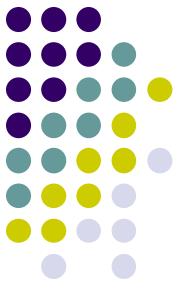


# DSS (Decision Support Systems)



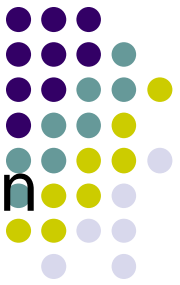
- a. PEMBUATAN KEPUTUSAN
- b. KONSEP DSS
- c. TUJUAN DSS
- d. MODEL DSS
- e. CARA PENGGUNAAN INFORMASI PADA DSS
- f. LAPORAN BERKALA dan KHUSUS
- g. PEMODELAN MATEMATIKA
- h. SIMULASI
- i. CONTOH PEMODELAN
- j. KEUNTUNGAN dan KERUGIAN PEMODELAN
- k. KOMPUTER GRAFIK
- l. GROUP DECISION SUPPORT SYSTEMS
- m. PERAN DSS DALAM PEMECAHAN MASALAH



- DSS untuk pembuatan *specific decisions* dalam memecahkan *specific problems*.
- Konsep DSS:
  - HERBERT SIMON: perbedaan antara keputusan yang di-program/tidak diprogram serta fase-fase pembuatan keputusan
  - G. ANTHONY GORRY & MICHAEL S. SCOTT MORTON: pembuatan kisi untuk struktur masalah dan level manajemen
  - STEVEN ALTER: Dukungan empiris untuk pembentukan dasar topologi DSS



- DSS dikhususkan untuk mendukung manajer:
  - memecahkan masalah semi terstruktur,
  - lebih mementingkan efektivitas dibandingkan efisiensi
- DSS menyediakan informasi utk memecahkan masalah **serta** kemampuan komunikasi.
- Informasi diperoleh dari: laporan berkala dan spesial, output model matematik dan output sistem pakar.
- Komunikasi dilakukan saat suatu grup manajer melakukan *problem solving*.

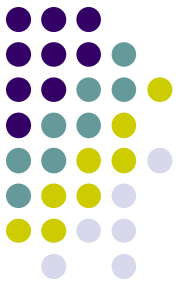


- **Komponen DSS:**

- Pemodelan matematik merupakan komponen integral DSS yang menguntungkan manajer (walau masih terkandung beberapa kekurangan)
  - Komputer grafik: berdasar suatu penelitian grafik cocok utk situasi tertentu; pada situasi tersebut grafik lebih efektif dibanding yang lainnya.

- **Group DSS (GDSS):** meningkatkan komunikasi antar anggota grup dengan menyediakan lingkungan yang menarik (mencakup pemodelan matematik dan sistem pakar)

# a. PEMBUATAN KEPUTUSAN



## a.1. TINGKAT KEPUTUSAN (Herbert A. Simon):

Programmed Decision      kontinyu      NonProgrammed Decision

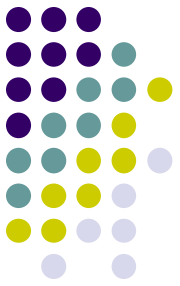
### - *Programmed Decisions:*

- Berulang dan rutin pada tahap dimana prosedur yang pasti telah ditetapkan untuk menanganinya.

### - *Nonprogrammed Decisions:*

- Novel, tidak terstruktur, dan tidak consequential.
- Tidak ada metode pasti untuk menangani problem krn:
  - problem belum pernah muncul sebelumnya,
  - struktur dan jenis problem kompleks, atau
  - sangat penting utk mendpt perlakuan *custom-tailored*.

## a.2. Empat FASE PEMBUATAN KEPUTUSAN (Herbert A. Simon)



- a. INTELLIGENCE ACTIVITY - searching the environment for conditions calling for solution,
- b. DESIGN ACTIVITY - menemukan, mengembangkan, & menganalisis berbagai jenis tindakan,
- c. CHOICE ACTIVITY - memilih jenis tindakan tertentu yang tersedia pada ad. b.
- d. REVIEW ACTIVITY- memeriksa pilihan yang dibuat