

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap manusia memiliki hal yang dapat mereka bagikan dengan orang lain melalui konsultasi. Waktu yang dibutuhkan dalam melakukan konsultasi tidak sedikit. Oleh karena itu, beberapa konsultasi dilakukan melalui sebuah program sistem pakar yang dapat membantu mencari solusi atau kesimpulan. Hal ini membuat konsultasi menjadi praktis karena sudah sistematis dan pengguna tidak akan bingung dalam menggunakannya tetapi tidak semua konsultasi dapat menggunakan program sistem pakar.

Perusahaan X adalah perusahaan yang bergerak dibidang otomotif khusus mobil dan terletak di kota Bandung. Perusahaan ini menyediakan perlengkapan mobil seperti audio, ban, dan perlengkapan lainnya. Dari perlengkapan yang disediakan, tidak jarang konsumen yang mencari audio untuk menghiasi ruang kabin mobilnya serta memanjakan telinga saat berkendara. Peran penjual sangat penting untuk melakukan konsultasi terlebih dahulu pada saat pembeli sudah memiliki spesifikasi audio atau belum memiliki spesifikasi audio yang akan dibeli.

Konsultasi yang dilakukan oleh perusahaan X tanpa menggunakan sebuah sistem. Beberapa konsumen ada yang sudah paham mengenai audio yang akan dibelinya, tetapi ada beberapa konsumen yang belum paham dan menceritakan gambaran audio yang diinginkan kepada penjual secara lisan. Jika konsumen tidak paham betul mengenai audio, akan sulit untuk membuat list pernyataan. Penjual yang akan bertanya tentang keinginan pembeli, tetapi data pertanyaan tidak tersusun dengan baik dan barang tidak semua dapat dilihat di tempat barang yang dipajang. Hasil konsultasi adalah sebuah paket tercatat dalam sebuah kertas.

Hal tersebut kurang praktis karena tanpa menggunakan bantuan sistem yang mempermudah dalam penyusunan pertanyaan saat konsultasi, melihat contoh barang, dan penyimpanan hasil konsultasi yang terbagi menjadi pilihan-pilihan. Perusahaan X memiliki keinginan untuk mempunyai sebuah sistem yang dapat membantu berjalannya konsultasi sehingga menjadi praktis dan lancar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ditulis, maka rumusan masalah yang dapat diambil adalah:

1. Bagaimana merancang sistem konsultasi audio secara praktis dan sistematis?
2. Bagaimana merancang sistem yang dapat mengelola data barang audio?

1.3 Tujuan Pembahasan

Dengan adanya masalah-masalah tersebut, maka tujuan yang diharapkan sebagai berikut:

1. Untuk membuat sistem konsultasi audio yang praktis dan sistematis.
2. Untuk membuat sistem yang dapat mengelola data barang audio.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah untuk aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi berbasis desktop.
2. Aplikasi hanya digunakan sebagai acuan dalam memberikan saran dalam pemilihan paket audio.
3. Aplikasi ini diutamakan bagi pengguna yang belum mengetahui audio secara mendalam.
4. Kabel audio yang digunakan adalah kabel standar untuk masing-masing bagian audio dan harga yang ditawarkan sudah termasuk harga instalasi.
5. Untuk penggunaan box subwoofer jika harus membuat kembali, sudah ada harganya. Bahan untuk box 1 jenis.
6. Untuk speaker sudah 1 set dengan tweater tidak dapat dipisah.
7. Aplikasi menampilkan data barang audio dan paket yang sudah diatur oleh pengguna program dengan jabatan admin.
8. Aplikasi yang dibuat menggunakan pertanyaan yang tidak dapat ditambah atau dengan kata lain bersifat statis.
9. Tidak memakai *generate ID* untuk pohon keputusan dari setiap pertanyaan yang dijawab.

1.5 Sistematika Penyajian

Sistematika penulisan yang akan digunakan untuk menyusun laporan adalah sebagai berikut :

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pembahasan, batasan masalah, dan sistematika pembahasan.

BAB 2 KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori-teori yang berkaitan dengan pembuatan aplikasi menggunakan sistem pengambilan keputusan dan yang mendukung pembuatan sistem yang ada.

BAB 3 ANALISIS DAN DESAIN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan bagaimana analisis keadaan, kebutuhan sistem, perancangan sistem, *Entity Relational Diagram*, *Unified Modeling Language* dan gambaran arsitektur sistem.

BAB 4 PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Bab ini digunakan untuk menjelaskan implementasi dari modul, penyimpanan data, dan antarmuka.

BAB 5 TESTING DAN EVALUASI SISTEM

Bab ini digunakan untuk rencana dan hasil pengujian aplikasi berupa pengujian dengan metode blackbox.

BAB 6 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk memberikan simpulan dan saran dalam laporan tugas akhir pembuatan aplikasi dengan sistem pengambilan keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisi tentang sumber-sumber referensi yang digunakan untuk mencari informasi yang mendukung dalam pembuatan aplikasi.