

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini telah membuka peluang besar bagi siapa saja untuk mengakses informasi dari berbagai tempat secara cepat dan efisien melalui internet. Seiring dengan berkembangnya teknologi digital dan meningkatnya akses masyarakat terhadap internet, kebutuhan akan konten edukasi yang berkualitas terus meningkat. Konten kreator yang mengusung konten edukasi memegang peranan penting dalam menyajikan informasi yang tidak hanya informatif, tetapi juga menarik dan mudah dipahami oleh *audiens* yang beragam. Konten edukasi kini tersedia dalam berbagai bentuk seperti vidio, infografis, artikel, dan sebagainya, yang tersebar di berbagai *platform* digital. Namun, tingginya jumlah konten yang tersedia menghadirkan tantangan tersendiri bagi konten kreator, khususnya dalam memilih konten yang layak dijadikan acuan untuk konten baru. Konten edukasi yang berkualitas harus informatif, mudah diakses, kreatif, menarik, relevan, dan efektif dalam penyampaian informasi sehingga dapat melibatkan *audiens* secara maksimal. Vidio edukasi yang dirancang secara efektif, dengan mempertimbangkan pengelolaan beban kognitif, relevansi materi, dan keterlibatan *audiens*, dapat secara signifikan meningkatkan pembelajaran siswa (Zhazareta & Djuhardi, 2023). Pendekatan seperti penggunaan saluran visual dan audio yang optimal, durasi vidio yang singkat, dan penyertaan elemen interaktif membantu memaksimalkan hasil belajar serta meningkatkan perhatian dan motivasi siswa (Brame, 2016)

Masalah utama yang dihadapi para konten kreator adalah kurangnya sistem yang efektif untuk menyaring dan menilai konten edukasi berdasarkan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan pembuatan konten mereka. Sebagai contoh, konten kreator sering kali harus menentukan konten dengan tingkat *engagement* tinggi, kualitas informasi yang valid, visual yang menarik, dan relevansi topik yang sesuai dengan minat target *audiens* mereka. Sayangnya, proses ini membutuhkan waktu dan ketelitian, sementara *platform* digital umumnya hanya menyediakan data

mentah seperti jumlah tayangan, komentar, dan *Like* tanpa menyajikan penilaian terstruktur mengenai kualitas konten.

Tidak adanya metode seleksi yang efektif juga berdampak pada kualitas konten yang dihasilkan, di mana konten kreator berpotensi menghasilkan konten yang tidak sesuai harapan *audiens*, kurang menarik, atau bahkan tidak memberikan nilai edukatif yang cukup. Hal ini bisa mengurangi daya tarik dan kredibilitas konten kreator tersebut, serta menurunkan kualitas konten edukasi di media digital secara keseluruhan. Selain itu, tanpa adanya alat bantu pengambilan keputusan, konten kreator yang baru memulai atau yang memiliki keterbatasan dalam waktu dan sumber daya sering kali kesulitan bersaing dengan konten kreator lain yang telah memiliki pengalaman atau tim riset yang solid.

Melihat permasalahan ini, implementasi metode *Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) muncul sebagai solusi yang dapat membantu konten kreator dalam memilih konten referensi berkualitas berdasarkan berbagai kriteria yang diinginkan. Metode TOPSIS memungkinkan penilaian berdasarkan beberapa kriteria sekaligus, sehingga mampu memberikan urutan prioritas terhadap konten yang sesuai dengan standar kualitas yang ditentukan. Melalui sistem berbasis TOPSIS ini, konten kreator dapat lebih mudah memilih konten edukasi yang memiliki potensi tinggi untuk menarik minat *audiens*, serta mampu meningkatkan kualitas dan daya saing konten edukasi yang mereka hasilkan.

Metode *Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) adalah salah satu metode Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan ini. TOPSIS merupakan salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria yang diperkenalkan oleh Yoon dan Hwang pada tahun 1981. Metode ini didasarkan pada prinsip bahwa alternatif yang dipilih harus memiliki jarak terdekat dari solusi ideal positif dan jarak terjauh dari solusi ideal negatif dalam perspektif geometris. Namun, alternatif yang memiliki jarak terdekat dari solusi ideal positif tidak selalu memiliki jarak terjauh dari solusi ideal negatif (Dewi & Siahaan, 2021). Oleh karena itu, TOPSIS mempertimbangkan kedua faktor ini sekaligus, yaitu jarak terhadap solusi ideal

positif dan jarak terhadap solusi ideal negatif. TOPSIS merupakan metode dalam sistem pendukung keputusan yang bertujuan untuk memilih alternatif terbaik dari berbagai pilihan berdasarkan kriteria tertentu. Metode ini menetapkan alternatif terbaik dengan terlebih dahulu menghitung bobot kriteria yang telah ditentukan. Selanjutnya, sistem akan menentukan solusi ideal positif dan negatif melalui penghitungan jarak berbobot (Afan Saputra et al., 2023).

Dalam konteks pemilihan konten edukasi, metode ini dapat membantu pengguna dalam menentukan konten terbaik berdasarkan kriteria-kriteria tertentu. Terdapat beberapa penelitian yang telah mengimplementasikan metode TOPSIS untuk mendukung pengambilan keputusan, antara lain dalam penelitian Wandhansari Sekar Jatiningrum dkk, dengan judul "Pemilihan Aplikasi Layanan *Vidio on Demand* bagi Mahasiswa Menggunakan TOPSIS" menganalisis metode TOPSIS untuk mengetahui rekomendasi alternatif keputusan terbaik yang dapat diambil mahasiswa berkaitan dengan layanan aplikasi VoD (*Vidio on Demand*) dengan mempertimbangkan beberapa kriteria sekaligus (Jatiningrum et al., 2021). Setelah itu pada penelitian Mayang Fitrylia Azis dkk, yang berjudul "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Website Terbaik Karya Mahasiswa Menggunakan Metode TOPSIS" penelitian ini bertujuan dalam membangun suatu sistem pendukung keputusan yang untuk mendukung pemilihan website paling berkualitas menurut beberapa website yang dibuat oleh mahasiswa STIKOM Uyelindo Kupang menggunakan metode TOPSIS dengan kriteria penilaian mencakup aspek-aspek seperti kemampuan *coding*, minimal eror, fitur website, dan desain website (Azis et al., 2024).

Dengan beberapa referensi yang ada penulis mengambil judul penelitian "Implementasi Metode TOPSIS Untuk Pemilihan Konten Berkualitas Pada Konten Edukasi Berdasarkan MultiKriteria". Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem berbasis metode TOPSIS dalam penilaian konten edukasi berkualitas yang dapat dijadikan referensi bagi konten kreator. Dengan adanya sistem ini, diharapkan konten kreator dapat terbantu dalam menyaring dan memilih konten referensi yang relevan, akurat, serta sesuai dengan tujuan edukatif. Hal ini memungkinkan mereka untuk merencanakan dan mengelola konten dengan lebih

terarah dan berkualitas, sehingga tidak lagi membuat konten secara sembarangan. Selain itu, sistem ini dapat membantu konten kreator dalam menyusun strategi konten yang efektif, mulai dari perencanaan hingga evaluasi, sehingga mereka mampu membuat konten yang menarik, konsisten, dan selaras dengan kebutuhan serta preferensi *audiens*. Dengan strategi yang lebih matang, konten kreator dapat meningkatkan keterlibatan *audiens*, membangun reputasi yang kuat, dan mencapai tujuan jangka panjang dalam pengelolaan kontennya.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara menentukan kriteria yang tepat untuk menilai kualitas konten edukasi.
2. Bagaimana implementasi metode TOPSIS dalam proses pemilihan konten edukasi yang berkualitas.
3. Seberapa efektif sistem yang dikembangkan dalam membantu pengguna memilih konten edukasi terbaik.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun dan mengembangkan sistem pendukung keputusan berbasis metode TOPSIS untuk membantu konten kreator dalam menilai dan memilih konten edukasi yang berkualitas.
2. Menerapkan metode TOPSIS dalam sistem yang di implementasikan untuk mempermudah konten kreator dalam menganalisis berbagai kriteria kualitas konten secara objektif dan terstruktur.
3. Menguji efektivitas sistem yang dikembangkan dalam membantu konten kreator menentukan konten edukasi terbaik yang memenuhi kriteria penilaian yang telah ditentukan.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat pada beberapa pihak, antaralain:

1. Memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang sistem pendukung keputusan, khususnya dalam penerapan metode TOPSIS pada pemilihan konten edukasi.
2. Sistem ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa pengembangan sistem yang membantu konten kreator dalam mencari referensi konten edukasi yang berkualitas dan memastikan bahwa konten yang dihasilkan memenuhi standar kualitas, sehingga lebih relevan, menarik, dan bermanfaat bagi *audiens*.

#### **1.5 Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Ruang lingkup dan batasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Penelitian hanya akan fokus pada konten edukasi berbasis digital seperti vidio edukasi.
2. Kriteria yang digunakan dalam pemilihan konten meliputi kualitas visual dengan bobot 2, kualitas audio dengan bobot 2, relevansi dengan bobot 3, *Hook* dengan bobot 2, narasi teks dengan bobot 2, durasi dengan bobot 2, *Like* dengan bobot 1.
3. Pengujian sistem dilakukan dalam skala terbatas, yaitu pada konten edukasi pada aplikasi TikTok.
4. Data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 200 vidio yang diambil dari TikTok.