



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Menurut Prakasa (2022:6) , komputer merupakan perangkat elektronik yang beroperasi sesuai dengan algoritma yang di tanamkan atau di programkan. Ini berarti komputer tidak dapat melakukan hal yang tidak diprogramkan kepadanya.

Menurut Yahfizham (2019:13), komputer merupakan serangkaian mesin elektronik yang terdiri dari jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, dan membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti.

Berdasarkan pendapat tersebut komputer adalah perangkat elektronik yang dapat memproses dan menyimpan data secara elektronik, Komputer dapat melakukan tugas-tugas yang telah diprogramkan dengan cepat dan akurat, dan sangat membantu dalam memudahkan banyak aktivitas manusia di berbagai bidang.

2.1.2 Pengertian Internet

Menurut Makdis (2020:5), internet berasal dari sebuah jaringan komputer yang terdiri dari beberapa komputer yang dihubungkan dengan menggunakan kabel, sehingga membentuk sebuah jaringan.

Menurut Rusito (2021:1), internet adalah sekumpulan jaringan komputer yang menghubungkan situs akademik, pemerintahan, bisnis, organisasi, dan individu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa internet adalah sebuah jaringan komputer yang terhubung satu sama lain, yang memiliki fungsi untuk menghubungkan individu diseluruh dunia untuk memfasilitasi pertukaran informasi dan komunikasi.



2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak

Menurut Ali (2019:5), perangkat lunak adalah perintah/instruksi yang mana apabila dieksekusi akan memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan.

Menurut Santoso (2019:6), perangkat lunak adalah program komputer yang ditambah konfigurasi data dan file serta ditambahkan juga dokumentasi.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Perangkat lunak adalah kumpulan program komputer yang berisi instruksi dan konfigurasi data dan file, yang dapat dijalankan untuk memberikan fungsi dan unjuk kerja yang diinginkan.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Sistem

Menurut Wijoyo (2021:4), sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Menurut Ahmad dan Hasti (dalam Dwi dan Maulana, 2021:12), sistem adalah suatu kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu sasaran tertentu.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Sistem adalah kumpulan elemen atau prosedur yang saling berinteraksi dan berhubungan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.2 Pengertian Penjualan

Menurut Ahmad dan Hasti (Ramadhani dan Ardhiansyah, 2022:11), Penjualan adalah suatu proses dimana sang penjual memuaskan atau memenuhi segala kebutuhan yang diinginkan pembeli agar dicapai manfaatnya bagi sang penjual maupun sang pembeli.



Menurut Mulyadi (dalam Sumiyati dan Yatimatun 2021:2), penjualan adalah suatu kegiatan yang terdiri dari transaksi penjualan barang atau jasa, secara kredit maupun tunai.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penjualan adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mencapai suatu keinginan tertentu.

2.2.3 Pengertian Minat

Menurut Kambolong dan Ambarwati (dalam Sutrisno, 2021:16), Minat adalah intensi, sebagai suatu keinginan mendalam untuk melakukan sesuatu yang disukai.

Menurut Kotler (dalam Syahputro, 2020:57), Minat merupakan suatu respons efektif atau proses merasa atau menyukai suatu produk tetapi belum melakukan keputusan untuk melakukan pembelian.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan atau ketertarikan seseorang terhadap suatu hal atau aktivitas tertentu.

2.2.4 Pengertian Konsumen

Menurut Nusantara et al., (2022), konsumen adalah merupakan pemakai barang dan jasa yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka dan tidak untuk diperdagangkan kembali.

Menurut Fransiskus (2023:656), konsumen adalah setiap orang barang atau jasa yang tersedia dalam masyarakat, baik bagi kepentingan diri sendiri, keluarga, orang lain, maupun makhluk hidup lain dan tidak untuk diperdagangkan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa Konsumen adalah seseorang yang menggunakan barang atau jasa dan tidak untuk diperdagangkan kembali



2.2.5 Metode *Weighted product* (WP)

Menurut Latif et al., (2018:26), “Metode *Weight Product* (WP) merupakan salah satu metode yang sederhana dengan perkalian untuk menghubungkan rating atribut dimana setiap atribut harus dipangkatkan dengan bobot atribut yang bersangkutan. Hal tersebut dinamakan normalisasi”.

Dari pernyataan yang telah ditemukan oleh pengarang di atas maka penulis menarik kesimpulan bahwa Metode *Weight Product* (WP) merupakan metode di mana setiap atribut harus dinormalisasikan.

Adapun algoritma penyelesaian dari metode *Weight Product* (WP) yaitu sebagai berikut: (Latif, et al., 2018:26)

1. Mendefinisikan terlebih dahulu kriteria-kriteria yang akan dijadikan sebagai tolak ukur penyelesaian masalah.
2. Menormalisasi setiap nilai alternatif (nilai vektor).

$$S_i = \prod_{j=1}^n x_{ij}^{w_j}$$

Sedangkan $\sum w_j = 1$ serta w_j adalah pangkat bernilai positif untuk atribut keuntungan, dan bernilai negatif untuk atribut biaya.

Keterangan :

S : Preferensi alternative dianalogikan sebagai vector S

X : Nilai Kriteria

W : Bobot Kriteria atau sub kriteria

i : Alternatif (dimana $i=1,2,\dots,n$)

j : Kriteria

n : Banyaknya Kriteria

3. Menghitung nilai bobot preferensi pada setiap alternatif Preferensi relatif dari setiap alternatif, diberikan sebagai berikut :
(Nofriansyah, 2014:48)



$$V_i = \frac{\prod_{j=1}^n x_{ij}^{w_j}}{\prod_{j=1}^n (X_j)^{w_j}} ; i=1,2,\dots,m$$

Keterangan :

V : Preferensi alternative dianalogikan sebagai vector V

X : Nilai Kriteria

W : Bobot Kriteria atau sub criteria

i : Alternatif

j : Kriteria

N? : Banyaknya kriteria

* : Banyaknya kriteria yang telah dinilai pada vector S

4. Melakukan perangkaian.

2.2.6 Pengertian Website

Menurut Rohi (dalam Saad 2020:3), *website* atau *web* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.

Menurut (Wahyuningtyas dan Chusnah, 2021:7), *website* adalah sebuah kumpulan halaman pada suatu domain di internet yang dibuat dengan tujuan tertentu dan saling berhubungan serta dapat diakses secara luas melalui halaman depan (*home page*) menggunakan sebuah subuah *browser* menggunakan URL *website* .

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa *Website* adalah kumpulan halaman yang berisi informasi data digital dan dapat diakses secara luas oleh pengguna di seluruh dunia melalui koneksi internet.



2.2.7 Pengertian CV. Panca Motor Prabumulih

CV.Panca Motor Prabumulih Merupakan suatu perusahaan yang bergerak dibidang jual beli sepeda motor yang berkualitas guna meraih tujuan secara bersama- sama dengan suatu tingkat keterlibatan yang berbeda pada tiap anggotanya sehingga memperluas bagian pasar penjualan kendaraan roda dua berdasarkan tingkat paling diminati konsumen khususnya di wilayah Sumatra selatan.

2.2.8 Pengertian Judul Secara Keseluruhan

Implementasi metode *Weighted Product* (WP) Pada Sistem Penentuan Penjualan Motor Dengan Minat Konsumen Tertinggi Pada CV. Panca Motor Prabumulih Berbasis *Website* adalah aplikasi yang dibuat untuk membantu Pihak CV. Panca Motor Prabumulih saat melakukan proses penjualan sepeda motor agar menjadi lebih mudah untuk memfilter sepeda motor mana yang paling diminati oleh konsumen sesuai dengan yang diinginkan sehingga dapat lebih efisien dan dapat menghemat waktu selama proses pejualan berlangsung.

2.3 Teori Khusus

2.3.1 Pengertian Kamus Data

Menurut Santi (2020:53) , kamus data berisi katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi. Analisis sistem dapat mendefinisikan setiap data yang mengalir pada sistem secara lengkap. Kamus data biasanya dibuat pada tahap analisis digunakan sebagai alat komunikasi antara analisis sistem, sedangkan pada tahap perancangan digunakan untuk merancang input, file-file/ database dan output. Adapun beberapa simbol yang terdapat dalam kamus data diantaranya seperti pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2.1** Kamus data

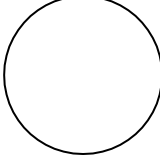

No.	Nama Simbol	Keterangan
1.	==	Terdiri dari atau Disusun
2.	+	Dan
3.	[]	Baik... atau...
4.	{}	Bernilai banyak atau n diulang
5.	()	Data opsional
6.	*..*	Batas komentar

Sumber Santi (2020:53)

2.3.2 Pengertian Diagram Konteks


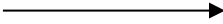
Menurut Muslihudin et al.,(2016:45), diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh *input* sistem atau *output* dari sistem. Ia memberikan gambaran tentang keseluruhan sistem. Adapun beberapa simbol yang terdapat dalam diagram konteks diantaranya seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.2 Simbol-simbol diagram konteks

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Proses	Menggambarkan suatu proses atau sistem yang akan dibangun.
2		Proses	Proses dapat digambarkan dengan simbol lingkaran atau persegi panjang dengan sisi-sisi tumpul.



Lanjutan Tabel 2.2 Simbol-simbol diagram konteks

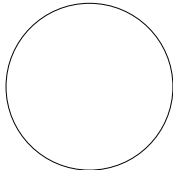
No	Simbol	Nama	Keterangan
3		Entity/entitas/ terminator	Menggambarkan entitas atau pengguna dari sistem / aplikasi.
4		Data flow (aliran data)	Aliran data yang masuk dan keluar dari sistem.

Sumber Muslihudin et al.,(2016:45)

2.3.3 Pengertian *Data Flow Diagram (DFD)*




Menurut Gunawan et al., (2023 : 31), “*Data Flow Diagram* adalah suatu Teknik permodelan yang digunakan untuk menggambarkan aliran data dan proses dalam suatu sistem. DFD digunakan untuk memvisualisasikan data yang bergerak di dalam sistem dari suatu proses ke proses lainnya, serta memberikan gambaran mengenai bagaimana data diproses dalam sistem tersebut”. Adapun beberapa simbol yang biasanya digunakan dalam perancangan DFD, diantaranya seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram (DFD)*

No	Nama Simbol	Keterangan
1.		Proses atau fungsi atau prosedur, pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur didalam kode program.



Lanjutan Tabel 2.3 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

No	Nama Simbol	Keterangan
2.		<i>File</i> atau basis data atau penyimpanan pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel basis data yang dibutuhkan.
3.		Entitas Luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
4.		Aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan keproses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).

Sumber Gunawan et al., (2023 : 31)

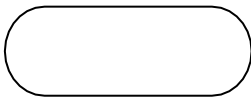

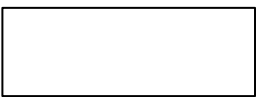
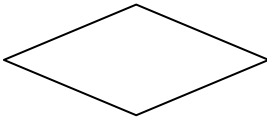
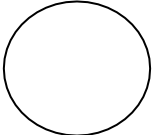
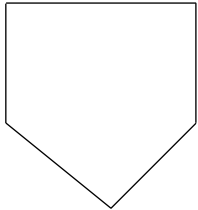
2.3.4 Pengertian *Flowchart*

Menurut Rahmi et al., (2022:81) , *Flowchart* adalah gambaran secara grafik dari Langkah-langkah dan urutan-urutan prosedur dari suatu program. *Flowchart* menolong analis dan programmer untuk memecahkan masalah dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif-alternatif lain dalam pengoperasian. *Flowchart* biasanya mempermudah penyelesaian suatu masalah khususnya masalah yang perlu dipelajari dan dievaluasi




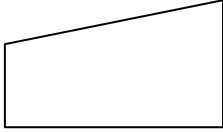



lebih lanjut. Adapun beberapa simbol yang biasanya digunakan dalam *Flowchart*, diantaranya seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keteangan
1		<i>Terminator Symbol</i>	Simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu kegiatan.
2		<i>Input -Output Symbol</i>	Simbol yang menyatakan proses <i>input</i> dan <i>output</i> tanpa tergantung dengan jenis peralatannya.
3		<i>Processing Symbol</i>	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer.
4		<i>Decision Symbol</i>	Simbol pemilihan proses berdasarkan kondisi yang ada.
5		<i>Connector Symbol</i>	Simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang sama.
6		<i>Offline Connector/ Off-page Connector</i>	Simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses pada lembar / halaman yang berbeda.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
7		<i>Preparation/ Predefined Process Symbol</i>	Simbol untuk mempersiapkan penyimpanan angka yang akan digunakan sebagai tempat pengolahan didalam storage.
8		<i>Punch Card Symbol</i>	Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
9		<i>Document Symbol</i>	Simbol yang menyatakan input berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau output dicetak kertas.
10		<i>Manual Input Symbol</i>	Simbol untuk pemasukan data secara manual on-line keyboard
11		<i>Predefine Process Symbol</i>	Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) / procedure.

Lanjutan Tabel 2.4 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Keterangan
12		<i>Disk and On-line storage Symbol</i>	input berasal dari pita magnetic atau ouput disimpan ke pita magnetic.
13		<i>Flow Direction Symbol</i>	Simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara symbol yang satu dengan symbol yang lain. Simbol ini disebut juga connecting file

Sumber Rahmi et al., (2022:81)

2.3.5 Pengertian *Entity-Relationship Diagram (ERD)*

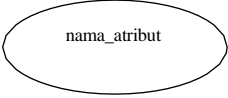
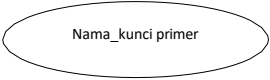
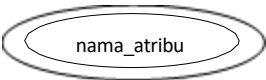
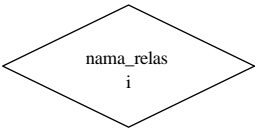

Menurut Suprpto (2021:69), *Entity-Relationship Diagram (ERD)* adalah sebuah konsep yang mendeskripsikan hubungan penyimpanan (*database*) dan didasarkan pada presepsi dari sebuah dunia nyata yang terdiri dari sekumpulan objek yaitu disebut sebagai entity dan hubungan atau relasi antar objek-objek tersebut. Adapun beberapa simbol yang biasanya digunakan dalam *Entity-Relationship Diagram (ERD)*, diantaranya seperti pada tabel di bawah ini :

Tabel 2.5 Simbol-simbol *Entity-Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Keterangan
1	Entitas/ <i>entity</i> 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.



Lanjutan Tabel 2.5 Simbol-simbol *Entity-Relationship Diagram (ERD)*

No	Simbol	Keterangan
2	Atribut 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3	Atribut kunci primer 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).
4	Atribut multivalui/multivalued 	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
5	Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
6	Asosiasi / <i>association</i> 	Penghubung antar relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian

Sumber Suprpto (2021:69)



2.4 Teori Program

2.4.1 Pengertian *MySQL*

Menurut Nugroho et al., (2021:23), *MySQL* adalah suatu aplikasi DBMS yang dapat menjalankan fungsi untuk mengelola data.

Menurut Mubarak (dalam Nugroho et al., 2021:24), *MySQL* adalah RDBMS (*Relational Data Base Management System*) yaitu aplikasi sistem yang berfungsi menjalankan pengolahan data.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *MySQL* adalah Di rancang untuk mengelola data yang terstruktur dengan efisien dan mudah diakses.

2.4.2 Pengertian *PHPMyAdmin*



Gambar 2.1 Logo *PHPMyAdmin*

Menurut Nurmalasari (dalam Nugroho et al., 2021:23), *phpMyadmin* adalah aplikasi *web* yang dibuat oleh *phpMyadmin.net*. *phpMyadmin* digunakan untuk administrasi *database MySQL*, sebuah *software* berbasis pemrograman PHP yang digunakan sebagai administrator *MySQL* melalui *browser (web)* yang digunakan untuk memamanajemen *database*.

Menurut Yuda dan Faris (2023), *phpMyAdmin* adalah *script* PHP yang diakses via *Browser* sebagai *software* antar muka (*interface*) dalam mengelola *database* di *MySQL server*. Paket ini akan sangat membantu dalam melakukan konfigurasi aplikasi. Sifatnya optimal, boleh diinstal, boleh tidak. Meskipun demikian, penggunaan paket ini sangat disarankan karena “inti konfigurasi” *web* berada dalam table *database MySQL* yang terintegrasi dengan *phpMyAdmin*.



Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa *PHPMyAdmin* adalah suatu aplikasi yang berguna untuk menampung sebuah *database* yang memungkinkan seseorang untuk mengedit, dan menghapus database serta tabel dan kolom di dalamnya.

2.4.3 Pengertian XAMPP

Menurut Habibi dan Suryansah (2020:53), XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri, yang terdiri atas program *Apache*, *HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah Bahasa yang ditulis dengan Bahasa pemrograman *PHP* dan *Pearl*.

Menurut Nugroho et al., (2021:37), XAMPP merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membangun *website* dan dapat mendukung banyak sistem seperti *Windows*, *Linux*, *Mac* sehingga tidak masalah ketika berpindah-pindah sistem operasi.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa XAMPP adalah suatu aplikasi yang memiliki banyak fungsi yang dapat digunakan secara bebas dan juga mendukung banyak jenis sistem operasi.



Gambar 2.2 Logo XAMPP



2.4.4 Pengertian *Sublime Text*

Menurut Setyawan dan Pratiwi (2020:78), *Sublime Text* adalah aplikasi editornya para *programmer web*, mendukung berbagai Bahasa pemrograman dan mampu menyajikan fitur *syntax highlight* hamper di semua bahasa pemrograman didukung oleh *sublime text* ini. Banyak fitur yang mempermudah penggunaannya seperti *eye catching* yaitu tampilan yang menarik dan juga merupakan aplikasi yang ringan.

menurut Habibi dan Suryansah (2020:60), mengemukakan, *Sublime text* adalah aplikasi editor untuk kode dan teks yang dapat berjalan di berbagai *platform operating system* dengan menggunakan teknologi *python API*.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *Sublime* adalah editor teks yang populer digunakan oleh para *programmer* dan pengembang perangkat lunak. Dikarenakan *Sublime* menyediakan berbagai fitur dan kemampuan yang dapat membantu pengguna dalam menulis kode dengan efisien.



Gambar 2.3 Logo *Sublime Text*

2.4.5 Pengertian Basis Data (*Database*)

Menurut Indriyanto (2022:55), *database* adalah kumpulan dari data yang saling berhubungan yang ada dalam suatu organisasi atau *enterprise* dengan berbagai kegunaan.

Menurut Suhartono dan Pata (2022:96), *database* adalah kumpulan informasi-informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis atau dengan kata lain program komputer yang menyediakan layanan data lainnya ke komputer sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.



Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa basis data adalah Basis Data atau Database adalah kumpulan data yang terorganisir secara sistematis dan tersimpan dalam satu tempat yang dapat diakses dan dikelola oleh beberapa aplikasi atau sistem.

2.5 Penelitian terdahulu

Eka W Fridayanthie et al., (2019) melakukan penelitian dengan menerapkan metode *Weighted Product* (WP) dalam menentukan pemilihankaryawan terbaik pada CV. Laatansa Agung Tangerang penelitian bertujuan agar dapat membuat sistem penentu keputusan bagi pimpinan untuk memilih karyawan terbaik guna memotivasi dan memberikan dorongan kepada karyawan agar dapat bekerja secara optimal dan selalu memberikan yang terbaik kepada perusahaan. Pada penelitian ini menggunakan skala *likert* yang mana digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan presepsi seseorang atau kelompok .

Sarezki Wiryatama (2021) melakukan penelitian yang menggunakan penerapan dari metode *Weighted Product* (WP) dalam menentukan desa terbaik di kecamatan Semende Darat yang mana dalam penelitian ini menggunakan teknik pengujian *Black Box*, dan disimpulkan bahwa sistem yang dibangun bebas dari sintaks dan secara fungsional menampilkan hasil yang sesuai dengan analisis, pengkodean, kebutuhan dari sistem yang direncanakan dan diharapkan.

Rohman (2022) melakukan penelitian dengan menerapkan metode *Weighted Product* (WP) dalam membantu mengambil keputusan topik akhir dengan skala prioritas jumlah pada jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang dengan menggunakan Teknik pengujian *Black Box*, dan disimpulaka bahwa sistem yang dibangun dibuat dengan menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) yang dimana terdiri dari permodelan bisnis, permodelan data, permodelan proses dan secara fungsional menampilkan hasil yang sesuai kebutuhan dari sistem yang telah direncanakan.

Susliansyah et al., (2019) melakukan penelitian dengan untuk membantu pihak di SMK Mandiri Bekasi dalam mengambil keputusan. Penulis membuat sistem pendukung keputusan menerapkan *Weighted Product* (WP) dalam sistem pemilihan



leptop terbaik yang mana di dalam aplikasi tidak perlu lagi menghitung secara manual, cukup memasukkan data ke dalam komputer dengan mengurutkan nilai alternatif terkecil sampai nilai alternatif terbesar dan ditarik kesimpulan secara fungsional mengeluarkan hasil sesuai yang diharapkan.

Era Santika (2021) melakukan penelitian untuk membantu pihak perusahaan dalam melakukan pengambilan keputusan. Penulis membuat sistem pendukung keputusan dengan menggunakan perhitungan metode *Weighted Product* didalam aplikasi sehingga perusahaan tidak perlu lagi menghitung secara manual, cukup memasukkan data ke dalam komputer secara otomatis akan terhitung. Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample atas Sistem Penentuan Penjualan Mobil dengan minat konsumen tertinggi pada CV.Rajawali Emas Motor Berbasis Website dalam menentukan penjualan mobil dapat ditarik kesimpulan bahwa sistem bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.

Judul Tugas Akhir yang dipilih oleh peneliti adalah “Implementasi Metode *Weighted Product* (WP) Pada sistem penentuan Penjualan Motor Dengan minat konsumen tertinggi pada CV. Panca Motor Prabumulih . Penelitian ini mengambil metode yang digunakan sebelumnya yaitu mengenai *Weighted Product* (WP), dimana sangat cocok untuk melakukan penilaian secara terstruktur berdasarkan bobot penilaian yang sudah ditentukan oleh pihak perusahaan. Mengambil dari referensi serupa yang dilakukan oleh Era Santika, yaitu penjualan mobil menggunakan perhitungan otomatis dengan beberapa sampel mobil. Dengan menilai dari referensi tersebut, penulis mengembangkan dan mengimplementasikannya ke dalam bentuk penjualan motor dan mengubah kriteria yang ada sehingga lebih terperinci. Selain itu, peneliti juga melakukan pengambilan data alternatif yang lebih banyak dari yang dilakukan peneliti sebelumnya dikarenakan perbedaan banyaknya jenis motor yang dijual oleh perusahaan sehingga penelitian yang dilakukan tingkat keakurasiannya lebih tinggi dari sebelumnya.