

# Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Busana Sesuai Dengan Karakter Seseorang

Latius Hermawan, Agatha Felicia

*Program Studi Informatika dan Sistem Informasi*

*Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Katolik Musi Charitas*

*Universitas Katolik Musi Charitas*

Abstrak — Sistem Pendukung Keputusan ini bertujuan untuk memudahkan dalam pemilihan busana bagi semua orang yang kesulitan dalam pemilihan busana sesuai karakter kepribadian seseorang. Sistem ini dapat digunakan dengan aplikasi prolog yang mudah dipahami oleh pengguna dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang telah dibuat dalam aplikasi prolog. Hasil dari Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Busana ini, pengguna dapat mengerti busana yang sesuai dengan karakter Kepribadian seseorang dan hasil dari SPK ini dapat digunakan oleh banyak pengguna yang ingin mencoba dan menerapkan Sistem Pendukung Keputusan ini.

**Keywords :** Pemilihan Busana, Karakter Kepribadian Seseorang.

## I. PENDAHULUAN

(Akhdad Fauzi: 2008;5) menyatakan bahwa, Teknologi Informasi (Information technology-IT) adalah teknologi yang memanfaatkan komputer sebagai perangkat utama untuk mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Aplikasi saat ini yang bisa digunakan untuk

berbisnis pakaian atau busana bisa melalui *online shop* yang sekarang banyak diminati masyarakat luas. Bisnis

busana modern, sekarang banyak sekali di minati oleh kalangan remaja, bahkan orang tua sekalipun juga tidak mau kalah dengan remaja yang berbisnis busana modern saat ini. Berbisnis busana berbagai kategori tidak hanya diperjual-belikan di pertokoan, mall-mall dan di tempat lainnya, tetapi juga bisa secara *online* yang disebut juga *online shop*. Para pelaku bisnis atau yang biasa disebut wirausaha biasanya mencari peluang suatu usaha yang dapat menghasilkan keuntungan yang besar serta dapat bertahan lama. Kemampuan untuk mengambil keputusan yang cepat, tepat dan akurat akan menjadi kunci keberhasilan dalam persaingan global. Banyak informasi yang dimiliki tidak cukup bila informasi tersebut tidak digunakan dengan baik. Informasi dapat berguna bila dimanfaatkan dengan baik, bahkan jika diolah oleh suatu sistem maka informasi tersebut dapat berdaya guna dengan baik. Sistem yang mengolah informasi biasanya sistem pendukung keputusan, sehingga sistem tersebut dapat mengolah informasi untuk keputusan dengan menawarkan alternatif-alternatif solusi yang terbaik.

Persoalan pengambilan keputusan, pada mendukung dasarnya merupakan bentuk pemilihan dari berbagai

alternatif tindakan yang mungkin bisa dipilih. Sebelum menentukan alternatif, diperlukan data-data yang akurat untuk mendukung pengambilan keputusan yang tepat dan akurat, bila data-data yang dimasukan tidak akurat maka proses perhitungan dapat menyebabkan hasil yang salah sehingga alternatif keputusan yang dihasilkan pun menjadi tidak akurat. Perhitungan data secara manual oleh seorang pakar. Seorang pakar bisa melakukan perhitungan data-data kriteria pemilihan kendaraan bekas sehingga dapat menghasilkan -data bisa dilakukan pemilihan alternatif keputusan yang dapat membantu calon pembeli kendaraan bekas.

Seorang pakar dalam menentukan alternatif keputusan membutuhkan waktu yang cukup lama, sehingga dapat mempengaruhi faktor fisikis seorang pakar. Ketika faktor fisikis dialami oleh seorang pakar maka dapat mempengaruhi keakuratan alternatif keputusan yang dihasilkannya. Kebutuhan sistem pendukung keputusan akan sangat diperlukan untuk menjaga kestabilan hasil akhir dari proses perhitungan untuk pemilihan alternatif keputusan.

Para remaja saat ini banyak bingung untuk memilih busana apa yang cocok dan sesuai dengan suasana hati dan gayanya sendiri. Terkadang mereka banyak pilihan karna faktor dari ketidakpercayaan diri seseorang. Semakin berkembangnya komputerisasi diharapkan dari sistem ini digunakan untuk toko atau *online shop* sehingga dapat membantu pengguna. Semakin maraknya *online shop* yang ada dan banyaknya bisnis busana yang modern, banyak pula pilihan gaya atau *style* untuk para remaja yang ingin mengubah penampilannya. Dalam pemilihan busana pasti banyak kebimbangan dan ketidakcocokan sehingga banyak remaja yang terkadang bingung dan kadang masih juga salah menyesuaikan busana yang di pakainya dengan keadaan yang ia alami. Pada kasus tersebut, pengguna sering bingung untuk

memilih 1 diantara beberapa alternative. Hal tersebut dapat di selesaikan dengan SPK (Sistem Pendukung Keputusan).

SPK diperlukan untuk membantu pengguna dalam memilih keputusan akhir yang sesuai tepat dengan kriteria yang telah ditentukan. Tujuan dari SPK ini untuk mempermudah jika ada pengguna masih bingung untuk memilih gaya atau *style* yang cocok dalam berbusana sesuai karakternya. Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas, penulis merumuskan bagaimana membuat sistem pendukung keputusan dalam pemilihan busana remaja yang sesuai dengan suasana hati.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### II.1. Sistem Informasi

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2005: 6), sistem adalah sekumpulan komponen terhubung yang berfungsi bersama untuk memperoleh sejumlah hasil tertentu. Sebuah sistem terdiri dari gabungan subsistem yang jangkauan atau ruang lingkupnya lebih kecil, tapi juga merupakan bagian dari sebuah supersistem yang lebih besar.

#### II.1.1. Pengertian Data dan Informasi

Considine, Parkes, Olesen, Blount, dan Speer. (2012: 7) mendefinisikan data sebagai fakta-fakta mentah yang berhubungan atau menggambarkan sebuah kejadian. Data akan berguna bila diaplikasikan dengan serangkaian peraturan atau pengetahuan yang memungkinkan untuk mengubah data tersebut menjadi informasi. Sedangkan, menurut Laudon dan Laudon (2010: 46), data merupakan aliran fakta-fakta mentah mengenai suatu kejadian sebelum diolah menjadi sesuatu yang dapat dimengerti dan digunakan.

Menurut Considine, Parkes, Olesen, Blount, dan Speer (2012: 7), informasi adalah data yang telah

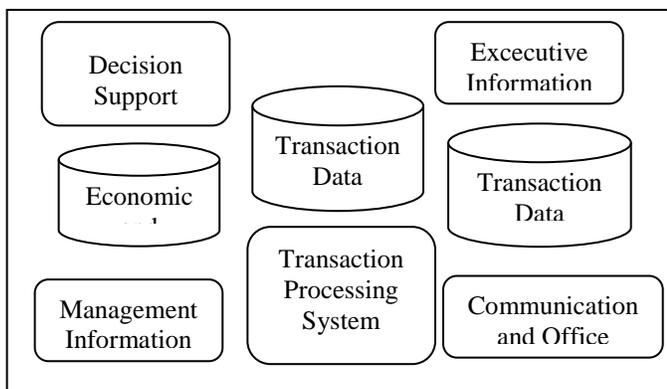
diproses menjadi *output* yang berguna dan dapat digunakan dalam pengambilan keputusan dan dapat memicu aksi, juga dapat digunakan sebagai alat pemandu untuk mengambil keputusan. Laudon dan Laudon (2010: 46) menyatakan bahwa informasi adalah data yang telah dibentuk dan diolah menjadi bentuk yang dapat dimengerti dan digunakan oleh manusia.

### II.I.II. Pengertian Sistem Informasi

Menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2005: 7), sistem informasi merupakan sekumpulan komponen terkait yang mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyediakan sebagai keluaran informasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Salah satu masalah yang paling banyak diangkat untuk diselesaikan dengan sistem informasi adalah tugas bisnis.

### II.I.III. Tipe-tipe Sistem Informasi

Tipe-tipe sistem informasi menurut Satzinger, Jackson, dan Burd (2005: 9) ada lima dan dapat dilihat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Tipe-tipe Sistem Informasi

Sumber: Satzinger, Jackson, dan Burd (2005: 9)

### III.I. Sistem Pendukung Keputusan

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau Decision Support System (DSS) adalah sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah

maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur. Sistem ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi semi terstruktur dan situasi yang tidak terstruktur, dimana tak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat (Turban, 2001). SPK bertujuan untuk menyediakan informasi, membimbing, memberikan prediksi serta mengarahkan kepada pengguna informasi agar dapat melakukan pengambilan keputusan dengan lebih baik.

SPK merupakan implementasi teori-teori pengambilan keputusan yang telah diperkenalkan oleh ilmu-ilmu seperti operation research dan menegement science, hanya bedanya adalah bahwa jika dahulu untuk mencari penyelesaian masalah yang dihadapi harus dilakukan perhitungan iterasi secara manual (biasanya untuk mencari nilai minimum, maksimum, atau optimum), saat ini computer PC telah menawarkan kemampuannya untuk menyelesaikan persoalan yang sama dalam waktu relatif singkat.

Sprague dan Watson mendefinisikan Sistem Pendukung Keputusan (SPK) sebagai sistem yang memiliki lima karakteristik utama yaitu (Sprague et.al, 1993):

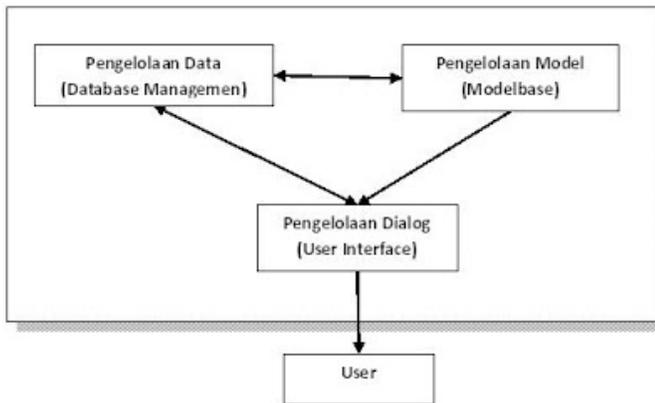
Sistem yang berbasis komputer.

1. Dipergunakan untuk membantu para pengambil keputusan
2. Untuk memecahkan masalah-masalah rumit yang mustahil dilakukan dengan kalkulasi manual
3. Melalui cara simulasi yang interaktif
4. Dimana data dan model analisis sebagai komponen utama.

#### III.I.I Komponen Sistem Pendukung Keputusan

Secara umum Sistem Pendukung Keputusan dibangun oleh tiga komponen besar yaitu database Management, Model Base dan Software System/User Interface.

Komponen SPK tersebut dapat digambarkan seperti gambar di bawah ini.



Gambar 2. Komponen SPK

### *Database Management*

Merupakan subsistem data yang terorganisasi dalam suatu basis data. Data yang merupakan suatu sistem pendukung keputusan dapat berasal dari luar maupun dalam lingkungan. Untuk keperluan SPK, diperlukan data yang relevan dengan permasalahan yang hendak dipecahkan melalui simulasi.

### *Model Base*

Merupakan suatu model yang merepresentasikan permasalahan kedalam format kuantitatif (model matematika sebagai contohnya) sebagai dasar simulasi atau pengambilan keputusan, termasuk didalamnya tujuan dari permasalahan (objektif), komponen-komponen terkait, batasan-batasan yang ada (*constraints*), dan hal-hal terkait lainnya. Model Base memungkinkan pengambil keputusan menganalisa secara utuh dengan mengembangkan dan membandingkan solusi alternatif.

### *User Interfase / Pengelolaan Dialog*

Terkadang disebut sebagai subsistem dialog, merupakan penggabungan antara dua komponen sebelumnya yaitu

Database Management dan Model Base yang disatukan dalam komponen ketiga (user interface), setelah sebelumnya dipresentasikan dalam bentuk model yang dimengerti computer. User Interface menampilkan keluaran sistem bagi pemakai dan menerima masukan dari pemakai kedalam Sistem Pendukung Keputusan.

### *Manfaat Sistem Pendukung Keputusan*

SPK dapat memberikan berbagai manfaat dan keuntungan. Manfaat yang dapat diambil dari SPK adalah :

1. SPK memperluas kemampuan pengambil keputusan dalam memproses data / informasi bagi pemakainya.
2. SPK membantu pengambil keputusan untuk memecahkan masalah terutama berbagai masalah yang sangat kompleks dan tidak terstruktur.
3. SPK dapat menghasilkan solusi dengan lebih cepat serta hasilnya dapat diandalkan.
4. Walaupun suatu SPK mungkin saja tidak mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh pengambil keputusan, namun dia dapat menjadi stimulan bagi pengambil keputusan dalam memahami persoalannya, karena mampu menyajikan berbagai alternatif pemecahan.

### *III.1.II. Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan*

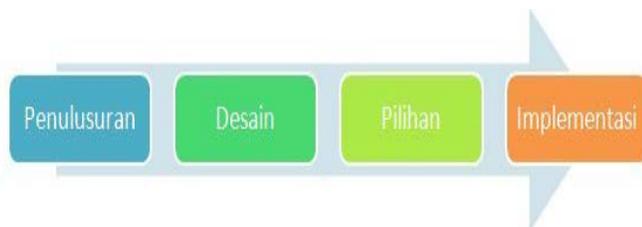
Sistem Pendukung Keputusan (SPK) memiliki 6 karakteristik antara lain sebagai berikut :

1. Mendukung proses pengambilan keputusan yang menitik beratkan pada manajemen dengan persepsi.
2. Adanya interface manusia atau mesin dimana manusia sebagai user tetap memegang kontrol proses pengambilan keputusan.

3. Mendukung pengambilan keputusan untuk membahas masalah terstruktur, semi terstruktur dan tidak terstruktur.
4. Memiliki kapasitas dialog untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan.
5. Memiliki subsistem-subsistem yang terintegrasi sedemikian rupa sehingga dapat berfungsi sebagai kesatuan sistem.
6. Membutuhkan struktur data komprehensif yang dapat melayani kebutuhan informasi seluruh tahap manajemen.

### III.II Tahapan Pengambilan Keputusan

Alur/ proses pemilihan alternatif tindakan/keputusan terdiri dari langkah-langkah berikut :



Gambar 2. Tahap Mengambil Keputusan

#### Tahap Penelusuran (Intelligence Phase)

Suatu tahap proses seseorang dalam rangka pengambilan keputusan untuk permasalahan yang dihadapi, terdiri dari aktivitas penelusuran, pendeteksian serta proses pengenalan masalah. Data masukan diperoleh, diuji dalam rangka mengidentifikasi masalah.

#### Tahap Perancangan (Design Phase)

Tahap proses pengambil keputusan setelah tahap *intelligence* meliputi proses untuk mengerti masalah, menurunkan solusi dan menguji kelayakan solusi. Aktivitas yang biasanya dilakukan seperti menemukan, mengembangkan dan menganalisa alternatif tindakan yang dapat dilakukan.

#### Tahap Pilihan (Choice Phase)

Pada tahap ini dilakukan proses pemilihan diantara berbagai alternatif tindakan yang mungkin dijalankan. Hasil pemilihan tersebut kemudian diimplementasikan dalam proses pengambilan keputusan.

#### Tahap Implementasi (Implementation Phase)

Pada tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari keputusan yang telah diambil. Pada tahap ini perlu disusun serangkaian tindakan yang terencana, sehingga hasil keputusan dapat dipantau dan disesuaikan apabila diperlukan perbaikan-perbaikan.

### III.III. Proses Pengambilan Keputusan

Menurut Turban dan Aronson (2011: 41), pengambilan keputusan merupakan proses pemilihan beberapa tindakan alternatif untuk mencapai satu atau lebih tujuan. Melihat dari tugas bagian manajerial yang melibatkan perencanaan, dan untuk merencanakan sesuatu dibutuhkan keputusan, disimpulkan dalam satu perusahaan bahwa pembuat keputusan adalah tingkat manajerial ke atas.

Menurut Turban dan Aronson (2011: 8), para manajer biasanya mengambil keputusan dengan mengikuti proses yang terdiri dari empat langkah, yaitu:

1. Definisikan masalah (misal: situasi keputusan yang mungkin menghadapi kesulitan atau yang memiliki peluang).
2. Bangun model yang mendeskripsikan masalah sebenarnya atau dalam dunia nyata.
3. Identifikasikan solusi yang memungkinkan pada masalah yang dimodelkan dan evaluasi solusi tersebut.
4. Bandingkan, pilih, dan rekomendasikan solusi potensial bagi masalah tersebut.

### III.IV. Klasifikasi Sistem Pendukung Keputusan

Klasifikasi SPK bermacam-macam sesuai dengan tujuan dan strukturnya. Menurut Turban dan Aronson (2011: 79-81), Klasifikasi SPK termasuk dalam beberapa kategori di bawah ini.

#### 1. *Communications-driven and group DSS*

SPK yang termasuk jenis ini adalah SPK yang menggunakan komputer, kolaborasi, dan teknologi komunikasi untuk mendukung tugas kelompok yang dapat melibatkan maupun tak melibatkan pengambilan keputusan.

#### 2. *Data-driven DSS*

SPK jenis ini terutama berhubungan dengan data, memprosesnya menjadi informasi, dan menuajikannya untuk pengambil keputusan. Dalam SPK jenis ini, organisasi database memiliki peranan besar dalam struktur SPK.

#### 3. *Document-driven DSS*

SPK ini bergantung pada *knowledge coding* dan analisis. SPK jenis ini juga memiliki penekanan yang minimal terhadap pemanfaatan model matematis. Tujuan utama *document-driven DSS* ini adalah untuk menyediakan penunjang dalam mengambil keputusan dengan menggunakan dokumen dalam berbagai bentuk, yaitu: lisan, tertulis, dan multimedia.

#### 4. *Knowledge-driven DSS, data mining, and management applications*

SPK jenis ini melibatkan aplikasi teknologi pengetahuan untuk membahas kebutuhan-kebutuhan dalam penunjang keputusan.

#### 5. *Model-driven DSS*

Penekanan utamanya adalah menciptakan satu atau lebih optimisasi atau model simulasi yang biasanya menyertakan aktivitas penting dalam formulasi model, pemeliharaan model, manajemen model dalam lingkungan komputasi terdistribusi, dan *what-if analyses*. Fokus dari sistem ini adalah menggunakan model-model untuk mengoptimalkan satu atau lebih tujuan (misalnya keuntungan).

### IV.I. Pemilihan Busana

Jika kita perhatikan secara teliti, khususnya tentang busana yang dipakai oleh masing-masing individu dapat disimpulkan bahwa setiap manusia mengenakan pakaian yang berbeda antara satu dengan yang lainnya. Perbedaan ini tidak hanya terdapat pada model pakaian saja, tetapi juga terdapat perbedaan dalam pemilihan bahan busana seperti perbedaan warna, motif, tekstur dan lain-lain sebagainya. Ada beberapa faktor yang menyebabkan perbedaan tersebut antara lain:

#### a. **Bentuk tubuh**

Bentuk tubuh manusia tidaklah sama satu dengan lainnya, perbedaan tersebut disebabkan oleh perkembangan biologis serta perbedaan tingkat umur. Setiap manusia mengalami irama pertumbuhan yang berbeda-beda, ada yang gemuk pendek, kurus tinggi, gemuk tinggi dan kurus pendek. Maka dari itu, sewajarnya kita di dalam membuat atau memilih busana harus mengenali terlebih dahulu bentuk tubuh masing-masing.

Karena tidak semua busana dapat dipakai oleh semua orang, dengan kata lain model busana untuk orang gemuk jelas tidak cocok untuk orang yang bertubuh

kurus, begitu juga sebaliknya. Maka, di dalam memilih busana mengenali bentuk tubuh sangatlah penting.

Bentuk tubuh ideal sangatlah didambakan oleh semua orang, karena hampir semua desain busana dapat dipakainya, sehingga bentuk tubuh ideal merupakan dambaan semua orang.

Adapun yang dimaksud dengan tubuh ideal untuk seorang wanita, menurut Enna Tamimi (1982:41) bentuk badan yang ideal mempunyai ukuran lingkaran dada dan pinggul yang sama besar.

Ukuran pinggang sekurang-kurangnya 10 cm lebih kecil dari ukuran dada atau pinggul, serta letak garis pinggang pada batas  $\frac{3}{4}$  tinggi badan yang diukur dari kepala. Dengan kata lain jika letak garis pinggang di bawah atau di atas  $\frac{3}{4}$  tinggi badan serta lingkaran pinggang yang hampir sama besar dengan lingkaran badan dan lingkaran pinggul, maka ukuran yang begini termasuk ukuran yang kurang ideal.

Bentuk tubuh yang kurang ideal ini banyak pula macamnya, ada yang gemuk pendek, kurus tinggi, kurus pendek, bahkan ada yang bungkuk, pinggul terlalu kecil, bidang bahu terlalu lebar atau terlalu sempit. Semua bentuk tubuh ini termasuk bentuk tubuh yang tidak ideal, karena masing-masingnya memiliki kelemahan atau kelainan.

Kelemahan-kelemahan ini dapat disembunyikan dengan memilih desain pakaian yang sesuai dengan bentuk tubuh masing-masing, setiap kekurangan tersebut dapat ditutupi dengan busana yang dipakai.

Untuk seseorang yang bertubuh gemuk pilihlah desain yang memberi kesan melangsingkan, dan yang bertubuh kurus memilih desain yang memberikan kesan menggemukkan.

Desain busana untuk seseorang yang bidang bahunya sempit pilihlah desain yang memberikan kesan melebarkan, untuk seseorang yang memiliki buah dada

terlalu kecil atau terlalu besar, semua ini perlu mendapat perhatian yang serius sebelum membuat busana agar busana yang serasi dengan bentuk tubuh dapat diwujudkan.

#### **b. Umur**

Umur seseorang sangat menentukan dalam pemilihan busana, karena tidak seluruh busana cocok untuk semua umur.

Perbedaan tersebut tidak saja terletak pada model, tetapi juga pada bahan busana, warna, serta corak bahan. Busana anak-anak jauh sekali bedanya dengan busana remaja dan busana orang dewasa. Untuk itu di dalam pemilihan busana yang serasi usia pemakai merupakan kriteria yang tidak dapat diabaikan.

#### **c. Warna Kulit**

Warna kulit adalah suatu hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih busana. Walaupun warna kulit orang Indonesia disebut sawo matang, namun selalu ada perbedaan antara satu dengan yang lainnya. Maka, hal ini hendaknya mendapat perhatian supaya busana yang dipakai betul-betul sesuai dengan sipemakai.

#### **d. Kepribadian**

Kepribadian merupakan suatu hal yang perlu diperhatikan dalam memilih busana. Ada beberapa tipe kepribadian yang sangat mempengaruhi dalam pemilihan busana tersebut, antara lain :

##### **1. Tipe Feminim**

Orang yang bertipe feminim memiliki sifat, lemah lembut, pemalu, suka menjauhkan diri dari perhatian umum, perasaannya halus. Untuk orang yang bertipe feminim ini sangat cocok desain busana yang memakai

garis lengkung, seperti; rok pias, rok kembang dan lain-lain.

Warna busana yang cocok adalah warna yang telah dicampur dengan warna abu-abu, setiap warna yang di campur dengan warna abu-abu maka hasilnya akan menjadi warna yang buram. Misalnya warna merah dicampur dengan warna abu-abu, maka warna merahnya menjadi merah redup.

Warna kuning dicampur dengan warna abu-abu, maka warna kuningnya menjadi redup. Warna biru dicampur dengan warna abu-abu, maka warna birunya menjadi redup. Semua warna yang dicampur dengan warna abu-abu, cocok untuk orang yang bertipe feminim. Tekstur yang cocok untuk tipe feminim ialah tekstur yang lembut, halus dan ringan. Motif yang dipakai sebaiknya motif yang kecil-kecil.

## 2. Tipe Maskulin

Tipe maskulin adalah orang yang memiliki sifat terbuka, agresif, tenang, dan percaya diri. Untuk orang yang bertipe ini desain busana yang cocok adalah model yang tidak terlalu banyak variasi dan memakai garis yang tegas; seperti memakai kerah minamora, kerah kemeja dan lain-lain. Warna-warna cerah sangat cocok untuk kepribadian maskulin.

Tekstur sebaiknya dipilih yang tebal, berat dan bermotif. Motif geometris lebih cocok dipakai dari pada motif bunga-bunga.

## 3) Tipe Intermediet

Tipe intermediet, umumnya mempunyai kepribadian diantara kedua tipe di atas. [Desain busana](#) yang cocok untuk oarang yang bertipe intermediet adalah model yang memakai garis vertikal, garis horizontal dan garis diagonal. Pemilihan warna busana untuk orang yang

berkepribadian seperti ini sebaiknya disesuaikan dengan warna kulit.

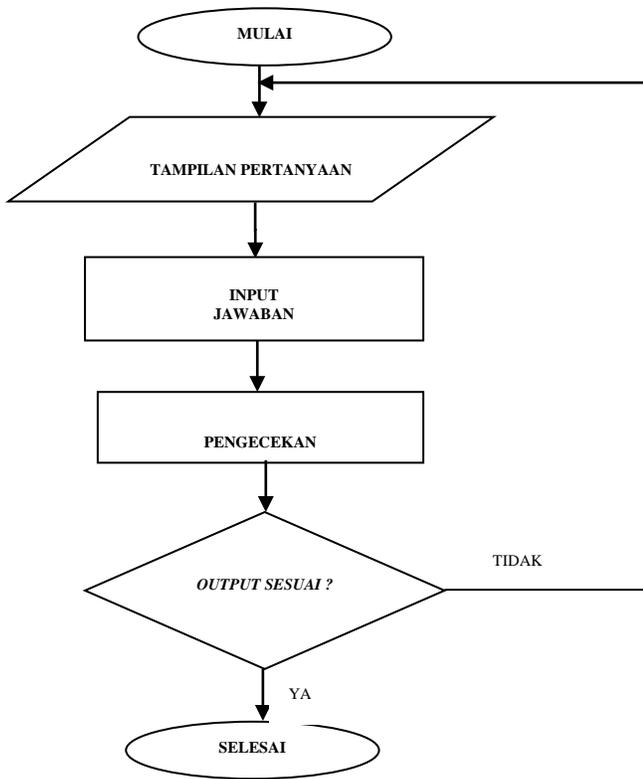
Apabila warna kulitnya cerah, pilihlah warna panas. Untuk orang yang tenang hindari warna yang kontras dan sebaiknya memilih warnawarna dingin. Hindari memakai tekstur yang mengkilat dan tekstur yang terlalu halus.

## III. ALUR PROGRAM

Langkah-langkah untuk memahami sistem yang penulis buat sehingga pengguna dapat menggunakan sistem ini :

1. Pengguna yang masih merasa kesulitan dalam menentukan gaya busana dan penampilan dapat menggunakan sistem ini.
2. SPK ini dibuat untuk memudahkan pengguna memilih gaya busana yang cocok untuk dirinya.
3. Pengguna dapat melengkapi pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan oleh pembuat sistem.
4. Dalam mengisi pertanyaan-pertanyaan pengguna hanya menjawab Ya atau Tidak sesuai dengan pertanyaan yang sudah di buat.
5. Pertanyaan yang dibuat itu akan sesuai dengan kendala-kendala yang sering dihadapi oleh pengguna pada umumnya.
6. Pertanyaan yang di jawab oleh pengguna akan mendapatkan hasil atau output berupa jawaban seperti kategori yang di inginkan.
7. Misalnya output dari pengguna muncul kategori casual, berarti pertanyaan yang pengguna jawab jenisnya lebih ke pertanyaan yang bergaya busana simple atau sederhana.

Gambar 4. Listing Coding Jawaban



Gambar 3. Flowchart Program

```

fashion.pl
File Edit Browse Compile Prtscr Help

pesan("Jawab pertanyaan berikut dengan y (Yes) atau n (No) ").
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai warna pink?", pink).
pertanyaan("Apakah anda sekarang ingin menggunakan rok?", rok ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menginginkan boneka?", boneka).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai peralatan make up?", up).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai warna-warna gelap?", gelap).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai kaos oblong?", oblong).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menggunakan sepatu kets?", kets).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai tampilan sporty?", sporty).
pertanyaan("Apakah anda sekarang tidak menyukai hal-hal yang rapi?", rapi ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang suka menggunakan sandal jepit?", jepit ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai rambut gondrong?", gondrong ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menggunakan jeans pendek?", pendek).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai hal-hal yang mewah?", mewah ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai sepatu highheels?", highheels ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang menyukai gaun pesta?", pesta ).
pertanyaan("Apakah anda sekarang ingin pergi ke sebuah party?", party ).

aturan(1, feminim):-
observation(pink),
observation(rok),
observation(boneka),
observation(up),
observation(jepit).

aturan(2, tomboy):-
observation(gelap),
observation(oblong),
observation(kets),
observation(sporty).

aturan(3, santai):-
observation(rapi),
observation(jepit),

```

Gambar 5. Listing Coding Pertanyaan

IV. ALGORITMA (LISTING CODING)

Algoritma yang dituliskan di bagian ini adalah berupa listing coding yang sudah di implementasikan kedalam coding. Ini adalah contoh coding yang di gunakan :

```

fashion.pl
File Edit Browse Compile Prtscr Help

observation(jepit),
observation(gondrong),
observation(pendek).

aturan(4, glamour):-
observation(mewah),
observation(highheels),
observation(pesta),
observation(party).

jawaban(feminim, "Anda saat ini ingin berbusana feminim.
Alternatif busananya adalah : kemeja, rok, highheels, dress, accessories gelang kalung ").

jawaban(tomboy, "Anda saat ini ingin berbusana tomboy.
Alternatif busananya adalah : kemeja,kaos oblong, jeans, sepatu sport, kalung, gelang tali ").

jawaban(santai, "Anda saat ini ingin berbusana santai.
Alternatif busananya adalah : kaos oblong, jeans pendek, sepatu sport, gelang tali, sandal jepit, sepatu sandal, kalung tali ").

jawaban(glamour, "Anda saat ini ingin berbusana glamour.
Alternatif busananya adalah : baju blouse, rok, dress, gaun pesta, perhiasan gelang kalung emas, highheels,wedges ").

```

V. HASIL

Output True :

```

SWI-Prolog (AMD64, Multi-threaded, version 7.4.1)
File Edit Settings Run Debug Help
SWI-Prolog comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY. This is free software.
Please run ?- license. for legal details.
For online help and background, visit http://www.swi-prolog.org
For built-in help, use ?- help(Topic). or ?- apropos(Word).

?- mulai.
Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini untuk MENENTUKAN BUSANA YANG SESUAI DENGAN KARAKTER anda
Jawab pertanyaan berikut dengan y (Yes) atau n (No)

Apakah anda sekarang menyukai warna pink?
|: y
Apakah anda sekarang ingin menggunakan rok?
|: y
Apakah anda sekarang menginginkan boneka?
|: y.
Apakah anda sekarang menyukai peralatan make up?
|: y.
Apakah anda sekarang menyukai warna-warna gelap?
|: n.
Apakah anda sekarang menyukai kaos oblong?
|: n.
Apakah anda sekarang menggunakan sepatu kets?
|: n.
Apakah anda sekarang menyukai tampilan sporty ?
|: n.
Apakah anda sekarang tidak menyukai hal-hal yang rapi?
|: n.
Apakah anda sekarang suka menggunakan sandal jepit?
|: n.
Apakah anda sekarang menyukai rambut gondrong?
|: n.
Apakah anda sekarang menggunakan jeans pendek?
|: n.
Apakah anda sekarang menyukai hal-hal yang mewah?
|: n.
Apakah anda sekarang menyukai sepatu highheels?
|: n.
Apakah anda sekarang menyukai gaun pesta?
|: n.
Apakah anda sekarang ingin pergi ke sebuah party?
|: n.

Berdasarkan aturan 1
Fashion busana yang sesuai dengan karakter anda adalah : Anda saat ini ingin berbusana feminim.
Alternatif busananya adalah : kemeja. rok. highheels. dress. accessories gelang kalung
true .

```

Gambar 6. Output benar

**Output Else :**

```

?- mulai
Silahkan jawab pertanyaan dibawah ini untuk MENENTUKAN BUSANA YANG SESUAI DENGAN KARAKTER anda
Jawab pertanyaan berikut dengan y (Yes) atau n (No)

Apakah anda sekarang menyukai warna pink?
| : n
Apakah anda sekarang ingin menggunakan rok?
| : y
Apakah anda sekarang menginginkan boneka?
| : n
Apakah anda sekarang menyukai peralatan make up?
| : y
Apakah anda sekarang menyukai warna-warna gelap?
| : y
Apakah anda sekarang menyukai kaos oblong?
| : y
Apakah anda sekarang menggunakan sepatu kets?
| : n
Apakah anda sekarang menyukai tampilan sporty ?
| : y
Apakah anda sekarang tidak menyukai hal-hal yang rapi?
| : n
Apakah anda sekarang suka menggunakan sandal jepit?
| : n
Apakah anda sekarang menyukai rambut gondrong?
| : y
Apakah anda sekarang menggunakan jeans pendek?
| : n
Apakah anda sekarang menyukai hal-hal yang mewah?
| : y
Apakah anda sekarang menyukai sepatu higheels?
| : n
Apakah anda sekarang menyukai gaun pesta?
| : n
Apakah anda sekarang ingin pergi ke sebuah party?
| : n

Anda termasuk orang bebas, sehingga silahkan berbusana sesuka anda

```

Gambar 7. Output Else

**VI. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari SPK ini kita dapat mengetahui karakter-karakter orang dengan pemilihan busana yang sesuai dengan karakter orang tersebut serta permasalahan pengguna yang sering dihadapi berbagai macam pengguna dapat dengan menggunakan bantuan dari aplikasi prolog.

Saran untuk SPK ini bisa mengembangkan sistem ini bukan hanya menggunakan sistem prolog saja, melainkan dapat menggunakan sistem atau aplikasi lain dan metode lain sehingga dapat lebih berkembang lagi.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Sutojo, T, dkk. 2011. **Kecerdasan Buatan**. Yogyakarta:Andi.
- Fauzi, Akhmad. 2008. **Pengantar Teknologi Informasi**. Yogyakarta:Graha Ilmu.

Sparague, R. H. and Watson H. J. 1993. *Decision Support Systems: Putting Theory Into Practice*. Englewood Clifts, N. J., Prentice Hall.

Turban , Efraim & Aronson, Jay E. 2001. *Decision Support Systems and Intelligent Systems. 6th edition*. Prentice Hall: Upper Saddle River, NJ.

Tamimi, Enna.1982. **Trampil Memantas Diri dan Menjahit**. Jakarta:Depdikbud