

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini komputer memegang peranan penting dalam kehidupan manusia. Seiring dengan hal tersebut, pemanfaatan teknologi informasi atau *Information Technology* (IT) merupakan pilihan yang sangat tepat untuk efisiensi dan peningkatan akurasi dalam hal pengolahan dan manajemen data. Penerapan teknologi ini sangat beralasan dan sangat dibutuhkan terutama jika data-data yang diolah merupakan data kritical dan membutuhkan kecepatan serta ketepatan dari hasil pengolahan data tersebut. *Final Output* dari pemanfaatan teknologi ini dapat menunjang pelaksanaan pelayanan publik secara lebih baik dan tepat sasaran. Selain keakuratan data dan minimalisasi *human error*, berbagai keuntungan yang bisa diberikan, seperti efisiensi, penghematan, peningkatan kepercayaan dan kemampuan proses secara berkesinambungan, hal ini merupakan beberapa manfaat yang dapat secara langsung dirasakan [1].

Salah satu dari pemanfaatan teknologi tersebut yaitu dalam proses pengambilan keputusan, dalam sebuah perusahaan sangat membutuhkan sebuah sistem yang dapat membantu dalam pengambilan solusi atau keputusan. Bagi perusahaan, menggunakan sistem untuk pemilihan *Team Leader* teladan dalam proses pengambilan keputusan merupakan salah satu teknologi yang saat ini sedang banyak dicari dan digunakan bagi perusahaan.

Permasalahan yang sedang dihadapi dalam perusahaan PT. Matahari Putra Prima (Hypermart BIP Bandung) ini yaitu *Manager* sering mengalami kesulitan dalam memilih *Team Leader* teladan, karena *Manager* tidak setiap waktu dapat mengamati dan mengawasi

bagaimana *Team Leader* tersebut bekerja. Tujuan dipilihnya *Team Leader* teladan tersebut yaitu untuk menjadi panutan bagi karyawan yang dibimbing oleh *Team Leader* tersebut.

Pengambilan keputusan adalah sebuah proses memilih tindakan (di antara berbagai *alternative*) untuk mencapai suatu tujuan atau beberapa tujuan. Di PT. Matahari Putra Prima Khususnya Hypermart BIP Bandung permasalahan yang muncul yaitu belum adanya pemilihan *Team Leader* teladan dalam kurun waktu 3 bulan sekali.

Dalam pemilihan *Team Leader* teladan beberapa kriteria yang memang perlu diperhatikan antara lain *Sales Growth*, *Shrinkge*, *Store Standard*, *Iventory Turn Over*. TOPSIS merupakan singkatan dari *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*. TOPSIS merupakan metode yang menggunakan prinsip bahwa alternatif yang terpilih harus mempunyai jarak terdekat dari solusi ideal positif dan terjauh dari solusi ideal negatif. Metode TOPSIS dipilih karena memiliki tingkat akurasi yang lebih tinggi yaitu 70% dibandingkan dengan metode WP (*Weighted Product*) yang memiliki akurasi 67% sehingga penggunaan TOPSIS akan membantu untuk proses pemilihan *Team Leader* teladan dengan menentukan alternatif-alternatif keputusan dengan berbagai kriteria-kriteria yang telah ditentukan serta penentuan nilai yang nantinya akan memberikan hasil keputusan yang dapat membantu *Manager* dalam memilih *Team Leader* teladan [2].

Dengan alasan tersebut maka dilakukan penelitian dengan judul “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENERAPAN METODE TOPSIS UNTUK MENENTUKAN TEAM LEADER TELADAN” (Studi Kasus : PT. MATAHARI PUTRA PRIMA (HYPERMART BIP BANDUNG)).

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dibuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membangun perangkat lunak pemilihan *team leader* teladan yang dapat menjadi sebuah solusi dalam pengambilan keputusan bagi perusahaan PT. Matahari Putra Prima (Hypermart BIP Bandung) ini?
2. Bagaimana metode TOPSIS dapat diterapkan dalam perangkat lunak pemilihan *team leader* teladan?

1.3 Tujuan dan Manfaat

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membangun sebuah perangkat lunak Sistem Pendukung Keputusan untuk mendapatkan solusi dalam pemilihan *team leader* teladan.
2. Menerapkan metode TOPSIS dalam perangkat lunak pemilihan *team leader* teladan.

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Membantu pihak perusahaan PT. Matahari Putra Prima (Hypermart BIP Bandung) untuk menentukan *team leader* teladan dengan kriteria-kriteria penilaian yaitu *Sales Growth, Shrinkge, Store Standard, Iventory Turn Over*.
2. Mempermudah dan mempersingkat waktu dalam mengambil keputusan.
3. Untuk menghasilkan keputusan yang lebih objektif.

1.4 Batasan Masalah

Agar pembahasan terarah dan sesuai dengan yang diuraikan sebelumnya, maka batasan masalah yang dibahas meliputi :

1. Kriteria penilaian antara lain *Sales Growth, Shrinkge, Store Standard, Iventory Turn Over*.
2. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan metode TOPSIS.
3. Aplikasi dibangun menggunakan Bahasa VB.NET.
4. Aplikasi ini menggunakan database MySQL.

5. Aplikasi ini dirancang menggunakan model perancangan UML (*Unified Modeling Language*).

1.5 Metodologi Pengerjaan Skripsi

Metode yang digunakan dalam penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

1.5.1 Teknik Pengumpulan Data

1) Pengumpulan Data

Metode yang digunakan pada pengumpulan data yang dilakukan kali ini terdiri dari 2 tahapan, yaitu:

a. Observasi

Dimana pada tahapan observasi ini dilakukan dengan cara mengambil data secara langsung ke PT. Matahari Putra Prima (Hypermart BIP Bandung).

b. Studi Literatur

Pada tahapan studi literatur yaitu dilakukan dengan mencari buku-buku, jurnal, maupun referensi lain dari artikel maupun internet untuk membuat sistem.

2) Analisis

Analisis dilakukan terhadap data yang sudah dikumpulkan, pengumpulan kebutuhan perangkat keras yang akan dibuat. Program dalam tahap analisis juga sangat diperlukan. Maka selanjutnya dibutuhkan tahap penulisan program lalu akan dilanjutkan tahap pengujian.

3) Perancangan

Tahapan ini dilakukan setelah analisis. Dalam tahapan ini dilakukan perubahan kebutuhan-kebutuhan menjadi bentuk karakteristik yang mudah dipahami serta desain mekanik.

4) Penulisan Program

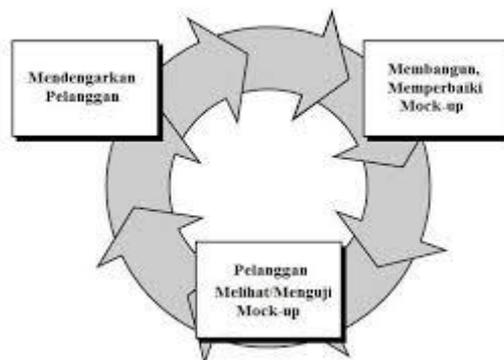
Setelah melakukan perancangan maka tahapan selanjutnya diterapkan pada penulisan program. Penulisan program ini digunakan bahasa pemrograman VB.NET.

5) Pengujian

Setelah selesai dibuat programnya, selanjutnya program tersebut di uji apakah sudah sesuai dengan apa yang dibutuhkan dan tidak terjadi *error*.

1.5.2 Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Rosa A. S. dan M. Shalahuddin (2013), model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak berikut adalah gambar dari model *prototype* [3] .



Gambar 1.1 Model Pengembangan Perangkat Lunak [3]

Tahapan-tahapan yang dilakukan dalam perancangan dan implementasi model *prototype* ini adalah :

1. Mendengarkan pelanggan.

Tahap pertama dari metode ini adalah mendengarkan pelanggan yaitu mengumpulkan data mengenai kebutuhan sistem yang akan dibuat.

2. Membangun, memperbaiki *prototype*.

Setelah mendapatkan kebutuhan yang dibutuhkan untuk membuat *prototype*, tahap berikutnya yang dilakukan adalah membangun, memperbaiki *prototype* tahap ini

dilakukan dengan pembuatan sistem secara keseluruhan hingga selesai berdasarkan pada analisa kebutuhan yang sudah dilakukan sebelumnya.

3. Pelanggan Menguji *prototype*

Tahap akhir dari model *prototype* ini adalah tahap pengujian (*testing*). Pengujian dilakukan oleh pengguna dari sistem. Tahap pengujian dilakukan untuk mendapatkan tanggapan atas sistem yang telah dibuat.

Model *prototype* ini digunakan untuk pembangunan perangkat lunak, karena sering terjadinya seorang pelanggan hanya mendefinisikan secara umum apa yang dikehendaknya tanpa menyebutkan secara detail *output* apa saja yang dibutuhkan, pemrosesan dan data-data apa saja yang dibutuhkan. Sebaliknya pada sisi pengembang kurang memperhatikan kemampuan sistem dan interface yang menghubungkan manusia dan komputer. Untuk dapat mengatasi ketidakserasian antara pelanggan dan pengembang, maka dibutuhkan *prototype* untuk menimbulkan kerjasama yang baik diantara keduanya, sehingga pengembang akan mengetahui benar apa yang di inginkan pelanggan dengan tidak mengesampingkan segi-segi teknis dan pelanggan akan mengetahui proses-proses dalam menyelesaikan sistem yang diinginkan. Dengan demikian akan menghasilkan sistem sesuai dengan jadwal waktu penyelesaian yang telah ditentukan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika untuk penulisan hasil dari pembuatan aplikasi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab yang masing-masing bab telah dirancang dengan suatu tujuan tertentu. Berikut penjelasan tentang masing-masing bab:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan tentang Latar Belakang,

Perumusan

Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Batasan Masalah, Metodologi Pengerjaan Skripsi, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : STUDI PUSTAKA

Dalam bab ini akan dibahas mengenai tinjauan pustaka dan teori-teori yang menunjang dalam proses pembuatan perangkat lunak dan analisa sistem secara umum, dan selain itu juga akan dibahas mengenai teori yang menunjang tentang teknik yang biasa digunakan dalam proses pembuatan perangkat lunak.

BAB III : PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini akan dituliskan mengenai deskripsi lengkap terhadap lingkungan pengguna, mendefinisikan secara rinci perancangan global, perancangan prosedur dan perancangan basis data.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini akan menjelaskan modul-modul yang dibentuk yaitu tabel-tabel basis data, struktur menu, spesifikasi *hardware* dan tabel pengujian *blackbox*.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai beberapa kesimpulan dan saran-saran.