

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kecepatan pemrosesan informasi merupakan hal terpenting bagi setiap perusahaan, terutama yang memiliki beban kerja harian yang tinggi dan data dalam jumlah besar. Jika dilakukan secara manual maka jumlah data dan informasi yang harus diolah menjadi tidak efektif. Pemrosesan data dalam jumlah besar membutuhkan alat yang harus memiliki kecepatan dan ketepatan tertentu untuk menghitung dan mengirimkan informasi, yaitu berupa perangkat keras atau perangkat lunak.

Setiap perusahaan akan menetapkan harga pada suatu barang yang diproduksi atau dijualnya dengan cara yang dimiliki oleh perusahaan masing – masing dimana nantinya proses yang dilalui itu akan menghasilkan harga yang sesuai dan diminati oleh pasar dengan strategi pemasaran yang akurat dan sesuai. Pada PT. Wahyu Mitra Sarana penentuan harga suatu barang masih dilakukan secara manual yang pastinya sedikit lebih rumit, karena jika ingin menentukan harga suatu barang di pasaran, banyak faktor yang harus dimasukkan sebagai input. Jika harga yang diberikan terlalu besar, konsumen akan ragu atau berpikir dua kali dan memilih perusahaan yang lain. Sedangkan, jika harga yang diberikan terlalu kecil, perusahaan akan menanggung biaya atau bahkan menderita kerugian.

Oleh karena itu, sistem penentuan harga sangat penting, khususnya sistem yang dapat menentukan harga produk secara cepat dan efektif. Sistem yang

memiliki dasar yang baik untuk menghitung harga, dasar atau metode hitungan harga yang baik salah satunya adalah metode perhitungan *Fuzzy Tsukamoto*. Maka, dalam penelitian ini penulis akan membuat “Perancangan Sistem Rekomendasi Penentuan Harga Jual Produk Dengan Metode *Fuzzy Tsukamoto* (Studi Kasus: PT. Wahyu Mitra Sarana)”.

1.2. Rumusan Masalah

Dengan adanya latar belakang di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Menjelaskan cara merancang sistem penentuan harga jual.
2. Menjelaskan cara menerapkan metode *Fuzzy Tsukamoto* dalam aplikasi.

1.3. Batasan Masalah

Pada perancangan sistem penentuan harga jual ini, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Perhitungan Harga pokok penjualan dengan menggunakan metode *Fuzzy Tsukamoto*.
2. Aplikasi ini tidak mengelola retur barang.
3. Laporan dari aplikasi ini hanya sampai laporan barang masuk, barang keluar, data supplier, dan stok.

1.4. Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Membangun sistem penentuan harga jual berbasis *web* dengan menggunakan metode *Fuzzy Tsukamoto* dalam menentukan harga jual produk.
2. Mendapatkan harga yang dapat bersaing di masyarakat.

1.5. Manfaat

Manfaat yang dapat diberikan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mampu membantu perusahaan dalam menentukan harga jual.
2. Mampu mengelola barang masuk dan barang keluar.
3. Mempermudah pembuatan laporan.

1.6. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Melakukan pengamatan untuk mengetahui alur dan data yang diolah setiap harinya.

2. Studi Pustaka

Mengumpulkan dan mempelajari studi kepustakaan dengan melengkapi informasi yang berhubungan dengan aplikasi yang dibuat.

1.7. Sistematika Penulisan

Secara garis besar penulisan penelitian ini menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Bab yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Berisikan tentang ide atau teori dasar yang menunjang dalam pembahasan penelitian yang dapat digunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang diangkat.

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Berisikan pembahasan perancangan sistem yang akan dibuat.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

Berisikan pembahasan implementasi sistem yang telah dibuat berdasarkan rancangan pada bab sebelumnya.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dan rangkuman dari seluruh tulisan yang telah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya.

Catatan: lembar Ini sebagai pembatas masing-masing bab



TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS DARMA PERSADA