

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kain merupakan benda budaya hasil karya manusia yang secara umum dikenal sebagai hasil tenunan yang dibuat untuk pakaian. Namun ada juga pakaian yang tidak dibuat dari hasil tenunan, melainkan dari kulit kayu yang dipukul-pukul dengan alat tertentu sehingga menjadi tipis dan melebar, lalu dipotong sesuai dengan kebutuhan dan dijahit dengan benang serat daun nanas, daun anggrek tanah, dan sebagainya. Selain untuk pakaian, kain digunakan pula untuk berbagai kebutuhan lain.

Konveksi Al Khautsar merupakan perusahaan yang menghasilkan pakaian jadi pria, wanita maupun anak-anak dengan ukuran pemakaian kain baju 1,98 meter untuk kemeja pendek dan 2,10 meter untuk kemeja panjang. Konveksi ini bisa dibilang perusahaan yang sedang karena tenaga kerjanya masih dibilang sedikit. Umumnya, perusahaan-perusahaan konveksi mempunyai alat-alat yang biasanya digunakan yaitu berupa mesin potong, mesin jahit, alat sablon, setrika, kursi kerja, papan potong bahan, meja setrika dan meja pengepakan. Permasalahan yang timbul dikonveksi al khautsar yaitu dalam pemilihan kain untuk dijadikan pakaian masih dengan perhitungan perkiraan ketebalan kain 0,5 cm, penyusutan kain setelah di cuci 1 cm oleh petugas pembuat pola pakaian. Ketika sudah dijadikan pakaian atau baju, tidak sesuai dengan kriteria-kriteria yang diinginkan oleh konsumen dan banyak

pakaian yang sudah jadi dikembalikan lagi karena warnanya menjadi kusam atau luntur, dan tidak sesuai dengan motif yang diinginkan.

Banyak jenis-jenis kain yang bisa dijadikan pakaian atau baju jadi. Namun, tidak semua orang memahami tentang jenis-jenis kain, setiap kita membeli pakaian atau baju terkadang hanya melihat bentuk warna serta label harganya saja. Jika cocok dan kita suka langsung kita ambil tanpa berpikir jenis kain apa yang digunakan untuk pakaian tersebut. Oleh itu perusahaan konveksi Al Khautsar untuk menciptakan karya yang lebih bagus dengan kriteria yang diinginkan dengan cara memprediksi atau menganalisis suatu kain yang digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam membuat pakaian dengan menggunakan teknologi informasi yang disebut dengan sistem pendukung keputusan.

Perusahaan konveksi Al Khautsar akan mengembangkan Sistem Pendukung Keputusan ini dengan metode *Simple Additive Weighting* (SAW). Metode ini dipilih dikarenakan banyak alternatif pilihan kain sehingga dengan adanya Sistem Pendukung Keputusan dapat ditemukan alternatif pilihan kain sesuai dengan kriteria-kriteria yang ditentukan atau dipilih untuk dijadikan pakaian atau baju.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan permasalahan yang akan diselesaikan yaitu : Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem pengambil keputusan untuk pemilihan kain terbaik di Konveksi Al Khautsar dengan metode *Simple Additive Weighting* ?

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan masalah yang telah dipaparkan, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Kriteria yang digunakan adalah motif, harga, kualitas, jenis bahan.
2. Perancangan dan pembuatan database menggunakan MySQL.
3. Pembuatan program menggunakan bahasa pemrograman PHP.
4. Metode yang digunakan adalah metode *Simple Additive Weighting* (SAW).
5. Sistem Pendukung Keputusan ini digunakan untuk pakain kemeja.

1.4 Tujuan Skripsi

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini adalah merancang dan membangun sistem pendukung keputusan untuk pemilihan kain terbaik.

1.5 Manfaat Skripsi

Diharapkan dengan disusunnya skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik bagi instansi, bagi penulis, bagi akademik, dan bagi pembaca.

1.5.1 Manfaat Bagi Instansi

Membantu perusahaan konveksi Al Khautsar untuk memperoleh informasi kriteria kain dan dapat membandingkan antara kain yang satu dengan yang lain sehingga bisa meningkatkan hasil karya pakaian yang terbaik.

1.5.2 Manfaat Bagi Penulis

Project skripsi bagi penulis merupakan syarat kelulusan jenjang strata satu. Penulis diharapkan bisa belajar mengaplikasikan ilmu-ilmu teori maupun praktek yang didapat dari perkuliahan.

1.5.3 Manfaat Bagi Akademik

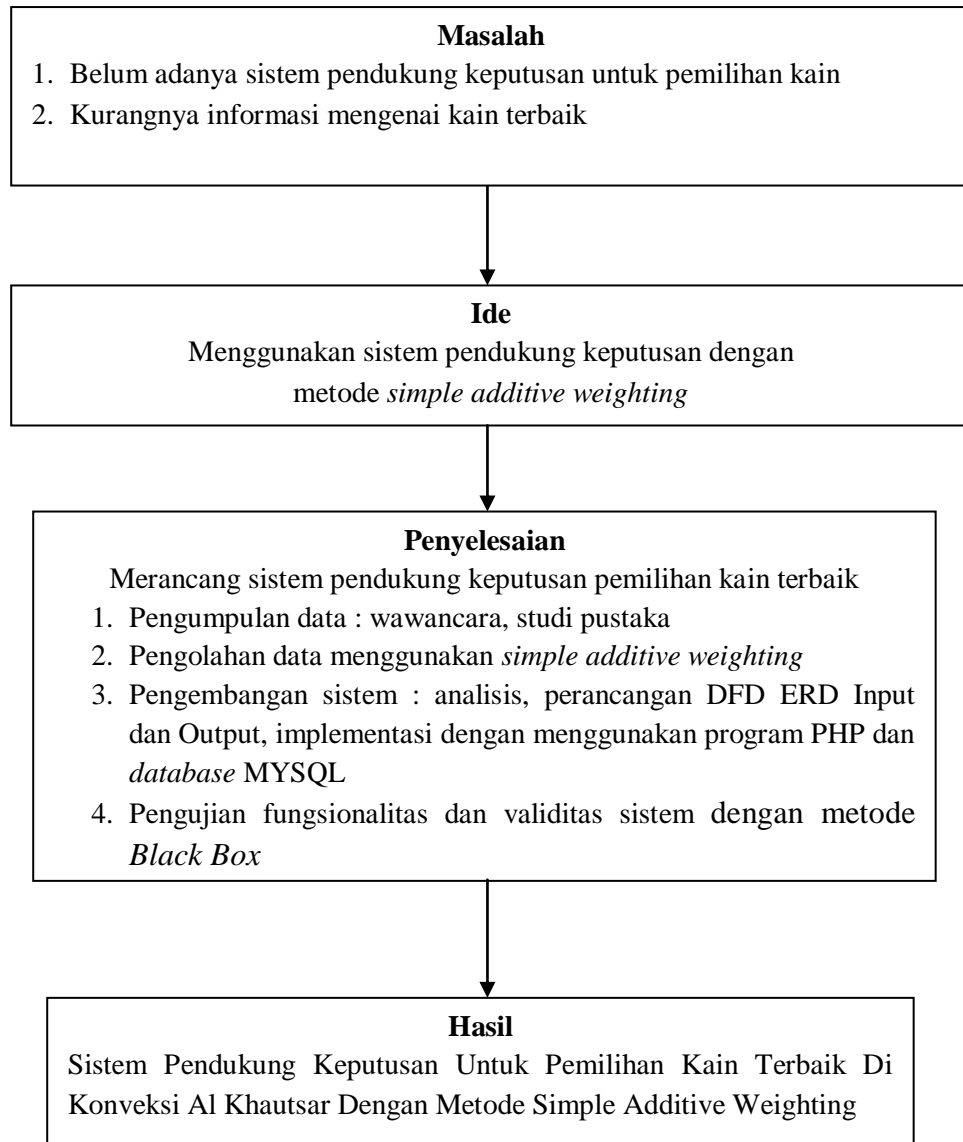
Skripsi ini diharapkan dapat menambah karya-karya ilmiah yang digunakan sebagai referensi belajar bagi mahasiswa di STMIK Sinar Nusantara.

1.5.4 Manfaat Bagi Pembaca

Sarana untuk menambah pengetahuan tentang dunia IT seputar sistem pendukung keputusan dan sebagai referensi bagi pembaca yang sedang menyusun tugas akhir maupun skripsi.

1.6 Kerangka Pemikiran

Untuk mempermudah peneliti dalam proses pembuatan sistem ini maka peneliti membuat kerangka pemikiran, adapun alur kerangka pemikiran sebagai berikut :



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran SPK Untuk Pemilihan Kain Terbaik Di

Konveksi Al Khautsar Metode *Simple Additive Weighting*

1.7 Sistematika Penulisan Skripsi

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, kerangka pemikiran, sistematika penulisan skripsi.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang teori-teori yang berkaitan dengan penulisan laporan skripsi, dan teori-teori penunjang lainnya. Adapun deskripsi yang akan dibahas adalah sebagai berikut : Sistem, Sistem Pendukung Keputusan, *Simple Additive Weighting* (SAW), Logika Fuzzy, *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM), *Hypertext Preprocessor* (PHP), MySQL, XAMPP, *Context Diagram*, *Data Flow Diagram*, *Entity Relationship Diagram* (ERD).

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas mengenai metode penelitian, adapun hal yang dibahas tentang : Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara wawancara, studi pustaka. Dan metode perancangan sistem meliputi tahap perencanaan, tahap analisis sistem, tahap desain sistem, tahap pengelolaan data, tahap implementasi sistem, tahap penyempurnaan sistem.

BAB IV GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Konveksi Al Khautsar, Visi dan Misi, Struktur Organisasi, dan Sistem secara umum.

BAB V PEMBAHASAN MASALAH

Bab ini akan menguraikan tentang hasil penelitian dengan analisis data yang menyajikan *context diagram*, *data flow diagram*, *entity relationship diagram*, *layout input output*, kode program, implementasi sistem, dan pengujian.

BAB IV PENUTUP

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan merupakan jawaban atas pertanyaan-pertanyaan pada rumusan masalah dan intisari dari hasil penelitian. Saran merupakan kumpulan saran dan rekomendasi dari penulis untuk pengembangan sistem yang telah dibuat.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN