

**IMPLEMENTASI METODE *TOPSIS (TECHNIQUE FOR
ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL
SOLUTION)* UNTUK PEMILIHAN KONTEN TERPOPULER
PADA AKUN INSTAGRAM SUKABUMI *CREATIVE HUB***

SKRIPSI

FALYA AMRINA ZAHRA

20200040095



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JANUARI 2025**

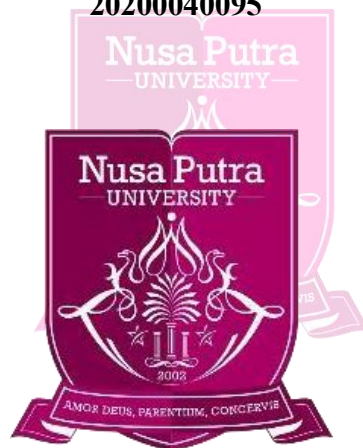
**IMPLEMENTASI METODE *TOPSIS (TECHNIQUE FOR
ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL
SOLUTION)* UNTUK PEMILIHAN KONTEN TERPOPULER
PADA AKUN INSTAGRAM SUKABUMI *CREATIVE HUB***

SKRIPSI

*Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Gelar Sarjana
Komputer Teknik Informatika*

FALYA AMRINA ZAHRA

20200040095



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK, KOMPUTER DAN DESAIN
UNIVERSITAS NUSA PUTRA
SUKABUMI
JANURAI 2025**

PERNYATAAN PENULIS

JUDUL : Implementasi Metode *Topsis (Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution)* Untuk Pemilihan Konten Terpopuler Pada Akun Instagram Sukabumi *Creative Hub*

NAMA : FALYA AMRINA ZAHRA

NIM : 20200040095

”Saya menyatakan dan bertanggung jawab dengan sebenarnya bahwa Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri kecuali cuplikan dan ringkasan yang masing- masing telah saya jelaskan sumbernya. Jika pada waktu selanjutnya ada pihak lain yang mengklaim bahwa Skripsi ini sebagai karyanya, yang disertai dengan bukti- bukti yang cukup, maka saya bersedia untuk dibatalkan gelar Sarjana Komputer saya beserta segala hak dan kewajiban yang melekat pada gelar tersebut”.

Sukabumi, 04 Januari 2025



FALYA AMRINA ZAHRA

Penulis

PENGESAHAN SKRIPSI

JUDUL : Implementasi Metode *Topsis (Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution)* Untuk Pemilihan Konten Terpopuler Pada Akun Instagram Sukabumi *Creative Hub*

NAMA : FALYA AMRINA ZAHRA

NIM : 20200040095

Skripsi ini telah diujikan dan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada Sidang Skripsi pada tanggal 04 Januari 2025. Menurut pandangan kami, Skripsi ini memadai dari segi kualitas untuk tujuan penganugerahan gelar Sarjana Komputer (S.Kom)

Sukabumi, 04 Januari 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Ivana Lucia Kharisma, M.Kom
NIDN. 0429038002

Ketua Penguji

Indha Yustiana, S.T, M.Kom
NIDN. 0409017604

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Alun Sujjada, S. Kom, M.T
NIDN. 0718108001

Ir. Somantri, S.T, M.Kom
NIDN. 0419128801

Plh. Dekan Fakultas Teknik Komputer dan Desain

Ir. Paikun, S.T., M.T., IPM., ASEAN Eng.
NIDN. 0402037401

ABSTRACT

Advanced information and communication technology can help people find new ways to communicate and interact through social media. Communication via social media is very beneficial for socializing activities in society. Instagram is one of the most popular social networking platforms worldwide, especially among young people. On the first day of 2021, there were 1.07 million active Instagram users globally. According to We Are Social, there were 91.77 million Instagram users in Indonesia in July 2021. The largest user group is found in the age range of 18–24 years, accounting for about 36.4 percent. Instagram is the most popular social media platform after YouTube and WhatsApp. Instagram is also one of the social media platforms that supports the business world. Various tools are provided to facilitate access to information that can be used to advance their business or company.

In Indonesia, particularly in the Sukabumi area, an interesting initiative has emerged through the use of Instagram as a promotional tool and support for the local creative ecosystem, namely the "Sukabumi Creative Hub" Instagram account. This account is dedicated to promoting various activities, events, and works of art by creative industry players in Sukabumi. However, despite the diverse and growing content on the Sukabumi Creative Hub Instagram, the D3 team (Department of Design, Documentation, and Publication) faces challenges in identifying the most popular content based on metrics such as likes, shares, and views.

Therefore, this study aims to analyze the selection of the most popular content on the Sukabumi Creative Hub Instagram account, focusing on understanding the types of content that attract the most audience attention. This research implements the TOPSIS method to identify the most popular content. The results show that based on the TOPSIS method, the content titled "Rekap Merangkum Sukabumi" achieved the highest relative closeness value (0.8793), indicating it is closest to the ideal solution. The mid-ranked content was "Open Submission Digital Mockup" (0.49328), while the content with the lowest value was "Merdeka" (0.0000), indicating it is the farthest from the ideal condition. By using criteria such as likes,

shares, and views, this study is expected to provide more effective content recommendations. The TOPSIS method was chosen for its ability to process multi-criteria data and rank alternatives based on their similarity to the ideal solution. The results of this study are expected to help the management team develop better content strategies, increase engagement, and achieve targeted marketing goals.

Keywords : *Social Media Analysis, Instagram, Most Popular Content, Sukabumi Creative Hub, TOPSIS Method.*



ABSTRAK

Teknologi informasi dan komunikasi yang telah maju pesat dapat membantu orang menemukan cara baru untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media sosial. Sarana berkomunikasi via media sosial sangat bermanfaat bagi aktivitas bersosialisasi masyarakat. *Instagram* adalah salah satu platform jejaring sosial yang paling populer di seluruh dunia, terutama di kalangan anak muda. Pada hari pertama tahun 2021, terdapat 1,07 juta pengguna *Instagram* aktif di seluruh dunia. Menurut *We Are Social*, terdapat 91,77 juta pengguna *Instagram* di Indonesia pada Juli 2021. Pengguna terbesar ditemukan di kelompok usia 18–24 tahun, atau sekitar 36,4 persen. *Instagram* adalah platform media sosial paling populer setelah *YouTube* dan *WhatsApp*. *Instagram* juga merupakan salah satu platform media sosial yang mendukung dunia bisnis. Berbagai alat disediakan untuk memudahkan orang mengakses informasi yang dapat digunakan untuk memajukan bisnis atau perusahaan mereka. Berbagai macam fitur ditawarkan guna mempermudah akses informasi yang dapat dipakai untuk mengembangkan usaha atau bisnis yang dimiliki. *Instagram* juga menjadi salah satu media sosial yang menjanjikan dunia bisnis. Berbagai macam fitur ditawarkan guna mempermudah akses informasi yang dapat dipakai untuk mengembangkan usaha atau bisnis yang dimiliki. Di Indonesia, khususnya di daerah Sukabumi, terdapat inisiatif yang menarik dalam penggunaan *Instagram* sebagai sarana promosi dan pendukung ekosistem kreatif lokal, yaitu akun *Instagram* "Sukabumi Creative Hub". Akun ini didedikasikan untuk mempromosikan berbagai kegiatan, acara, dan karya seni dari para pelaku industri kreatif di Sukabumi. Namun, meskipun konten *Instagram* Sukabumi Creative Hub telah beragam dan terus berkembang, tim D3 (*Department* Desain, Dokumentasi dan Publikasi) kesulitan untuk menentukan konten yang terpopuler seperti *likes*, *share*, dan *views*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis pada pemilihan konten terpopuler terhadap akun *Instagram* Sukabumi Creative Hub, dengan fokus pada pemahaman tentang jenis konten yang paling menarik perhatian *audience*. Penelitian ini mengimplementasikan metode *TOPSIS* dalam mengidentifikasi konten terpopuler pada akun *Instagram* Sukabumi Creative Hub. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan langkah-langkah metode

TOPSIS diperoleh nilai RC tertinggi adalah "Rekap Merangkum Sukabumi" (0,8793) mendekati 1, menandakan konten ini paling mendekati solusi ideal. Peringkat tengah *Open Submission Digital Mockup* (0,49328), Sementara nilai RC terendah dimiliki oleh "Merdeka" (0,0000), yang berarti konten tersebut paling jauh dari kondisi ideal. Dengan menggunakan kriteria seperti jumlah *like*, *share*, dan *views* penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi konten yang lebih efektif. Metode *TOPSIS* dipilih karena kemampuannya dalam mengolah data multi-kriteria dan memberikan peringkat alternatif berdasarkan kemiripannya dengan ideal. Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu tim pengelola dalam strategi konten yang lebih baik, sehingga meningkatkan *engagement* dan mencapai tujuan pemasaran yang diinginkan.

Kata Kunci : Analisis Media Sosial, *Instagram*, Konten Terpopuler, Sukabumi Creative Hub, Metode *TOPSIS*.



KATA PENGANTAR

Tiada puja dan puji syukur yang pantas dilantunkan oleh penulis selain kepada Allah SWT atas berkat Rahmat dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Implementasi Metode *Topsis (Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution)* Untuk Pemilihan Konten Terpopuler Pada Akun *Instagram* Sukabumi *Creative Hub*. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer di Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis banyak menerima bantuan, bimbingan, dukungan dan nasehat-nasehat dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Rektor Universitas Nusa Putra, Bapak Dr. H. Kurniawan, ST., M.Si., MM.
2. Wakil Rektor 1 Universitas Nusa Putra, Bapak Anggy Pradiftha J, S.Pd, MT.
3. Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Nusa Putra, Bapak Ir. Somantri. S.T., M.Kom.
4. Dosen pembimbing I, Ibu Ivana Lucia Kharisma, M.Kom telah berkontribusi dalam membantu penulis seperti memberikan support, bimbingan, ide, saran, dan kritiknya kepada penulis selama penulis selama pengerjaan skripsi ini.
5. Dosen pembimbing II, Bapak Indra Yustiana ST., M.Kom yang telah berkontribusi membantu penulis dalam memberikan ide, saran, keritik, dan bimbingannya kepada penulis selama pengerjaan skripsi ini.
6. Dosen Penguji Universitas Nusa Putra, Bapak Alun Sujjada, S. Kom, M.T.
7. Kepada Sukabumi Creative Hub, seluruh jajaran pimpinan telah memberikan bantuan, informasi, dan bimbingan selama pelaksanaan penelitian. Secara khusus Bapak Andika selaku kepala Department III yang sudah meluangkan waktu untuk membimbing serta memberikan masukan yang sangat berharga bagi kelancaran penelitian ini.

8. Superhero dan Panutanku, Babe tercinta (Alm.) Sukarmawan, yang sudah meninggal belum sempat saya berikan kebahagiaan rasa bangga, belum melihat cucu kesayangannya menyelesaikan pendidikan terakhir dan tidak bisa menemani hingga wisuda, terimakasih selalu berjuang dalam mengupayakan yang terbaik untuk kehidupan penulis, karya tulis sederhana ini penulis persembahkan untuk babe sebagai perwujudan terakhir sebelum engkau benar-benar pergi. Skripsi ini untuk babe.
9. Belahan jiwaku Pupu Kurniati dan Ibunda Rinrin Erina S.IP yang tidak pernah henti-hentinya memberikan semangat, doa dan kasih sayang yang begitu besar kepada penulis dan selalu memberikan dukungan terbaiknya sampai penulis berhasil menyelesaikan studinya sampai sarjana.
10. Kepada kakak saya Fanirat Zahra S.AP yang sangat berperan penting terimakasih banyak atas dukungan secara moril maupun materil, terimakasih juga atas segala motivasi dan dukungannya yang diberikan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana dan Adik saya Radja Faisal Hakim.
11. Untuk diriku sendiri Falya Amrina Zahra terimakasih telah bertahan melalui setiap proses panjang penyusunan skripsi ini. Terimakasih sudah percaya bahwa setiap langkah kecil tetap berarti. Untuk semua perjuangan yang telah dilalui : aku menghargaimu, aku bangga padamu.
12. Teman-teman kelas Reguler E serta Angkatan 2020 Teknik Informatika yang selalu memberikan dukungan serta arahan kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan baik dari segi penulisan maupun materi didalamnya. Penulis berharap semoga skripsi ini bisa memberikan manfaatnya kepada para pembaca.

Sukabumi, 04 Januari 2025

Falya Amrina Zahra

NIM. 20200040095

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai aktivitas akademik UNIVERSITAS NUSA PUTRA, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Falya Amrina Zahra

NIM 20200040095

Program Studi: Teknik Informatika

Jenis Karya : Tugas Akhir

Demi mengembangkan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Nusa Putra **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalti-Free Right)** atas karya saya yang berjudul :

“IMPLEMENTASI METODE *TOPSIS (TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTION)* UNTUK PEMILIHAN KONTEN TERPOPULER PADA AKUN INSTAGRAM SUKABUMI *CREATIVE HUB*”

Berserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Nusa Putra berhak menyimpan, mengalih media/format-kan mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atas pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Sukabumi

Pada tanggal : 04 Januari 2025

Yang menyatakan

Falya Amrina Zahra

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN PENULIS	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	ix
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Penelitian Terkait	6
2.2 Sistem Pendukung Keputusan.....	9
2.3 Kerangka Pemikiran.....	15
BAB III METODE PENELITIAN	16
3.1 Tahapan Penelitian.....	16
3.2 Penemuan Ojek Penelitian	17
3.3 Identifikasi Masalah.....	17
3.4 Pengumpulan Data	17
3.5 <i>Pra</i> Pemrosesan Data	18
3.6 Analisis Metode Topsis.....	19
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	20
4.1 Tahap Perancangan Sistem	20
4.2 Hasil Implementasi.....	25

BAB V PENUTUP.....	60
5.1 Kesimpulan	61
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Diagram Metode Topsis	11
Gambar 2. 2 Kerangka Pemikiran	16
Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian	16
Gambar 4. 1 Tahapan Perancangan Sistem	22
Gambar 4. 2 System Flow Pemilihan Konten Terpopuler dengan Metode Topsis	24
Gambar 4. 3 Halaman Login	43
Gambar 4. 4 Halaman Utama (Dashboard)	44
Gambar 4. 5 Daftar Periode	44
Gambar 4. 6 Data Kriteria	45
Gambar 4. 7 Data Alternatif	46
Gambar 4. 8 Data Alternatif	46
Gambar 4. 9 Data Alternatif	47
Gambar 4. 10 Data Alternatif	47
Gambar 4. 11 Data Alternatif	48
Gambar 4. 12 Data Alternatif	48
Gambar 4. 13 Data Alternatif	48
Gambar 4. 14 Perhitungan Akhir	49
Gambar 4. 15 Perhitungan Akhir	49
Gambar 4. 16 Perhitungan Akhir	50
Gambar 4. 17 Perhitungan Akhir	50
Gambar 4. 18 Perhitungan Akhir	51
Gambar 4. 19 Perhitungan Akhir	51
Gambar 4. 20 Perhitungan Akhir	52
Gambar 4. 21 Perhitungan Akhir	52
Gambar 4. 22 Perhitungan Akhir	53
Gambar 4. 23 Perhitungan Akhir	53
Gambar 4. 24 Perhitungan Akhir	54
Gambar 4. 25 Perhitungan Akhir	55

Gambar 4. 26 Perhitungan Akhir	55
Gambar 4. 27 Perhitungan Akhir	56
Gambar 4. 28 Perhitungan Akhir	56
Gambar 4. 29 Perhitungan Akhir	56
Gambar 4. 30 Perhitungan Akhir	57
Gambar 4. 31 Perhitungan Akhir	57
Gambar 4. 32 Perhitungan Akhir	58
Gambar 4. 33 Perhitungan Akhir	58



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait	6
Tabel 3. 1 Identifikasi Masalah.....	17
Tabel 3. 2 Identifikasi Data.....	18
Tabel 3. 3 Penentuan Bobot Kriteria.....	18
Tabel 4. 1 Menentukan Kriteria	26
Tabel 4. 2 Menentukan Nilai Alternatif	26
Tabel 4. 3 Membuat Matriks Keputusan Yang Ternormalisasi	29
Tabel 4. 4 Membuat Matriks Keputusan Yang Ternormalisasi dan Terbobot.....	33
Tabel 4. 5 Menentukan matriks solusi ideal positif & matriks solusi ideal	37
Tabel 4. 6 Menentukan jarak ideal positif dan negatif.....	37
Tabel 4. 7 Menghitung Kedekatan Relatif.....	40



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi yang telah maju pesat dapat membantu orang menemukan cara baru untuk berkomunikasi dan berinteraksi melalui media sosial. Sarana berkomunikasi via media sosial sangat bermanfaat bagi aktivitas bersosialisasi masyarakat.[1]. *Instagram* adalah salah satu platform jejaring sosial yang paling populer di seluruh dunia, terutama di kalangan anak muda. Pada hari pertama tahun 2021, terdapat 1,07 juta pengguna Instagram aktif di seluruh dunia. Menurut *We Are Social*, terdapat 91,77 juta pengguna Instagram di Indonesia pada Juli 2021. Pengguna terbesar ditemukan di kelompok usia 18–24 tahun, atau sekitar 36,4 persen. *Instagram* adalah platform media sosial paling populer setelah *YouTube* dan *WhatsApp*. Instagram juga merupakan salah satu platform media sosial yang mendukung dunia bisnis. Berbagai alat disediakan untuk memudahkan orang mengakses informasi yang dapat digunakan untuk memajukan bisnis atau perusahaan mereka[2].

Dalam interaksi pengguna seperti *like*, *views*, dan *share*, menjadi sebuah indikator yang penting dalam menilai efektivitas sebuah postingan kemampuan untuk memprediksi tingkat interaksi pengguna dapat memberikan wawasan berharga bagi pengguna bisnis untuk meningkatkan strategi sebuah konten. Di Indonesia, khususnya di daerah Sukabumi, terdapat inisiatif yang menarik dalam penggunaan Instagram sebagai sarana promosi dan pendukung ekosistem kreatif lokal, yaitu akun Instagram "*Sukabumi Creative Hub*". Akun ini didedikasikan untuk mempromosikan berbagai kegiatan, acara, dan karya seni dari para pelaku industri kreatif di Sukabumi.

Sukabumi Creative Hub diresmikan pada tanggal 2 Mei 2019 melalui SK Wali Kota Nomor. 188.45/119/DISPORAPAR/2019. Terbentuknya *Sukabumi Creative Hub* ini berawal dari komunitas dan individu pelaku ekonomi kreatif yang kebingungan untuk mengenalkan dan mengembangkan usahanya, mendengar hal

ini pemerintah Kota Sukabumi berinisiasi untuk membentuk sebuah organisasi yang khusus bergerak dibidang penataan ekonomi kreatif, lalu pemerintah Kota Sukabumi melalui Kepala Bidang Penelitian dan Pengembangan (LITBANG) mengumpulkan komunitas dan pelaku ekonomi kreatif untuk membentuk suatu wadah sebagai media sharing seputar ekonomi kreatif di Kota Sukabumi dan terbentuklah Sukabumi *Creative Hub*.

Namun, meskipun konten Instagram Sukabumi *Creative Hub* telah beragam dan terus berkembang, tim D3 (Department Desain, Dokumentasi dan Publikasi) kesulitan untuk menentukan konten yang terpopuler seperti *likes*, *share*, dan *views*. Terkadang ada juga konten yang tidak menarik dan ada konten yang menarik perhatian, sehingga *audience* pun tertarik untuk berpartisipasi di kegiatan setiap eventnya. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis untuk pemilihan konten terpopuler terhadap akun Instagram Sukabumi *Creative Hub*, dengan fokus pada pemahaman tentang jenis konten yang paling menarik perhatian *audience*.

Menurut *Mark Walker-Ford* terkait sulitnya menemukan konten terpopuler terdapat 3 alasan sebagai berikut :

1. Kurangnya daya tarik dengan cara sentimental
2. Konten tidak dibagikan setelah ditonton
3. Posting yang tidak akurat

Metode (Teknik untuk Preferensi Urutan Berdasarkan Kesamaan dengan Solusi Ideal) adalah salah satu metode yang digunakan untuk mengisi konten. TOPSIS adalah metode multi-kriteria yang digunakan untuk mengidentifikasi solusi dari sumber alternatif.

Berdasarkan latar belakang masalah mengenai kesulitan yang dihadapi oleh tim D3 tersebut dapat berdampak pada produktivitas dan kreativitas mereka. Selain itu, kualitas konten yang dihasilkan pun bisa menurun sehingga tidak mencapai target pemasaran yang diinginkan. Maka peneliti mengangkat judul mengenai Implementasi Metode *Topsis (Technique For Order Preference By Similarity To Ideal Solution)* Untuk Pemilihan Konten Terpopuler Pada Akun *Instagram Sukabumi Creative Hub*. Metode yang digunakan pada system ini adalah *TOPSIS*,

dengan alasan *TOPSIS* memiliki Tingkat keakuratan yang paling tinggi jika di banding dengan metode pendukung Keputusan multi kriteria yang lainnya yaitu *SAW*, *WPM* dan *AHP*.

Maka dari itu, dengan **IMPLEMENTASI METODE *TOPSIS* (*TECHNIQUE FOR ORDER PREFERENCE BY SIMILARITY TO IDEAL SOLUTION*) UNTUK PEMILIHAN KONTEN TERPOPULER PADA AKUN INSTAGRAM SUKABUMI CREATIVE HUB** dapat menjadi solusi untuk membantu tim D3 memudahkan pemilihan konten yang terpopuler.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan oleh peneliti, berikut adalah pertanyaan penelitian.:

1. Bagaimana memilih konten terpopuler pada akun instagram Sukabumi *Creative Hub* dengan kriteria *likes*, *share*, *views* menggunakan metode *TOPSIS*?
2. Bagaimana cara menggunakan metode *TOPSIS* untuk membangun sistem yang melacak popularitas konten berdasarkan suka, bagikan, dan tampilan di sebuah akun instagram Sukabumi *Creative Hub*?

1.3 Batasan Masalah

Dengan merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, peneliti memberikan batasan masalah untuk memastikan bahwa pembahasan ini tetap sesuai dengan judul penelitian. Maka dari itu berikut batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Data yang sedang dibahas adalah data insight dan data konten pada akun instagram Sukabumi *Creative Hub*
2. Data insight dan data konten diambil dalam periode 2023
3. Aplikasi ini berbasis website
4. Kriteria yang di gunakan menggunakan metode *TOPSIS* adalah *likes*, *share*, dan *views*

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat yang dapat peneliti uraikan sebagai berikut :

1. Memilih konten terpopuler pada akun instagram Sukabumi *Creative Hub* menggunakan metode TOPSIS dengan kriteria suka, berbagi, dan tampilan
2. Mengembangkan sistem untuk melacak konten yang dihasilkan pengguna berdasarkan suka, berbagi, dan tampilan menggunakan metode TOPSIS pada akun Instagram Sukabumi *Creative Hub*.

1.5 Manfaat Penelitian

- **Peningkatan Kinerja Tim D3:** Dengan adanya sistem pendukung keputusan berbasis *TOPSIS*, tim D3 Sukabumi *Creative Hub* dapat lebih efisien dalam memilih konten yang menarik dan efektif. Hal ini akan meningkatkan produktivitas dan kreativitas tim.
- **Optimalisasi Strategi Pemasaran:** Hasil analisis dapat digunakan untuk menyusun strategi pemasaran yang lebih efektif, dengan fokus pada jenis konten yang paling disukai oleh *audiens*.
- **Peningkatan *Engagement*:** Dengan memilih konten yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan *engagement audiens* pada akun *Instagram Sukabumi Creative Hub*, sehingga memperluas jangkauan dan meningkatkan visibilitas akun.
- **Dukungan Pengambilan Keputusan:** Sistem ini dapat menjadi alat bantu bagi pengambil keputusan dalam menentukan arah pengembangan konten di masa mendatang.
- **Kontribusi untuk Ekosistem Kreatif Lokal:** Dengan optimalisasi penggunaan media sosial, skripsi ini secara tidak langsung berkontribusi pada pengembangan ekosistem kreatif di Sukabumi.

1.6 Sistematika Penulisan

Peneliti menyusun beberapa bab untuk memudahkan pembaca dalam mempelajari dan memahami hasil penelitian yang dilakukan :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini, peneliti menjelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang penelitian terkait menggunakan beberapa teori dan kerangka pemikiran.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang tahapan dalam penelitian dan bagaimana cara pengumpulan datanya

BAB IV : Hasil dan Pembahasan

Bagian penting dalam struktur sebuah laporan penelitian

BAB V : Saran dan Kesimpulan

Merupakan bagian yang penting dalam menutup sebuah laporan penelitian karena memberikan pandangan tentang bagaimana temuan dapat diterapkan dan menggarisbawahi pentingnya penelitian ini.



BAB V

PENUTUP

Dengan menggunakan metode *TOPSIS*, penelitian ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah bagaimana menemukan konten paling populer di akun Instagram Sukabumi *Creative Hub* berdasarkan suka, bagikan, dan tampilan. Untuk menjawab permasalahan tersebut, solusi yang ditawarkan adalah memilih konten terpopuler secara otomatis dengan metode *TOPSIS*.

Selain itu, penelitian ini juga menjawab permasalahan tentang bagaimana merancang dan membangun Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk memilih konten terpopuler berdasarkan kriteria tersebut. Dengan menerapkan metode *TOPSIS*, SPK yang dirancang mampu membantu secara otomatis dalam memilih konten terpopuler, sehingga mempercepat proses pengambilan keputusan dan meningkatkan objektivitas.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan langkah-langkah metode *TOPSIS*, diperoleh nilai RC tertinggi adalah "Rekap Merangkum Sukabumi" (0,8793) mendekati 1, menandakan konten ini paling mendekati solusi ideal. Peringkat *tengah Open Submission Digital Mockup* (0,49328), Sementara nilai RC terendah dimiliki oleh "Merdeka" (0,0000), yang berarti konten tersebut paling jauh dari kondisi ideal. Dengan demikian, konten Rekap Merangkum Sukabumi dipilih sebagai konten terpopuler karena paling memenuhi kriteria *likes, shares, dan views*.

5.1 Saran

Penelitian ini telah memberikan solusi dalam memilih konten terpopuler menggunakan metode *TOPSIS*, namun terdapat beberapa pengembangan yang dapat dilakukan untuk penelitian selanjutnya:

1. Peningkatan Antarmuka dan Fungsionalitas Sistem

Pengembangan *user interface (UI)* yang lebih ramah pengguna serta penambahan fitur-fitur seperti grafik visualisasi data atau laporan

otomatis dapat meningkatkan pengalaman pengguna dalam menggunakan sistem

2. Pengujian Sistem pada Skala yang Lebih Besar

Untuk memastikan keakuratan dan keandalan sistem, disarankan untuk melakukan pengujian pada dataset yang lebih besar dan bervariasi, sehingga sistem dapat diaplikasikan secara luas di berbagai konteks.

Dengan perkembangan ini, diharapkan sistem akan menjadi lebih ideal dan memberikan manfaat yang lebih luas dalam meningkatkan pengembangan keputusan terkait konten yang paling populer di media sosial.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. K. Ari and A. Maheswara, “Analisis Post to Followers Ratio Instagram pada 10 Brand Lokal Bali”.
- [2] R. R. Armayani, L. C. Tambunan, R. M. Siregar, N. R. Lubis, and A. Azahra, “Analisis Peran Media Sosial Instagram dalam Meningkatkan Penjualan Online,” vol. 5, pp. 8920–8928, 2021.
- [3] T. Menggunakan and M. Topsis, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KONTEN.”
- [4] D. Handoko, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Kapten Tim Futsal Dengan Metode Analytical Hierarchy Process (AHP),” vol. 1, no. September, pp. 77–86, 2022.
- [5] P. Citra, M. Najib, and D. Satria, “Penerapan Metode Rank Order Centroid dan SMART Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Waitress Terbaik,” pp. 77–87, 2024.
- [6] D. Mhd, E. Faritsi, D. Saripurna, and I. Mariami, “Sistem Pendukung Keputusan Untuk Menentukan Tenaga Pengajar Menggunakan Metode MOORA,” vol. 1, pp. 239–249, 2022.
- [7] Y. Rahmanto, “Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Pelanggan Terbaik Menggunakan Metode SD-MOORA,” vol. 2, no. 3, pp. 163–172, 2024.
- [8] “3) 1,2,3,” vol. 3, no. 4, pp. 5893–5896, 2022.
- [9] R. D. Gunawan and F. Ariany, “Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Plano Kertas,” vol. 1, no. 1, pp. 29–38, 2023.
- [10] A. A. Chamid, “PRIORITAS KONDISI RUMAH,” vol. 7, no. 2, pp. 537–544, 2016.
- [11] V. N. April, “PENGARUH KONTEN MEDIA SOSIAL TERHADAP,” vol. 6, no. 1, 2024.
- [12] S. Herdiyani, L. Auliana, and I. Sukoco, “PERANAN MEDIA SOSIAL DALAM MENGEMBANGKAN SUATU BISNIS :,” vol. 18, no. 2, pp. 103–121, 2022.

- [13] M. B. Yel, M. K. M. Nasution, I. Technology, and U. S. Utara, “Keamanan informasi data pribadi pada media sosial,” vol. 6, no. 1, pp. 92–101, 2022.
- [14] C. Sya, D. Misnawati, P. Studi, I. Komunikasi, and U. B. Darma, “PENGUNAAN MEDIA SOSIAL INSTAGRAM PADA AKUN @YHOOPHII _ OFFICIAL SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI DENGAN,” vol. 15, no. 1, pp. 54–61, 2021.
- [15] A. Rachmawaty, “Strategi Marketing Menggunakan Instagram (Studi kasus : Sapinesia),” vol. 7, no. 1, pp. 39–51, 2021.
- [16] N. S. Dirgantari, H. H. Mintana, P. Studi, I. Komunikasi, F. Bisnis, and U. T. Yogyakarta, “Efektivitas Insight Instagram Sebagai Sarana Endorsement Dalam Meningkatkan Pendapatan Bagi Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Teknologi Yogyakarta bulan Januari 2024 : vol. 5, no. 2, 2024, doi: 10.53682/jpjsre.v5i2.10410.
- [17] H. Dafitri, N. Wulan, H. Ritonga, U. H. Medan, and S. P. Keputusan, “Analisis Perbandingan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Guru Terbaik Menggunakan Metode TOPSIS dan WASPAS,” vol. 9, no. 5, pp. 1313–1321, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i5.4816.
- [18] J. Informatika and T. Radillah, “MENYELEKSI BEASISWA BERPRESTASI PADA SMAN 2 MANDAU,” vol. 14, no. 1, pp. 49–55, 2022.
- [19] S. A. Fadillah and S. Sukira, “PEMAHAMAN KOMPREHENSIF TENTANG KONSEP INPUT OUTPUT PADA,” no. October, 2023, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3057060.CITATIONS.
- [20] B. A. B. Ii, “No Title,” pp. 18–71, 1996.
- [21] S. A. Latipah, “Pemodelan sistem informasi form pembelian urgent pada pt. kalbe morinaga indonesia menggunakan unified modeling language,” vol. 07, pp. 1332–1341, 2022.
- [22] P. Kasih and S. Artikel, “Innovation in Research of Informatics (INNOVATICS) Pemodelan Data Mining Decision Tree Dengan Classification Error Untuk Seleksi Calon Anggota Tim Paduan Suara,” vol. 2, pp. 63–69, 2019.

- [23] M. Larassati, A. Latukolan, A. Arwan, and M. T. Ananta, “Pengembangan Sistem Pemetaan Otomatis Entity Relationship Diagram Ke Dalam Database,” vol. 3, no. 4, pp. 4058–4065, 2019.
- [24] I. Dan, T. Intech, K. Afiifah, Z. F. Azzahra, and A. D. Anggoro, “Analisis Teknik Entity - Relationship Diagram dalam Perancangan Database : Sebuah Literature Review,” vol. 3, no. 2, pp. 18–22, 2022.
- [25] V. No and A. Juni, “Pemodelan Data Aplikasi Tiket Bioskop Berbasis Mobile Menggunakan,” vol. 1, no. 4, pp. 122–127, 2025.

