

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Budaya populer adalah budaya yang muncul dari hasil interaksi sehari – hari, suatu kebutuhan dan keinginan, serta fenomena – fenomena sosial dari orang – orang yang hidup di dalam suatu masyarakat tertentu. Budaya populer mencakup seluruh praktik dalam keseharian individu seperti memasak, berpakaian, musik, media massa, dunia hiburan, olahraga, dan sebagainya. Jadi, budaya populer merupakan hasil dari budaya yang bermacam – macam dan bersifat dinamis.

Perkembangan teknologi yang begitu cepat mengakibatkan munculnya era globalisasi, jangkauan media menjadi sangat luas, budaya populer ini tersebar dengan sangat mudah dan pesat. Salah satu dari budaya populer tersebut adalah budaya populer jepang yang menyebar cepat terutama di negara Indonesia ini. Seperti namanya budaya populer jepang merupakan kebudayaan yang berasal dari Jepang yang diakui, dinikmati, disebarluaskan, dan merupakan jalan hidup mayoritas Jepang secara umum. Dengan adanya globalisasi, budaya ini pun akhirnya ikut berkembang di seluruh dunia. Beberapa produk dari budaya populer jepang ini adalah :

a. Fashion

Dalam sejarahnya, *JstreetStyle (Japanese Street Style)* mengadaptasi beberapa gaya dari barat. Disebut ‘street style’ karena gaya ini digunakan ketika remaja jepang berjalan-jalan bersama temannya di beberapa distrik perbelanjaan. Salah satu style yang terbesar adalah Harajuku. *JstreetStyle* sendiri dibagi menjadi beberapa tipe seperti Lolita, Visual Kei, Ganguro, Cosplay, dan lain sebagainya.

b. Manga

Manga dibaca ‘mangga’ merupakan komik yang dikembangkan khusus di Jepang dengan gaya penggambaran yang unik. Manga dikembangkan sejak abad 19 dan sampai sekarang masih banyak diminati oleh orang-orang. Manga sangat populer karena komik ini tidak hanya menampilkan gambar, tetapi juga dialog dan

cerita. Manga juga tidak jarang digunakan sebagai sarana pendidikan dengan menyelipkan informasi umum tentang kebudayaan, sains, teknologi, dan lain-lain.

c. Anime

Anime, berasal dari kata 'Animation' yang berarti animasi atau gambar bergerak. Anime dipopulerkan oleh Jepang dengan ciri khas penggambaran yang dipengaruhi oleh Manga dan menggunakan banyak warna. Di Indonesia, anime sangat populer sejak tahun 90-an.

d. Cosplay

Cosplay sendiri berasal dari dua kata yaitu 'costume' dan 'play'. Merupakan salah satu tren fashion unik di Jepang yang saat ini juga membanjiri Indonesia. Tujuan seseorang melakukan cosplay adalah untuk berpakaian mirip dengan karakter anime, manga, atau game. Tidak hanya berkreasi tentang kostum, untuk mengejar totalitas, mereka pun ikut membuat properti seperti pedang, armor, panah, hingga rambut palsu (wig) agar mampu menampilkan karakter favorit mereka semirip mungkin. Hingga saat ini kompetisi cosplay sangat sengit sekali, baik dalam menunjukkan skill dari cosplayer, kompetisi ini juga dapat melatih diri cosplayer sendiri. Di Indonesia sendiri sudah banyak melahirkan cosplayer yang menjuarai kompetisi di tingkat dunia.

e. Musik

Perkembangan dunia musik Jepang tidak jauh berbeda dengan perkembangan yang terjadi di negara-negara lain. Jepang sendiri pun terpengaruhi oleh gaya musik luar negeri. Karena itu, di Jepang dikenal dengan beberapa genre baru seperti J-pop, J-rock, dan Visual Kei. Selain band, ada juga Idol Group yang berisi oleh sekumpulan orang-orang yang memiliki talenta tidak hanya pada bidang musik saja. Baik itu dalam dunia acting, menari, atau olahraga.

Kaze Production sebagai perusahaan yang bergerak dalam bidang industri kreatif terutama sebagai *event organizer* pada *event cosplay* di Bandung sebagian besar masih menjalankan proses bisnisnya secara manual yang mengakibatkan perusahaan rentan terhadap berbagai kesalahan, seperti kehilangan dokumen

penting, kesalahan penghitungan dalam keuangan, kesalahan komunikasi dalam penjadwalan proyek, kesalahan informasi dalam melakukan perekrutan, dan sebagainya.

Melihat kondisi tersebut, Kaze Production memandang perlunya suatu sistem yang terpadu untuk membantu perusahaan meminimalkan terjadinya kesalahan, juga untuk membantu konsumennya (para penyelenggara *event*) dalam melakukan persiapan terhadap *event cosplay* yang ingin dilaksanakan. Maka dari itu, sistem yang dibangun akan memiliki fitur-fitur, seperti pemilihan kategori *event cosplay*, komponen pendukung *event cosplay*, sistem rekomendasi dalam pemilihan juri yang akan didatangkan pada *event cosplay*, hingga penjadwalan kegiatan acara pada *event cosplay*.

Untuk merealisasikan sistem rekomendasi yang digunakan dalam pemilihan juri perlu dibuat suatu sistem pendukung dengan MADM (*Multiple Attribute Decision Making*). Di dalam MADM terdapat beberapa metode dan setiap metode memiliki cara dan hasil yang berbeda. Dalam penelitian ini metode yang digunakan dan dibandingkan adalah *Simple Additive Weighting* (SAW) dan *Analytical Hierarchy Process* (AHP).

Tujuan perbandingan kedua metode tersebut adalah untuk mendapatkan sekaligus memberikan hasil yang optimal kepada konsumen dalam mengambil keputusan yang akan digunakan dalam membuat suatu *event cosplay*. Hasil dari perbandingan tersebut diharapkan dapat memberikan gambaran, baik perbedaan ataupun keunggulan dari keduanya, metode mana yang lebih baik diterapkan agar sistem bekerja dengan efektif.

Diharapkan dengan dibangunnya sistem ini, dapat memberikan kemudahan pada konsumen dalam membuat *event cosplay* yang baik, pada perusahaan agar memiliki efisiensi waktu dan tenaga, serta pekerjaan yang lebih terorganisir, dan untuk merealisasikan sebuah *event organizer online* yang dapat menyanggupi banyaknya permintaan konsumen pada bidang *event cosplay* terutama di Kota Bandung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari kasus yang dibahas, maka rumusan masalah yang dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana membantu Kaze Production membuat sistem *event organizer* secara *online*?
1. Bagaimana membantu sistem administrasi agar mendapatkan suatu sistem yang terstruktur dan terorganisir dengan baik?
2. Bagaimana membuat sistem rekomendasi pemilihan juri yang dapat membantu konsumen pada *event cosplay*?

1.3 Tujuan Pembahasan

Beberapa tujuan dari pembuatan sistem ini berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada bagian 1.2 sebagai berikut:

1. Membuat sistem *event organizer* berbasis *website*.
2. Dengan membuat fitur-fitur pada sistem, seperti pemilihan kategori *event*, sistem rekomendasi, pembuatan jadwal kegiatan yang teratur, dan sebagainya.
3. Dengan mengimplementasikan dan memberikan hasil perbandingan dari dua metode sistem pendukung keputusan yaitu *Simple Additive Weighting* dan *Analytical Hierarchy Process* pada sistem rekomendasi pemilihan juri.

1.4 Ruang Lingkup

Pada laporan tugas akhir ini, ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas, yaitu:

1.4.1 Ruang Lingkup Perangkat Lunak

- *Operating System* : Microsoft Windows 10 Pro 64 Bit.
- *Database* : MySQL Server.
- *Programming Language* : PHP Language.
- *Web Server* : Apache Server.
- *Internet Browser* : Google Chrome dan Mozilla Firefox.

1.4.2 Hak Akses Pengguna

Hak akses pengguna dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- **Admin**

Pengguna yang memiliki kewenangan sebagai pengurus sistem. Memiliki fitur untuk mengorganisir member yang terdaftar, melakukan peninjauan dan pertimbangan terhadap *event* yang dibuat dan terdaftar pada sistem.

- **Super Admin**

Pengguna yang memiliki peranan admin yang memiliki kewenangan sebagai pemilik perusahaan. Memiliki fitur khusus, yaitu melihat dan meninjau daftar keuangan pada suatu *event* yang dibuat.

- **Member**

Sebagai pengunjung *website* yang terdaftar dalam sistem. Memiliki fitur-fitur untuk membuat *event*, penjadwalan *event*, pengaturan sistem administrasi, dan melakukan perubahan pada profil.

1.4.3 Fitur pada Sistem *Event Organizer*

Pembuatan fitur pada sistem untuk menampilkan form pembuatan *event*, daftar permintaan *event*, rincian *event*, pembuatan jadwal acara, hingga pembayaran, yaitu:

- ***Sign Up***

Sign up merupakan fitur untuk melakukan pendaftaran ke dalam sistem sebagai *member*.

- ***Login***

Login merupakan fitur untuk masuk ke dalam sistem sebagai *member* yang telah terdaftar.

- ***View Event***

View event merupakan fitur untuk melihat katalog event yang pernah diadakan oleh perusahaan.

- ***Create Event***

Create event merupakan fitur untuk mulai membuat *event*.

- *My Event*
My event merupakan fitur untuk melihat daftar *event* yang dibuat oleh pengguna.
- *Event Details*
 Fitur ini digunakan untuk melihat informasi lebih rinci suatu *event*.
- *Payment*
 Fitur ini digunakan untuk melakukan pembayaran, pelunasan tagihan, melihat status pembayaran, dan daftar tagihan.
- *Sistem Rekomendasi*
 Fitur ini merupakan sistem pendukung keputusan yang akan digunakan untuk membantu konsumen dalam melakukan pemilihan juri pada *event cosplay* yang dibuat.

1.4.4 Penerapan Metode SAW dan AHP pada Fitur Sistem Rekomendasi Pemilihan Juri dalam Event Cosplay

Untuk membangun sistem rekomendasi yang dapat membantu konsumen dalam membuat *event cosplay* terutama dalam hal ini pemilihan juri, maka akan digunakan sistem pendukung keputusan atau MADM (*Multiple Attribute Decision Making*). Di dalam MADM terdapat beberapa metode dan setiap metode memiliki cara dan hasil yang berbeda. Dalam penelitian ini metode yang dibandingkan adalah *Simple Additive Weighting* dan *Analytical Hierarchy Process*.

Dari perbandingan kedua metode baik dengan perbandingan antara kelebihan maupun kekurangannya, hingga hasil akhir dari masing – masing perhitungan metode diharapkan menjadi pemecah masalah yang menjawab metode mana yang lebih unggul dan bekerja lebih optimal.

1.5 Sumber Data

Dalam pembuatan laporan tugas akhir ini, sumber data yang diperoleh terdiri dari :

1. Data Primer

Merupakan data yang didapatkan melalui hasil diskusi dan wawancara langsung dengan pemilik perusahaan yang sudah memiliki pengalaman dalam hal-hal yang berkaitan dengan *event organizer*. Serta informasi mengenai seperti apa peran penyelenggara event dalam pekerjaannya yang didapat melalui pengalaman perusahaan Kaze Production dalam sejarahnya bergerak dalam industri kreatif.

2. Data Sekunder

Merupakan data yang diperoleh melalui studi literatur baik jurnal, laporan skripsi, buku, dan pustaka serta sumber lain yang mendukung kekuatan dan kebenaran data primer.

1.6 Sistematika Penyajian

Dalam proses penyusunan laporan ini, sistematika penulisan yang akan digunakan adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab ini digunakan untuk mengemukakan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, dan sistematika penyajian dalam melakukan penelitian terhadap pengembangan aplikasi.

BAB 2. KAJIAN TEORI

Bab ini digunakan untuk menjelaskan teori – teori yang digunakan untuk menunjang dan mendukung pembuatan sistem yang digunakan dalam pengembangan sistem.

BAB 3. ANALISIS DAN RANCANGAN SISTEM

Bab ini digunakan untuk menjelaskan analisis sistem yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan dan permintaan dari objek observasi. Seperti desain basis data, desain sistem, dan desain tampilan yang dibutuhkan dalam sistem.

BAB 4. HASIL PENELITIAN

Bab ini digunakan untuk menjelaskan implementasi aplikasi dalam penyimpanan data dan tampilan.

BAB 5. PEMBAHASAN DAN UJI COBA HASIL PENELITIAN

Bab ini berisikan hasil pengujian yang dilakukan terhadap fungsionalitas sistem.

BAB 6. SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini digunakan untuk mengemukakan pengetahuan yang didapat setelah menyelesaikan penelitian pengembangan sistem dan saran yang berupa hal – hal baru yang membangun untuk dapat digunakan dalam pengembangan lebih lanjut.

