

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Rekomendasi adalah saran dari orang yang anda percayai yang dapat diterima atau ditolak. Rekomendasi biasanya dapat diandalkan dan sangat menarik dibandingkan dengan pilihan lainnya. Aplikasi rekomendasi merupakan aplikasi yang memiliki fungsi untuk membantu pengguna membuat pilihan dengan mengevaluasi informasi yang menarik bagi mereka [1]. *Marketplace* merupakan *website* atau aplikasi *online* yang digunakan untuk melakukan transaksi jual maupun beli barang. Sebenarnya, pasar *online* mempunyai konsep yang hampir mirip dengan pasar tradisional, tetapi seseorang tidak dapat bertransaksi langsung dengan penjual. Dengan kata lain, *marketplace* mengiklankan produk dan bertindak sebagai jembatan untuk transaksi *online* antara penjual dan pembeli [2].

Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) merupakan metode yang digunakan untuk sistem pendukung keputusan. Algoritma SAW disebut juga dengan metode penjumlahan terbobot. SAW memiliki fungsi melakukan penjumlahan berbobot terhadap semua atribut dari setiap alternatif. Tujuan utama dari SAW adalah untuk memungkinkan SAW membandingkan alternatif dengan cara yang lebih seimbang dan melakukan perhitungan yang lebih baik [3].

Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat menghadirkan beberapa platform *marketplace* yang beragam untuk menjadi pilihan bagi konsumen untuk berbelanja *online* dengan kelebihan masing-masing *platform*. Persaingan yang ketat membuat banyak orang memilih *marketplace*. Pemilik atau perusahaan *marketplace* perlu membuat situs web hebat yang mendorong pembelian konsumen. Hal ini karena kepercayaan dan manfaat yang dirasakan merupakan faktor terpenting dalam proses transaksi di dunia *marketplace*. Kepercayaan ini adalah faktor penentu dalam *marketplace*. Berbagai faktor yang mempengaruhi keputusan pembelian dapat dilihat dari faktor-faktor lain seperti kepercayaan, risiko, manfaat yang dirasakan konsumen dari transaksi yang mereka lakukan pada *marketplace* tersebut dapat mempengaruhi niat beli mereka terhadap *marketplace* itu. Kriteria yang terdiri dari keamanan, kualitas produk, dan kualitas layanan,

persaingan harga, dan waktu pengiriman dan biaya yang diberikan *seller* kepada konsumen.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis menggunakan metode *Simple Additive Weighting* berdasarkan beberapa kriteria: keamanan, kualitas produk, kualitas layanan, persaingan harga, dan waktu pengiriman dan biaya untuk mempermudah proses rekomendasi. Penulis ingin menentukan *marketplace* yang sesuai dengan kriteria apa yang diinginkan masyarakat untuk berbelanja *online*. Ada beberapa *marketplace* seperti Lazada, Tokopedia, dan Shopee untuk alternatif penelitian. Dalam tugas akhir ini, subjek survei difokuskan pada komentar pelanggan yang ada pada setiap *marketplace* untuk memudahkan penulis dalam mengambil data.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, rumusan masalah dalam tugas akhir ini yaitu bagaimana membangun sebuah Rekomendasi Marketplace Belanja Online Menggunakan Metode Simple Additive Weighting?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Adapun tujuan dari tugas akhir ini yaitu membangun sebuah aplikasi Rekomendasi *Marketplace* untuk Belanja *Online* Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting*.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Adapun manfaat tugas akhir ini sebagai berikut:

1. Dapat mempermudah pengguna untuk menentukan *marketplace* yang akan digunakan.
2. Membantu pengguna dalam mengambil keputusan.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Kriteria yang dinilai yaitu: keamanan, kualitas produk, kualitas layanan, persaingan harga, waktu pengiriman dan biaya.

2. Rekomendasi *marketplace* yang akan diberikan hanya berdasarkan alternatif yang ada, yaitu: Shopee, Lazada, dan Tokopedia.

1.6 Metodologi Penelitian

Tugas akhir ini dibuat dengan metodologi penelitian sebagai berikut:

1. Identifikasi masalah

Fase ini merupakan fase yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah dan menentukan judul yang sesuai dengan topik bahasan yang telah dipilih.

2. Studi Pustaka

Studi pustaka adalah tahap di mana bahan-bahan yang berkaitan dengan topik bahasan penelitian dikumpulkan dan digunakan peneliti sebagai bahan acuan atau dasar dalam melaksanakan tugas akhir agar dapat mempermudah penelitian.

3. Pengumpulan Data

Selama tahap ini, data dikumpulkan sesuai dengan metode pengumpulan data yang akan digunakan pada tugas akhir untuk mendapatkan informasi yang diperlukan sebagai bahan penelitian yang digunakan untuk memudahkan proses penelitian.

4. Analisis

Pada fase ini, penulis menganalisis data yang terkumpul sesuai dengan pokok bahasan dan mengolahnya menjadi informasi yang dapat memudahkan pengembang untuk memahami karakteristik data.

5. Pemodelan

Pada fase ini, penulis melakukan pemodelan terhadap aplikasi sesuai dengan proses-proses sebelumnya dengan cara mendokumentasikan setiap proses kerja yang akan berlangsung dalam aplikasi dan penulis akan memodelkan antarmuka sesuai dengan pokok bahasan yang digunakan.

6. Implementasi

Pada fase ini, desain yang telah dirancang sebelumnya diterapkan pada tahap ini. Desain sebelumnya dibentuk oleh kode atau *script* yang sesuai dengan bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengimplementasikan

aplikasi.

7. Pengujian

Fase ini bertujuan melakukan pengujian pada aplikasi untuk menentukan apakah aplikasi yang dibuat pada tahap sebelumnya sudah sesuai dengan yang diharapkan dan untuk menguji kinerja aplikasi dan memastikan aplikasi bebas dari *bug*.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bagian yaitu sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas pokok bahasan awal tugas akhir, seperti latar belakang, rumusan masalah, tujuan tugas akhir, manfaat tugas akhir, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan sesuai dengan judul tugas akhir.

BAB II STUDI PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas tentang apa saja landasan teori atau referensi yang digunakan sebagai acuan untuk menunjang proses pembuatan tugas akhir ini.

BAB III ANALISIS

Pada bab ini akan dilakukan identifikasi masalah apa yang didapat serta kriteria apa yang digunakan dalam melakukan penyelesaian masalah tersebut. Proses penyelesaian masalah dilakukan menggunakan algoritma untuk membantu penyelesaian masalah tersebut.

BAB IV PERANCANGAN

Pada bab ini penulis akan menyelesaikan tahap analisis yang akan menjadi acuan dari proses perancangan. Pada tahap ini dibuat model *storyboard* yang akan diterapkan pada aplikasi.

BAB V IMPLEMENTASI

Pada bab ini penulis akan menerapkan kode program yang digunakan dalam pengembangan aplikasi berdasarkan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menghasilkan antarmuka sistem yang seperti model yang telah dibuat pada bab sebelumnya.

BAB VI PENGUJIAN

Pada bab ini akan dilakukan pengujian dari program yang telah dibuat sebelumnya untuk memastikan apakah kualitas program tersebut sesuai atau tidak dengan rancangan sebelumnya.

BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan menguraikan apa saja hasil dari penelitian yang telah dilakukan dan saran yang dapat diberikan berdasarkan pengamatan yang dapat berisi keterbatasan penelitian.