

SKRIPSI

APLIKASI ESTIMASI HARGA MAKET KAPAL MENGUNAKAN METODE RATING SCALE Studi Kasus: UD. Cakraningrat Ship Model

ABDUL HALIM
16.04.1.1.2.00189



**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS TRUNOJOYO MADURA
BANGKALAN
2018**

(Halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini terdiri dari latar belakang yang menjadi alasan penelitian skripsi, perumusan masalah dari latar belakang tersebut, batasan masalah agar penyelesaian skripsi tetap terarah, tujuan dan manfaat dari skripsi, metodologi penelitian serta sistematika penulisan.

1.1 Latar Belakang

Maket adalah miniatur atau model bangunan yang akan dibuat untuk memudahkan visualisasi hasil rancangan baik berupa rancangan struktur, interior, eksterior atau *site plan*. Maket Kapal atau yang biasa disebut Ship Miniature merupakan bentuk tiruan kapal dalam bentuk 3 dimensi yang dibentuk dalam skala kecil untuk dibawa ke dalam kelas dalam wujud aslinya.

Cakraningrat Ship Model adalah salah satu tempat produksi miniatur/maket kapal di Kabupaten Bangkalan yang eksis hingga saat ini. Jenis kapal yang dibuat, di antaranya adalah Kapal Perang, Kapal Ferry, Pinisi, Dewaruci, Tugbout, Kapal Tanker dan lain-lain. Masing-masing miniatur kapal memiliki tingkat kerumitan yang berbeda dalam pembuatannya. Sehingga miniatur kapal memiliki daya tarik tersendiri. Bagi masyarakat pribumi [1]. Jumlah permintaan dari kalangan kapal dan *owner* kapal (pemilik) yang biasanya digunakan pada peresmian atau peluncuran kapal yang akan dibuat semakin meningkat. Akan tetapi sistem penjualan Maket Kapal yang sedang berjalan saat ini masih menggunakan cara manual, pemesanan dilakukan dengan cara mendatangi tempat pemesanan Maket Kapal dan bertemu langsung dengan orang yang menjual Maket Kapal. Sehingga mempunyai beberapa kelemahan diantaranya adalah, transaksi pemesanan tidak bisa dilakukan jarak jauh, sehingga membutuhkan waktu yang lama. Selain itu pemberian harga terhadap produk Maket Kapal juga belum tersedia secara *online* dan belum bisa menentukan harga secara pasti per-item Maket Kapal yang dijual.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan adalah dengan merancang sebuah sistem untuk estimasi harga yang terkomputerisasi dan bisa dilakukan secara *online*, sehingga transaksi pemesanan bisa dilakukan jarak jauh, tidak membutuhkan waktu yang lama dan pemberian harga terhadap produk Maket Kapal jelas serta penjual bisa menentukan harga

secara pasti per-item Maket Kapal yang dijual menggunakan aplikasi secara otomatis sesuai yang di pesan oleh pembeli.

Ada beberapa metode yang bisa di gunakan, diantaranya yaitu *Likert Scale*[2], *GuttmanScale*[3], dan *Rating Scale* [3].*Likert Scale* yaitu skala yang umumnya digunakan untuk mengukur sikap atau respons seseorang terhadap suatu objek. Dalam skala ini hanya menggunakan *item* yang secara pasti baik dan secara pasti buruk. Salah satu kelebihan dari skala ini adalah dapat memberikan keterangan yang lebih nyata tentang pendapatan atau sikap responden, akan tetapi kadangkala total skor dari individu tidak memberikan arti yang jelas, karena banyak pola respons terhadap beberapa *item* akan memberikan skor yang sama [2].

Guttman Scaled digolongkan sebagai skala kumulatif yang mengukur satu dimensi saja dari satu variabel yang multi dimensi [3], sehingga skala ini termasuk mempunyai sifat *undimensional*. Skala ini menghasilkan kumulatif jawaban yang butir soalnya berkaitan satu dengan yang lainnya, Sebagai contoh, seorang responden yang setuju dengan pernyataan pada nomor satu, maka dia juga akan setuju dengan pernyataan nomor dua, tiga dan seterusnya. Jawaban yang diberikan harus tegas, misalkan ya atau tidak, benar atau salah, pernah atau tidak pernah, positif atau negatif. Bentuk soalnya bisa berbentuk *multiple choice* (pilihan ganda) atau *Check-List*. Setiap jawaban diberikan skor “1” dan “0”. Kelemahan dari metode ini yaitu satu skala bisa saja mempunyai dimensi tunggal untuk satu kelompok tetapi ganda untuk kelompok lain

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut, dapat dirumuskan permasalahan berikut ini:

Apakah metode *Rating Scale* mampu melakukan estimasi proses penentuan harga maket kapal untuk mempercepat proses penjualan maket kapal secara *online*

1.3 Tujuan Dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Menerapkan metode *Rating Scale* untuk estimasi proses penentuan harga Maket Kapal serta untuk mempercepat proses pembelian dan penjualan maket kapal secara *online*.

1.3.2 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Membantu mempermudah proses estimasi harga maket kapal
2. Mempermudah proses pembelian maket kapal
3. Mempercepat proses pembelian maket kapal.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi permasalahan tersebut dan karena keterbatasan peneliti maka permasalahan yang akan dibahas dibatasi pada masalah:

1. Sistem yang dibangun hanya untuk estimasi harga maket kapal di cakraningratshipmodel.com
2. Estimasi harga yang dihasilkan didasarkan pada jenis maket kapal, kriteria, ukuran (panjang dan lebar) maket kapal yang akan dibuat, serta tingkat kesulitan dan mika (penutup maket).
3. Tidak membahas bahan baku yang digunakan

1.5 Metodologi Penelitian

Dalam pengerjaan skripsi ini terdapat beberapa metode yang akan mengacu pada perancangan sistem aplikasi, di antaranya :

1. Studi Pustaka

Pada tahap ini dilakukan studi pustaka terhadap berbagai referensi yang mencakup beberapa hal seperti jurnal, buku, atau *paper* yang berkaitan dengan teori dasar Metode *Rating Scale*.

2. Analisa Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dilakukan analisis terhadap masalah yang dihadapi, proses, cara kerja, dan solusi dalam Metode *Rating Scale*.

3. Perancangan Sistem

Pada tahap ini, dilakukan perancangan sistem yang akan dibangun dengan mengacu pada hasil pemahaman pada studi pustaka. Adapun perancangan yang dibuat meliputi rancangan UI (*User Interface*), rancangan kelas. Rancangan UI yang dilakukan meliputi tampilan utama atau menu awal permainan, bantuan (*help*), *exitpop up*, tampilan pemilihan level, tampilan AR Maze.

4. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan aplikasi berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

5. Verifikasi dan Pengujian Sistem

Verifikasi dilakukan dengan cara membandingkan antara aplikasi yang sudah dibuat dengan rancangan awal. Kemudian dilakukan uji coba untuk mengetahui kekurangan dari aplikasi.

6. Dokumentasi dan Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini dilakukan penyusunan laporan akhir yang memuat proses dokumentasi dari awal hingga akhir pengerjaan aplikasi ini.

1.6 Sistematika Penulisan

Berikut merupakan sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan yang telah disesuaikan dengan format penulisan Skripsi Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Trunojoyo Madura:

BAB I: PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, batasan masalah, metodologi pengerjaan skripsi, dan sistematika penulisan.

BAB II: STUDI PUSTAKA

Bab ini terdiri dari tinjauan pustaka dan landasan teori. Tinjauan pustaka juga memaparkan hasil penelitian sebelumnya sebagai penguat pengerjaan penelitian skripsi ini.

BAB III: PERANCANGAN SISTEM

Dalam bab ini dijelaskan secara detail mengenai rancangan sistem yang dikerjakan pada Skripsi ini.

BAB IV: IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini dijelaskan mengenai implementasi sistem yang dikerjakan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

BAB V: PENUTUP

Pada bab ini dijelaskan mengenai kesimpulan hasil akhir dari proses pembelajaran, implementasi, serta uji coba sistem serta berisi saran atas pembuatan skripsi ini.