



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB II

LANDASAN TEORI

Landasan teori adalah bab dimana berisi berbagai macam teori-teori yang akan digunakan sebagai suatu acuan penulisan dalam melakukan penelitian, dan teori-teori tersebut tentunya berhubungan terhadap topik yang dijadikan dasar pembuatan penulisan ini. Landasan teori berisi dari jurnal-jurnal yang menjelaskan berbagai istilah-istilah dan macam-macam informasi yang jelas sehingga tidak menyebabkan kesalahan.

2.1 Metode *Analitycal Hierarcy Process*

Analitycal Hierarcy Process (AHP) merupakan suatu model pendukung keputusan yang dikembangkan oleh Thomas L. Saaty. Model pendukung keputusan ini akan menguraikan masalah multi faktor atau multi kriteria yang kompleks menjadi suatu hirarki. Hirarki didefinisikan sebagai suatu representasi dari sebuah permasalahan yang kompleks dalam suatu struktur multi level dimana level pertama adalah tujuan, yang diikuti level faktor, kriteria, sub kriteria, dan seterusnya ke bawah hingga level terakhir dari alternatif. Dengan hirarki, suatu masalah yang dapat diuraikan ke dalam kelompok-kelompoknya yang kemudian diatur menjadi suatu bentuk hirarki sehingga permasalahan akan tampak lebih terstruktur dan sistematis. AHP sering digunakan sebagai metode pemecahan masalah dibanding dengan metode yang lain karena alasan-alasan sebagai berikut

:

1. Memperhitungkan validitas sampai dengan batas toleransi inkonsistensi berbagai kriteria dan alternatif yang dipilih oleh pengambil keputusan.
2. Memperhitungkan daya tahan output analisis sensitivitas pengambilan keputusan.
3. Struktur yang berhirarki sebagai konsekuensi dari kriteria yang dipilih sampai pada subkriteria yang paling dalam.

2.1.1 Kelebihan Metode AHP

Menurut (Exa, 2015) kelebihan *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dibandingkan dengan metode lainnya adalah :

1. Struktur yang berhirarki dapat digunakan sebagai konsekuensi dari kriteria yang dipilih hingga mencapai subkriteria yang paling dalam.
2. Memperhitungkan validitas sampai dengan batas toleransi inkonsistensi berbagai kriteria dan alternatif yang dipilih oleh para pengambil keputusan.
3. Memperhitungkan daya tahan atau ketahanan output analisis sensitivitas pengambilan keputusan.

Selain itu, *Analytical Hierarchy Process* (AHP) mempunyai kemampuan untuk memecahkan masalah yang multi obyektif dan multi kriteria yang berdasarkan pada perbandingan preferensi dari setiap elemen dalam hirarki. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Analytic Hierarchy Process* (AHP) merupakan suatu metode pengambilan keputusan yang komprehensif.

2.1.2 Kekurangan Metode AHP

Adanya kelebihan dari metode ini tentunya ada juga kekurangan, metode AHP juga mempunyai beberapa kekurangan. Ketergantungan model ini terhadap input berupa persepsi seorang ahli akan membuat hasil akhir dari metode ini tidak ada artinya apabila memberi penilaian yang keliru. Keraguan seperti ini tidak lain disebabkan oleh kenyataan bahwa setiap orang mempunyai persepsi yang berbeda dengan orang lain. (Kadir, Tahapan Pengembangan dengan Metode Waterfall, 2015)

2.1.3 Prosedur Kegiatan AHP

Pada dasarnya prosedur AHP juga mempunyai langkah-langkah sebagai berikut (Kusrini, 2012):

1. Mendefinisikan masalah dan menentukan solusi yang diinginkan, lalu menyusun permasalahan yang akan dihadapi. Penyusunan permasalahan untuk menetapkan tujuan yang ada.
2. Menentukan prioritas elemen
 - a) Langkah pertama dalam menentukan prioritas adalah membuat perbandingan sesuai kriteria yang ada.
 - b) Perbandingan ini untuk menentukan ketersediaan produk dan jarak.

Cara kerja *Analitycal Hierarchy Process*(AHP) yaitu penyederhanaan suatu persoalan dengan mencari alternatif dari sejumlah objek yang telah diberikan nilai. Poin dari AHP yaitu yang pertama menyusun objek secara hirarki dengan memasukan suatu nilai kemudian menjadikan prioritas objek mana yang memiliki kriteria dan menjadi suatu pemilihan keputusan.

Contoh : Pengambilan keputusan untuk memilih Bank untuk menabung. Hirarki tingkat 1 adalah keputusan memilih Bank. Dalam memilih Bank ini terdapat berbagai kriteria yang perlu dipertimbangkan, yaitu Lokasi, Pelayanan dan Bunga yang diberikan. Tentunya dengan memilih Bank yang mempunyai lokasi terdekat serta mendapatkan pelayanan yang baik dan bunga yang didapatkan apakah sesuai dengan yang diinginkan yang menjadikan prioritas utama. Dengan menormalisasi informasi bersifat *quantitative*, akan bisa didapatkan peringkat untuk masing-masing alternative pilihan. *Quantitative* adalah definisi, pengukuran data kuantitatif dan statistik objektif melalui perhitungan ilmiah berasal dari sampel orang-orang atau penduduk yang diminta menjawab atas sejumlah pertanyaan tentang survei untuk menentukan frekuensi dan persentase tanggapan mereka.

2.2 Metode *Fuzzy Logic*

Fuzzy logic jika di atau dalam bahasa Indonesia logika *fuzzy* adalah teknik/metode yang dipakai untuk mengatasi hal yang tidak pasti pada masalah – masalah yang mempunyai banyak jawaban. Pada dasarnya *fuzzy logic* merupakan logika bernilai banyak/*multivalued logic* yang mampu mendefinisikan nilai diantara keadaan yang konvensional seperti benar atau salah, ya atau tidak, putih atau hitam dan lain-lain. Penalaran *Logika Fuzzy* menyediakan cara untuk memahami kinerja *system* dengan cara menilai *input* dan *output system* dari hasil pencatatan sistem. Logika Fuzzy menyediakan cara untuk menggambarkan kesimpulan pasti dari informasi yang samar-samar, ambigu dan tidak tepat. Fuzzy logic Pertama kali dikembangkan oleh Lotfi A. Zadeh tahun 1965. Alasan Kenapa

digunakan logika *Fuzzy*: (Adi, Fungsi Mysql dalam Membangun Data Sistem Informasi, 2013)

- Karena konsep logika Fuzzy mudah dimengerti.
- Logika Fuzzy fleksibel.
- Logika Fuzzy mampu memodelkan fungsi-fungsi nonlinear yang sangat kompleks.
- Logika Fuzzy dapat bekerja dengan teknik-teknik kendali secara konvensional.
- Logika Fuzzy memiliki toleransi terhadap data-data yang tepat.
- Logika Fuzzy didasarkan pada bahasa alami.
- Logika Fuzzy dapat membangun dan mengaplikasikan pengalaman-pengalaman para pakar secara langsung tanpa harus melalui proses pelatihan.

2.3 Metode EOQ(*Economically Order Quality*)

Pengendalian persediaan adalah merupakan usaha-usaha yang dilakukan oleh suatu perusahaan termasuk keputusan-keputusan yang diambil sehingga kebutuhan akan bahan untuk keperluan proses produksi dapat terpenuhi secara optimal dengan resiko yang sekecil mungkin. Persediaan yang terlalu besar (*over stock*) merupakan pemborosan karena menyebabkan terlalu tingginya beban-beban biaya guna penyimpanan dan pemeliharaan selama penyimpanan di gudang. Disamping itu juga persediaan yang terlalu besar berarti terlalu besar juga barang modal yang menganggur dan tidak berputar. (Sholih, 2010)

2.3.1 Metode EOQ(*Economically Order Quality*)

Metode dan model pengendalian persediaan metode pengendalian persediaan, Metode ini menggunakan matematika dan statistika sebagai alat bantu

utama dalam memecahkan masalah kuantitatif dalam sistem persediaan. Pada dasarnya metode ini berusaha mencari jawaban optimal dalam menentukan :

1. Jumlah pemesanan optimal (EOQ)
2. Titik pemesanan kembali (*Reorder point*).
3. Jumlah cadangan pengaman (*safety stock*) yang diperlukan.

Metode ini sering disebut metode pengendalian tradisional karena memberi dasar lahirnya metode baru yang lebih modern seperti MRP di Amerika dan metode Kamban di Jepang. Metode pengendalian persediaan secara statistik ini hanya digunakan untuk mengendalikan barang yang permintaannya bersifat bebas dan dikelola saling tidak bergantung.

EOQ (*Economic Order Quantity*) adalah suatu model yang menyangkut tentang pengadaan atau persediaan bahan baku pada suatu perusahaan. Setiap perusahaan industri pasti memerlukan bahan baku demi kelancaran proses bisnisnya, bahan baku tersebut diperoleh dari *supplier* dengan suatu perhitungan tertentu. Dengan menggunakan perhitungan yang ekonomis tentunya suatu perusahaan dapat menentukan secara teratur bagaimana dan berapa jumlah material yang harus disediakan. Ketidak teraturan penjadwalan akan memberikan dampak pada biaya persediaan karena menumpuknya persediaan di gudang. Dengan demikian pengelolaan atau pengaturan bahan baku merupakan salah satu hal penting dan dapat memberikan keuntungan pada perusahaan (Sholiq, 2010).

2.3.2 Definisi EOQ (*Economic Order Quantity*) Menurut Para Ahli

Economic Order Quantity pertama kali dikembangkan oleh F. W. Harris pada tahun 1915 dengan mengembangkan formula kuantitas pesanan ekonomis.

1. Definisi Menurut Prof. Dr. Bambang Rianto

Economic Order Quantity adalah jumlah kuantitas barang yang dapat diperoleh dengan biaya minimal, atau sering dikatakan sebagai jumlah pembelian yang optimal.

2. Definisi Menurut Drs. Agus Ahyadi

Economic Order Quantity adalah jumlah pembelian bahan baku yang dapat memberikan minimalnya biaya persediaan.

Dari dua definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa EOQ merupakan suatu metode yang digunakan untuk mengoptimalkan pembelian bahan baku yang dapat menekan biaya-biaya persediaan sehingga efisiensi persediaan bahan dalam perusahaan dapat berjalan dengan baik. Penggunaan metode EOQ dapat membantu suatu perusahaan dalam menentukan jumlah unit yang dipesan agar tercapai biaya pemesanan dan biaya persediaan seminimal mungkin (Sholih, 2010).

2.4 Basis Data

Kumpulan berbagai macam file-file yang mempunyai kaitan antara satu file dengan file yang lain sehingga dapat membentuk satu bangunan data untuk menginformasikan satu perusahaan, instansi dalam batasan tertentu (Kristanto, 2009). Database merupakan komponen terpenting dalam pembangunan SI, karena menjadi tempat untuk menampung dan mengorganisasikan seluruh data yang ada dalam sistem, sehingga dapat dieksplorasi untuk menyusun berbagai informasi-informasi dalam berbagai bentuk. Database merupakan himpunan data yang saling berkaitan. Data tersebut diorganisasikan sedemikian rupa agar tidak terjadi

duplikasi yang tidak perlu, sehingga dapat diolah secara cepat dan mudah untuk menghasilkan informasi. Dapat disimpulkan dari penjelasan diatas yaitu basis data merupakan suatu kumpulan *file-file* yang berkaitan satu *file* dengan *file* yang lain sehingga dapat membentuk suatu tempat untuk menyimpan atau menampung seluruh data yang ada dan disimpan kedalam sistem, yang nantinya data tersebut dapat digunakan jika suatu saat dibutuhkan (Kristanto, 2009).

2.5 Software Pengembangan Sistem

2.5.1 MYSQL

Software open source ini menjadikan *software* yang dapat dimanfaatkan secara bebas dan dapat dipergunakan untuk keperluan pribadi(*individu*) atau pun komersial, termasuk yang ada didalamnya *source code* dari *software* tersebut karena kepopuleran *MySQL* dimungkinkan tentunya karena kemudahan untuk digunakan, cepat secara kinerja *query*, dan mencukupi untuk kebutuhan *database* perusahaan-perusahaan skala menengah kecil.

Software database *MySQL* kini dilepas sebagai *software* manajemen database yang dapat diakses oleh siapa saja (*open source*), sebelumnya merupakan *software database* yang *shareware*. *Shareware* adalah suatu *software* yang dapat didistribusikan secara bebas untuk keperluan penggunaan secara pribadi, tetapi jika digunakan dengan baik maka pemakainya pun harus mempunyai lisensi dari pembuatnya (Adi, Analisa Fuzzy Logic Dalam Sistem Berorientasi Objek, 2008).

2.5.2 Jenis Perintah SQL

a) Data Definition Language (DDL)

Merupakan kelompok perintah yang digunakan untuk melakukan pendefinisian database dan pendefinisian tabel. Perintah digunakan dalam DDL dapat digunakan untuk membuat tabel, mengubah struktur tabel, menghapus tabel, membuat indeks untuk tabel, dan lain-lain yang bermuara pada 15 pembentukan struktur *database*. Contoh perintah membuat *database* persediaan: *create database persediaan*.

b) *Data Manipulation Language*(DML)

Merupakan perintah untuk menjalankan proses pendefinisian pemakai yang boleh mengakses *database*, dan apa saja keuntungannya. Fasilitas ini tersedia pada sistem manajemen *database* yang memiliki fasilitas daengan membatasi pemakai. Perintah *SQL DCL: commit, roolback, grant, revoke*. Secara umum DCL digunakan untuk melakukan pengelolaan akses dan manipulasi database, terutama perintah *grant* dan *revoke*. Perintah *commit* dan *rollback* merupakan kelengkapan fasilitas yang berfungsi untuk menyimpan atau membatalkan transaksi.

c) Fungsi Agregat

Dalam perintah *SQL* tentunya ada fungsi agregat yang disediakan oleh *SQL* untuk melakukan proses ringkasan (*Summary*) data, bukan menampilkan data keseluruhan. Perintah didalam agregat ini disediakan sebagai berikut :

1. *sum()*

Fungsi perintah ini dapat digunakan untuk melakukan penjumlahan dari berbagai isi *field* yang bertipe *numerik*.

2. *avg()*

Fungsi perintah ini digunakan untuk menemukan dan menghitung nilai rata-rata dari isi *field* yang bertipe *numerik*.

3. *max()*

Fungsi perintah ini digunakan untuk menemukan nilai yang mempunyai value terbesar dari isi *field* yang bertipe *numerik*.

4. *min()*

Fungsi perintah ini digunakan untuk menemukan nilai yang memiliki *value* terkecil dari isi *field* yang bertipe *numerik*.

5. *count()*

Fungsi ini digunakan untuk mengetahui jumlah *record* dari suatu tabel. Parameter pada *count()* dapat berupa *field* atau karakter.

2.6 ***XAMPP dan PHPMyAdmin***

XAMPP merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan secara gratis dan tentunya perangkat lunak ini memiliki beberapa kumpulan-kumpulan perangkat yang dibutuhkan yaitu : *PHP*, *Apache*, *MySQL*, dan *PHPMyAdmin* yang dimana memberikan kemudahan dalam pengolahannya dan hampir semua *web hosting* menyediakan *PHPMyAdmin* untuk para penyewa *virtual host* (Supriyanto, 2008).

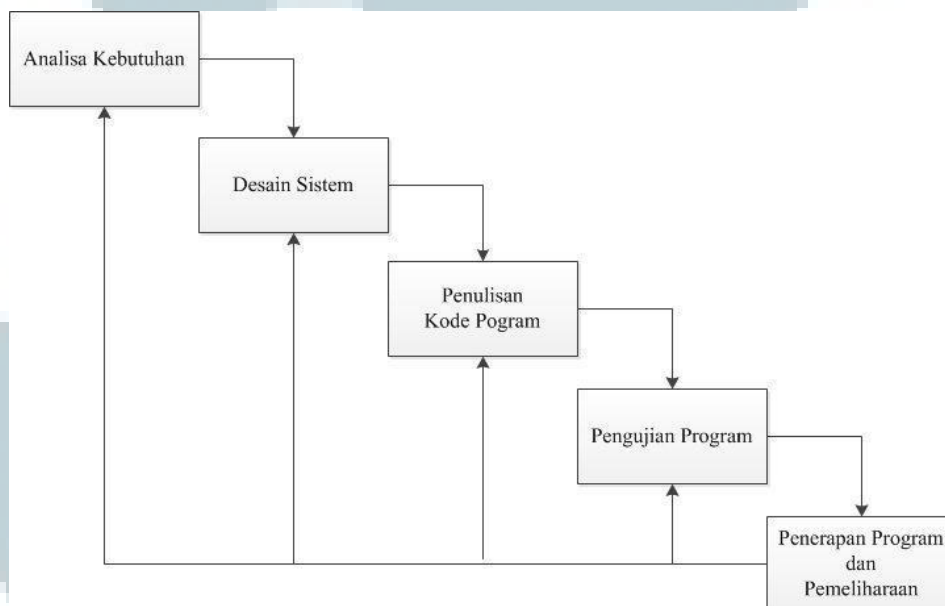
2.7 **Metode Pengembangan SDLC**

System Developing Life Cycle (SDLC) merupakan tahapan-tahapan atau pola pengerjaan yang dilakukan untuk membangun sebuah sistem informasi ataupun perangkat lunak. Didalam SDLC memiliki beberapa model-model yang digunakan untuk tahap pengembangan dan membangun sistem yaitu antara lain :

2.7.1 Model Waterfall

Merupakan model pengembangan sistem yang sering digunakan, model ini bersifat linear dari tahap awal perencanaan sampai tahap akhir pemeliharaan sistem. Tahapan berikutnya tidak terlaksana jika tahapan sebelumnya belum terlaksanakan serta tidak bisa kembali atau mengulang tahap sebelumnya.

Nama model ini sebenarnya adalah “*Linear Sequential Model*”. Model ini sering disebut dengan “*classic life cycle*” atau model *waterfall*. Model ini adalah model yang muncul pertama kali yaitu sekitar tahun 1970 sehingga sering dianggap kuno, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai didalam *Software Engineering (SE)*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan urut mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap analisis, desain, coding, testing/verification, dan maintenance.



Gambar 2.1 Tahapan Metode Waterfall

Sumber: (Kadir, 2015)

Pada Gambar 2.1 yaitu secara garis besar metode *waterfall* mempunyai langkah-langkah sebagai berikut : Analisa, Desain, Penulisan, Pengujian,dan Penerapan.



2.7.2 Tahapan Metode *Waterfall*

1. Analisa Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahap untuk menganalisa terhadap kebutuhan suatu sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari pengguna (*user*) sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requirement atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain Sistem

Tahapan dimana dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alur data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

3. Penulisan Kode Program

Penulisan kode program atau *coding* merupakan penerjemahan design dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh programmer yang akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan ini lah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu sistem. Dalam artian penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini. Setelah pengkodean selesai maka akan dilakukan testing terhadap sistem yang telah dibuat tadi. Tujuan testing

adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki.

4. Pengujian Program

Tahapan akhir dimana sistem yang baru dibuat tentunya diuji kemampuan dan keefektifannya sehingga didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan Program dan Pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru), atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

6. Keunggulan dan Kelemahan Model *Waterfall*

Metode pengembangan *waterfall* mempunyai beberapa keunggulan dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, yaitu :

1. Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan menjadi baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya dilakukan secara bertahap. Sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu.
2. Dokumen pengembangan sistem sangat terorganisir, karena setiap fase harus terselesaikan dengan lengkap sebelum melangkah ke fase berikutnya. Jadi setiap fase atau tahapan akan mempunyai dokumen tertentu.

Dalam proses membangun dan mengembangkan suatu sistem, metode *waterfall* mempunyai beberapa kelemahan, antara lain:

1. Diperlukan majemen yang baik, karena proses pengembangan tidak dapat dilakukan secara berulang sebelum terjadinya suatu tahapan.
2. Kesalahan kecil akan menjadi masalah besar jika tidak diketahui sejak awal pengembangan.
3. Pelanggan sulit menyatakan kebutuhan secara eksplisit sehingga tidak dapat mengakomodasi ketidakpastian pada saat awal pengembangan.

2.7.3 Model Iterasi

Model ini bersifat dinamis yang mempunyai arti yaitu setiap tahapan proses pengembangan sistem dapat diulang jika terjadi kesalahan ataupun kekurangan. Setiap tahap bisa dikerjakan jika masih berupa ringkasan dan tidak lengkap. Dalam model *iterasi* ini terdapat 2 jenis model lagi berupa :

- Model Incremental

Model pengembangan sistem yang dapat dipecah menjadi suatu tahapan umum sehingga model pengembangannya secara *increment*/bertahap. Kebutuhan pengguna diprioritaskan dan prioritas tertinggi dimasukkan dalam awal *increment*.

- Model Spiral

Model pengembangan sistem yang digambarkan berupa sprial, model ini tidak mempresentasikan rangkaian tahapan dengan penelusuran balik dan tidak ada fase tahapan yang tetap seperti spesifikasi atau perancangan.

2.7.4 Model Rapid Application Development (RAD)

Merupakan suatu model pengembangan sistem yang melakukan beberapa penyesuaian terhadap SDLC pada beberapa bagian sehingga lebih cepat untuk sampai ke tangan pengguna *system*. Metodologi ini biasanya mensyaratkan beberapa teknik dan alat-alat khusus agar proses bisa cepat.

Kelemahan dalam model RAD ini yaitu :

1. Model RAD membutuhkan sumber daya yang besar, terutama untuk proyek dengan skala besar.
2. Proyek bisa gagal karena waktu yang disepakati tidak dipenuhi.
3. Resiko teknis yang tinggi juga jika kurang cocok untuk model RAD.

2.8 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) disebut juga dengan *Diagram Arus Data* (DAD). DFD adalah: suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan: dari mana asal data, dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut, dan interaksi antara data yang tersimpan, dan proses yang dikenakan pada data tersebut (Kristanto, 2010).

2.9 Entity Relationship Diagram

Pada gambar 2.2 merupakan gambar dari *Entity Relationship Diagram* merupakan diagram yang mempunyai pemodelan yang berisi komponen-komponen relasi yang dilengkapi oleh atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dan digambarkan lebih sistematis. (Fadlillah & Siti, 2016)



Gambar 2.2 Entity Relationship Diagram

2.10 Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Tabel Jurnal Agus Darmawan Sistem Inventori Minimarket

NO	1
Nama	Agus Darmawan
Judul	Bangun sistem keputusan inventori minimarket menggunakan metode AHP.
Metode	AHP, Waterfall
Object Penelitian	Sistem Inventori
Hasil	Merancang dan Mengembangkan sistem pendukung keputusan menggunakan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) pada proses inventory di Kopata Mart Purwokerto.
Simpulan	AHP dapat membantu mengambil suatu keputusan pada KopataMart Purwokerto yang nantinya keputusan tersebut mengembangkan suatu sistem <i>inventory</i> yang akan berguna untuk KopataMart.

Pada tabel 2.1 dapat ditarik kesimpulan : Agus Darmawan menggunakan metode AHP untuk mengambil keputusan dalam mengembangkan aplikasi website yaitu sistem inventory untuk KopataMart. Tentunya metode *waterfall* juga membantu mengembangkan sistem dari aplikasi tersebut.

Tabel 2.2 Tabel Jurnal Dhani Hendyansyah Sistem Inventori

NO	2
Nama	Dhani Hendyansyah
Judul	Pendekatan Metode <i>Analytical Hierarchy Process</i> (AHP) untuk menentukan kebijakan penempatan inventory material pada PT Nusantara Parkerizing.
Metode	AHP, <i>Waterfall</i>
Object Penelitian	Sistem Inventori
Hasil	Memecahkan permasalahan dalam menentukan kebijakan penempatan suatu sistem inventori material pada PT.Nusantara Parkerizing. Adapun hasil akhir dari penelitian ini yaitu hasil prioritas global pemilihan dari 3 pilihan sesuai alternatif, yaitu: pembelian lahan baru, pembangunan racking system, dan penggunaan jasa pihak ketiga sebagai alternatif solusi untuk mengatasi permasalahan penempatan inventori berdasarkan pertimbangan kriteria-kriteria penting perusahaan.

Simpulan	Diharapkan pihak manajemen PT.Nusantara Parkerizing dapat mengambil keputusan yang tepat tentang pemilihan kebijakan penempatan inventori yang sesuai dengan kondisi perusahaan untuk membantu dalam mengembangkan sistem tersebut.
----------	---

Pada tabel 2.2 dapat ditarik kesimpulan : Dhani Hendyansyah yang menggunakan metode AHP dan Waterfall untuk pembuatan suatu aplikasi *website* sistem inventori pada PT Nusantara Parkerizing yang dapat melakukan pengecekan pembelian lahan baru, pembangunan *racking* sistem dan juga jasa pihak ke 3.

UMMN