



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 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Majunya perkembangan teknologi membuat pengguna semakin dimanjakan dengan kehadirannya terutama yang sedang berkembang saat ini yaitu *website e-commerce* [1]. Selama berlangsungnya pandemi COVID-19 sampai saat ini membawa dampak yang sangat buruk bagi perekonomian di Indonesia yang lebih tepatnya pada sisi perdagangan [2]. Majunya teknologi dan berlangsungnya pandemi COVID-19 memaksa perusahaan besar maupun kecil untuk melanjutkan bisnisnya dengan *e-commerce* atau *online*.

Pada umumnya *e-commerce* merupakan proses jual beli yang menggunakan internet untuk melakukan transaksi secara online [1]. Namun dengan masih berlangsungnya pandemi COVID-19 tidak menghentikan masyarakat untuk membeli barang terutama jenis fesyen seperti sepatu. Fesyen menempatkan urutan kedua sebagai usaha *e-commerce* yang banyak diminati sebesar 22,11%. Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat sangat fanatik terhadap perkembangan fesyen terutama masyarakat Indonesia [3].

Sepatu merupakan perlengkapan memiliki kegunaan untuk melindungi telapak kaki dari panas, kotoran, dan benda tajam. Sepatu juga merupakan salah satu produk fesyen, terdapat berbagai macam jenis sepatu yang beredar yang terbagi berdasarkan fungsi, model, bahan, ukuran, dan sebagainya [4]. Industri sepatu merupakan salah satu sub-fesyen yang sedang mengalami peningkatan pesat di Indonesia [5].

Studi kasus yang diambil pada penelitian ini yaitu Sndrn Market. Sndrn Market merupakan toko sepatu yang didirikan pada Maret 2019, Sndrn Market melaksanakan bisnisnya dengan cara *online* melalui sebuah aplikasi Instagram dan marketplace Tokopedia. Hampir semua proses bisnisnya dilakukan dengan cara *online*, dari mulai menampilkan barang sampai proses transaksi.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Algar Ahluwalia selaku pemilik toko sepatu Sndrn Market, Algar mengatakan bahwa selama berlangsungnya pandemi COVID-19 yang terjadi di Indonesia tidak menghambat binsisnya untuk berjualan sepatu melainkan terjadi peningkatan penjualan yang tinggi. Algar juga mengatakan bahwa seiring berkembangnya zaman, produk fesyen seperti sepatu juga berkembang. Banyak produk sepatu yang rilis seiring berkembangnya zaman mulai dari model, dan warna. Karena banyaknya model, jenis, dan warna sepatu yang beredar di pasaran, sering sekali ditemukan pembeli yang mengalami kebingungan untuk memilih sepatu yang tepat. Sering ditemukan dan terjadi beberapa pelanggan yang meminta bantuannya untuk diberikan rekomendasi pilihan sepatu.

Berdasarkan kondisi dan fakta yang telah didapat, pembeli memerlukan rekomendasi untuk membantunya menentukan pemilihan sepatu untuk dibeli. Rekomendasi pemilihan sepatu diberikan dengan memperhatikan beberapa faktor yang telah dipertimbangkan oleh Algar. Beberapa faktor yang digunakan Algar untuk memberikan rekomendasi kepada pelanggan diantaranya model atau *style* sepatu, *budget*, tingkat kenyamanan, tingkat perawatan, dan tingkat durabilitas sepatu. Masing-masing kriteria memiliki ukuran valuenya tersendiri, seperti tingkat kenyamanan diukur dari terendah yang berarti sepatu memiliki bahan yang keras dan tertinggi yang berarti sepatu memiliki bahan yang lentur. Tingkat perawatan diukur dari terendah yang berarti sepatu memiliki bahan yang sulit dibersihkan dan tertinggi yang berarti sepatu memiliki bahan yang mudah dibersihkan. Tingkat durabilitas diukur dari terendah yang berarti sepatu terbuat dari bahan yang rentan dan tertinggi yang berarti sepatu terbuat dari bahan yang kuat.

Dalam penelitian rancang bangun sistem rekomendasi pemilihan sepatu berbasis website, diperlukan sistem pendukung keputusan untuk membantu memberikan rekomendasi pilihan sepatu untuk pembeli di toko sepatu Sndrn

Market. Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah suatu sistem yang dapat membantu pengambilan keputusan melalui penggunaan data dan model keputusan untuk memecahkan masalah yang sifatnya semi terstruktur maupun yang tidak terstruktur [6]. Dalam pengambilan sebuah keputusan yang baik, dibutuhkan metode yang dapat membantu pengambilan keputusan dalam menentukan pemilihannya. *Simple Additive Weighting* (SAW) merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk membantu pengambilan keputusan, *Simple Additive Weighting* dikenal dengan Teknik penjumlahan terbobot, metode ini memiliki metode dasar mencari penjumlahan terbobot dari setiap rating alternatif dari semua atribut [7].

Dalam penelitian yang telah dilakukan oleh Hermanto dan Izzah pada tahun 2018 dengan judul “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Motor Dengan Metode Simple Additive Weighting (SAW)” [8], sistem tersebut membantu penggunaannya untuk mengambil keputusan pemilihan sepeda motor berdasarkan beberapa kriteria yang telah ditentukan yaitu harga, kualitas, desain, purna jual, konsumsi BBM, dan popularitas dari sepeda motor. Penelitian tersebut, metode *Simple Additive Weighting* dapat memberikan rekomendasi yang baik sesuai dengan perbandingan terhadap alternatif dan kriteria yang ada.

Berdasarkan penelitian serupa yang telah dilakukan, penelitian dan pembangunan SPK pemilihan sepatu menggunakan metode *Simple Additive Weighting* ini dilakukan dengan harapan demi memberikan manfaat dan nilai positif dari kegunaan sistem yang telah dibangun maupun ilmu yang terkandung di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan dan dijelaskan sebelumnya, dapat ditentukan rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana cara merancang dan membangun sistem pendukung pemilihan sepatu menggunakan metode *Simple Additive Weighting* berbasis website.

- 2) Berapakah tingkat kesesuaian konten, ketepatan hasil, bentuk atau desain, kemudahan, dan kecepatan dari informasi yang dapat diberikan oleh sistem yang diukur sesuai dengan metode pengujian *End-User Computing Satisfaction*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditemukan dalam penelitian dan pengembangan sistem ini dapat diuraikan menjadi beberapa poin sebagai berikut:

- 1) Sistem pendukung keputusan yang diteliti dan dibangun terbatas hanya untuk toko sepatu Sndrn Market.
- 2) Objek penelitian terbatas pada produk yang dijual oleh toko sepatu Sndrn Market dan sepatu dengan kategori *sneakers* dan *skate shoes*.
- 3) Data sepatu diperoleh dari RunRepeat yang merupakan website ulasan sepatu berdasarkan pernyataan dan ulasan yang diberikan oleh pakar dan banyak orang.
- 4) Kriteria yang digunakan adalah harga, tingkat kenyamanan, tingkan perawatan, dan tingkat durabilitas sepatu.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan berdasarkan rumusan masalah yang telah dijabarkan diatas, yaitu sebagai berikut:

- 1) Merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan sepatu menggunakan metode *Simple Additive Weighting* berbasis website.
- 2) Mengukur kesesuaian konten, ketepatan hasil, bentuk atau desain, kemudahan, dan kecepatan dari informasi yang dapat diberikan oleh sistem yang diukur sesuai dengan metode pengujian *End-User Computing Satisfaction*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini ditulis dengan harapan untuk memiliki manfaat yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Membantu pengguna atau pembeli untuk menentukan pemilihan sepatu yang tepat sesuai dengan kriteria yang dimiliki dan dipilih oleh pengguna atau pembeli.
- 2) Menampilkan informasi lebih detail untuk tiap sepatu berdasarkan ulasan dan penilaian yang diberikan oleh pakar dan banyak orang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada skripsi ini terbagi menjadi 5 bagian, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1) BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang masalah yang diangkat pada skripsi ini, yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

2) BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang landasan teori yang berkaitan dengan skripsi ini, landasan teori yang dibahas pada bab ini yaitu Sndrn Market, Sepatu, Sistem Pendukung Keputusan, *Simple Additive Weighting*, Skala Likert, RunRepeat, dan *End User Computing Satisfaction*.

3) BAB 3 METODOLOGI DAN PERANCANGAN

Bab ini berisi tentang metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian skripsi ini, dan perancangan sistem yaitu perancangan *sitemap*, *data flow diagram*, *flowchart*, *data table relation*, *data table structure*, dan *user interface design*.

4) BAB 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisi tentang pengujian dan hasil yang diperoleh dalam penelitian. Hasil yang dijelaskan pada bab ini meliputi hasil yang diperoleh dari sistem dan hasil yang diperoleh dari pengujian terhadap sistem.

5) BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi mengenai jawab atas tujuan dari penelitian yang dilakukan. Bab ini juga berisi tentang saran dari penulis mengenai penelitian yang dilakukan.