

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Gaya hidup di era modernitas terus bergerak dikarenakan peradaban yang semakin pesat berkembang. Sepatu menjadi salah satu tren mode (*fashion*) yang akan memengaruhi kebutuhan dalam pemenuhan aktualisasi diri saat pemilihan produk yang berujung pada tren saat ini. Perubahan gaya hidup ini disebabkan oleh perilaku konsumen yang disebabkan oleh persepsi konsumen itu sendiri. Menurut Hawkins dan Mothersbaugh, dalam pemilihan pembelian produk untuk pemenuhan kebutuhan, seorang konsumen akan mengalami beberapa proses seperti perhatian dan pemasaran hingga meningkatkan stimulus pemasaran yang disebut sebagai persepsi [1]. Menurut Saladin, persepsi ini datang karena dipengaruhi kebiasaan, pengharapan, selektivitas, masalah kebutuhan dan keinginan, serta kemampuan ekonomi konsumen untuk pemenuhan kebutuhannya [1].

Di awal Maret 2020, Pemerintah Indonesia mengumumkan bahwa Indonesia terkenda pandemi COVID-19 dan mengeluarkan kebijakan untuk mengurangi penyebaran COVID-19 [2]. Secara keseluruhan daya beli masyarakat menurun, tetapi tidak dengan dunia mode. Minat pembeli terhadap busana terus meningkat dan menjadi salah satu tren yang paling digemari masyarakat. Data *e-commerce* menunjukkan bahwa 22,11% masyarakat Indonesia fanatik terhadap perkembangan fesyen [3].

Studi kasus yang diambil pada penelitian kali ini yaitu Futneeds Store. Futneeds Store merupakan nama bisnis *online* yang berfokus pada sepatu, toko ini berdiri pada awal Februari 2019. Futneeds Store melaksanakan bisnis *online* melalui aplikasi Instagram, serta marketplace seperti Tokopedia, dan Shopee. Semua transaksi dilakukan secara *online*, mulai dari belanja untuk stok barang, menjajakan barang, hingga transaksi dengan konsumen. Fokus masalah pada toko ini adalah bertambahnya *chat* yang masuk tiap harinya disertakan tiap *user* berkonsultasi tentang sepatu yang akan dibeli, bertambahnya jumlah transaksi, bertambah jumlah stok barang, model atau desain dapat membuat pembeli menjadi sulit untuk menentukan pilihan. Oleh karena itu, diperlukan sistem rekomendasi untuk memudahkan pembeli dalam menentukan pilihan sepatu yang akan dibeli sesuai dengan kriteria yang diinginkan.

Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, Hero Fariqo yang merupakan pemilik toko sepatu Futneeds Store, menjelaskan bahwa pada awal pandemi COVID-19, masyarakat yang tadinya memiliki rutinitas bekerja berangkat pagi pulang saat sore atau malam hari dipindahkan rutinitasnya menjadi dari rumah (*Work From Home*) menjadi *Shock Culture*, hal ini dapat dirasakan dari penjualan yang meningkat. Dari hasil wawancara dengan Hero Fariqo, perilaku ini terjadi karena masyarakat mendapatkan gaji utuh tanpa adanya pengeluaran seperti tarif ongkos, makan, dan lain lain. Karena kebiasaan ini, pola konsumtif akan menghasilkan daya beli yang terus meningkat. Hal ini dimanfaatkan Hero sebagai peluang untuk melakukan pengembangan terhadap bisnis yang ia tekuni.

Seiring dengan perkembangan zaman, Futneeds Store ingin mengembangkan usaha yang telah di tekuni dengan membuat sistem rekomendasi berbasis *website* yang nantinya akan membantu pembeli untuk menentukan sepatu sesuai dengan kriteria yang telah pembeli tentukan. Setelah mempertimbangkan kriteria untuk merekomendasikan sepatu kepada calon pembeli, Hero memberikan beberapa faktor dari hasil pertimbangannya diantaranya adalah *gender*, harga, tingkat kenyamanan, tingkat perawatan, dan tingkat daya tahan. Faktor tersebut didapatkan melalui proses pertimbangan dari kuantitas pertanyaan yang masuk melalui *chat* ke Futneeds Store.

Dalam penelitian untuk membuat rancang bangun sistem rekomendasi untuk keputusan pembelian sepatu berbasis *website*, maka diperlukan sistem pendukung keputusan untuk membantu memberikan rekomendasi kepada calon pembeli di Futneeds Store. Metode *Weighted Product* (WP) cocok digunakan karena metode ini bersifat kuantitatif dan dapat menghasilkan alternatif produk dengan satu produk prioritas. *Weighted Product* menggunakan perkalian untuk menghubungkan rating atribut dengan memangkatkan bobot atribut yang bersangkutan. Sistem ini mampu memberikan alternatif produk sebagai hasil rekomendasi dengan kriteria yang diinginkan [4].

Berdasarkan riset yang telah dilakukan, penelitian terdahulu menggunakan metode *Analytical Hierarchy Process* (AHP) dan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sebagai metode sistem rekomendasi. Penelitian ini dilakukan oleh Herly Nurrahmi dan Bayu Misbahuddin pada tahun 2019 [5], sistem tersebut dapat membantu kantor dalam menentukan pemberian *reward* atau apresiasi atas kinerja karyawannya. Kriteria yang terdapat dalam penelitian tersebut ialah absensi kedisiplinan, sikap kerja, komunikasi dalam tim, dan hasil kerja karyawan. Dengan menggunakan metode AHP dan SAW, kantor dapat memutuskan untuk pemil-

ihan karyawan terbaik. Akan tetapi, dengan kriteria tersebut dihasilkan bahwa metode SAW tidak menghasilkan rekomendasi sejenis di dalamnya serta tidak ada komparasi kinerja sehingga pengguna merasa rekomendasi bersifat kaku dan kurang efisien [6]. Selanjutnya, pada metode AHP faktor relatif terlalu banyak dan memakan waktu yang lebih lama untuk menentukan prioritas.

Pada penelitian serupa, oleh Hermanto dan Izzah pada tahun 2018 [7], penelitian tersebut membangun sebuah sistem keputusan untuk pembelian sepeda motor dengan kriteria harga, kualitas, desain, purna jual, konsumsi BBM, dan popularitas sepeda motor. Pada penelitian tersebut, ditemukan bahwa tidak ada komparasi antara motor sejenis menjadikan sistem tersebut kurang efisien. Adapun penelitian serupa dengan menggunakan metode *Weighted Product* (WP), penelitian ini dilakukan oleh Dyna Marisa Khairina, Dio Ivando, dan Septya Maharani pada tahun 2016 [8], sistem tersebut dibuat untuk memudahkan pengguna menentukan pemilihan *smartphone* android untuk menunjang kegiatan sehari-hari berdasarkan dari kriteria harga, memori internal, RAM, kamera, dan kapasitas baterai. Penggunaan metode *Weighted Product* cocok digunakan karena menghasilkan *output* beberapa pilihan berdasarkan kriteria yang nanti akan dipilih langsung oleh pengguna. Sehubungan dengan penulisan laporan akhir ini, maka metode yang paling cocok digunakan adalah *Weighted Product*.

Pada fokus penelitian kali ini, sistem akan dibuat untuk membantu calon pembeli menentukan pilihan pembelian sepatu. Setelah melakukan diskusi singkat dengan pemilik Futneeds Store, Hero Fariqo menentukan beberapa kriteria untuk transaksi yang dilakukan yaitu *gender*, harga, tingkat durabilitas, tingkat kenyamanan, dan tingkat perawatan. Penelitian kali ini akan menggunakan metode *Weighted Product* sebagai penentuan prioritas rekomendasi dan menghasilkan *output* komparasi produk, sehingga pengguna akan merasa lebih terbantu dengan sistem yang telah dibangun. Oleh karena itu, penelitian dan rancang bangun SPK diharapkan mampu memberikan manfaat dan nilai positif terhadap sistem, serta ilmu yang terdapat di dalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana membangun sebuah aplikasi pendukung keputusan yang dapat

memudahkan masyarakat dalam menentukan sebuah pilihan terkait pemilihan sepatu dengan menggunakan metode *Weighted Product* berbasis *website*?

2. Bagaimana tingkat kepuasan *customer* terhadap sistem yang dibangun dengan bantuan *Technology Acceptance Model* (TAM) serta penggunaan *Weighted Product* (WP) di dalamnya?

1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat diuraikan menjadi beberapa poin, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem pendukung keputusan yang diteliti dan dibangun terbatas hanya untuk mengoptimalkan keputusan calon pembeli di *Futneeds Store*.
2. Data penjualan yang diteliti lebih dari 100 data, dan data tersebut diambil dari total transaksi berhasil di *marketplace Futneeds Store*.
3. Kriteria yang akan diambil dalam pengambilan keputusan yaitu *gender*, tingkat perawatan, tingkat daya tahan sepatu, serta tingkat kenyamanan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah saya jelaskan diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi sistem rekomendasi keputusan pembelian sepatu menggunakan metode *Weighted Product* (WP). Dengan dibangunnya rancang bangun sistem rekomendasi keputusan pembelian sepatu dengan metode WP diharapkan dapat memudahkan konsumen serta memberikan kepuasan atas keputusan yang dibuat oleh konsumen.
2. Mengukur kesesuaian konten, produk, ketetapan hasil, efisiensi waktu, dan kemudahan penggunaan sistem menggunakan *Technology Acceptance Model* (TAM).

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dari pembuatan rancang bangun sistem rekomendasi dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Membantu calon pembeli untuk menentukan pilihan atas beberapa kriteria yang dimiliki oleh pembeli.
2. Toko sepatu Futneeds Store dapat memberikan pelayanan terbaik sehingga konsumen merasa puas.
3. Menampilkan secara detail dan dapat membandingkan beberapa rekomendasi sehingga menghasilkan sepatu yang paling sesuai untuk konsumen.
4. Memberikan referensi kepada para pembeli, sehingga menciptakan transaksi yang cepat dan efisien khususnya transaksi di Futneeds Store.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi akan terbagi menjadi beberapa bagian, yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 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 dalam laporan skripsi.

- Bab 2 LANDASAN TEORI

Pada Bab 2, akan menjelaskan landasan teori yang akan berkaitan langsung dengan tema skripsi. Penjelasan mengenai bab ini meliputi *Futneeds Store*, *Sepatu*, *Sistem Pendukung Keputusan (SPK)*, *Weighted Product*, *Skala Likert*, dan *Technology Acceptance Model*.

- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metodologi penelitian yang dilakukan dalam pembangunan sistem untuk kebutuhan skripsi ini, perancangan sistem ada beberapa bagian yaitu *sitemap*, *data flow diagram*, *flowchart*, *data table relation*, dan *user interface design*.

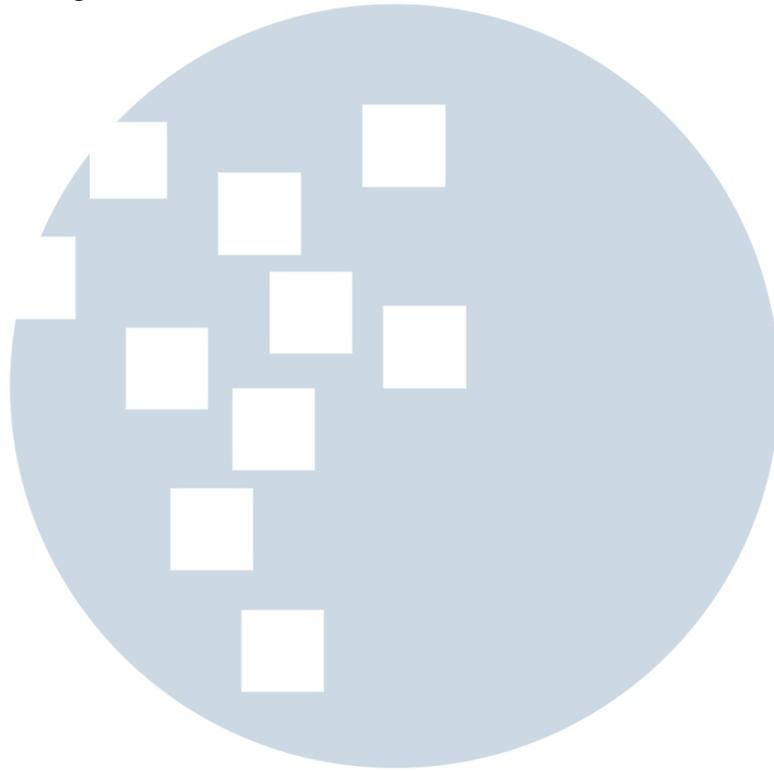
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisikan tentang menguji validitas data yang diperoleh oleh penelitian. Hasil yang dijelaskan meliputi pengujian dan uji coba validasi data.

- Bab 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan dari penjelasan Bab 1 sampai Bab 4. Bab ini

juga berisikan saran dari penulis untuk perkembangan sistem di masa yang akan datang.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA