

**RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI BERBASIS WEBSITE
DALAM PEMILIHAN KOSTUM COSPLAY DENGAN METODE SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Timothy Gracie Hasudungan Wijaya
00000045042

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2024**

**RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI BERBASIS WEBSITE
DALAM PEMILIHAN KOSTUM COSPLAY DENGAN METODE SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING**



SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S.Kom.)

Timothy Gracie Hasudungan Wijaya

00000045042

UMN

UNIVERSITAS

MULTIMEDIA

NUSANTARA

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA**

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Timothy Gracie Hasudungan Wijaya
Nomor Induk Mahasiswa : 00000045042
Program Studi : Informatika

Skripsi dengan judul:

Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Berbasis Website dalam Pemilihan Kostum Cosplay dengan Metode Simple Additive Weighting

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan Skripsi maupun dalam penulisan laporan Skripsi, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk Tugas akhir yang telah saya tempuh.

Tangerang, 10 Mei 2024



(Timothy Gracie Hasudungan Wijaya)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI BERBASIS WEBSITE DALAM PEMILIHAN KOSTUM COSPLAY DENGAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING

oleh

Nama : Timothy Gracie Hasudungan
Wijaya
NIM : 00000045042
Program Studi : Informatika
Fakultas : Fakultas Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Kamis, 30 Mei 2024

Pukul 08.00 s/s 10.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut

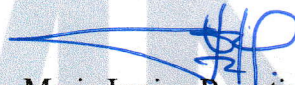
Ketua, Sidang



(Alexander Waworuntu, S.Kom., M.T.I.)

NIDN: 0309068503

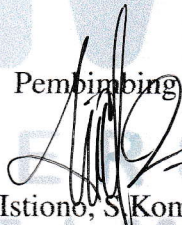
Penguji



(Dr. Maria Irmina Prasetyowati, S.Kom.,
M.T.)

NIDN: 0725057201

Pembimbing



(Wirawan Istiono, S.Kom., M.Kom)

NIDN: 0313048304

Drs. Ketua Program Studi Informatika,



(Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc.)

NIDN: 0419128203

**HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK
KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Timothy Gracie Hasudungan Wijaya

NIM : 00000045042

Program Studi : Informatika

Jenjang : S1

Jenis Karya : Skripsi

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

- Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya di repositori Knowledge Center, sehingga dapat diakses oleh Civitas Akademika/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial dan saya juga tidak akan mencabut kembali izin yang telah saya berikan dengan alasan apapun.
- Saya tidak bersedia karena dalam proses pengajuan untuk diterbitkan ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*)**.

Tangerang, 10 Mei 2024

Yang menyatakan



Timothy Gracie Hasudungan Wijaya

U M M N
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

** Jika tidak bisa membuktikan LoA jurnal/HKI selama enam bulan ke depan, saya bersedia mengizinkan penuh karya ilmiah saya untuk diunggah ke KC UMN dan menjadi hak institusi UMN.

Halaman Persembahan / Motto

"A good name is to be more desired than great wealth, Favor is better than silver and gold."

Proverbs 22:1 (NASB)



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan Skripsi ini dengan judul: Rancang Bangun Sistem Rekomendasi Berbasis Website dalam Pemilihan Kostum Cosplay dengan Metode Simple Additive Weighting dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komputer Jurusan Informatika Pada Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Ninok Leksono, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S.T., M.Sc., selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
4. Bapak Wirawan Istiono, S.Kom., M.Kom, sebagai Pembimbing pertama yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya tesis ini.
5. Orang Tua, dan keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini.

Semoga skripsi ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 10 Mei 2024


Timothy Gracie Hasudungan Wijaya

**RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI BERBASIS WEBSITE
DALAM PEMILIHAN KOSTUM COSPLAY DENGAN METODE SIMPLE
ADDITIVE WEIGHTING**

Timothy Gracie Hasudungan Wijaya

ABSTRAK

Cosplay adalah kegiatan seseorang menirukan gaya berpakaian suatu karakter yang umumnya berasal dari karya fiksi seperti *game*, *anime*, *vtuber* dan lain - lain. Sebelum melakukan kegiatan *cosplay*, *cosplayer* perlu memilih kostum yang diinginkan sesuai dengan kebutuhannya masing - masing. Sehingga *cosplayer* seringkali mengalami kebingungan dalam memilih kostum *cosplay* dikarenakan banyak pilihan kostum serta kriteria kostum yang diinginkan. Salah satu cara untuk membantu dalam mengambil keputusan adalah dengan sistem rekomendasi. Sistem rekomendasi dapat membantu pengguna dalam menentukan keputusannya berdasarkan keinginannya. Pada penelitian ini, dilakukan perancangan dan pembangunan sistem rekomendasi dalam pemilihan kostum *cosplay* berbasis *website* dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*. Sistem ini kemudian dievaluasi oleh 52 responden. Berdasarkan survei yang dilakukan dengan metode EUCS untuk mengukur tingkat kepuasan pengguna, didapatkan rata - rata akhir yang diperoleh sebesar 80.65%.

Kata kunci: *Cosplay*, *EUCS*, kostum, *Simple Additive Weighting*, Sistem Rekomendasi



Design and Develop a Website-Based Recommendation System for Cosplay Costume Selection Using Simple Additive Weighting Method

Timothy Gracie Hasudungan Wijaya

ABSTRACT

Cosplay is an activity where individuals imitate the dressing style of a character, typically from fictional works such as games, anime, VTubers, and others. Before engaging in cosplay activities, cosplayers need to choose the desired costume according to their individual needs. Therefore, cosplayers often experience confusion in selecting a cosplay costume due to the many costume options and the desired costume criteria. One way to assist in making decisions is through a recommendation system. A recommendation system can help users make decisions based on their preferences. In this study, the design and development of a web-based recommendation system for selecting cosplay costumes using the Simple Additive Weighting method were conducted. This system was then evaluated by 52 respondents. Based on a survey conducted using the EUCS method to measure user satisfaction levels, an average score of 80.65% was obtained.

Keywords: *Cosplay, Costume, EUCS, Recommendation System, Simple Additive Weighthing*



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI ILMIAH	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN/MOTO	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR KODE	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Permasalahan	3
1.4 Tujuan Penelitian	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB 2 LANDASAN TEORI	5
2.1 Cosplay	5
2.2 Sistem Pendukung Keputusan	5
2.3 Multiple Attribute Decision Making	6
2.4 Simple Additive Weighting	6
2.5 Skala Likert	7
2.6 End-User Computing Satisfaction	8
BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN	10
3.1 Metode Penelitian	10
3.2 Perancangan Sistem	12
3.2.1 Data Flow Diagram	12
3.2.2 Flowchart	14
3.2.3 Relasi Tabel	20
3.2.4 Struktur Tabel	20
3.2.5 Rancangan Antarmuka Pengguna	22
BAB 4 HASIL DAN DISKUSI	32
4.1 Spesifikasi Sistem	32
4.2 Implementasi Sistem	32
4.2.1 Implementasi Antarmuka	32
4.3 Implementasi Simple Additive Weighting	41
4.4 Uji Skenario	43
4.5 Uji Kepuasan Pengguna	47
BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN	54
5.1 Simpulan	54
5.2 Saran	54
DAFTAR PUSTAKA	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	DFD Level 0	12
Gambar 3.2	DFD Level 1	13
Gambar 3.3	Flowchart Utama	15
Gambar 3.4	Flowchart Login	16
Gambar 3.5	Flowchart Halaman Kostum Admin	17
Gambar 3.6	Flowchart Kostum	18
Gambar 3.7	Flowchart Nilai	19
Gambar 3.8	Relasi Tabel	20
Gambar 3.9	Halaman <i>Home</i> Admin	23
Gambar 3.10	Halaman Kostum	23
Gambar 3.11	Halaman Add Kostum	25
Gambar 3.12	Halaman Edit Kostum	26
Gambar 3.13	Halaman Login	27
Gambar 3.14	Halaman Sign Up	27
Gambar 3.15	Halaman <i>Home</i> User	28
Gambar 3.16	Halaman About	29
Gambar 3.17	Halaman Kostum <i>User</i>	29
Gambar 3.18	Halaman Informasi Kostum	30
Gambar 3.19	Halaman Nilai <i>User</i>	31
Gambar 4.1	Tampilan Login	33
Gambar 4.2	Tampilan Sign Up	34
Gambar 4.3	Tampilan Halaman Home Admin	35
Gambar 4.4	Tampilan Halaman Kostum Admin	35
Gambar 4.5	Tampilan Halaman Add Kostum	36
Gambar 4.6	Tampilan Halaman Edit Kostum	37
Gambar 4.7	Tampilan Halaman Home User	38
Gambar 4.8	Tampilan Halaman About User	38
Gambar 4.9	Tampilan Halaman Kostum User	39
Gambar 4.10	Tampilan Detail Kostum	40
Gambar 4.11	Tampilan Halaman Nilai User	40
Gambar 4.12	Tampilan Hasil Rekomendasi Nilai	41
Gambar 4.13	Hasil Akhir pada Sistem	47

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

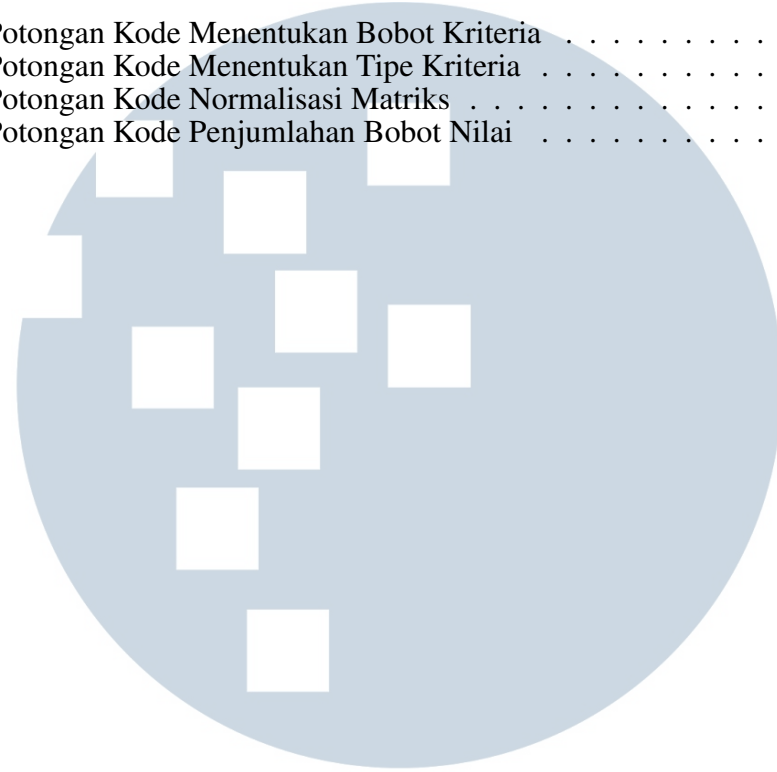
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel <i>User</i>	21
Tabel 3.2	Tabel <i>Session</i>	21
Tabel 3.3	Tabel <i>Kostum</i>	22
Tabel 4.1	Data Nilai Kriteria	44
Tabel 4.2	Data <i>Kostum</i>	44
Tabel 4.3	Perhitungan Normalisasi	45
Tabel 4.4	Ranking <i>Kostum</i>	46
Tabel 4.5	Pertanyaan Kepuasan Pengguna	48
Tabel 4.6	Jawaban Hasil Kuesioner	49



DAFTAR KODE

4.1	Potongan Kode Menentukan Bobot Kriteria	41
4.2	Potongan Kode Menentukan Tipe Kriteria	42
4.3	Potongan Kode Normalisasi Matriks	42
4.4	Potongan Kode Penjumlahan Bobot Nilai	43



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Form Bimbingan	59
Lampiran 2	Transkrip Wawancara	60
Lampiran 3	Dokumentasi dengan Narasumber	62
Lampiran 4	Dokumentasi dengan Salah Satu Responden	63
Lampiran 5	Form Uji Kepuasan Pengguna	64
Lampiran 6	Form Survei Identifikasi Masalah	68
Lampiran 7	Hasil Turnitin	70

