

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi yang sudah berkembang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia dalam melakukan kegiatan sehari-hari. Salah satu ilmu pengetahuan dan teknologi yang paling banyak digunakan manusia adalah komputer. Segala macam kegiatan manusia saat ini dapat dikerjakan dengan cepat dan mudah menggunakan komputer. Disamping dengan adanya komputer diperlukan juga aplikasi- aplikasi yang mendukung dalam menyelesaikan pekerjaan diberbagai bidang, salah satunya pada bidang perdagangan.

Hal yang paling penting dalam suatu perusahaan adalah *supply chain management*. Proses ini dimulai dari hulu ke hilir dan dimulai dari bagian produksi hingga sampai pada konsumen. Peran *supplier* sangatlah vital dalam suatu perusahaan, sehingga *supplier* harus tetap menjaga ketersediaan barang agar aktivitas perusahaan dapat berjalan dengan lancar.

Masalah yang sering muncul adalah dalam proses pemilihan *supplier* yang tidak mudah dan bahkan terkadang menjadi hal yang rumit. Karena ketika perusahaan sudah menjalin hubungan bisnis dengan *supplier* maka akan mempengaruhi semua aktivitas perusahaan. Oleh karena hal tersebut maka perlu dibuat sebuah aplikasi yang dapat membantu mempermudah proses pemilihan *supplier* pada Apotek Jaya Sentosa.

Pada proses pengadaan barang yang akan dijual, Apotek Jaya Sentosa mendapat pasokan barang dari beberapa *supplier*. Dengan banyaknya jumlah *supplier* yang menawarkan barang, maka pihak apotek harus selektif dan cermat dalam memilih *supplier* yang akan memasok barang. Proses pemilihan *supplier* ini akan dilakukan ketika bagian gudang memberikan laporan jika stok sudah mencapai atau sudah dibawah batas minimum. *General manager* harus segera melakukan proses pemilihan *supplier* agar stok barang tidak sampai kehabisan.

Proses pemilihan *supplier* yang kurang tepat akan mengakibatkan keterlambatan atau terjadi kesalahan terhadap barang yang dikirim dan menyebabkan stok barang menjadi kosong. Pada sisi harga pun menjadi masalah karena harga dari setiap *supplier* berbeda-beda, jika dibandingkan dengan *supplier* lain, ternyata harga barang di *supplier* lain jauh lebih murah. Tidak hanya

pada sisi barang saja tetapi kerap terjadi juga kesalahan dalam pemilihan *supplier* dari segi estimasi waktu pengiriman, dan kualitas barang *supplier* lain jauh lebih baik. Dengan aplikasi sistem pendukung keputusan dalam memilih *supplier* maka diharapkan dapat membantu perusahaan dalam mengatasi masalah-masalah tersebut.

1.2. Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang tersebut, masalah yang ada di antaranya sebagai berikut:

1. Bagaimana menghasilkan alternatif/solusi dalam sistem pendukung keputusan yang digunakan dalam proses pemilihan *supplier*?
2. Bagaimana agar dapat membantu *general manager* dalam memilih *supplier* terbaik pada proses pengadaan barang?

1.3. Tujuan Pembahasan

Tujuan pembuatan *Aplikasi Desktop* ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode AHP dalam sistem pendukung keputusan yang digunakan dalam proses pemilihan *supplier*.
2. Membuat sebuah *Aplikasi Desktop* yang dapat membantu *general manager* dalam pemilihan *supplier* terbaik yang cocok dengan perusahaan.

1.4. Ruang Lingkup Kajian

Perancangan *Aplikasi Desktop* ini memiliki ruang lingkup sebagai berikut:

1. Berbasis Windows
2. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah *Java* dan menggunakan *mysql* sebagai basis data
3. Metode yang digunakan dalam pengambilan keputusan
4. Tidak menangani dalam sistem pembelian, penjualan dan sistem *inventory*
5. Sub Penilaian tidak dapat dipecah menjadi sub-sub yang lebih kecil lagi
6. Metode AHP ini menggunakan *matrix pairwise*.

1.5. Sumber Data

Data-data yang diperoleh untuk membuat *Aplikasi Desktop* ini bersumber dari:

1. Dosen pembimbing
2. Studi pustaka
3. Admin apotek
4. Materi-materi yang berhubungan dengan pembuatan aplikasi dengan bahasa pemrograman *Java*
5. Aplikasi bantuan lain yang dapat membantu dalam pembuatan *Aplikasi Desktop* ini.

1.6. Sistematika Penyajian

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan pendahuluan dan garis besar dari latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan tentang teori-teori yang berkaitan dan mendukung dalam pembuatan aplikasi.

BAB III ANALISA DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan analisis dan juga perancangan aplikasi yang dibuat dalam bentuk *Use Case*, *Activity Diagram*, *Flowchart*, *ERD (Entity Relationship Diagram)*, *UI (User Interface)*.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan aplikasi yang dijalankan dan dipakai beserta dengan contoh tampilan pengoperasian aplikasi tersebut.

BAB V PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan rencana pembahasan dan pengujian aplikasi yang dibuat.

BAB VI SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberikan kesimpulan dan saran dalam laporan proyek ini.