

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Laptop menjadi sarana yang tepat dalam membantu pekerjaan seseorang seperti mengerjakan tugas-tugas kantor, sekolah, maupun kuliah karena *laptop* dapat digunakan kapan dan dimanapun. Perkembangan *laptop* kian hari mengalami peningkatan sehingga muncul banyak merk dari berbagai perusahaan. Dengan merk dan kualitas yang semakin kompetitif baik produksi dalam negeri maupun luar negeri mengakibatkan minat daya beli masyarakat terhadap *laptop* menjadi meningkat. Kebanyakan dari para pembeli cenderung untuk membeli *laptop* yang sesuai dengan kebutuhan penggunaan karena hanya tertarik dengan model atau tampilan serta fasilitas yang terbaru sehingga tidak ada kesesuaian antara harga barang, fungsi dan fasilitas yang ada.

Setiap toko penjualan *laptop* memiliki strategi penjualan yang berbeda-beda. Para pembeli hanya berdialog dengan karyawan pada toko tersebut untuk memilih *laptop* yang ingin dibeli. Proses pengambilan keputusan konsumen terhadap perangkat *laptop* masih memerlukan solusi khusus, karena konsumen memerlukan waktu dalam mempelajari perangkat *laptop* yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Dalam memberikan kepuasan tertinggi kepada konsumen maka tugas utama dari para produsen adalah memahami kebutuhan konsumen, selera dari para konsumen dan membantu

mengarahkan konsumen untuk mengambil keputusan agar *laptop* yang dipilih sesuai dengan keinginan pembeli.

Oleh sebab itu, dibuat sebuah rancang bangun sistem yang tepat guna untuk membantu pembeli dalam mengambil keputusan yang tepat secara efisien dan efektif untuk pemilihan *laptop* yang sesuai dengan kebutuhan penggunaan. Dalam sistem yang akan dibangun yakni dalam sistem pembeli dapat memilih beberapa jenis *laptop* yang ada kemudian penentuan pengisian data alternatif dan data kriteria diisi oleh admin. Proses perhitungan dijalankan oleh sistem menggunakan metode AHP dan setelah pembeli melihat laporan hasil akhir, *laptop* yang akan dipilih tetap ditentukan oleh pembeli sendiri sehingga para pembeli tidak memerlukan waktu yang cukup lama untuk memilih jenis *laptop* yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas maka dibuatkan “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBELIAN LAPTOP DENGAN MENGGUNAKAN METODE AHP BERBASIS WEB” yang diharapkan dapat membantu konsumen dalam pembelian *laptop* agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah :

1. Ketidaksesuaian antara spesifikasi dari produk *laptop* yang dipilih dengan spesifikasi kebutuhan dari pengguna.
2. Waktu yang cukup lama untuk memilih produk *laptop* yang sesuai dengan spesifikasi yang diinginkan.

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi areal pembahasan maka dibuat batasan masalah antara lain :

1. Kebutuhan sistem hanya sebatas pada pemberian keputusan kepada konsumen dalam menentukan spesifikasi *laptop* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.
2. Atribut-atribut *laptop* meliputi : harga, merk (Thosiba, Asus, Axioo dan Acer), kebutuhan (pribadi, kantor dan sekolah), dimensi (hasil perhitungan panjang, lebar, tebal dan berat).
3. *Laptop* yang direkomendasikan hanya untuk laptop dengan merk (Thosiba, Asus, dan Axioo).

1.4. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan

Tugas akhir ini bertujuan untuk membangun sistem pendukung keputusan berbasis *web* pada bagian penjualan toko Kharisma Jaya yang dapat membantu konsumen dalam mengambil keputusan secara efisien dan efektif untuk pembelian *laptop* yang sesuai dengan kebutuhan pengguna yang dapat mempercepat konsumen untuk mengambil keputusan dalam penentuan pemilihan jenis *laptop* yang akan dibeli.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai patokan bagi konsumen dalam pembelian *laptop* yang sesuai dengan kebutuhan dan fungsi pemakaian pengguna dan bagi pihak manajemen toko Kharisma Jaya sebagai patokan untuk mengetahui spesifikasi *laptop* yang banyak diminati oleh konsumen dan kategori penggunaan *laptop* pada umumnya.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian rekayasa perangkat lunak dengan metode model *Waterfall*. Tahapan pembangunan sistem tersebut adalah sebagai berikut[1]:

1. Analisis Kebutuhan (*Requirement Analysis*)

Penentuan definisi dari sistem yang diperlukan, penjelasan dan tujuan dari sistem dapat diperoleh melalui konsultasi dengan pengguna sistem.

2. Perancangan Sistem (*System Design*)

Desain sistem membagi proses dari kebutuhan yang diperlukan ke salah satu perangkat keras atau perangkat lunak. Desain sistem menetapkan arsitektur sistem secara menyeluruh. Desain perangkat lunak melibatkan pengidentifikasian dan pendeskripsian dari sistem beserta relasinya.

3. Implementasi (*Implementation*)

Desain dari perangkat lunak dibuat dalam suatu program atau unit-unit. Pengujian unit melibatkan verifikasi setiap unit yang dibuat memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan.

4. Pengujian (*Testing*)

Unit program atau program diintegrasikan dan diuji sebagai satu sistem untuk memastikan bahwa seluruh kebutuhan perangkat lunak telah terpenuhi setelah pengujian sistem diberikan kepada pengguna.

5. Penggunaan dan Pemeliharaan (*Operation and Maintenance*)

Instalasi sistem dan pemeliharaan sistem dilakukan untuk mengembangkan implementasi dari unit sistem.

1.6. Sistematika Penulisan

Agar alur penyampaian tugas akhir ini lebih mudah dipahami, maka dapat disajikan dalam sistematika sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab ini berisi tentang latar belakang, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode pengumpulan data dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini penulis menjelaskan tentang konsep-konsep dasar dari hal-hal yang berkaitan dengan masalah dan pembuatan sistem yang akan dibangun.

Bab III Analisis dan Perancangan Sistem

Berisi definisi sistem, analisis dan perancangan sistem serta sistem perangkat pendukung.

Bab IV Implementasi Sistem

Bab ini membahas tentang implementasi sistem perangkat lunak berdasarkan analisis dan perancangan pada BAB III.

Bab V Analisis Hasil

Setelah mengimplementasikan sistem akan diadakan pengujian untuk mengevaluasi perangkat lunak yang dibangun.

Bab VI Penutup

Berisi kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan topik permasalahan yang dibahas dalam penulisan ini.