

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Batik adalah sebuah karya seni asli dari Indonesia yang menggunakan metode atau cara pembuatan yang beragam, batik sendiri bisa dibidang ialah seni menggambar malam di atas sebuah kain sebagai sebuah pelindung. Yang mana bukan hanya menggambar tetapi juga mewarnai dengan berbagai macam warna yang cantik dan indah agar menghasilkan sebuah karya seni yang indah.

Seiring berjalanya waktu, dalam pembuatan baik tidak hanya dengan cara menggambar malam di atas kain tetapi juga bermunculan batik-batik dengan metode pembuatan yang beragam, seperti teknik batik celup ikat, teknik batik cap, teknik batik printing, dengan beragamnya teknik-teknik pembuatan batik tentu saja ragam batik akan bermunculan seiring berjalanya waktu jika dilihat dari perkembangan dan kreativitas para penggiat seni batik dalam berkreasi.

Batik sendiri sangat erat dengan budaya dari suku Jawa yang mana sudah ada sejak zaman kerajaan Majapahit yang ikut tersebar luas pada masa kerajaan tersebut dan dalam masa penyebaran agama Islam pada masanya dan bertahan menjadi sebuah ciri khas dari bangsa Indonesia sampai sekarang.

Pada akhir tahun 1991, Madiun telah memiliki motif batik pertama, yaitu motif batik kenanga. Dalam perkembangannya, pola batik kenanga mengalami kemunduran karena kurangnya kesadaran masyarakat akan keberadaan motif batik Madiun. Kerajinan batik Madiun tidak akan bertahan tanpa perhatian.[1] Oleh karena itu, untuk menarik antusiasme masyarakat khususnya masyarakat Madiun, pemerintah Madiun melakukan pencarian tema dengan mengadakan lomba lukis motif batik bertema Madiun. Dengan mengangkat tema Madiun, hasil yang diharapkan adalah mampu melestarikan batik sekaligus melestarikan pengetahuan tentang Madiun. Untuk mengumumkan penemuan motif batik baru Madiun,

pemerintah akan mengabadikan hasil lomba motif batik menjadi pakaian kerja, sehingga masyarakat umum khususnya masyarakat Madiun mengetahui dan ikut serta dalam pelestarian motif batik khas Madiun.

Dengan berkembangnya batik madiun dan munculnya para pengrajin batik sendiri serta program-program pemerintah yang ikut andil dalam promosi batik madiun mulailah banyak pesanan batik khas madiun baik dari dalam wilayah madiun maupun luar wilayah madiun banyak pengrajin batik yang bingung tentang menyediakan pesanan dikarenakan dalam pembuatan batik tidak bisa secara mendadak, membutuhkan sebuah proses yang di mana cukup memakan waktu antara 4 sampai 8 hari dalam pembuatan satu kain batik dan dimana akan menjadi kendala dimana saat ada pembeli yang memesan sebuah kain batik dengan motif tertentu yang menginginkan pesanan dengan cepat sedangkan dalam pembuatan batik sendiri pun tidak dapat dibuat secara mendadak, maka dibuatlah sebuah sistem pendukung keputusan pengadaan batik yang di mana dalam pembuatan sistem ini di fokuskan di umkm Asem Gunung yang dimana umkm ini selalu memiliki pesanan yang cukup stabil dan juga cukup terkenal di kalangan para pelanggannya.

Sistem yang akan digunakan dalam merancang menggunakan algoritma *Weighted Product* (WP) yang akan diimplementasikan pada saat pengambilan keputusan. Dalam menggunakan algoritma *Weighted Product* menggunakan perkalian dalam menyatukan rating pada atribut-atribut yang akan digunakan jika kita perlu menaikkan skor untuk setiap atribut dengan kekuatan bobot atribut itu, seperti pada penelitian-penelitian terdahulu yang hamper memiliki masalah yang sama yaitu tentang masalah dalam produksi dan pengadaan

Pada sistem yang akan di buat ini menerapkan pengambilan data dari penjualan batik pada kurun waktu 1 bulan, yang dimana data ini akan diolah dan diambil dari corak batik, jenis kain, lama produksi dan tenaga. Dari data ini kita akan mengetahui mana batik yang lebih diminati oleh para pembeli sehingga para pengrajin dapat menyediakan stok batik tanpa harus takut

dalam memproduksi produk secara berlebihan dan dapat menyediakan stok jika ada para pembeli yang menginginkan pesanan secara cepat.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di uraikan, maka dapat disimpulkan perumusan masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara untuk membuat sistem pendukung keputusan berbasis web. dengan mengimplementasikan algoritma *Weighted Product* (WP) dalam sistem rekomendasi sistem pendukung keputusan (SPK) yang menentukan produksi di UMKM Batik Asem Gunung.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ialah untuk menyajikan sebuah sistem pendukung keputusan berbasis web serta mengimplementasikan algoritma *Weighted Product* (WP) yang berfungsi untuk memberikan sebuah hasil sebagai rekomendasi produksi sebuah batik yang akan diproduksi dan dijual untuk kedepanya

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam membangun sistem ditujukan supaya tidak muncul masalah dari pokok permasalahan serta topik yang diangkat, agar pembahasan permasalahan dapat terarah sesuai dengan tujuan awal penelitian. Selanjutnya ini adalah sejumlah batasan masalah dari topik penelitian yang akan peneliti lakukan diantaranya:

1. Algoritma yang akan digunakan ialah algoritma *weighted product*.
2. Tempat produksi batik hanya ada di madiun baik kota maupun kabupaten.
3. Sampel menggunakan 4 jenis motif batik yang dimana motifnya khas dari madiun.
 - a. Motif smok.
 - b. Motif kampung pesilat (canting).
 - c. Motif cap.
 - d. Motif ciprat.

4. Inputan berupa data riwayat penjualan motif batik dari ke 4 motif.
5. Sistem ini dirancang dalam basis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Dengan berkembangnya sebuah seni yaitu batik khususnya batik khas madiun sendiri, juga dibutuhkan kemudahan dalam produksinya yang di mana memberikan rasa nyaman baik dari pengrajin itu sendiri maupun dari pembeli, yang di mana dapat meningkatkan produksi batik tanpa takut memproduksi secara berlebihan yang diharapkan juga akan meningkatkan jumlah penjualan dan makin bertambahnya pembeli-pembeli baru.



