



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang melayani kebutuhan belajar anak usia 0 sampai dengan 6 tahun (M. Yusuf Tahir, 2018). Pendidikan anak usia dini mencakup berbagai program seperti bermain dan belajar untuk melayani anak dari lahir hingga dengan delapan tahun untuk meningkatkan perkembangan intelektual, sosial, emosi, bahasa, dan fisik anak. Masa ini merupakan masa yang penting dalam perkembangan anak-anak kedepannya dalam menemukan bakat dan minat. Pemilihan taman kanak-kanak yang sesuai dengan setiap anak dipikirkan dan ditentukan oleh orang tua untuk memastikan anak-anak mendapatkan pendidikan yang cukup.

Firdausa (2016) mengatakan bahwa memilih sekolah yang tepat merupakan hal yang sangat penting dalam hidup, karena sekolah yang dipilih akan mempengaruhi pendidikan dan masa depan. Orang tua memiliki berbagai pertimbangan dalam pemilihan taman kanak-kanak untuk menentukan taman kanak-kanak yang sesuai dengan kriteria. Dikarenakan usia anak-anak yang masih muda, maka orang tua lebih berhati-hati dalam memilih taman kanak-kanak yang dapat dipercaya untuk menjaga dan mendidik anak-anak. Orang tua juga memiliki kekhawatiran dalam tidak mengawasi secara langsung dan meninggalkan anak-anaknya di tempat asing sehingga orang tua tidak mengetahui apa yang dipelajari

oleh anak-anak. Oleh karena itu, orang tua menginginkan taman kanak-kanak yang mampu memberikan yang terbaik untuk anak-anak.

Di era globalisasi ini, para orang tua lebih mudah dan sistematis dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan tanpa harus mengunjungi taman kanak-kanak. Sistem pendukung keputusan merupakan suatu sistem berbasis komputer yang fleksibel, interaktif dan dapat diadaptasi, yang dapat membantu para pengambil keputusan untuk mendapatkan solusi dari berbagai pilihan yang ada (Kelvin Wijaya, 2015). Aplikasi ini dirancang dengan tujuan dalam menentukan taman kanak-kanak yang tepat dan mendekati dengan kriteria dari orang tua.

Metode yang digunakan adalah metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* untuk menyelesaikan permasalahan dalam penentuan keputusan oleh pengguna. Penggunaan *Simple Multi Attribute Rating Technique* cukup sederhana dan hanya membutuhkan sedikit waktu untuk mendapatkan keputusan dan mudah untuk dimodifikasi ketika jumlah kategori dan alternatif meningkat (Fery Purnama, 2020). Berdasarkan hal tersebut, pengguna dapat membandingkan banyak alternatif sehingga proses pengambilan keputusan menjadi lebih akurat.

Dilakukan penelitian oleh Faisal & Silvester (2015) dengan Sistem Penunjang Keputusan untuk membantu siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama untuk memilih Sekolah Menengah Kejuruan Teknik Komputer dan Jaringan dengan metode *Multi-Criteria Decision Making*. Hasil penelitian tersebut adalah sistem pendukung keputusan dapat digunakan untuk menentukan sekolah yang sesuai dengan pilihan siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama. Pada penelitian oleh I Made Ari Santosa (2017), dirancang Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan

Sekolah PAUD Menggunakan Metode *Simple Multi Attribute Rating Technique*. Berdasarkan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* dapat digunakan untuk mendukung keputusan pemilihan sekolah PAUD. Penelitian tersebut diselesaikan hanya sampai tahap perancangan, maka berdasarkan kedua penelitian sebelumnya, dirancang dan dibangun sistem pendukung keputusan yang dapat membantu orang tua dalam memilih taman kanak-kanak yang sesuai dengan kriteria orang tua.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dibutuhkan aplikasi Kindergarten Smart Match menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* dimana orang tua dapat mengisi *input* untuk mendapatkan hasil berupa taman kanak-kanak yang mendekati dengan kriteria yang orang tua pilih.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka masalah yang dirumuskan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan taman kanak-kanak menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique*?
2. Berapa tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi menggunakan metode *End User Computing Satisfaction*?

1.3 Batasan Masalah

Masalah pada pengembangan Sistem Pendukung Keputusan ini dibatasi pada:

1. Kriteria berdasarkan akreditasi TK, jumlah ruang kelas, adanya taman bermain untuk anak, luas sekolah, batas tampung siswa per kelas, dan jumlah pengajar per kelas.
2. Taman kanak-kanak yang disertakan adalah yang berada di wilayah Citra Raya.
3. Aplikasi hanya berjalan di website.
4. Data taman kanak-kanak yang digunakan berdasarkan data pada *website* ikelas (IKELAS, 2020) dan Data Referensi Pendidikan dan Kebudayaan (Data Referensi Pendidikan, 2020).

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan taman kanak-kanak menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique*.
2. Mengukur tingkat kepuasan dari pengguna aplikasi menggunakan metode *End User Computing Satisfaction*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini meliputi 3 target utama, yaitu kepada pengguna, peneliti, dan taman kanak-kanak. Manfaat bagi pengguna yang

menggunakan aplikasi ini adalah untuk mempermudah dalam menentukan taman kanak-kanak yang sesuai dan mendapatkan informasi mengenai taman kanak-kanak tersebut. Manfaat bagi peneliti adalah mampu menerapkan dan menggunakan metode Simple Multi Attribute Rating Technique untuk membuat aplikasi Kindergarten Smart Match yang dapat digunakan untuk pengguna. Manfaat bagi taman kanak-kanak adalah membantu memberikan informasi mengenai taman kanak-kanak kepada pengguna yang sebelumnya tidak tahu mengenai taman kanak-kanak tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini terdiri atas lima bab, yaitu sebagai berikut.

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab 1 terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Bab 2 menjelaskan landasan teori dari penelitian yang dilakukan, seperti penggunaan metode dan perhitungan.

3. BAB III METODOLOGI PERANCANGAN APLIKASI

Bab 3 menjelaskan mengenai perancangan aplikasi melalui *Flowchart*, Struktur Tabel, *Database Schema*, rencana antarmuka, *Use Case Diagram*, dan *Data Flow Diagram*.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab 4 menjelaskan mengenai implementasi aplikasi berupa tampilan antarmuka aplikasi, algoritma metode *Simple Multi Attribute Rating Technique*, pengujian aplikasi Kindergarten Smart Match, dan pembahasan hasil metode *End User Computing Satisfaction*.

5. BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 terdiri atas kesimpulan dari hasil pengujian aplikasi dan saran untuk pengembangan aplikasi.