

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi yang semakin pesat dan canggih telah membawa dampak yang sangat besar dalam kehidupan saat ini. Hal ini ditunjukkan dengan semakin meningkatnya kegiatan pembangunan maupun perkembangan teknologi informasi. Salah satu contoh sarana yang digunakan untuk pembangunan teknologi informasi adalah penggunaan *computer*, sebab dengan adanya *computer* sebagai media sarana kerja akan dapat membantu dalam meningkatkan cara kerja dan kualitas kinerjanya, baik dalam sumber daya hardware (perangkat keras), *software* (perangkat lunak) dan *brainware* (manusia). Penggunaan teknologi sudah mulai digunakan pada banyak aspek kehidupan dan dapat dilihat secara nyata setiap harinya. Hampir seluruh pemilik bisnis besar maupun kecil menggunakan teknologi unyuk menunjang kegiatannya.

Memelihara hewan merupakan suatu aktivitas yang dewasa ini digemari masyarakat baik sebagai hobi diwaktu luang maupun sebagai gaya hidup. Tidak hanya anak kecil dan orang dewasa, banyak pula orang tua yang memelihara hewan karena tingkah lakunya yang dapat menghilangkan rasa bosan dan stress. Hewan yang paling banyak dijumpai sebagai hewan peliharaan pada masyarakat adalah anjing dan kucing. Menurut survei yang dilakukan oleh *World Society for the Protection of Animals* (WSPA) pada tahun 2011 menunjukkan jumlah populasi hewan peliharaan dengan jenis anjing 8 juta dan populasi jenis kucing sebesar 15 juta. Perkembangan dan populasi anjing selama kurang 5 tahun meningkat sebesar 22% (peringkat 9 dari 58 negara) dan pada populasi kucing bertambah sebesar 60% (peringkat 2 dari 58 negara) (Baston, 2012).

Dari hasil survei tersebut dapat disimpulkan bahwa pesatnya perkembangan hewan peliharaan di Indonesia. Bukti nyata yang dapat kita lihat pada kehidupan sehari hari adalah semakin banyaknya fasilitas *pet care*, *pet clinic*, dan *pet shop* di

sekitar lingkungan khususnya untuk kebutuhan hewan kucing, sehingga memudahkan bagi para pemelihara hewan kucing untuk mencari kebutuhan seperti pangan dan jasa dokter hewan. Implementasi teknologi pada fasilitas kebutuhan maupun pelayanan hewan peliharaan dapat memudahkan kinerja pemberi pelayanan maupun para pemilik hewan.

Makanan kucing merupakan salah satu produk yang pangsa pasar nya cukup tinggi, pasalnya para pemelihara hewan harus menyediakan kebutuhan pangan nya setiap hari. Beragam jenis produk pangan kucing yang dijual dengan beragam merk, rasa dan keunggulan. Harga yang ditawarkan pun beragam sesuai dengan kandungan pada makanan kucing, semakin unggul kandungan pada makanan kucing maka akan semakin tinggi harga yang ditawarkan. Dengan banyaknya jenis dan pilihan makanan hewan kucing maka penggunaan teknologi dapat membantu untuk pemilihan pangan terbaik bagi user.

Global 2 petshop merupakan salah satu petshop hewan yang berada di Tambun Selatan, Bekasi, petshop ini juga menjual berbagai jenis varian produk – produk makanan hewan seperti kucing dan anjing. Penyedia jasa ini dapat dikunjungi setiap hari mulai buka jam 10:00-21:00 WIB, Global 2 petshop terdapat pengujung per-hari kisaran 17 sampai 30 konsumen. Produk makanan kucing ini memiliki beberapa merk yaitu Whiskas, Cat Choize, Royal Canin, Me-o dan ProPlan. Dengan beragam merk yang ditawarkan, untuk saat ini Global 2 petshop belum menggunakan sistem (manual) untuk pemilihan pangan terbaik. Sehingga banyak masyarakat yang masih awam dalam pemilihan makanan kucing terbaik untuk hewan peliharaannya.

Dengan banyaknya varian dan kandungan makanan kucing, maka pada skripsi ini bertujuan untuk membantu memecahkan permasalahan dalam pemilihan makanan kucing khususnya untuk kucing dewasa. Untuk pemilihan makanan kucing terbaik maka akan dibuat suatu sistem pendukung keputusan menggunakan metode AHP berbasis website yang mana kriteria yang dijadikan perhitungan adalah Protein, Vitamin, Kalsium, Karbohidrat, Lemak.

Sistem ini akan membandingkan kriteria pada masing-masing produk makanan kucing sesuai dengan nutrisi yang terkandung didalamnya. Untuk mengetahui nutrisi makanan kucing sendiri didapat dari bagian informasi di bagian belakang kemasan makanan kucing. Setelah proses pembandingan dengan sistem selesai, maka akan keluar hasil dimana produk makanan kucing dengan nilai tertinggi akan menjadi produk yang cocok untuk dipilih untuk dibeli oleh user. Harapannya dengan sistem ini akan memudahkan user untuk memilih makanan kucing.

Berdasarkan permasalahan tersebut dalam membantu pemilihan makanan kucing terbaik untuk kucing dewasa, maka di buatlah Sistem Pendukung Keputusan dengan menggunakan metode AHP bertujuan agar pengambilan keputusan ini lebih optimal dan efektif

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai di atas maka identifikasi masalah, yakni :

1. Masyarakat awam pada pilihan makanan kucing yang tersedia karena terdapat kriteria dan beberapa alternatif.
2. Sistem yang digunakan masih menerapkan cara manual dalam pengambilan keputusan makanan kucing terbaik secara masih perkiraan dalam pemilihan yang menyebabkan keraguan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang terurai di atas maka rumusan masalah yang dapat disimpulkan adalah bagaimana merancang sistem pendukung keputusan untuk pemilihan makanan kucing terbaik menggunakan metode AHP (*Analytic Hierarchy Process*) ?

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Menggunakan metode AHP (*Analytic Hierarchy Process*) untuk menentukan makanan kucing terbaik

2. Sistem dibuat hanya untuk membandingkan beberapa produk makanan kucing yang ada di pasaran

1.5 Tujuan dan Manfaat

1.5.1 Tujuan

Tujuan dari penulisan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menciptakan rancang bangun aplikasi sistem pendukung keputusan untuk menentukan produk makanan kucing terbaik dengan membandingkan kriteria yang sudah ditentukan pada Global 2 Petshop.
2. Menjalankan metode AHP pada sistem pendukung keputusan pemilihan makanan kucing terbaik untuk kucing dewasa pada Global 2 Petshop.

1.5.2 Manfaat

Dengan adanya sistem ini dapat bermanfaat untuk memudahkan para pemilik hewan kucing agar mengetahui jenis produk makanan yang terbaik untuk hewan peliharaannya.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tugas akhir ini, disusun sebagai berikut :

1. Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, perumusan masalah, batasan masalah tujuan dan manfaat, dan sistematika pembahasan

2. Bab II Landasan Teori

Bab ini berisi teori yang berkaitan dengan penelitian yang di bahas. Mendeskripsikan tentang metode yang digunakan dalam pembahasan serta langkah – langkah penyelesaian masalah selama melakukan penelitian. Langkah – langkah tersebut harus disesuaikan dengan tema penelitian yang sedang di kerjakan.

3. Bab III Metodelogi Penelitian

Bab ini menjelaskan variabel penelitian, metode pengumpulan data, waktu dan tempat penelitian dan analisis kebutuhan yang perlukan dalam penelitian.

4. Bab IV Perancangan Sistem Dan Implementasi

Berisikan uraian tentang proses pembuatan aplikasi dan juga pengujian aplikasi yang sudah dibangun.

5. Bab V Penutup

Bab ini berisi kesimpulan dan keseluruhan rancangan dan saran yang ditujukan bagi para pembaca atau pengembang untuk penelitian berikutnya.

