

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pengambilan keputusan pada saat ini telah dianggap sebagai hal kritis di perusahaan yang dicapai melalui pengalaman (knowledge). Tetapi dengan semakin bertumbuhnya tingkat kerumitan dari bisnis tersebut telah membuat proses pengambilan keputusan tersebut menjadi lebih sulit. Hal itu disebabkan semakin banyaknya alternatif keputusan yang ada, semakin besar pengaruh sebuah keputusan di dalam perusahaan dan semakin tidak tentunya perubahan yang mungkin terjadi di lingkungan perusahaan. Butuh suatu sistem pendukung keputusan dimana sistem tersebut dapat memberikan informasi mengenai keputusan yang terbaik berdasarkan informasi yang di dapatkan.

Saat ini peran teknologi terhadap dunia usaha mulai kerap digunakan karena sangat membantu pelaku kegiatan usaha tersebut dalam melakukan prosesnya. Salah satu aktifitas yang terjadi yaitu pada percetakan yang bernama Grapiku Media , yaitu sebuah usaha pelayanan percetakan yang mencetak dengan berbagai media manual dan digital , misalnya sablon, banner, mug, pin dan lain-lain yang berkaitan dengan pecetakan. Untuk melakukan transaksi penjualan dengan menggunakan halaman situs website resmi yang disediakan oleh pengelola usaha ini. Para konsumen bisa berbelanja dan melakukan transaksi di setiap saat tanpa harus mengunjungi lokasi keberadaan tokotersebut.

Di dalam menjalankan usaha tersebut ,terdapatnya proses penambahan (pembelian) dan pengurangan (penjualan) barang, yang nantinya akan dijadikan sebagai laporan penjualan yang berdampak kepada keuntungan dan kerugian yg di dapatkan oleh Grapiku Media

Permasalahan yang saat ini terjadi adalah dalam menentukan pengambilan keputusan untuk menentukan informasi harga barang yang baik karena berdampak kepada ketidak akuratan pembelian atau pembelanjaan dengan penjualan barang yang keluar yang telah terjadi. Perhitungan selisih antara keutungan dan kerugian yang di dapat ,lebih sering terjadi mengalami kerugian dalam arti tidak

menghasilkan keuntungan yang besar melaiikan hanya balik modal saja. Maka dengan penulis mengambil judul : **“ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN INFORMASI HARGA BELI SUPPLIER DENGAN METODE PROMETHEE STUDI KASUS GRAPIKU MEDIA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian yang dijelaskan, latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang akan di kaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

“bagaimana penerapan sistem pendukung keputusan untuk menentukan informas harga barang, dalam rangka pengambilan keputusan terbaik dan menerapkannya sebagai acuan dalam perusahaan karena untuk kemajuan perusahaan yang lebih baik lagi ?”

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang dibutuhkan agar lebih spesifik mengingat luasnya ruanglingkup permasalahan yang ada dan keterbatasan penulis dalam melaksanakan penelitian ini, maka penulis membuat batasan :

Pada penerapan sistem pendukung keputusan ini menggunakan bahasa pemograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Sistem pengambilan keputusan yang akan dibahas yaitu ;

- a. Membuat sistem untuk menerapkan pengambilan keputusan dalam menentukan informasi hargabarang yang baik.
- b. Pengambilan keputusan secara otomatis dengan melihat nama distributor, jenis barang dan harga baranga ntara distributor lainnya.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalahdidas, tujuannya adalah menerapkan pengambilan keputusan dalam menentukan informasi harga barang adalah :

“Membangun sistem pendukung keputusan untuk menentukan informasi harga barang yang nantinya bisa diterapkan oleh Grapiku Media. Selain itu untuk meningkatkan pendapatan dengan melihat keuntungan yang ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari adanya penulisan ilmiah ini adalah :

a. Bagi Pengelola

Grapiku Media mempunyai sistem teknologi pengambilan keputusan yang akurat dan tepat bila di terapkan, karena berdampak baik kepada proses transaksi penjualanya yaitu memperkirakan keuntungan dan kerugian yang didapatkan dari informasi barang-barang yang ada.

b. Bagi penulis

Dapat ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama mengikuti perkuliahan di fakultas Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Bila diperlukan nantinya akan dijadikan sebagai bahan pengembangan ilmu dan dasar penelitian selanjutnya.

1.6 Metode Penelitian

a. Metode StudiPustaka

Yaitu mempelajari buku pemograman yang berhubungan dengan penelitian ini yaitu buku tentang bahasa pemograman PHP , kemudian mempelajari karya tulis yang sebelumnya ada yang dapat menunjang penulis untuk membuat laporan Skripsi ini.

b. MetodeObservasi

Penulis menyediakan survey kepemilik toko Grapiku Media dalam rangka mempelajari sistem yang selama ini dipakai serta mengumpulkan data-data yang ada dan dibutuhkan dalam penelitian. Kemudian melakukan diskusi dengan melakukan searching di internet serta mempelajari cara kerjanya dalam rangka menerapkan system penunjang keputusan untuk menentukan informasi harga barang pada toko Grapiku Media.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang akan di tulis pada skripsi ini merupakan suatu rancangan yang secara garis besar menggambarkan keseluruhan isi dari tugasakhir yang mana terdiri atas lima bab ,yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Berisi Pendahuluan yang memuat latar belakang masalah, maksud dan tujuan penulisan, pembatasan masalah, metode penulisan dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang uraian-uraian berupa teori yang berhubungan dengan materi skripsi penulis dengan teori-teori yang melandasi pokok permasalahan.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan cara pengambilan penulisan / penelitian, yang bisa diperkuat dengan menunjukkan hasil penelitian sebelumnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang keterkaitan antar faktor-faktor data yang diperoleh dari masalah yang diajukan kemudian menyelesaikan masalah tersebut dengan metode yang diajukan dan menganalisa proses dan hasil penyelesaian masalah.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dari pembahasan masalah yang telah di bahas pada bab-bab sebelumnya dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

LAMPIRAN