



### **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 2

### LANDASAN TEORI

#### 2.1 Sndrn Market

Sndrn Market merupakan sebuah toko *online* yang binsinsnya bergerak di bidang fesyen lebih tepatnya sepatu. Didirikan sejak 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. Sepatu yang dijual memiliki berbagai macam harga sesuai dengan jenisnya, rata-rata harga sepatu yang dijual saat ini yaitu sekitar Rp1.000.000 sampai dengan Rp2.000.000, harga sepatu termurah yang dijual oleh Sndrn Market yaitu Rp200.000 dan yang termahal yaitu Rp7.000.000.

Sndrn Market saat ini memiliki 1.900 pengikut di marketplace Tokopedia dengan statistik 599 produk terjual, dan penilaian 4.8 dari 5.0 yang dihasilkan dari 371 ulasan yang diberikan oleh pembeli. Pada aplikasi Instargam Sndrn Market memiliki 22.200 pengikut dan 588 postingan produk sepatu yang dijual.

#### 2.2 Sepatu

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sepatu memiliki arti lapik atau pembungkus kaki yang biasanya dibuat dari kulit (karet dan sebagainya), bagian telapak dan tumitnya tebal dan keras. Dalam arti lain 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].

Hasil wawancara dengan pemilik toko sepatu Sndrn Market menghasilkan beberapa faktor yang dapat menjadi penentu pengambilan keputusan pemilihan sepatu untuk pelanggan, diantaranya yaitu model atau style sepatu, budget, tingkat kenyamanan, tingkat perawatan, dan tingkat durabilitas sepatu.

### 2.3 Sistem Pendukung Keputusan

Pertiwi, dkk mengatakan bahwa sistem pendukung keputusan (SPK) merupakan bagian dari sistem informasi komputer yang dapat dipakai sebagai pendukung pengambilan keputusan dalam suatu perusahaan atau organisasi. SPK dapat juga dikatakan sebagai sistem komputer yang dapat mengolah data menjadi sebuah informasi untuk pengambilan keputusan dari masalah yang spesifik [9].

Menurut Limbong dan Harianja, sistem pendukung keputusan memiliki kriteria atau ciri-ciri yang dapat dijabarkan sebagai berikut [7]:

- 1) Banyaknya pilihan yang dapat disebut sebagai alternatif
- 2) Terdapat kendala atau surat
- 3) Mengikuti suatu pola atau model tingkah laku, baik yang terstruktur maupun yang tidak
- 4) Terdapat variabel
- 5) Terdapat faktor resiko. Untuk hal ini perlu kecepatan, analisa ketepatan, dan keakuratan data.

### 2.4 Simple Additive Weighting

*Simple Additive Weighting* (SAW) merupakan metode penjumlahan terbobot. Metode *Simple Additive Weighting* memiliki konsep dasar mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut [10]. Metode *Simple Additive Weighting* membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan ( $x$ ) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada [11].

Formula untuk melakukan normalisasi pada metode *Simple Additive Weighting* adalah sebagai berikut:

$$r_{ij} = \begin{cases} \frac{X_{ij}}{\text{Max } X_{ij}} & \text{Jika } j \text{ merupakan atribut/kriteria benefit} \\ \frac{\text{Min } X_{ij}}{X_{ij}} & \text{Jika } j \text{ merupakan atribut/kriteria cost benefit} \end{cases} \quad (2.1)$$

Keterangan:

$r_{ij}$  : Nilai rating kinerja yang telah ternormalisasi.

$Max X_{ij}$  : Nilai terbesar dari setiap kriteria  $i$ .

$Min X_{ij}$  : Nilai terkecil dari setiap kriteria  $i$ .

$X_{ij}$  : Nilai atribut yang dimiliki dari setiap kriteria.

*Benefit* : Jika nilai terbesar adalah yang terbaik

*Cost* : Jika nilai terkecil adalah yang terbaik

Dimana  $r_{ij}$  adalah rating kinerja ternormalisasi dari alternatif  $A_i$  pada atribut

$C_{ij}$   $i=1,2,\dots,n$ . Nilai preferensi untuk setiap alternatif ( $V_i$ ) di berikan sebagai:

$$V_i = \sum_{j=1}^n W_j r_{ij} \quad (2.2)$$

Keterangan:

$V_i$  : Ranking untuk setiap alternatif.

$W_j$  : Nilai bobot ranking (dari setiap kriteria).

$r_{ij}$  : Nilai rating kinerja yang telah ternormalisasi.

## 2.5 Skala Likert

Skala likert adalah skala pengukuran yang dikembangkan oleh Rensis Likert pada Tahun 1932. Skala likert menggunakan beberapa butir pertanyaan untuk mengukur perilaku individu dengan merespon 5 titik pilihan pada setiap butir pertanyaan, sangat setuju, setuju, tidak memutuskan, tidak setuju, dan sangat tidak setuju [12]. Skala likert dapat dikatakan sebagai skala psikometrik, skala likert biasa dan umum digunakan dalam kuesioner dan merupakan metode skala yang paling banyak digunakan pada penelitian [13]. Skala likert dapat diperlihatkan seperti pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1 Skala Likert

| Skala | Kategori      |
|-------|---------------|
| 1     | Sangat Setuju |
| 2     | Setuju        |
| 3     | Cukup         |
| 4     | Kurang Setuju |
| 5     | Tidak Setuju  |

## 2.6 RunRepeat

RunRepeat merupakan *website* ulasan sepatu berdasarkan pernyataan dan ulasan yang diberikan oleh pakar dan banyak orang. Lebih tepatnya, RunRepeat merupakan *website* bebas iklan dan bebas biaya yang digerakkan oleh komunitas pelari yang mengulas sepatu lari di *website* tersebut. Seiring berkembangnya komunitas, RunRepeat sekarang ini juga memberikan ulasan hampir untuk semua sepatu seperti sepatu lari, *sneakers*, *training*, *hiking*, *soccer*, dan *basketball* yang diulas oleh kurang lebih 1 juta pengguna dan 1000 pakar [14].

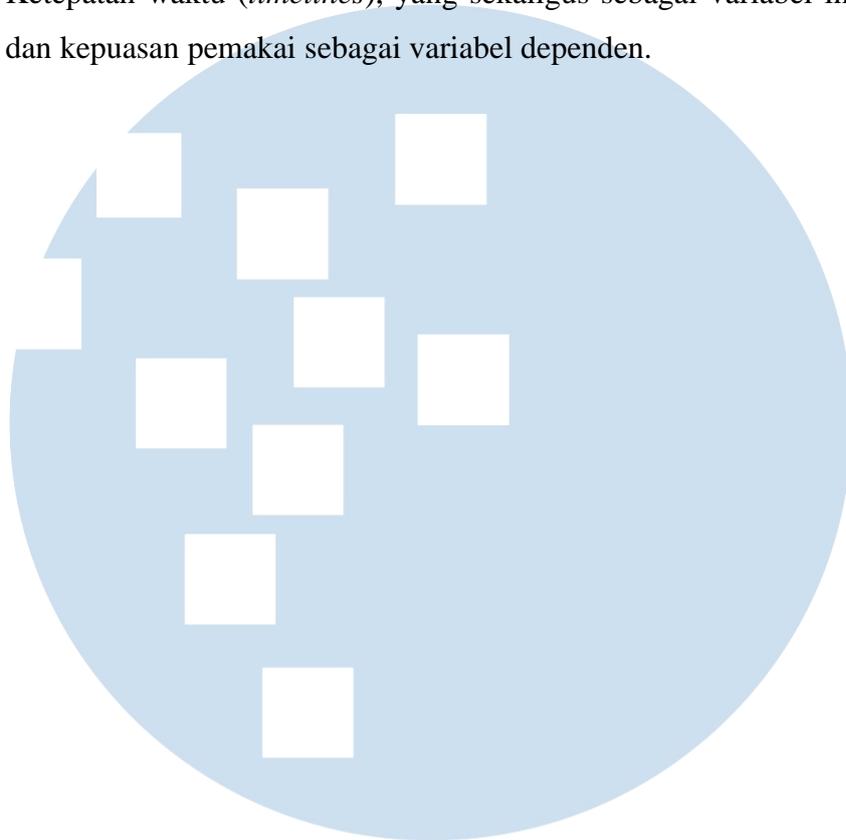
## 2.7 End User Computing Satisfaction

*End-User Computing Satisfaction* merupakan metode evaluasi secara keseluruhan atas sistem informasi yang digunakan oleh pengguna sistem informasi, sehubungan dengan pengalaman penggunaan sistem informasi tersebut [15]. Definisi *End User Computing Satisfaction* dari sebuah sistem informasi adalah evaluasi secara keseluruhan dari para pengguna sistem informasi yang berdasarkan pengalaman mereka dalam menggunakan sistem tersebut [16].

Doll & Tarkzadeh menemukan lima faktor yang bisa diinterpretasikan dalam mengukur tingkat kepuasan pemakai ini, yaitu [16]:

- 1) Isi (*content*)
- 2) Akurasi (*accuracy*)
- 3) Bentuk (*format*),

- 4) Kemudahan Pengguna (*ease of use*)
- 5) Ketepatan waktu (*timelines*), yang sekaligus sebagai variabel independen dan kepuasan pemakai sebagai variabel dependen.



UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA