

Quiz



UNIVERSITAS TEKNOLOGI YOGYAKARTA

Disusun oleh :

Diky Oktiadi Permana

5200411083

Mata Kuliah

Sistem Pendukung Keputusan Kelas C

Dosen Pengampu

Anna Dina Kalifia S.Kom, M.Cs

1. Nomor Satu

1. Sub sistem pengelolaan data (database) Sub sistem pengelolaan data (database) merupakan komponen SPK yang berguna sebagai penyedia data bagi sistem. Data tersebut disimpan dan diorganisasikan dalam sebuah basis data yang diorganisasikan oleh suatu sistem yang disebut dengan sistem manajemen basis data (Database Management System).
2. Sub sistem pengelolaan model (model base) Keunikan dari SPK adalah kemampuannya dalam mengintegrasikan data dengan model-model keputusan. Model adalah suatu tiruan dari alam nyata. Kendala yang sering dihadapi dalam merancang suatu model adalah bahwa model yang dirancang tidak mampu mencerminkan seluruh variabel alam nyata, sehingga keputusan yang diambil tidak sesuai dengan kebutuhan oleh karena itu, dalam menyimpan berbagai model harus diperhatikan dan harus dijaga fleksibilitasnya. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pada setiap model yang disimpan hendaknya ditambahkan rincian keterangan dan penjelasan yang komprehensif mengenai model yang dibuat.
3. Subsistem pengelolaan dialog (user interface) Keunikan lainnya dari SPK adalah adanya fasilitas yang mampu mengintegrasikan sistem yang terpasang dengan pengguna secara interaktif, yang dikenal dengan subsistem dialog. Melalui subsistem dialog, sistem diimplementasikan sehingga pengguna dapat berkomunikasi dengan sistem yang dibuat.

2. Nomer 2

Sistem pendukung keputusan kelompok (Group Decision Support System) adalah sistem yang digunakan oleh sekelompok orang yang ingin memecahkan masalah dengan teknologi komunikasi, komputasi dan pendukung keputusan. Sistem pendukung keputusan kelompok memberikan penyediaan sesuatu yang mendukung komunikasi bagi anggota yang tergabung dalam kelompok.

Contoh Penerapan :

Perusahaan IBM, begitu juga banyak perusahaan lain, memulai sistem pendukung keputusan kelompok untuk memperbaiki pertemuan kelompok. Kasus khusus melibatkan manajer pabrik karena tidak dapat mengidentifikasi penyebab masalah dengan shop floor control. Setelah pertemuan selama dua jam dengan personil pabrik semua yang dihasilkan adalah argumen dan perasaan buruk.

- Jadi setelah bertemu dengan fasilitator sistem pendukung keputusan kelompok perusahaan, manajer memutuskan untuk memiliki sepuluh karyawan pabrik, dirinya sendiri, dan dua analis junior untuk berpartisipasi dalam sistem pendukung keputusan kelompok. Mereka akan menggunakan brainstorming dan voting elektronik untuk menyelesaikan masalah shop floor control.
- Manajer dan fasilitator memutuskan topiknya adalah "Apa isu utama dalam memperbaiki shop floor control?"
- Setelah melakukan brainstorming selama 35 menit dan mengumpulkan 645 baris saran, gagasan dan komentar tentang bagaimana memperbaiki shop floor control, manajer menemukan bahwa dia mendapatkan informasi bermanfaat tentang masalah ini untuk pertama kalinya.

- Sebuah daftar disusun dari komentar dan kemudian anggota kelompok menentukannya sesuai urutan kepentingannya. Hasilnya dipajang dan diskusi berlangsung selama sepuluh menit. Manajer mengucapkan terimakasih kepada para peserta dan memberikan hardfile dari semua diskusi dan hasil voting kelompok.

3. Nomer Tiga

Decision Support System (DSS) atau Sistem Pendukung Keputusan digunakan oleh para manajer sebagai alat bantu untuk membuat keputusan, bukan sebagai pengganti manajer. Sehingga keputusan apapun tetap berada di tangan manajer.

Tiga tujuan utama yang harus dicapai oleh DSS, yaitu:

1. Membantu manajer membuat keputusan untuk memecahkan masalah semi-terstruktur yang merupakan tempat sebagian besar masalah berada.
2. Mendukung penilaian manajer bukan mencoba menggantikannya. Dimana komputer dapat 100% ditetapkan pada bagian masalah yang terstruktur, tetapi manajer bertanggungjawab atas bagian yang tak terstruktur – menerapkan penilaian atau intuisi, dan melakukan analisis.
3. Meningkatkan efektifitas pengambilan keputusan daripada efisiensinya; Dimana manajer mungkin saja menghabiskan waktu ekstra untuk memperhalus solusi sehingga mencapai optimum, tetapi ketelitian yang meningkat serta manfaat utama untuk keputusan terbaik senilai dengan waktu dan usaha yang telah dikeluarkan.

4. Nomer Empat

1. Menentukan Warna Sepatu

2. Hal – hal yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan :

- Dalam menentukan warna sepatu, bisa jadi dengan cara menyamakan dengan warna kesukaan kita. Faktor tersebut bisa saja menjadi tolak ukur dalam menentukan warna sepatu.
- Kedua dengan cara mencocokkan warna sepatu dengan pakaian seperti celana dan baju yang akan kita pakai. Hal ini bertujuan agar sepatu yang kita pakai bisa cocok dengan pakaian kita, dan memiliki kesan tidak norak.

3. Faktor Eksternal :

- Dalam factor eksternal, kita bisa menentukannya dengan meminta saran kepada teman dalam menentukan warna sepatu, apakah warna tersebut cocok pada diri kita atau tidak ?
- Faktor lainnya dengan melihat referensi dari orang lain seperti melihat outfit dari kalangan artis dan model sebagai acuan kita dalam memilih warna sepatu.

Faktor Internal :

- Dalam factor internal kita bisa menentukannya dengan menyocokkannya dengan warna pakaian dan juga jenis pakaian yang kita akan pakai.

4. Fase Intellegence :

- Identifikasi Masalah : dengan melihat factor apa saja yang menjadi masalah dalam menentukan warna sepatu.
- Klasifikasi Masalah : Sulitnya dalam memilih warna sepatu.
- Kepemikikan Masalah : Kita dalam memilih warna sepatu.

Fase Design :

Kita bisa melihat outfit outfit dari beberapa orang, seperti artis, model ataupun selebgram sebagai bahan acuan kita dalam menentukan warna sepatu.

Fase Pilihan :

Setelah kita melihat warna sepatu apa yang sudah kita sukai, dan juga sudah cocok dengan pakaian kita. Kita bisa langsung menentukannya warna apa yang akan dipilih.

Fase Implementasi :

Kita bisa langsung memakainya dan juga mencocokkannya dengan pakaian setelah kita rasa cocok dengan warna tersebut.

5. Solusi

Kita bisa mencari referensi dari orang lain dalam menentukan warna sepatu yang akan kita pakai.