

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dunia anak-anak adalah dunia bermain, maka tidak salah jika sebagian besar waktu anak dihabiskan untuk bermain. Aneka permainan seperti boneka, mobil-mobilan, rumah-rumahan, sampai mainan yang diklaim edukatif juga bisa didapatkan dengan mudah.

Mainan-mainan sekarang ini sangat mudah didapatkan di berbagai toko. Namun para orang tua tidak bisa sembarangan memilih mainan untuk anak. Memilih mainan harus disesuaikan dengan usia anak, agar otak anak juga bisa berkembang maksimal selagi anak bermain.

Dengan adanya perkembangan jaman yang begitu pesat, jenis dan macam-macam mainan untuk anak-anak semakin banyak. Berdasarkan hasil survei pada tanggal 21 Februari 2014 sampai 24 Februari 2014 dari 10 orang tua yang memiliki anak dibawah umur 5 tahun, 8 diantaranya bingung pada saat memilih mainan yang baik untuk anaknya khususnya anak yang berusia dibawah 5 tahun.

Dalam memilih atau menentukan suatu barang atau objek, sering digunakan berbagai cara pembantu dalam menentukannya. Cara-cara yang sering digunakan diantaranya adalah bertanya kepada orang lain yang di anggap mengerti tentang mainan atau menggunakan metode-metode pendukung keputusan.

Metode-metode pendukung keputusan berbagai macam-macam, salah satunya adalah *Analytic Hierarchy Proses (AHP)*. AHP sendiri adalah sebuah metode pendukung keputusan dengan menggunakan struktur hirarki, dan melakukan perbandingan terhadap kriteria-kriteria dan alternatifnya.

Perhitungan pendukung keputusan menggunakan metode AHP terbilang susah bagi sebagian orang awam yang kurang begitu mengerti tentang sistem pendukung keputusan. Karena dalam metode ini terdapat tahap dimana orang tersebut mengisi nilai-nilai perbandingan dan melakukan perhitungan matematika yang rumit.

Berdasarkan permasalahan yang telah dibahas sebelumnya, penulis ingin membantu untuk membuat suatu aplikasi yang mampu membantu para orang awam yang kurang begitu mengerti tentang sistem pendukung keputusan dalam melakukan proses perhitungan Sistem Pendukung Keputusan menggunakan metode AHP yang sekaligus dapat membantu dalam memilih mainan anak-anak untuk umur dibawah 5 tahun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana menjabarkan alur-alur metode AHP yang diterjemahkan kedalam sebuah aplikasi
2. Bagaimana membuat Aplikasi Perhitungan Sistem Pendukung Keputusan pemilihan mainan untuk anak-anak menggunakan AHP.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini diperlukan batasan-batasan agar sesuai dengan apa yang sudah direncanakan sebelumnya sehingga tujuan penelitian dapat tercapai. Adapun batasan masalah yang di bahas pada penelitian ini adalah :

1. Aplikasi Perhitungan Sistem Pendukung Keputusan ini berbasis Web Mobile.
2. Aplikasi Perhitungan Sistem Pendukung Keputusan ini dijalankan secara *online*, yaitu aplikasi akan berjalan jika hanya perangkat yang digunakan terkoneksi dengan jaringan internet.
3. Informasi hasil rekomendasi mainan yang ditampilkan hanya berupa nama mainan yang di masukkan diawal.
4. Kriteria dalam pemilihan mainan anak-anak berlaku untuk semua jenis kelamin anak-anak baik laki-laki maupun perempuan.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan Tugas Akhir ini adalah untuk membuat suatu Aplikasi Perhitungan Sistem Pendukung Keputusan menggunakan Metode AHP yang digunakan dalam pemilihan mainan yang sesuai untuk anak-anak.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kegiatan tugas akhir ini adalah:

1. Bagi penulis

Sebagai sarana untuk mengaplikasikan dari bekal ilmu teori dan praktek yang telah diterima selama mengikuti dan menjalani masa perkuliaan.

2. Bagi Politeknik Negeri Jember

Bagi Politeknik Negeri Jember manfaat yang diperoleh diantaranya dapat memaksimalkan penyampaian dan dapat berfungsi sebagai media jembatan antara Politeknik Negeri Jember dengan Mahasiswa ataupun Politeknik Negeri Jember dengan Masyarakat umum.

3. Bagi Pengguna

Memperoleh hasil rekomendasi mainan untuk anak-anak yang sesuai dengan sesuai dengan kriteria – kriteria yang ada.