

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Persaingan yang ketat didunia usaha saat ini. Mengharuskan perusahaan untuk benar-benar menyusun anggaran yang berhubungan dengan pencapaian tujuan perusahaan. Suatu perusahaan yang berkembang pasti mempunyai tujuan agar kegiatan dalam perusahaan dapat terarah, agar perusahaan dapat mencapai tujuan tersebut maka diperlukan adanya sebuah perencanaan yang matang untuk menentukan produksi jangka waktu yang digunakan untuk penyelesaian pesanan mebel, yang membuat tingkat kepercayaan pelanggan meningkat dan kualitas produksi yang maksimal.

Jumlah permintaan pelanggan yang meningkat membuat pemilik badan usaha harus pintar membagi pemesanan pelanggan kepada karyawan, yang diharapkan jangka waktu penyelesaian pesanan tidak membuat pelanggan kecewa. Tentunya di setiap transaksi pesanan ada kesepakatan jangka waktu penyelesaian produk yang seharusnya tidak merugikan pemilik usaha dan yang utama tidak membuat pelanggan kecewa. (Billah, 2012)

UD Gajendra Furniture merupakan pabrik industri kayu yang mengolah bahan baku kayu menjadi barang jadi berupa berbagai macam mebel atau perabotan rumah, yang berlokasi di Dukuh Kaliwuluh RT.13, Sambirembe, Kalijambe, Sragen. Terdapat 5 jenis produk yang menjadi produk utama dari UD Gajendra Furniture, yaitu almari, kursi meja, buffet dan rak TV. Berdiri sejak tahun 2010 lalu UD Gajendra Furniture semakin

diminati dipasaran, permintaan konsumen terhadap hasil produksi UD Gajendra Furniture semakin tinggi.

Data mining adalah proses menemukan hubungan dalam data yang tidak diketahui oleh pengguna dan menyajikannya dengan cara yang dapat dipahami sehingga hubungan tersebut dapat menjadi dasar pengambilan keputusan. Manfaat data mining salah satunya untuk melakukan klasifikasi data. Dengan cara mengelompokan data sesuai dengan kelas yang telah ditentukan. (Andini, Witanti, & Renaldi, 2016)

Karena banyaknya jenis barang, jumlah pesanan, model, dan jumlah karyawan. Dan modifikasi dari pelanggan membuat pemilik usaha kesulitan untuk menentukan jangka waktu penyelesaian pemesanan mebel, padahal jika salah prediksi dalam kesepakatan jangka waktu akan membuat hasil kinerja karyawan kurang maksimal dan yang paling fatal membuat pelanggan kecewa. Dengan data transaksi yang ada metode yang paling cocok digunakan adalah metode Naive Bayes. Oleh karena itu maka penulis mengajukan judul penelitian. **“Prediksi Waktu Produksi Mebel Menggunakan Metode Naive Bayes (UD.Gajendra Furniture)”**.

1.2. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti adalah bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem untuk memprediksi jumlah pesanan produksi mebel menggunakan metode naïve bayes (UD. Gajendra Furniture). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui:

1. Bagaimana merancang aplikasi untuk memprediksi produksi mebel di Gajendra Furniture ?

2. Bagaimana penggunaan Metode Naive Bayes dalam memprediksi jangka waktu penyelesaian produksi mebel pada Gajendra Furniture?

1.3. Batasan Masalah

Beberapa ruang lingkup masalah untuk memfokuskan penelitian, antara lain:

1. Data diambil berdasarkan jumlah pesanan pada Gajendra Furniture
2. Untuk prediksi waktu produksi mebel diproses dengan Menggunakan Metode Naive Bayes

1.4. Tujuan Skripsi

Tujuan dari penulisan laporan Skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Studi Strata 1 di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) di Sinar Nusantara Surakarta. Disamping itu tujuan yang lain :

- a. Terciptanya desain sistem untuk melakukan prediksi produksi mebel di UD.Gajendra Furniture menggunakan metode Naive Bayes.
- b. Terciptanya Aplikasi sistem waktu cepat lama produksi dengan menggunakan Bahasa Pemrograman PHP serta MySQL.

1.5. Manfaat Skripsi

Dengan disusunnya skripsi ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak baik bagi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Sinar Nusantara, Instansi, penulis dan bagi pembaca :

- 1.5.1. Manfaat bagi Akademik

1. Menghasilkan tenaga ahli dalam bidang Teknologi Informasi dan Komputer.
2. Menghasilkan referensi untuk membantu mahasiswa semester bawah yang akan menyusun laporan skripsi.
3. Memberi kesempatan kepada mahasiswa untuk melaksanakan magang kerja agar kelak kedepan setelah mahasiswa wisuda sudah mempunyai bekal untuk menghadapi dunia kerja.
4. Melaksanakan fungsinya sebagai dimensi intelektual yaitu pengabdian pada masyarakat.

1.5.2. Manfaat bagi Instansi

1. Membantu pemilik usaha dibidang industri khususnya UD Gajendra Furniture untuk memprediksi jangka waktu produksi mebel.
2. Meningkatkan kinerja karyawan / pegawai.

1.5.3. Manfaat bagi penulis

1. Dapat menerapkan pelajaran dari mata kuliah yang telah diperoleh di STMIK Sinar Nusantara kedalam praktek yang sesungguhnya di dalam dunia kerja.
2. Memberikan peran tersendiri bagi instansi yaitu dengan membantu mengembangkan pemikiran untuk lebih mendayagunakan dan memaksimalkan potensi yang dimiliki instansi sehingga dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pekerjaan.

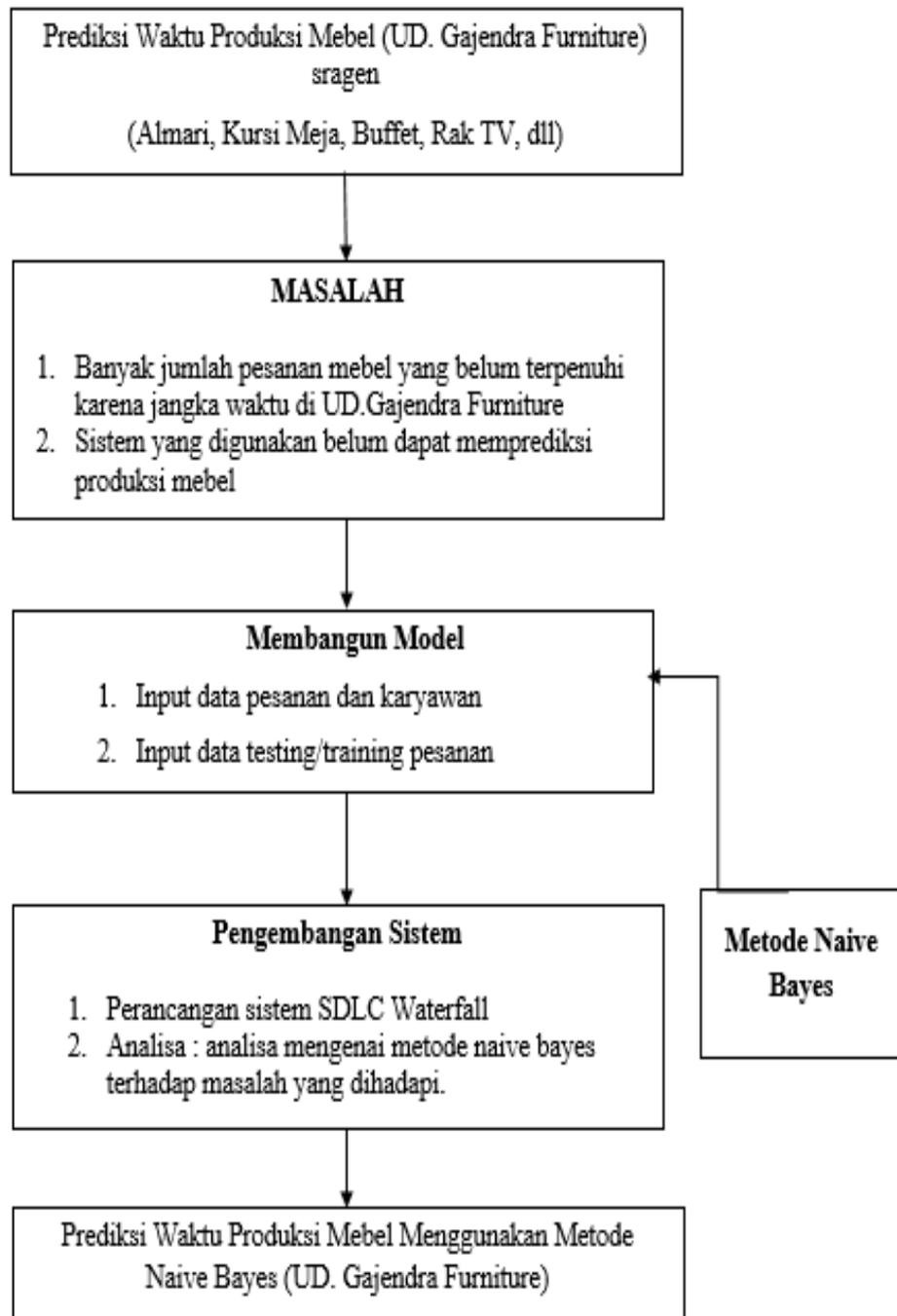
3. Meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk menganalisis suatu masalah ke dalam sebuah sistem sehingga mampu membuat aplikasi yang sesuai.

1.5.4. Manfaat bagi pembaca

1. Sebagai bahan perbandingan dalam menyusun laporan kerja yang akan dilakukan oleh mahasiswa yang sedang mengambil tema yang sama.
2. Sebagai bahan masukkan kepada pembaca yang sama sekali belum mengetahui tentang dunia Teknologi Informasi dan Komputer.

1.6 Kerangka Pikir

Penyusun skripsi menggunakan aplikasi sistem sehingga seluruh kegiatan penelitian dari perancangan hingga penyelesaian harus menjadikan suatu satuan yang utuh menuju tujuan tunggal yaitu membuka jawaban atas pertanyaan yang diajukan dalam perumusan masalah. Alur kerangka pikir adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1. Kerangka Pikir Sistem Untuk Prediksi produksi mebel menggunakan metode Naive Bayes (UD. Gajendra Furniture).

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini penulis membaginya kedalam enam bab, yaitu sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini Penulis memberikan teori-teori tentang ilmu-ilmu yang terkait dengan Beberapa landasan teori yang dijelaskan pada bab ini yaitu teori tentang aplikasi, teori dasar tentang data mining, teori tentang prediksi, teori tentang naïve bayes dan teori-teori pendukung yang lain.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian yang penulis gunakan selama pembuatan skripsi ini.

BAB IV GAMBARAN UMUM OBYEK PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan hasil terkait dengan sejarah singkat berdirinya instansi, dan struktur organisasi.

BAB V PEMBAHASAN MASALAH

Pada bab ini Penulis memberikan gambaran desain sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)* dari sistem

tersebut. Pada bab ini penulis juga memberikan gambaran yang jelas mengenai aplikasi yang telah dibangun oleh Penulis.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran. Suatu kesimpulan harus menjawab masalah yang dianalisa dan diteliti. Saran merupakan rekomendasi atau anjuran dari penulis yang perlu dilaksanakan untuk menyempurnakan pelaksanaan berdasarkan penerapan teori yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN