



TEKNOTIKA Vol. 01, No. 1, 2023

Sistem Pendukung Keputusan untuk Menentukan Platform Penjualan Aset Desain Dengan Metode AHP

Yudha Agung Gumelar¹, Ayu Mira Yunita², Robby Rizky³

^{1,2} Fakultas Teknologi dan Informatika universitas Mathla'ul Anwar Banten
Email: yudhaagung20082000@gmail.com

Abstrak. Aset Digital merupakan suatu barang atau benda bernilai yang berada didalam media elektronik. Dalam menentukan sebuah platform untuk menjual aset digital, kita harus bisa mengetahui platform mana yang paling menguntungkan untuk menjual aset digital kita. Dari ratusan platform akan sangat sulit untuk menentukan platform mana yang paling cocok untuk kita coba. Hal tersebut bisa diatasi dengan membandingkan beberapa platform sekaligus, dan kita bisa menggunakan *website Traffic Analyzer* untuk mengetahui traffic dari setiap website tersebut.

Kata kunci: *sistem pendukung keputusan; ahp; penjualan; aset digital.*

1 Pendahuluan

Sekarang ini perkembangan dunia digital sudah cukup berkembang pesat, semenjak adanya teknologi internet banyak kegiatan yang saat ini bisa kita lakukan dengan sangat mudah dan efisien. Berbagai macam sektor pada saat ini sudah berubah di gantikan dengan sistem digital, salah satunya adalah sektor perdagangan [1] [2]

Seperti yang kita tahu, pada sektor perdagangan ini sudah banyak sekali perubahan yang terjadi, dari sistem barter sampai saat ini sistem pembayaran dengan uang digital. Produk-produk yang dijual dalam sektor perdagangan juga sudah bermacam-macam diantaranya adalah produk digital [3] [4]

Produk digital merupakan jenis baru yang terlahir dari perkembangan dunia digital, produk ini tidak memiliki bentuk fisik di dunia nyata namun bisa kita lihat dalam bentuk digital. Ada banyak jenis produk digital, mulai dari penjualan source code dari sebuah program aplikasi, template video, template desain dan yang sedang ramai saat ini adalah penjualan NFT [5]

Dari banyaknya jenis produk digital yang bisa dijual, makin akan makin banyak juga platform e-commerce untuk menjual produk-produk tersebut. Pada kasus kali ini kita bahas platform untuk menjual produk *aset desain*, Aset Desain sendiri merupakan sumber daya yang nantinya akan digunakan untuk kebutuhan pembuatan desain. Untuk menjual aset desain ini ada banyak sekali platform

yang sering digunakan diantaranya iconfinder, iconscout dan freepik. Ketiga platform tersebut merupakan platform yang bisa digunakan untuk menjual aset desain nantinya, selain karena ketiga platform itu merupakan platform dengan traffic yang tinggi, ketiga platform tersebut juga cocok untuk jenis aset yang akan kita jual nantinya. Tetapi dari ketiga platform tersebut kita belum mengetahui platform mana yang paling bisa menguntungkan. Dengan menggunakan platform lain yang berfungsi sebagai *Traffic Analyzer* kita bisa melakukan analisis sederhana untuk melihat traffic dari setiap website, dan data tadi akan bisa di olah lebih lanjut untuk menentukan website mana yang memiliki peluang penjualan tertinggi.

2 Metode penelitian

Metode yang digunakan pada kasus ini adalah metode AHP (*Analytical Hierarchy Process*) dikarenakan cukup mudah dan tidak terlalu membutuhkan proses yang terlalu panjang untuk menentukan hasil akhir. Metode AHP juga mampu memecah situasi yang kompleks dan tak terstruktur untuk menentukan prioritas paling tinggi pada sebuah pilihan.

2.1 SimilarWeb

Similar web atau SimilarWeb merupakan platform analisis web asal srael yang berspesialisasi dalam lalu lintas dan kinerja web. Dari SimilarWeb kita bisa mendapatkan beberapa data yang akan kita pakai nanti, diantaranya ada data Total Visit dan Page Per Visit yang akan kita gunakan, ada juga data Earning tiap platform yang didapatkan dari dokumentasi masing-masing platform.

3 Hasil dan Pembahasan

Dari pembahasan sebelumnya kita sudah mendapat beberapa data yang menjadi kriteria analisis kita, diantaranya ada Total Visitor, Page per Visit dan earning. Dan kita mempunyai 3 alternatif platform yang akan kita gunakan diantaranya ada Iconfinder, Freepik dan Iconscout. Maka akan kita bisa simpulkan data sebagai berikut.

· Kriteria	· Alternatif Platform
Total Visitor	Iconfinder
Page per Visit	Iconscout
Earning	Freepik

Dari kriteria tersebut dapat kita perluas lagi untuk mendapatkan perbandingan antar platform, maka didapatkan hasil seperti berikut.

- **Perbandingan Berdasarkan Kriteria**

Total Visit 2x lebih penting dari Page per Visit

Earning 3x lebih penting dari Page per Visit

Earning 5x lebih penting dari Total Visit

	Total Visit	Page/Visit	Earning
Total Visit	$1/1 = 1$	$2/1 = 2$	$1/5 = 0.2$
Page/Visit	$1/2 = 0.2$	$1/1 = 1$	$1/3 = 0.333$
Earning	$5/1 = 5$	$3/1 = 3$	$1/1 = 1$
Jumlah	6.2	6	1.53

Tabel 1. Perbandingan Kriteria

Nilai Eigen			Jumlah	Rata-rata
0.16	0.33	0.13	0.63	0.21
0.03	0.17	0.22	0.41	0.14
0.81	0.5	0.65	1.96	0.65

Tabel 2. Nilai Eigen Kriteria

- **Perbandingan Berdasarkan Total Visit**

Iconscout 2x lebih sering dikunjungi dari Iconfinder

Freepik 78x lebih sering dikunjungi dari Iconfinder

Freepik 40x Lebih sering dikunjungi dari Iconscout

	Iconscout	Iconfinder	Freepik
Iconscout	$1/1 = 1$	$2/1 = 2$	$1/40 = 0.025$
Iconfinder	$1/2 = 0.5$	$1/1 = 1$	$1/78 = 0.01282$
Freepik	$40/1 = 40$	$78/1 = 78$	$1/1 = 1$
Jumlah	41.5	81	1.03782

Tabel 3. Perbandingan Total Visit

Nilai Eigen			Jumlah	Rata-rata
0.02	0.02	0.02	0.07	0.02
0.01	0.01	0.01	0.04	0.01
0.96	0.96	0.96	2.89	0.96

Tabel 4. Nilai Eigen Total Visit

- **Perbandingan Berdasarkan Page per Visit**
 Freepik 2x lebih besar dibanding Iconscout
 Freepik 3x lebih besar dibanding Iconfinder
 Iconfinder 2x lebih besar dibanding Iconscout

	Iconscout	Iconfinder	Freepik
Iconscout	$1/1 = 1$	$1/2 = 0.5$	$1/2 = 0.5$
Iconfinder	$2/1 = 2$	$1/1 = 1$	$1/3 = 0.33$
Freepik	$2/1 = 2$	$3/1 = 3$	$1/1 = 1$
Jumlah	5	4.5	1.83

Tabel 5. Perbandingan Page per Visit

Nilai Eigen			Jumlah	Rata-rata
0.2	0.11	0.27	0.58	0.19
0.4	0.22	0.18	0.8	0.27
0.4	0.67	0.55	1.61	0.54

Tabel 6. Nilai Eigen Page per Visit

- **Perbandingan Berdasarkan Earning**
 Iconscout 4x lebih besar dibanding Iconfinder
 Iconfinder 3x lebih besar dibanding Freepik
 Iconscout 10x lebih besar dibanding Freepik

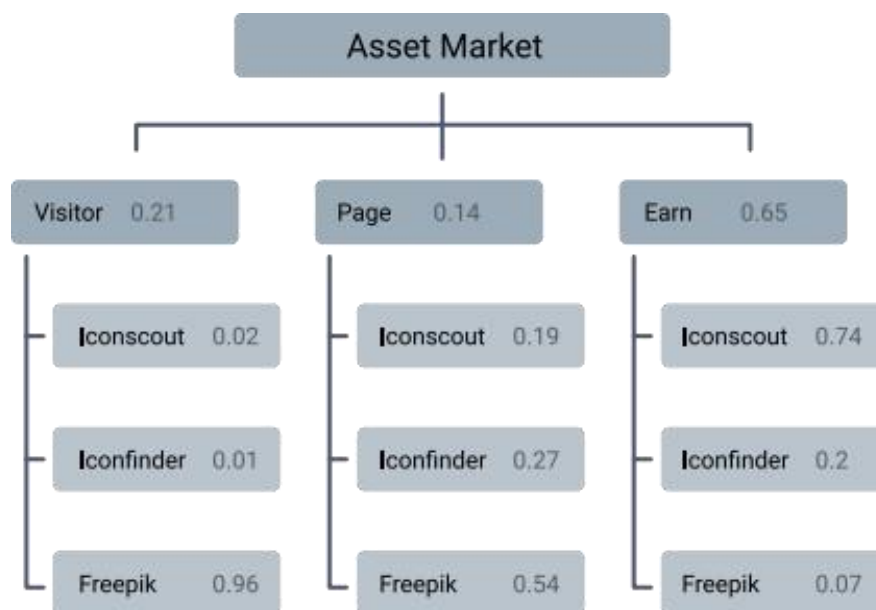
	Iconscout	Iconfinder	Freepik
Iconscout	$1/1 = 1$	$4/1 = 4$	$10/1 = 10$
Iconfinder	$1/4 = 0.25$	$1/1 = 1$	$3/1 = 3$
Freepik	$1/10 = 0.1$	$1/3 = 0.33$	$1/1 = 1$
Jumlah	1.35	5.33	14

Tabel 7. Perbandingan Earning

Nilai Eigen			Jumlah	Rata-rata
0.74	0.75	0.71	2.21	0.74
0.19	0.19	0.21	0.59	0.2
0.07	0.06	0.07	0.21	0.07

Tabel 8. Nilai Eigen Earning

Dari data tersebut dapat kita buat diagramnya seperti berikut



Gambar 1. Diagram Final

Pada tahapan terakhir kita bisa menentukan ranking pada pilihan alternatif, dengan cara menghitung nilai EV alternatif dari masing-masing platform

Iconscout, $(0.21 \times 0.02) + (0.14 \times 0.19) + (0.65 \times 0.74) = 0.5118$

Iconfinder, $(0.21 \times 0.01) + (0.14 \times 0.27) + (0.65 \times 0.2) = 0.1699$

Freepik, $(0.21 \times 0.96) + (0.14 \times 0.54) + (0.65 \times 0.07) = 0,3227$

4 Kesimpulan

Dari beberapa data yang sudah dibuat sebelumnya, dapat kita ambil kesimpulan bahwa Iconscout merupakan platform penjualan aset desain dengan urutan teratas, dikarenakan earning merupakan kriteria tertinggi iconscout dengan earning tertinggi bisa mendapatkan hasil yang lebih maksimal walau dalam kunjungan website freepik mendapatkan kunjungan tertinggi tapi karena freepik memiliki pendapatan paling rendah sehingga platform dengan kriteria tertinggi adalah Iconscout.

Daftar pustaka

- [1] A. M. Yunita, A. H. Wibowo, R. Rizky, and N. N. Wardah, "Implementasi Metode SAW Untuk Menentukan Program Bantuan Bedah Rumah Di Kabupaten Pandeglang," *J. Teknol. Dan Sist. Inf. Bisnis*, vol. 5, no. 3, pp. 197–202, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i3.835.
- [2] E. N. Susanti, R. Rizky, Z. Hakim, and S. Setiyowati, "Implementasi Metode Simple Additive Weighting untuk Menentukan Penerima Bantuan Rumah Tidak Layak Huni pada Desa Cikeusik," vol. 08, pp. 287–293, 2023.
- [3] R. Rizky, Z. Hakim, S. Susilawati, and ..., "Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Kelas Tunagrahita Menggunakan Metode Weight Product," ... *UNIKA St. Thomas*, vol. 08, 2023, [Online]. Available: <http://www.ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/2258%0Ahttp://www.ejournal.ust.ac.id/index.php/JTIUST/article/view/2258/2286>
- [4] S. Wijaya *et al.*, "Program Peningkatan Kecakapan Hidup Berbasis Vocational Skill Untuk Membangun Jawa Wirausaha Mahasiswa Semester Akhir Mahasiswa Universitas Mathla'ul Anwar Banten," *J. Dharmabakti Nagri*, vol. 1, no. 3, pp. 133–139, 2023, doi: 10.58776/jdn.v1i3.81.
- [5] F. F. Hasibuan, M. H. Dar, and G. J. Yanris, "Implementation of the Naïve Bayes Method to determine the Level of Consumer Satisfaction," *Sinkron*, vol. 8, no. 2, pp. 1000–1011, 2023, doi: 10.33395/sinkron.v8i2.12349.