibuat hanya untuk mengetahui target penjualan perbulan, banyak produk yang terjual, keuntungan yang didapat setelah mencapai target dan penentuan *reseller* terbaik.
3. User hanya bisa melihat produk yang ada di web, dan mendapatkan link *reseller* tiap daerah.
4. *Reseller* hanya bisa memesan produk yang ada pada *website*.
5. Perangkat lunak ini dibagi menjadi tiga halaman yaitu: admin, konsumen, dan *reseller*.
6. Metode *Simple Additive Weighting Method* (SAW) digunakan dalam mengevaluasi alternatif penentuan reseller terbaik, yang terpilih menjadi

reseller terbaik diambil berdasarkan kriteria-kriteria pengambilan keputusan yang didukung dari data-data hasil wawancara.

## 1.5 Metode Penelitian

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari tahap pengumpulan data dan metoda pengembangan sistem:

### 1.5.1 Tahap Pengumpulan Data

#### a. Studi Lapangan

##### 1. Observasi.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan penelitian dan peninjauan langsung terhadap permasalahan yang diambil.

##### 2. Wawancara.

Teknik pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab secara langsung yang ada kaitannya dengan topik yang diambil.

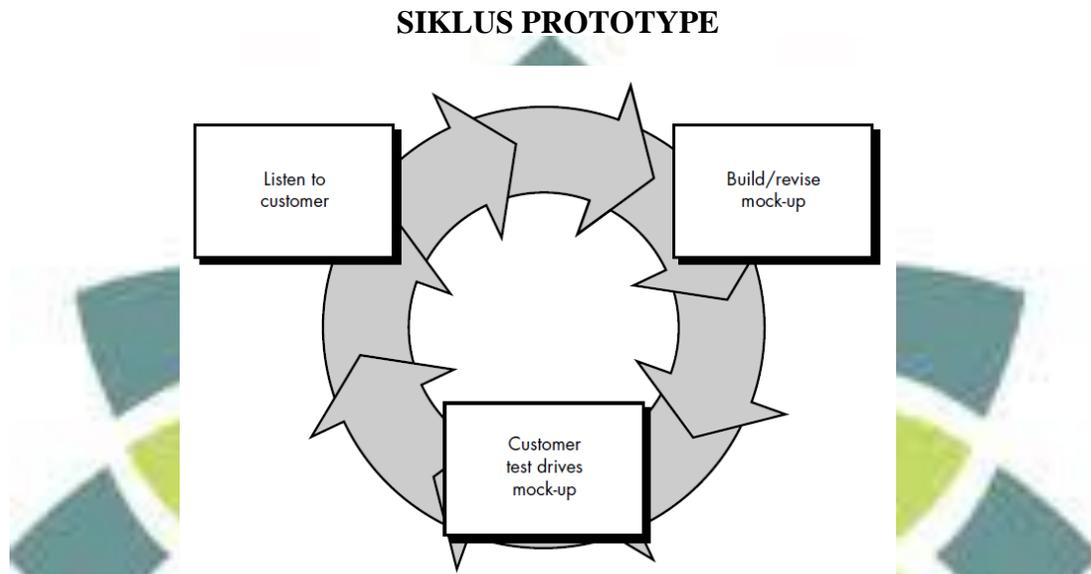
#### b. Studi Pustaka

1. Analisis Dokumen yaitu melakukan analisis terhadap dokumen sistem yang ada.

2. Studi literatur yaitu mengumpulkan data dari kajian buku-buku.

### 1.5.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Dalam pengembangan perangkat lunak, penulis menggunakan model *Prototype*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada *Gambar 1.10* berikut:



**Gambar 1.1** Model Pengembangan Perangkat Lunak  
(Pressman, R. Ph.D, 2001:31).

Dari gambar diatas menjelaskan bahwa :

#### 1) *Listen to Customer*

Prototyping model bermula dari *requirement gathering* , dimana pengembang dan customer bertemu dan membicarakan secara detail dari objek *software* secara keseluruhan. Menentukan seluruh requirement yang dibutuhkan atau yang diketahui , dan definisi secara garis besar lebih lanjut yang wajib. Dan quick design dari program dapat muncul sebagai gambaran awal untuk user. Desain awal tersebut berfokus pada

representasi dari aspek-aspek yang akan terlihat oleh user secara visual seperti input approach dan output approach.

### 2) Build / revise Mock Up

Konstruksi dari Quick design tersebut menghantarkan kepada prototype, dan prototype tersebut di evaluasi oleh customer atau user , yang nantinya digunakan untuk menyaring requirement pada software untuk dikembangkan. Dan perulangan akan diperlukan untuk menjamin dari kepuasan dari user dan juga kepastian bagi pengembang untuk memahami apa yang harus dikerjakan.

### 3) Customer Test Drives Mock-Up

User mencoba dari hasil prototype yang dikembangkan menjadi skala utuh atau dari software baru yang mengacu kepada prototype , yang telah selesai dan siap untuk testing. Dan secara idealnya prototype digunakan sebagai mekanisme untuk mengidentifikasi software requirements.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam tugas akhir ini terbagi dalam beberapa pokok bahasan, yaitu :

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini menguraikan latar belakang masalah, perumusan masalah yang merumuskan berbagai masalah yang diteliti secara lebih jelas, batasan masalah untuk

memberikan batasan yang tegas dan jelas serta sistematika penulisan yang menguraikan urutan penyajian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir ini.

## **BAB II Dasar Teori**

Bab ini membahas tentang landasan teori dari topik penulisan tugas akhir secara mendalam beserta dengan referensinya

## **BAB III Analisis Kebutuhan Dan Perancangan**

Bab ini akan menguraikan hasil analisis dan perancangan *software* yang akan dibangun.

## **BAB IV Implementasi, Pengujian Dan Analisis Hasil**

Bab ini berisi tentang implementasi dan pengujian dari perangkat lunak yang telah dibuat beserta analisis hasilnya

## **BAB V Penutup**

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran yang didapatkan selama proses perancangan dari sistem serta rencana pengembangan dari perangkat lunak di masa yang akan datang

## **Daftar Pustaka**

Bab ini berisi tentang referensi-referensi yang telah digunakan selama pembuatan tugas akhir ini sebagai acuan yang mendukung.