# BAB I PENDAHULUAN

## Latar Belakang

SPK merupakan implementasi teori-teori mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur. Sistem ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi semi terstruktur dan situasi yang tidak terstruktur, dimana tak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat.(Fatkhan Amirul Huda, 2017)

Model *Simple Additive Weighting* sering dikenal dengan istilah metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW (*Simple Additive Weighting*) adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Metode SAW dapat membantu dalam pengambilan keputusan suatu kasus, akan tetapi perhitungan dengan menggunakan metode SAW ini hanya yang menghasilkan nilai terbesar yang akan terpilih sebagai alternatif yang terbaik. Perhitungan akan sesuai dengan metode ini apabila alternatif yang terpilih memenuhi kriteria yang telah ditentukan. Metode SAW ini lebih efisien karena waktu yang dibutuhkan dalam perhitungan lebih singkat. Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.(Syafnidawaty, 2020)

Membantu seorang peminat baru dalam dunia animasi jepang anime maupun penggemar dan pecinta film animasi jepang anime, dan seorang penyedia informasi animasi jepang anime, khususnya bagi pengelola film animasi jepang dalam hal memberi rating skor atau kriteria dan semacamnya, serta solusi yang tepat dalam menentukan rangking pilihan dari seorang user tiap film animasi jepang tersebut. Untuk mengatasi masalah tersebut saya ingin membuat webiste yang nantinya dapat membantu menangani masalah dalam menentukan penilaian urutan sebuah rating skor animasi jepang dan meneliti rating rangking tiap – tiap judul anime animasi jepang.

Dari latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat suatu Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Rangking Film Animasi Jepang Anime Menggunakan Meode *Simple Additive Weighting* Berbasis Web. Dimana sistem Pendukung Keputusan ini, diharapkan dapat membantu para peminat baru, penggemar dan pecinta film anime animasi jepang, agar lebih efisien dan efektif dalam meniliti / mengamati rating scoring dari setiap judul anime. Sistem Penundukung Keputusan ini dibuat untuk pengolahan data konsultasi rating scoring anime yang dapat dilakukan secara digital, sehingga sewaktu – waktu bimbang dalam memilih film atau bingung mana yang bagus dan popular jadi dapat membantu menangani lebih cepat.

## Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, rumusan masalah yang akan dipecahkan adalah bagaimana cara menentukan nilai Rangking terbaik seri film animasi jepang menggunakan Sistem Pendukung Keputusan dengan metode *Simple Additive Weighting* berbasis web ?

## Tujuan

Tujuan dari pembuatan sistem ini adalah membuat sistem yang dapat menentukan nilai Rangking terbaik seri film animasi jepang menggunakan Sistem Pendukung Keputusan dengan metode *Simple Additive Weighting* berbasis web.

## Manfaat

Dengan adanya penelitian ini diharapkan memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut :

1. Bagi Pengguna Mempermudah para masyarakat penggemar seri film animasi Jepang (anime) ataupun peminat baru untuk memperoleh informasi soal data peringkat Rangking seri film Animasi Jepang.
2. Bagi Peneliti dapat membuat perangkat lunak yang berupa sistem penunjang keputusan sesuai dengan teori yang dipelajari sehingga menghasilkan sistem yang baik dan layak digunakan. Serta memahami proses jalannya Penentuan Rangking Film Animasi Jepang.

## Batasan Masalah

Dalam penyusunan proposal tugas akhir ini, ada beberapa batasan sebagai berikut :

1. Sumber data yang digunakan untuk website ini berasal dari website MyAnimeList, Ani Chart dan IMDb.
2. Website ini hanya dapat digunakan untuk melihat kumpulan data anime dan Rangking anime dengan metode SAW secara umum.
3. Fungsi utama dari website adalah untuk melihat kumpulan data anime, pengisian kusioner, dan peringkat anime dengan menggunakan metode SAW.
4. Rentang data tahun anime yang digunakan pada website ini adalah antara tahun 2011 – 2020 sebanyak 25 data anime.
5. Data anime yang digunakan pada website ini adalah data yang sudah selesai tayang dan teridentifikasi hasil skornya.
6. Data diambil secara manual dan terakhir diambil pada 06 Februari 2022.

## Metodologi Penelitian

### 1.6.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Berikut ini adalah tempat dan waktu yang peniliti gunakan selama masa pengerjaan laporan Tugas Akhir ini :

Tempat : Kota Malang, Jawa timur

Waktu : Oktober 2020 s.d Selesai

### 1.6.2 Bahan dan Alat Penelitian

Pada penelitian ini digunakan alat penelitian berupa perangkat keras dan lunak sebagai berikut :

1. Perangkat Keras (Hardware)
2. Laptop ASUS Vivobook S14
3. Smartphone
4. Perangkat Lunak (Software)
5. Visual Studio Code
6. MySQL
7. Notepad++
8. Microsoft Office
9. Opera GX
10. Google Chrome

### 1.6.3 Pengumpulan Data

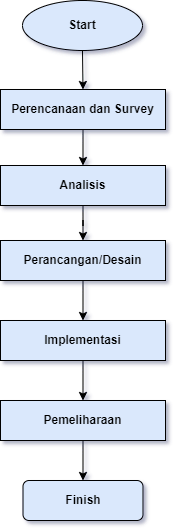
Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data dan informasi diantaranya studi literatur dengan melakukan browsing melalui media internet penyedia website animasi jepang yang sudah resmi. Wawancara ke beberapa para masyarakat penggemar film animasi jepang serta observasi ke penyedia website streaming film animasi jepang.

### 1.6.4 Analisa Data

Dalam menganalisa data digunakan metode statistika deskriptif, yaitu dengan menyajikan data dalam bentuk yang dapat digunakan dan lebih dimengerti. Serta metode SAW *(Simple Additive Weighting)* pada sistem pendukung keputusan untuk menentukan Rangking film animasi jepang anime.

### 1.6.5 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang dilakukan sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Alur Perencanaan

Dalam pembuatan proyek tugas akhir ini terdapat beberapa tahap yang harus dilalui, yaitu :

1. Perencanaan dan Survey

Pada tahap perencanaan peniliti akan melakukan perencanaan yaitu mengidentifikasi tujuan dan ruang lingkup pembuatan sistem, mengidentifikasi masalah yang dapat diselesaikan dengan sistem, menentukan dan memilih strategi yang akan digunakan serta menentukan teknologi yang akan diterapkan pada sistem.

1. Analisis

Data yang sudah terkumpul dikelompokkan berdasarkan kategori data masing-masing. Sehingga data yang terlalu banyak harus dipadatkan karena data tidak digunakan lagi. Kemudian, data tersebut dianalisis dengan mengunakan teori yang akan digunakan dalam penelitian. Dengan menganalisis data, maka diketahui kekurangan data yang harus diperoleh dan diketahui metode yang dipakai selanjutnya.

1. Perancangan/Desain

Merancang proses kerja dari sistem yang akan dibuat dalam bentuk flowchart dan basis data. Merancang interface dan Merancang arsitektur aplikasi dan jika diperlukan menentukan juga kerangka kerja (framework) sistem.

1. Implementasi

Membangun aplikasi sesuai dengan perancangan, seperti membuat *Flowchart*, UML serta *User Interface*. Pada tahap ini juga dilakukan pengujian dan perbaikan aplikasi (*debugging*).

1. Pemeliharaan

Pada bagian ini peneliti akan memastikan bahwa sistem yang digunakan oleh pihak pengguna benar-benar telah stabil dan terbebas dari error serta bug.

## Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan adalah urutan berfikir yang menggambarkan proses penulisan skripsi, untuk mempermudah mencari laporan penelitian perlu adanya sistematika penulisan. Sehingga pembaca mengetahui dari awal tentang permasalahan yang diteliti hingga penutup. Agar mempermudah pembaca dalam memahami isi dari penelitian ini, penulis membagi sistematika penulisan dalam lima bab yang terdiri dari beberapa bab, masing- masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

**BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat, metodologi penelitian, dan sistematika penelitian.

**BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini berisi kajian penelitian sebelumnya, landasan teori mengenai Penentuan Rangking Film Animasi Jepang Anime, Sistem Pendukung Keputusan, Metode *Simple Additive Weighting*, php, MySQL dll.

**BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN**

Bab ini berisi analisa masalah, usulan pemecahan masalah, perhitungan manual metode *Simple Additive Weighting* dan perancangan Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Rangking Film Animasi Jepang Anime.

**BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini menguraikan tentang proses cara kerja Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Rangking Film Animasi Jepang Anime menggunakan Metode *Simple Additive Weighting* berbasis web, serta analisa data untuk mengetahui seberapa akurat dan efisien kegunaan sistem ini oleh masyarakat penggemar Serial Film Animasi Jepang Anime dan Peminat baru Seri Film Animasi Jepang Anime.

**BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini berisikan tentang kesimpulan dari serangkaian pembahasan penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan serta saransaran untuk disampaikan kepada obyek penelitian atau bagi penelitian selanjutnya.