

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, budaya Jepang telah menyebar dan merambah ke berbagai belahan dunia. Mulai dari film, makanan, seni, tradisi, kartun (*anime*), komik (*manga*), hingga *cosplay* pun kini semakin marak dan menjadi tren saat ini, khususnya di Kota Manado. *Cosplay* adalah cara seseorang meniru karakter dari *anime*, *game*, atau *manga* dengan mengenakan kostum, aksesoris, dan *wig* (rambut palsu) untuk membuat penampilannya mirip dengan karakter yang ditiru dan terlihat seperti versi tiga dimensi [1]. Adapun di Kota Manado, tren *cosplay* telah banyak digemari dan sudah berkembang pesat di kalangan para penggemar budaya Jepang. Hampir setiap minggu banyak diselenggarakan *event cosplay* yang diadakan oleh berbagai macam komunitas *cosplay*.

Di sisi lain, *cosplay* adalah kegiatan di mana para pelakunya, yang disebut *cosplayer* menunjukkan diri dengan mengenakan kostum yang telah dihiasi dengan berbagai perlengkapan *cosplay* [1]. Namun, untuk menemukan kostum yang sesuai, *cosplayer* harus mencari kostum berkualitas yang dapat menghidupkan karakter dari *anime* atau *game* favorit yang diperankan. Dengan begitu, *cosplayer* dapat dikatakan berhasil menjiwai karakter dengan penuh totalitas. Tujuannya adalah demi tercapainya kepuasan atau kesenangan pribadi sebagai bagian dari hobi dan juga untuk bisa menampilkan yang terbaik pada lomba *cosplay*, serta dapat terlihat bagus pada pemotretan atau *photoshoot*. Akan tetapi, mencari atau menyewa kostum berkualitas ini seringkali menjadi tugas yang sulit bagi para *cosplayer*, yang dapat menghambat atau menghalangi kemampuan untuk mengekspresikan secara kreatif karakter-karakter dari dunia *anime* atau *game* ke dalam kehidupan nyata [2]. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi para *cosplayer* dikarenakan minimnya informasi lokasi tempat rental yang ada di Manado.

Diperlukan suatu Sistem Pendukung Keputusan untuk membantu dalam mencari lokasi penyewaan kostum *cosplay* terbaik di Manado karena kurangnya informasi mengenai tempat penyewaan kostum di daerah tersebut. Pendekatan

Simple Additive Weighting (SAW) akan diimplementasikan pada Sistem Pendukung Keputusan ini. Dengan memakai serangkaian kriteria, SAW adalah strategi pengambilan keputusan multi-kriteria yang membantu memilih dan menilai pilihan. Pendekatan ini menjumlahkan nilai bobot yang diberikan pada setiap kriteria untuk setiap pilihan. Pemingkatan teratas ditentukan dengan menjumlahkan bobot seluruh kriteria pada setiap alternatif. Inilah gagasan mendasar SAW. Normalisasi matriks keputusan dan pemingkatan opsi merupakan langkah pertama dalam prosedur metode SAW [3]. Dalam penelitian ini, alternatif yang dimaksud adalah tempat-tempat rental kostum *cosplay* yang akan dipilih oleh para *cosplayer*.

Penelitian Imanuel H. Sipahelut dan Anief F. Rozi tentang Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Sewa Mobil dengan pendekatan SAW merupakan salah satu penelitian terdahulu yang memanfaatkan pendekatan SAW. Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa konsumen yang mencari informasi tentang persewaan kendaraan dapat memperoleh manfaat dari kemampuan metode SAW dalam menyediakan data tentang mobil dan persewaan [3]. Selain itu, Naja Ratu Bania dkk. melakukan kajian lebih lanjut pada pokok bahasan Penyewaan Alat Tari dan Penggunaan Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Metode SAW (Studi Kasus: Sanggar Seni Pesona Wangka). Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode SAW dapat membantu menentukan pelanggan terbaik hanya berdasarkan dua kriteria, yaitu banyaknya transaksi dan total transaksi [4]. Selanjutnya, penelitian terdahulu yang menerapkan metode SAW pada kasus berbeda dilakukan oleh Karlana Indriani dan Ika Marliana dengan topik *Simple Additive Weighting* (SAW) untuk Pemilihan Penyewaan *Wheel Loader*. Dari penelitian tersebut dapat diambil sebuah kesimpulan, yaitu metode SAW dapat digunakan untuk menghitung dan menentukan alternatif keputusan terbaik dalam pemilihan penyewaan alat berat *wheel loader* [5]. Dengan demikian, seperti yang dapat dilihat pada penelitian-penelitian sebelumnya bahwa hanya dengan metode SAW saja dapat memecahkan beberapa masalah terkait sistem penyewaan atau perentalan. Oleh karena itu, penulis juga mengangkat metode SAW sebagai metode untuk memecahkan masalah terkait tempat rental kostum *cosplay*.

Berdasarkan persoalan yang dijelaskan di atas, maka solusi yang ditawarkan, yaitu dengan membuat "**Aplikasi Rekomendasi Tempat Rental Kostum Cosplay Terbaik di Manado Menggunakan Metode Simple Additive Weighting**" yang ditujukan bagi para *cosplayer* di Kota Manado. Aplikasi ini bertujuan untuk memberikan rekomendasi tempat rental kostum *cosplay* yang paling cocok bagi *cosplayer* berdasarkan preferensi mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membangun Aplikasi Rekomendasi Tempat Rental Kostum *Cosplay* Terbaik di Manado Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting*?

1.3 Tujuan Tugas Akhir

Berdasarkan rumusan masalah yang disebutkan di atas, maka tujuan dari tugas akhir, yaitu untuk membangun Aplikasi Rekomendasi Tempat Rental Kostum *Cosplay* Terbaik di Manado Menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* yang dapat membantu *cosplayer* dalam menentukan tempat rental kostum *cosplay* terbaik sesuai preferensinya.

1.4 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diharapkan dapat dicapai dari pelaksanaan tugas akhir ini, yaitu:

1. Dapat membantu *cosplayer* untuk mengetahui rekomendasi tempat rental kostum *cosplay* yang tepat dan sesuai dengan kriteria.
2. Dapat membantu *cosplayer* dalam pengambilan keputusan berdasarkan ranking dari setiap tempat rental kostum *cosplay*.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah yang ditemukan, yaitu sebagai berikut:

1. Aplikasi hanya bisa menampilkan perankingan untuk 5 alternatif dari 38 alternatif yang ada.

2. Aplikasi menggunakan 5 kriteria dalam menentukan alternatif terbaik, yaitu kualitas bahan, kelengkapan kostum, harga sewa, pelayanan, dan variasi kostum.
3. Pengambilan sampel ditentukan dengan mengambil minimal 30 *cosplayer* dari jumlah populasi 100 *cosplayer*.

1.6 Metodologi Penelitian

Di bawah ini adalah tahapan-tahapan dari metodologi penelitian yang akan diterapkan.

1. Identifikasi Masalah

Tahapan ini akan melibatkan analisis untuk menetapkan permasalahan yang akan dibahas, tujuan utama dari pembangunan tugas akhir, dan merumuskan ide-ide utama yang akan digunakan atau dimasukkan dalam menyusun latar belakang.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data akan dilakukan dengan cara studi literatur seperti mempelajari teori-teori terkait penelitian terdahulu, juga dilakukan survei dari hasil pengalaman pribadi dan survei kepada *cosplayer* dengan menggunakan kuesioner.

3. Analisis

Dalam tahap ini, akan dilakukan analisis komprehensif terhadap permasalahan dan solusi yang diajukan. Selain itu, akan dibahas mengenai identifikasi target pengguna, spesifikasi persyaratan sistem, dan prosedur pengolahan data yang akan diterapkan dalam solusi yang diusulkan.

4. Perancangan

Aplikasi yang akan dibangun pada tahap ini menggunakan beberapa teknik perancangan, termasuk perancangan sistem perangkat lunak, modul program, struktur basis data, dan tampilan aplikasi (*interface*).

5. Implementasi

Aplikasi kini sedang dikembangkan sesuai dengan desain yang direncanakan sebelumnya. Antarmuka, modul perangkat lunak, dan *database* semuanya diimplementasikan sebagai bagian dari implementasi ini.

6. Pengujian

Pada tahap pengujian akan dilakukan pengujian aplikasi untuk memastikan bahwa fitur-fitur yang telah dibangun di dalam aplikasi telah sesuai dengan yang diinginkan.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan Tugas Akhir ini dibagi menjadi tujuh bab, dengan setiap bab membahas topik yang berbeda. Berikut adalah rincian dari setiap bab:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memuat hal-hal sebagai berikut: informasi latar belakang, rumusan masalah, tujuan tugas akhir, kelebihan tugas akhir, batasan masalah, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB II STUDI PUSTAKA

Bab ini mencakup teknik pengumpulan data, metodologi pengembangan sistem, dan ide-ide yang memberikan konteks untuk teknologi yang digunakan.

3. BAB III ANALISIS

Bagian ini mencakup prosedur-prosedur untuk menganalisis dan memproses data sesuai dengan metode yang telah dipilih.

4. BAB IV DESAIN

Bab ini berisi langkah-langkah dalam melakukan perancangan suatu aplikasi, yang meliputi pemodelan sistem baru, pemodelan basis data, dan pemodelan antarmuka aplikasi (*storyboard*).

5. BAB V IMPLEMENTASI

Implementasi lingkungan, data implementasi fundamental, implementasi antarmuka aplikasi, dan program modul implementasi semuanya disertakan dalam bab ini.

6. BAB VI PENGUJIAN

Prosedur untuk melakukan pengujian aplikasi dibahas dalam bab ini, termasuk lingkungan pengujian, tujuan, kriteria, kasus, pelaksanaan pengujian, dan analisis hasil pengujian.

7. BAB VII KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari seluruh pembahasan laporan tugas akhir disertakan pada bab terakhir ini, beserta rekomendasi perbaikan aplikasi ke depannya.