

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia di muka bumi ini tentu tidak dapat hidup seorang diri. Setiap manusia pasti membutuhkan bantuan dari orang lain karena manusia merupakan makhluk sosial. Berbagai cara dilakukan untuk memenuhi hasrat bersosialisasi, salah satunya yaitu dengan bergabung dalam suatu komunitas atau organisasi. Hal ini sejalan dengan George Hillery (1955) yang menyatakan bahwa komunitas adalah sekumpulan orang yang hidup di suatu wilayah yang sama dan saling berinteraksi serta memiliki tujuan yang sama.

Pada saat ini berbagai macam komunitas telah tersebar hampir ke seluruh wilayah Bandung bahkan ke seluruh pelosok dunia, dari komunitas olahraga, komunitas pecinta alam, komunitas seni, komunitas fotografi dan lain- lain. Salah satu komunitas yang terbilang favorit dikalangan masyarakat Bandung adalah komunitas seni. Komunitas seni ini banyak dimanfaatkan untuk kepentingan bisnis, menyalurkan hobi atau sekedar untuk mengisi waktu luang.

Komunitas seni merupakan suatu wadah untuk para *performer* seni yang berbakat supaya dapat berkumpul, saling berbagi pengalaman dan bekerjasama dalam mengomersilkan diri. Kegiatan yang umum dilakukan dalam komunitas ini seperti menari, menyanyi, melukis, memainkan alat musik, bermain sulap, *tarot reading*, dan masih banyak lagi kegiatan-kegiatan lainnya. Hal ini didukung oleh Ahdiat Kartamihardja yang menyatakan bahwa seni adalah suatu kegiatan rohani yang merefleksikan kenyataan dalam suatu karya berbakat yang bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam jiwa dan perasaan. Dari perasaan inilah hasil suatu karya seni dapat dinilai dan dihargai oleh masyarakat umum.

Sebagai *performer* seni yang baik, tentu akan berusaha semaksimal mungkin untuk menampilkan yang terbaik supaya berhasil mendapatkan hati para penikmat seni atau masyarakat umum. *Performer* seni yang baik inilah yang diharapkan dalam suatu komunitas seni. Untuk menjadi *performer* yang baik bukanlah hal yang mudah. Hal ini tidak terlepas dari peran seorang ketua

komunitas selaku orang yang dipercaya bijaksana dan mempunyai ilmu yang lebih tinggi dibandingkan anggotanya. Tugas seorang ketua terbilang berat, karena selain harus memberikan contoh yang baik kepada anggotanya, ketua komunitas juga mempunyai kewajiban untuk membuat keputusan. Keputusan yang dimaksud adalah keputusan untuk berani menentukan siapakah dari anggotanya yang layak tampil dalam suatu acara atas permintaan dari pihak suatu *Event Organizer* (EO).

Selama ini ketua hanya memilih berdasarkan siapa yang paling mahir dengan alasan supaya memberikan yang terbaik dan tidak mempermalukan nama baik komunitas jika delegasinya membuat kesalahan yang akhirnya akan berpengaruh buruk terhadap hubungan komunitas itu sendiri dengan kepercayaan dari pihak EO atau perusahaan penyelenggara acara. Selain itu, bukan tidak mungkin jika anggota lainnya yang tidak terpilih akan merasa rendah diri, tidak percaya diri, sedih, dan kecewa karena tidak pernah dipercaya sekalipun untuk tampil pada suatu acara. Disinilah akan terjadi kesenjangan sosial dari yang mahir dengan yang biasa saja, terlebih lagi anggota dalam komunitas ini yang banyak jumlahnya dari sekitar 20 jenis seni yang berbeda dan di dalamnya terdapat sub-sub klasifikasi anggota lagi. Apalagi jumlah anggota dari tahun ke tahun pasti akan selalu bertambah sehingga tidak akan mungkin keputusan dilakukan dengan waktu yang cepat, tidak mengeluarkan energi dan biaya yang besar. Kemudian sifat dasar manusia yang tidak bisa dipungkiri bahwa masing-masing memiliki daya ingatan yang berbeda-beda, serta memberikan penilaian terhadap orang lain secara subjektif. Mungkin itulah sedikit gambaran permasalahan yang biasa terjadi dalam suatu komunitas.

Berdasarkan permasalahan di atas, bentuk usaha untuk meminimalisir permasalahan di atas yaitu dengan cara membuat sebuah sistem pendukung keputusan yang akan menutupi kekurangan tersebut. Mengapa harus menggunakan Sistem Pendukung Keputusan? Karena hal ini sejalan dengan Turban (2005) yang menyatakan bahwa Sistem Pendukung Keputusan (SPK) atau *Decision Support System (DSS)* adalah sebuah sistem yang mampu memberikan pemecahan masalah maupun kemampuan berkomunikasi dalam kondisi yang terstruktur, semi terstruktur, dan tidak terstruktur, dimana tak seorangpun yang tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat.

Sistem Pendukung Keputusan dapat digunakan dengan berbagai macam metode, yaitu metode *Simple Additive Weighting* (SAW), *Weight Product* (WP), *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS), Brown-Gibson, dan lain-lain. Pada saat ini sudah banyak yang menggunakan SPK multikriteria ini dengan metode-metode tersebut. Namun setelah mencari dan melakukan perbandingan dengan melakukan studi *literature* dari beberapa metode, maka SPK yang akan dibangun pada penelitian ini menggunakan metode Brown-Gibson dan TOPSIS.

Metode Brown-Gibson yang diperkenalkan oleh Philip Brown dan David Gibson pada tahun 1972 ini merupakan *Multi Attribute Decision Making* (MADM) yang menggunakan konsep evaluasi bobot dengan faktor objektif dan subjektif sebagai parameternya (Feridun, Korhan, & Ozakca, 2005).

Sedangkan metode TOPSIS yang diperkenalkan oleh Hwang Yoon pada tahun 1981 ini merupakan metode *multi criteria* yang mengidentifikasi solusi berdasarkan jarak dari titik ideal maksimal dan minimal serta menggabungkan bobot alternatif dengan kriteria penting (Olson, 2004).

Metode Brown-Gibson dan TOPSIS ini digunakan untuk menentukan *performer* seni yang akan tampil. Kemudian hasilnya nanti akan dilakukan komparasi dengan hasil yang sudah ditentukan oleh ketua komunitas seni tersebut. Dengan menggunakan metode ini diharapkan dapat menjadi solusi atas permasalahan yang ada sesuai menurut penilaian dari ketua komunitas dan dapat mengurangi unsur subjektifitas dalam proses pemilihan *performer* seni berdasarkan data-data fakta yang ada.

Beberapa data pertimbangan untuk diteliti sebagai acuan ketua komunitas dalam penilaian anggotanya meliputi data diri *performer* seni, *budget* setiap *performer*, dan *history perform* yang pernah dilakukan oleh komunitas ini sejak tahun 2009 hingga Februari 2016.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang di atas, dirumuskan tiga *point* masalah yang harus dijawab dalam penelitian ini:

1. Kriteria kualitatif dan kuantitatif apa sajakah yang menjadi pertimbangan *performer* dan masyarakat umum dalam memilih *performer* seni ?
2. Bagaimana urutan pengerjaan metode-metode yang digunakan untuk menentukan *performer* seni ?
3. Bagaimana hasil komparasi pengujian dalam pemilihan *performer* seni dengan menggunakan metode Brown-Gibson, TOPSIS, dan metode kolaborasi ?

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa batasan masalah dalam perancangan aplikasi ini, pembatasan ini dimaksudkan agar penelitian ini lebih terarah dan tetap fokus. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Penilaian efektifitas dan efisiensi dinilai dari segi kualitatif dan kuantitatif, serta kemudahan dalam penggunaan.
2. Membahas secara ringkas mengenai perbandingan hasil akhir implementasi dari setiap metode yang digunakan yaitu metode Brown-Gibson, metode TOPSIS, serta metode kualitatif dari Brown-Gibson dan metode kuantitatif dari TOPSIS.
3. Penelitian ini dilakukan kepada *performer* seni yang merupakan para anggota dari salah satu komunitas seni di Bandung yaitu *M'Slay Entertainment*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, antara lain:

1. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengalaman mengenai kegiatan yang dilakukan dalam komunitas seni, mengetahui cara pola pikir penilaian CEO terhadap *performer* seni maupun pola pikir penilaian masyarakat umum penikmat seni terhadap *performer*. Selain itu,

dapat mengetahui seberapa akurat dan sesuai hasil dari setiap metode yang digunakan.

2. Bagi CEO *M'Slay Entertainment*

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan pada pemimpin atau ketua komunitas seni sebagai salah satu pendukung keputusan untuk memilih alternatif terbaik dari segi kualitatif dan kuantitatif dalam menentukan *performer* seni pada setiap acara atau kegiatan yang dipercayakan terhadap komunitas seni itu sendiri dengan menggunakan metode kolaborasi Brown-Gibson dan TOPSIS yang sejauh ini belum pernah dilakukan.

3. Bagi *performer*

Dengan adanya Sistem Pendukung Keputusan (SPK) maka diharapkan mampu meminimalisir terjadinya kesenjangan sosial antar anggota komunitas karena proses pemilihan *performer* seni yang sebelumnya masih terdapat unsur subjektifitas.

1.5 Tujuan

Beberapa tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini antara lain :

1. Mengetahui kriteria kualitatif dan kuantitatif yang menjadi pertimbangan dalam penilaian untuk memilih *performer* seni menurut *performer* itu sendiri dan masyarakat umum penikmat seni.
2. Mengetahui urutan pengerjaan metode-metode yang digunakan untuk menentukan *performer* seni.
3. Mengetahui nilai keakuratan antara hasil pemilihan *performer* seni oleh CEO dengan hasil pemilihan *performer* seni oleh sistem yang menggunakan metode Brown-Gibson, TOPSIS, dan metode kolaborasi.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada pembahasan tentang implementasi SPK untuk menentukan *performer* ini terdiri dari 5 bab utama dan halaman lampiran secara berturut-turut. Berikut urutan sistematika penulisan dalam penelitian ini:

Bab 1 Pendahuluan

Pada bab ini berisi mengenai gambaran umum salah satu komunitas seni di Bandung yaitu *M'Slay Entertainment* yang memiliki masalah mengenai adanya unsur subjektifitas yang berlebihan oleh CEO saat membuat keputusan siapakah yang berhak tampil di suatu acara. Untuk itulah dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mendukung hasil keputusan CEO untuk menentukan *performer* seni yang terbaik dan layak tampil. Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meminimalisir adanya subjektifitas berlebih serta mempermudah tugas dari seroang CEO.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi penjelasan mengenai metode yang digunakan pada sistem pendukung keputusan untuk menentukan *performer* yaitu metode Brown-Gibson dan TOPSIS. Perhitungan dari metode Brown-Gibson merupakan penilaian berdasarkan subjektif dan objektif. Metode ini sudah lengkap namun dinilai masih kurang komprehensif karena pada bagian penilaian objektifnya hanya mempertimbangkan total keseluruhan biaya saja (*annual cost criteria*), sedangkan untuk metode TOPSIS tidak hanya mempertimbangkan *cost criteria* tetapi mempertimbangkan juga mengenai keuntungan (*benefit criteria*) dalam bentuk upaya berhemat demi kesejahteraan ekonomi komunitas seni *M'Slay Entertainment* ini. Untuk itu penulis meneliti satu metode lain yaitu kolaborasi antara subjektif Brown-Gibson dengan objektif TOPSIS dengan harapan hasilnya akan menjadi lebih komprehensif.

Bab 3 Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan bahwa metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekuensial linear yang tahapannya yaitu menganalisis metode Brown-

Gibson dan TOPSIS kemudian membuat desain pemodelan untuk penyimpanan data diri dan nilai dari setiap *performer*, setelah itu menerjemahkan perhitungan dari metode Brown-Gibson, TOPSIS dan kolaborasi ke dalam bahasa pemrograman PHP berbasis *codeigniter* lalu dilakukan pengujian mengenai tingkat keakuratan sistem tersebut. Dan yang terakhir adalah membandingkan hasil dari setiap metode.

Bab 4 Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini berisi tentang hasil penelitian seperti hasil wawancara dengan CEO *M'Slay Entertainment* dan kuesioner mengenai delapan kriteria subjektif dan enam kriteria objektif yang dapat dijadikan penilaian *performer* dan pembahasan perhitungan kuesioner, tahapan pengerjaan dari penggunaan metode, pembobotan kriteria menurut CEO yang berguna untuk implementasi perhitungan dari setiap metode, hasil uji coba keakuratan metode beserta data-data pendukung penilaian seperti data *history perform*, data nilai *performer*,

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi mengenai kesimpulan yang diperoleh pada penelitian ini yaitu kriteria-kriteria yang menjadi pertimbangan penilaian *performer* seni berdasarkan penilaian subjektif dan objektif, urutan pengerjaan dari metode yang digunakan serta hasil keakuratan dari setiap metode yang digunakan.

Halaman Lampiran

Pada halaman ini berisi dokumen atau berkas yang sah sebagai fakta pendukung terkait dengan penelitian ini seperti data *history perform*, data diri *performer*, data pembobotan penilaian subjektif, data pembobotan penilaian objektif, hasil wawancara, format kuesioner yang disebar, data penilaian subjektif *performer*, data penilaian objektif *performer*, hasil uji coba sistem, penilaian sistem oleh CEO *M'Slay Entertainment* berdasarkan 11 prinsip sesuai mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dan yang terakhir mengenai daftar riwayat hidup dari peneliti.

Contents

| | |
|---------------------------------|---|
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah..... | 4 |
| 1.3 Batasan Masalah | 4 |
| 1.4 Manfaat Penelitian | 4 |
| 1.5 Tujuan | 5 |
| 1.6 Sistematika Penulisan | 6 |