

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Dengan perkembangan zaman yang semakin maju, banyak hal baru yang telah ditemukan dalam dunia teknologi. Perkembangan teknologi ini pun terjadi dengan sangat cepat dan pesat. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah *smartphone* atau yang merupakan sebuah ponsel cerdas yang memiliki fitur-fitur yang canggih dan juga hampir menyamai dengan kecanggihan yang dimiliki oleh seperangkat komputer. *Smartphone* di Indonesia sendiri sudah berkembang dengan pesat. Mulai dari zaman masih nokia komunikator, yang merupakan *smartphone* pertama yang ada di Indonesia di tahun awal 2000-an hingga sekarang sudah banyak perusahaan perusahaan lainnya yang mengeluarkan *smartphone* dengan model dan fitur yang lebih canggih lagi dan lebih *modern*. Di perkembangan era *modern* ini, pasar *smartphone* di Indonesia sekarang dikuasai oleh *smartphone* yang bersistem operasi *Android* serta *IOS* milik *iphone* (Dwi, 2018).

Dengan perkembangan *smartphone* yang sangat pesat ini, banyak orang juga yang menggunakannya. Separuh dari populasi didunia sekarang sudah menggunakan *smartphone*. *Smartphone* sendiri sudah menjadi kebutuhan utama dan keinginan untuk memiliki *smartphone* telah menjadi fenomena *global* (Luthfi, 2014). Orang-orang selalu ingin mengganti *smartphone* mereka dengan yang baru. Namun, karena kurangnya informasi yang dimiliki pengguna disertai banyaknya jenis *smartphone* yang beredar dengan berbagai fitur-fitur yang berbeda dan ditambah dengan berbagai hal lainnya yang menjadi pertimbangan dalam membeli *smartphone* yang membuat konsumen atau pengguna kesulitan dan bingung dalam memutuskan *smartphone* mana yang diinginkan dan dibutuhkan.

Berdasarkan masalah diatas, maka dapat diberikan solusi yaitu membangun suatu sistem yang terkomputerisasi untuk dapat membantu pengambil keputusan dalam mendapatkan suatu hasil keputusan untuk

memilih *smartphone* yang terbaik. Sistem yang dibangun adalah suatu sistem pendukung keputusan untuk menghasilkan sebuah hasil keputusan untuk pengambil keputusan. Salah satu metode untuk menyelesaikan pemilihan keputusan dari berbagai kriteria dan alternatif adalah Metode *Bayes*. Metode *Bayes* dapat memberikan sebuah prediksi hasil keputusan dari hasil perhitungan yang melibatkan beberapa kriteria dan alternatif-alternatif yang tersedia.

Oleh karena itu, diharapkan sistem pendukung keputusan dengan metode *bayes* untuk pemilihan *smartphone* ini dapat membantu pengambil keputusan atau pengguna untuk mendapatkan sebuah hasil keputusan yang baik dalam memilih *smartphone* yang sesuai.

1.2 RUMUSAN MASALAH PENELITIAN

Dengan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana cara mendapatkan sebuah hasil keputusan untuk pemilihan *smartphone* terbaik dari beberapa kriteria dan alternatif *smartphone* yang ada ?
2. Bagaimana merancang sebuah sistem pendukung keputusan untuk pemilihan *smartphone* terbaik dengan menggunakan metode *bayes* berbasis *web* ?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

1. Mampu membangun sistem pendukung keputusan untuk pemilihan *smartphone* terbaik dengan menggunakan metode *bayes*.
2. Untuk memudahkan pengambilan keputusan untuk pemilihan *smartphone* terbaik dari alternatif atau kriteria yang banyak.
3. Mampu mengimplementasikan metode *bayes*.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini memiliki manfaat sebagai berikut :

1. Dapat digunakan sebagai salah satu alat untuk mengambil sebuah keputusan.
2. Memudahkan pengambilan keputusan dengan beberapa kriteria dan alternatif.

1.5 BATASAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan, maka permasalahan yang dibatasi sebagai berikut :

1. Metode yang digunakan adalah metode *bayes*.
2. Sistem yang dibangun ini berbasis web.
3. Tidak membahas pemesanan, pembelian dan pembayaran.
4. Hanya menggunakan 5 kriteria dan 6 alternatif contoh saja.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini akan dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu :

1. Studi Literatur

Metode ini adalah metode yang digunakan untuk mencari sumber dokumen yang berupa jurnal, artikel ataupun penelitian-penelitian yang berkaitan dengan permasalahan yang sedang dikaji.

2. Analisis

Metode ini akan digunakan guna untuk mengumpulkan data maupun informasi terkait tentang sistem pendukung keputusan.

3. Perancangan

Pada metode ini akan dilakukan tahap-tahap merancang sistem baik dari *use case diagram* sampai ke *interface* sistem yang akan dibangun.

4. Implementasi

Ditahapan implementasi, rancangan dari sebuah sistem akan diimplementasikan kedalam bahasa pemrograman.

5. Pengujian

Pada tahap pengujian, sistem akan diuji apakah sudah berjalan dengan baik dan lancar.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

BAB I. Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan latar belakang yaitu tentang alasan diperlukannya kerja praktek ini, pemilihan topik serta berisi permasalahan dan metode serta solusi pemecahan masalah yang timbul dari aktivitas sistem perusahaan yang sedang berjalan.

BAB II. Landasan Teori

Didalam bab ini berisi informasi yang berhubungan dengan semua teori yang digunakan untuk menunjang pembuatan sistem.

BAB III. Metodologi Penelitian

Pada bab ini berisi metodologi pengumpulan data serta analisis terhadap kebutuhan fungsional dimana dapat berupa *Flowchart*, *Activity Diagram*, ERD, Tabel *Database* serta Rancangan untuk sistem yang akan dirancang

BAB IV. Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini berisi uraian dan hasil dari analisis yang telah dilakukan dan dijelaskan secara terperinci dan disertakan panduan yang jelas mengenai apa saja hasil dari rancangan yang telah dipersiapkan.

BAB V. Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan-kesimpulan dari apa yang telah dibuat serta saran.