

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pandemi *Covid-19* memaksa dunia merubah kebiasaannya khususnya pada Indonesia. Perubahan kebiasaan yang sangat ketat dilakukan dalam rangka untuk dapat melalui pandemi *Covid-19* dalam berbagai bidang. Bidang ekonomi, pendidikan, kebiasaan, dan berbagai hal lainnya berubah pada setiap negara (Hertyana et al., 2021). Bukan hanya itu masyarakat yang menjadi korban pandemi *Covid-19* mengalami perubahan yang sangat besar pada setiap kebutuhannya, mulai dari segi kebutuhan sehari-hari sampai dengan kebutuhan akan teknologi. Hal ini lah yang menjadikan membludaknya pemasaran teknologi pada masa pandemi, dengan bekerja dan belajar dirumah memaksa setiap orang untuk tidak melakukan aktivitas yang menyangkut banyak orang.

Bidang pendidikan khususnya membuat sebuah kebiasaan yang baru. Dengan digunakannya media elektronik sebagai sarana dalam pendidikan menjadikan sebuah kebutuhan tersendiri bagi peserta didik pada setiap lembaga pendidikan, bukan hanya peserta didik akan tetapi kebutuhan pengajar juga dituntut untuk menggunakan media elektronik sebagai sarana dalam belajar mengajar. Hal ini yang menjadikan pemasaran pada sektor elektronik meningkat pesat khususnya pada pemasaran Laptop dan *Smartphone*. Yang masa sebagian besar sarana pembelajaran dilakukan melalui media online.

Kebutuhan akan komunikasi dan informasi untuk menunjang segala aktivitas masyarakat yang dilakukan dari rumah sangat bergantung pada perangkat perangkat dalam bidang digital salah satunya laptop. Sekarang ini laptop merupakan kebutuhan dasar bagi masyarakat, baik untuk pendidikan maupun untuk aktivitas bisnis (Hertyana et al., 2021). *Platform* yang menjadi sarana dalam berbisnis dan juga mencari hiburan dikala pandemi membuat masyarakat sering menggunakan media sosial. Hal ini juga menjadikan setiap *content creator* menjadi sarana dalam membuat berbagai macam inovasi. Dan semakin banyak pula masyarakat yang mengembangkan usahanya melalui media sosial. Peluang ini lah yang menjadikan

kebutuhan pada media elektronik menjadi meningkat, khususnya pada Laptop. Tidak memungkiri bahwa laptop yang menjadi sarana masyarakat dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan bisnis. Akan tetapi tidak sedikit masyarakat yang mengerti akan kegunaan laptop yang baik. Baik dari segi spesifikasi laptop dan kegunaan fungsional laptop sendiri.

Dengan perkembangan fitur dan spesifikasi yang semakin beragam tersebut seringkali membuat pengguna kebingungan dalam memilih laptop yang sesuai dengan yang dibutuhkan pengguna. Banyak merek dan tipe laptop yang dijual di pasaran, tentunya dengan harga yang bervariasi pula, membuat pengguna menjadi kesulitan dalam menentukan pilihan yang sesuai dengan kebutuhannya. Tidak jarang juga pengguna membeli laptop dengan spesifikasi yang tidak disesuaikan dengan kegunaannya. Misalnya saja, membeli laptop dengan spesifikasi tinggi, tetapi penggunaannya hanya sebatas untuk pekerjaan mengetik. Padahal sebenarnya dengan spesifikasi “tinggi” tersebut, pengguna dapat menggunakan laptop untuk pekerjaan lain yang lebih berat, desain grafis misalnya (Hertyana et al., 2021).

Menurut (Huzaeni & Gunawan, 2022) Laptop merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari perkembangan teknologi ini, dan seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada, akan semakin banyak laptop dengan spesifikasi tinggi yang tersedia bagi calon pembeli laptop untuk mencari laptop yang sesuai dengan kebutuhannya, akan sulit untuk memilihnya. Ada begitu banyak faktor yang menyebabkan hal ini sehingga calon pembeli laptop harus mempertimbangkan produk laptop mana yang akan dibeli.

Sistem pendukung keputusan adalah proses pengambilan keputusan dengan bantuan media komputer dalam proses pengambilan keputusan, dengan menggunakan beberapa data dan model tertentu untuk menyelesaikan beberapa masalah yang tidak terstruktur. Sistem penunjang keputusan adalah sistem yang mengambil keputusan yang akurat dan tepat sasaran. Banyak permasalahan yang dapat diselesaikan dengan menggunakan sistem pengambilan keputusan (Mubarak et al., 2019).

Penggunaan metode *Technique for Order by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) yang memiliki prinsip bahwa alternatif yang terpilih tidak hanya

mempunyai jarak terdekat dari solusi ideal positif, namun juga memiliki jarak ideal terpanjang dari jarak ideal negatif (Maria & Junirianto, 2021). Dengan adanya metode TOPSIS dalam sistem pengambil keputusan diharapkan dapat mendapatkan hasil yang tepat dalam pengambilan keputusan. Dimana data yang diperoleh akan menjadi rekomendasi untuk para pembeli dalam memilih laptop.

Menurut Mas Affan, salah satu karyawan pada toko Zeada Cell Baureno Bojonegoro, laptop bukan satu-satunya produk yang dijual akan tetapi pemilihan laptop oleh pelanggan sangat sedikit pada toko dan rata-rata pelanggan dalam mencari laptop tidak hanya digunakan untuk satu keperluan saja.

Berdasarkan uraian di atas maka sebuah sistem diperlukan untuk membantu merekomendasikan pelanggan dalam pemilihan laptop yang sesuai dengan kebutuhan khususnya pada toko Zeada Cell, yang mana produk laptop menjadi salah satu produk yang diminati oleh pembeli. Sistem dibutuhkan bukan hanya dari segi pelanggan saja akan tetapi dapat menjadi data dan juga pengadaan stok laptop pada toko Zeada Cell. Dengan menggunakan metode TOPSIS yang memiliki tingkat akurasi lebih dari 80% berdasarkan beberapa jurnal maka sistem pendukung keputusan ini dikembangkan dengan metode TOPSIS untuk menghasilkan rekomendasi yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan pada toko Zeada Cell.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibahas maka terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan sebuah sistem yang dapat merekomendasikan pelanggan dalam pemilihan laptop dengan menggunakan metode TOPSIS?
2. Bagaimana cara menguji keakuratan sistem dalam melakukan rekomendasi laptop pada pelanggan?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian terkait sistem pendukung keputusan pemilihan laptop terfokus pada rekomendasi laptop berdasarkan kegunaan atau kebutuhan pembeli. Kebutuhan dalam penggunaan laptop terfokus pada tiga kebutuhan antara lain kebutuhan game,

editing, dan office yang mencakup beberapa subkriteria yakni game berat, game ringan, game midel, editing 2D, editing video, editing 3D, office berat, dan office ringan.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa tujuan dari penelitian antara lain :

1. Untuk mengembangkan sebuah sistem yang dapat merekomendasikan laptop yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan dengan metode TOPSIS.
2. Untuk dapat menguji hasil dari rekomendasi yang dihasilkan oleh sistem.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi :

1. Penulis
 - a. Menambah wawasan dalam pengolahan data.
 - b. Mengembangkan wawasan dalam pengolahan data.
2. Pembeli
 - a. Memudahkan pembeli untuk menentukan produk yang akan dibeli.
 - b. Memudahkan pembeli untuk mendapatkan produk yang sesuai.
 - c. Memudahkan pembeli untuk dapat memaksimalkan dana yang ada agar dapat membeli produk.
3. Toko/Marketplace
 - a. Mempermudah toko untuk menjual produk yang paling diminati.
 - b. Mempermudah toko untuk menjelaskan kegunaan dari produk.
 - c. Mempermudah pemasaran dari produk yang ada pada toko.