

## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan evaluasi yang telah dilakukan mengenai Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk menentukan *performer* seni pada suatu *event* dengan menggunakan metode Brown-Gibson dan TOPSIS (SISPEK FORME) studi kasus *M'Slay Entertainment* dapat disimpulkan bahwa:

1. Berdasarkan data hasil penelitian menggunakan kuesioner, baik dari 50 warga umum pecinta seni maupun dari 50 *performer* seni di Bandung cenderung menyetujui 8 kriteria untuk menentukan *performer* seni yaitu : komunikasi, *attitude*, kedisiplinan, pengalaman, keaktifan, daya tarik, kreativitas, dan keahlian untuk faktor subjektif yang digunakan pada metode Brown-Gibson. Sedangkan untuk factor objektif ada 6 kriteria yaitu : berdasarkan pembayaran (*fee*) jasa, transportasi, konsumsi, kostum, perlengkapan, dan domisili (jarak).
2. Urutan pengerjaan dalam metode yang digunakan pertama kali yaitu metode yaitu Brown-Gibson dan TOPSIS secara bersamaan. Untuk metode Brown-Gibson ini dapat dijalankan berdasarkan penilaian subjektif dan objektif. Sedangkan untuk metode TOPSIS dapat dijalankan hanya berdasarkan penilaian objektif. Kemudian barulah metode kolaborasi dapat dijalankan. Karena metode kolaborasi ini hanya dapat dijalankan ketika telah mendapatkan hasil dari penilaian subjektif dari metode Brown-Gibson dan hasil penilaian objektif dari TOPSIS.
3. Hasil komparasi dari ketiga metode ini menunjukkan bahwa setelah diuji dengan beberapa contoh kasus ke belakang hingga sekarang ternyata metode kolaborasi cenderung menghasilkan solusi yang lebih baik yaitu 74% terbukti lebih akurat dan sesuai dengan pendapat atau keputusan dari CEO *M'Slay Entertainment* dibandingkan dengan metode Brown – Gibson yang presentase keakuratannya adalah 61% dan TOPSIS yang presentase keakuratannya 69%. Sedangkan untuk presentase ketidakakuratan dalam sistem ini hanya 3% terkait adanya unsur-unsur di luar sistem seperti

subjektifitas, untuk memberikan pengalaman pada *performer* yang lain, *performer* yang dipilih mendadak berhalangan dan sebagainya.

## 5.2 Saran

Adapun saran yang diberikan kepada penelitian berikutnya apabila akan mengembangkan aplikasi yang telah dibuat agar menjadi lebih baik adalah:

1. Untuk kedepannya mungkin setelah melakukan proses pemilihan *performer*, CEO dapat langsung menghubungi *performer* seni yang mendapat nilai tertinggi atau *performer* seni yang terpilih melalui sistem ini, dan *performer* seni tersebut mendapat semacam notifikasi atau pemberitahuan bahwa dia telah terpilih untuk tampil dalam suatu acara.
2. Menggunakan fitur platform google map API untuk menentukan jarak tempat tinggal *performer* seni dengan lokasi acara.
3. Menggunakan lebih banyak jumlah kriteria sesuai kebutuhan dan mengolaborasi dari metode–metode yang lainnya. Supaya menghasilkan data yang lebih akurat dari penelitian ini.
4. Diharapkan sistem pemilihan *performer* ini dapat digunakan bukan hanya pada *performer* dan komunitas seni saja, tetap dapat diimplementasikan pada profesi dan komunitas yang lainnya.

## Contents

BAB V PENUTUP .....	121
5.1 Kesimpulan .....	121
5.2 Saran .....	122