

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di tahun 2000 atau digenerasi sekarang perkembangan teknologi yang cepat sudah bukan lagi sesuatu hal yang langka jika dibandingkan dengan era 90 an. Bukan hanya dibidang elektronik, tetapi juga dibidang multimedia. Sebagai contoh dahulu dibutuhkan waktu bertahun-tahun hanya untuk menciptakan satu buah film animasi karena proses pembuatannya hanya digambar dan disusun secara manual menggunakan tangan (*frame by frame*). Tidak seperti sekarang, kegiatan atau aktifitas pembuatan film animasi bisa dibantu oleh PC (*Personal Computer*) bahkan diperankan oleh artis secara langsung (*real time*) dengan menggunakan alat dan bahan seperti sensor yang terintegrasikan dengan software animasi. Karena banyaknya kemudahan ini maka tidak heran jika banyak perusahaan yang berlomba-lomba untuk membuat StarUp baru yang berjalan khusus dibidang multimedia.

Vtuber atau virtual youtuber adalah salah satu hasil dari perkembangan teknologi dibidang multimedia. Kizuna Ai merupakan salah satu artis atau talent yang pertama kali menggunakan istilah VTuber untuk membuat konten youtube pada tahun 2016. Sejak awal kemunculannya, popularitas yang didapat semakin naik setiap harinya sehingga memicu munculnya tren baru. Tidak hanya dijepang tetapi juga diseluruh dunia dan disebut sebagai VTuber [1]. Potensi dan daya tarik yang dimiliki Vtuber terbilang besar, tidak hanya bisa berinteraksi terhadap para penggemar, tetapi juga bisa memberikan perasaan seperti memiliki hubungan personal kepada vtuber itu sendiri. Karena itulah tidak sedikit penggemar dari VTuber sampai rela mengeluarkan uang pribadinya untuk didonasikan atau diberikan langsung supaya dapat mendapatkan perhatian dari vtuber yang di idolakannya itu [2].

Laporan yang diambil dari sebuah situs yang fokus terhadap analisis sebuah akun youtube yaitu *Playboard*, mengungkapkan bahwa *VTuber Hololive* telah meraih keuntungan atau pendapatan lebih dari 5,7 juta *USD*, jika ditukar ke dalam mata uang rupiah menjadi sekitar 81 miliar. Perhitungan ini berasal atau didapatkan dari Vtuber yang masuk dalam 5 besar top chart, dan akan lebih besar

jika dihitung berdasarkan 10 besar talent pada perusahaan hololive [3]. Tidak heran jika banyak penggiat sosial media beralih menjadi seorang vtuber, karena memang penghasilan yang menjajikan dan juga mendapat popularitas yang tinggi. Terlebih lagi seorang VTuber hanya bermodalkan karakter visual dan bermodalkan kemampuan berbicara didepan kamera untuk bisa mendapatkan benefit baik ekonomi maupun status sosial [2].

Akibat dari besarnya peminat profesi VTuber ini, pihak agensi atau perusahaan yang menampung para artis atau talent dalam penelitian ini adalah PT.HololiveID. mendapat sebuah tantangan baru yang dimana harus memilih 3 artis atau talent baru dari ratusan orang pelamar yang memiliki kemampuan baik dalam hal berbahasa asing, bermain game, pengetahuan budaya asing dan kemampuan berbicara didepan kamera. teknik atau cara yang digunakan untuk memilih artis atau talent di PT.HololiveID masih menggunakan sistem lama yaitu melakukan perhitungan secara manual. Dengan menggunakan perhitungan manual, tentu saja akan memiliki beberapa kelemahan, salah satunya adalah kesalahan menghitung dan juga kurang efektif karena terlalu lama memakan waktu. Penggunaan metode SAW untuk sistem pendukung keputusan ditujukan untuk mengatasi masalah dalam hal pengambilan keputusan, supaya lebih efisien, cepat dan akurat. Metode SAW atau simple additive weighting digunakan karena proses perhitungan terbilang mudah dimengerti dan dipahami, juga lebih sederhana dibanding dengan metode AHP.

Pada prakteknya, metode AHP adalah metode yang lebih baik dibeberapa aspek. Beberapa hal yang membuat metode AHP lebih baik adalah nilai bobot yang tidak ditentukan secara asal atau acak, tetapi menggunakan hasil dari sebuah perhitungan, yang membuatnya lebih akurat dibanding dengan metode SAW [4]. diharapkan dengan adanya proses rangkaian penilaian dalam tahap audisi calon VTuber baru, bisa mendapat hasil yang lebih baik karena berlandasan dari nilai bobot dan kriteria yang sebelumnya sudah ditetapkan, sehingga mampu mendapat hasil yang lebih tepat kepada calon artis atau talent Vtuber yang akan diterima dalam perusahaan.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari pemaparan latar belakang pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan sebuah rumusan masalah sebagai berikut:

bagaimana menerapkan sistem pendukung keputusan untuk seleksi Vtuber baru menggunakan metode SAW (*Simple Additive Weighting*).

1.3. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Menerapkan metode SAW (*Simple Additive Weighting*) sebagai sistem pendukung keputusan untuk pengambilan keputusan dalam kegiatan seleksi atau audisi Virtual Youtuber pada perusahaan PT.HololiveID.

1.4. Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah agar tidak meluasnya cakupan dalam permasalahan yang ada dan dikarenakan waktu yang terbatas, berikut adalah Batasan masalah:

1. Parameter atau kriteria yang digunakan dalam penelitian ini adalah kemampuan berbahasa inggris, kemampuan berbahasa jepang, kemampuan bermain game, kemampuan berbicara didepan kamera, dan pengetahuan budaya asing.
2. Menggunakan Blackbox dengan teknik testing *Boundary Value Analysis* sebagai metode pengujian SPK.
3. Perancangan sistem berbasis WEB.
4. Metode SAW digunakan dalam SPK.

1.5. Manfaat Penelitian

Berikut adalah beberapa manfaat dari penelitian ini, penulis juga berharap nantinya juga akan bermanfaat kepada berbagai pihak, diantaranya:

1. Pihak Startup dan Perusahaan
 - a. Mempermudah pemilihan artis atau talent baru.
 - b. Mengurangi masalah yang bisa saja terjadi dilain hari.
2. Pihak Penulis

Sebagai sarana praktik untuk mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Ponorogo.

3. Pihak Akademik

Harapan penulis adalah dijadikannya penelitian ini sebagai bahan referensi untuk mahasiswa lain.

