

# **SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN KARAKTER UNTUK COSPLAY MENGGUNAKAN METODE FUZZY TAHANI**

**Vanessa Octavia Purnama**

## **Abstrak**

Penelitian ini dilakukan untuk membuat aplikasi guna membantu seseorang dalam memilih karakter dalam film kartun, komik, film fiksi maupun permainan video yang akan digunakan pada acara kebudayaan jepang dan pameran mainan *figure*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Fuzzy Tahani. Aplikasi yang dihasilkan mampu membantu dan mendukung keputusan pemilihan karakter yang sesuai dengan kriteria fisik serta kemampuan keuangan pengguna. Dengan adanya aplikasi ini pengguna akan dibantu memilih alternatif karakter melalui parameter-parameter yang sudah tersedia guna menghindari terjadinya kesalahan seperti biaya yang dikeluarkan melebihi perkiraan atau kekurangan waktu untuk membuat kostum baru.

**Kata Kunci :** Sistem Pendukung Keputusan, Fuzzy, Tahani, Kriteria Fisik.

# **DECISION SUPPORT SYSTEM FOR SELECTION OF COSPLAY CHARACTER USING THE METHOD OF FUZZY TAHANI**

**Vanessa Octavia Purnama**

## **Abstract**

This study was conducted to create an application to help someone choosing a character like the characters in anime, manga, science fiction-fantasy movies and video games that will be used on Japanese cultural events and action figures convention. The method used in this study is the method of Fuzzy Tahani. The results of the study is an application that able to assist and support decision of the selection of characters in accordance with the criteria of the physical and financial. With this application, users will be helped to choose characters through parameters that are already available in order to avoid mistakes such as unexpected cost or lack of time to create a new costume.

**Keyword :** Decision Support Systems, Fuzzy, Tahani, Criteria Physical.