

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hiburan merupakan suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh setiap orang. Salah satu hiburan yang dapat dilakukan adalah menikmati kebudayaan asing seperti budaya Jepang. Penyebaran budaya Jepang di Indonesia juga terlihat dari maraknya *event*, festival maupun komunitas budaya Jepang di Indonesia [1]. Kegiatan dilakukan pada *event* atau festival budaya Jepang seperti memberikan produk-produk budaya Jepang dalam bentuk barang dan jasa serta hiburan yang berkaitan dengan budaya Jepang [2].

Terdapat banyak hiburan yang dapat dilakukan pada *event* atau festival budaya Jepang salah satunya adalah *cosplay*. Banyak *event* yang menyertakan *cosplay* baik itu pawai atau perlombaan sebagai identitas dan bagian dari acara [3]. Saat ini, *cosplay* adalah kegiatan di mana banyak orang meniru dan menunjukkan kostum, penampilan, dan perilaku karakter terkenal dari film, kartun, komik, dan *video game* [4]. Ini biasanya dilakukan di acara-acara seperti festival, parade, dan kegiatan klub yang terkait dengan tema tersebut. Sedangkan, orang yang melakukan kegiatan *cosplay* disebut *cosplayer*. Munculnya komunitas *cosplay* yang terbentuk atas kesamaan dalam hobi, berperan penting dalam proses sosialisasi antar individu [5].

Seorang *cosplayer* perlu mengenakan kostum dan properti sesuai keinginan agar terlihat sesempurna penampilan karakter aslinya [6]. *Cosplayer* yang memiliki dana cukup akan membeli atau membuat kostum, sementara *cosplayer* yang memiliki dana terbatas akan memilih menyewa kostum. Masalah lain yang dihadapi *cosplayer* adalah perlengkapan yang sangat mendukung penampilan karakter yang dimainkan. Umumnya, *cosplayer* akan menghemat uang dengan menyewa atau membuatnya dengan bahan - bahan terbatas [7].

Cosplay menjadi sebuah budaya perancangan kostum yang berkembang pesat dan menjadi sebuah fenomena yang memiliki daya tarik sendiri dalam perancangan kostum [8]. *Cosplayer* menghabiskan waktu dan uang untuk membuat dan membeli kostum, mempelajari pose dan dialog dari karakter yang akan diperankan, serta ikut dalam acara *cosplay* untuk berpenampilan menjadi karakter fiktif pilihannya [9]. Sebelum melakukan kegiatan *cosplay*, terdapat hal - hal

yang perlu dipertimbangkan dan diputuskan oleh *cosplayer* seperti pemilihan kostum. Sehingga *cosplayer* memiliki kriteria seperti meniru detail kostum, properti, ketepatan dalam berpose dan ekspresi karakter yang diperankan [10].

Permasalahan ini telah tercermin berdasarkan survei yang dilakukan mengenai kebingungan dalam pemilihan kostum *cosplay* kepada 50 responden. Permasalahan ini juga tertulis berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Kalila sebagai salah satu *cosplayer* yang melakukan kegiatan *cosplay*.

Sebagian besar orang akan sulit dalam menentukan keputusan termasuk *cosplayer* dalam memilih kostum. Terdapat sistem untuk membantu pengguna dalam mengambil keputusan yaitu Sistem Pendukung Keputusan (SPK). Sistem Pendukung Keputusan merupakan sistem atau program yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dalam mengambil keputusan dengan alternatif keputusan sebagai pilihannya [11].

Salah satu metode yang digunakan pada SPK adalah *simple additive weighting* (SAW). *Simple additive weighting* (SAW) adalah metode yang bekerja dengan mencari penjumlahan terbobot berdasarkan peringkat kinerja pada setiap alternatif untuk semua atribut [12]. Metode ini juga memerlukan proses normalisasi matriks keputusan ke dalam suatu skala yang didapat dan akan dibandingkan dengan semua peringkat alternatif yang ada [13].

Metode *simple additive weighting* merupakan metode dalam sistem pendukung keputusan dengan konsep yang sederhana namun tetap akurat [14]. Terdapat penelitian sebelumnya yaitu komparasi sistem pendukung keputusan dalam pemilihan lahan pertanian antara SAW dan WP. Berdasarkan hasil akurasi yang diberikan, metode SAW mendapat akurasi sebesar 72% dan metode WP mendapat akurasi sebesar 50% [15].

Selain itu, terdapat penelitian untuk melakukan perbandingan metode SAW dan AHP (*Analytic Hierarchy Process*) pada sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan terbaik. Berdasarkan penelitian tersebut, metode SAW lebih dipilih dalam pemilihan karyawan terbaik dikarenakan metode SAW hanya melakukan pembobotan terhadap kriteria saja. Sedangkan AHP perlu mengelompokkan antara komponen kriteria dan alternatif kemudian membandingkan secara berpasangan dengan tujuan mendapat bobot untuk semua hirarki [16].

Pada penelitian lain, metode *simple additive weighting* juga digunakan dalam pemilihan produk *fashion* pakaian wanita pada sebuah toko. Penelitian dengan menggunakan metode SAW memungkinkan agar pemilik bisnis melakukan

evaluasi terhadap alternatif yang ada terkait pakaian yang disediakan. Namun, pada penelitian ini tidak terdapat tingkat kepuasan pengguna dalam sistem yang dibangun [17].

Berdasarkan latar belakang yang ada, penelitian ini dilaksanakan dengan merancang dan membangun sebuah sistem rekomendasi dalam pemilihan kostum *cosplay* dengan metode *simple additive weighting* (SAW) berbasis *website*. Penelitian ini diharapkan agar pengguna yaitu *cosplayer* dapat dengan mudah dalam memilih kostum sesuai dengan keinginannya berdasarkan hasil rekomendasi yang diberikan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem pendukung keputusan berbasis *website* untuk membantu dalam pemilihan kostum *cosplay* menggunakan metode *simple additive weighting*?
2. Berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem pendukung keputusan pemilihan kostum *cosplay* menggunakan *simple additive weighting* dengan metode EUCS?

1.3 Batasan Permasalahan

1. Penelitian hanya berfokus pada kostum *cosplay* yang berasal dari beberapa referensi seperti *anime*, *game*, dan *vtuber*.
2. Penelitian berfokus pada kostum *cosplay* untuk remaja yang berusia 12 - 24 tahun.
3. Kriteria yang digunakan dalam penelitian adalah harga sewa kostum, kualitas kostum, desain kostum, fleksibilitas kostum, dan popularitas karakter.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan membangun sistem pendukung keputusan berbasis *website* yang efektif dalam membantu pengguna memilih kostum *cosplay* dengan menggunakan metode *simple additive weighting*.

2. Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem pendukung keputusan pemilihan kostum *cosplay* menggunakan *simple additive weighting* dengan metode EUCS

1.5 Manfaat Penelitian

1. Membantu pengguna terutama *cosplayer* awam dalam memilih dan menentukan kostum *cosplay* yang tepat.
2. Menjadi preferensi kepada pengguna dalam mencari kostum *cosplay*.
3. Membantu pengguna khususnya *cosplayer* untuk keperluan pekerjaan atau hiburan di *event* agar dapat memiliki kostum yang sesuai keinginan.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian dari laporan tersebut.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Bab ini berisi teori - teori yang berkaitan dengan topik penelitian ini, yaitu sistem rekomendasi pemilihan kostum *cosplay* dengan metode *simple additive weighting*.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Pada bab ini berisikan metodologi penelitian yang terdiri dari *data flow diagram*, *flowchart*, relasi tabel, dan rancangan antarmuka.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Bab ini berisi hasil yang didapatkan mengenai topik penelitian terkait. Selain itu, terdapat pula pembahasan mengenai uji skenario metode *simple additive weighting* dan uji kepuasan pengguna.
- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN
Bab ini membahas kesimpulan dan saran berdasarkan hasil yang sudah didapat dalam penelitian ini.