



INTISARI

Setiap harinya manusia menghadapi beberapa pilihan untuk mengambil sebuah keputusan. Baik individu, maupun sebuah kesatuan dalam organisasi akan dihadapkan oleh banyak alternatif pilihan demi tujuan yang ingin dicapai. Dalam skala kelompok maupun organisasi, aktivitas pengambilan keputusan dijalankan untuk mengambil keputusan strategis sehingga mendapatkan alternatif terbaik, seperti menentukan *supplier*, lokasi *warehouse*, strategi manajemen dan keputusan strategis lainnya. Beberapa alternatif dan kriteria-kriteria yang ada menyebabkan manusia melakukan banyak pertimbangan sebelum mengambil sebuah keputusan. Berdasarkan banyaknya pertimbangan serta keinginan untuk mengambil keputusan terbaik dari berbagai pertimbangan yang ada, mengindikasikan pengambilan keputusan diambil berdasarkan pertimbangan lebih dari satu orang atau yang disebut *group decision making* (GDM). Namun pada kenyataannya, terdapat fenomena *decision bias* yang terjadi saat proses konsensus dilakukan, dimana satu orang mendominasi keputusan grup, namun belum tentu keputusan tersebut merupakan keputusan yang tepat.

Tahapan penelitian dimulai dengan memberikan permasalahan GDM kepada responden. Responden akan memberikan keputusannya secara individu, lalu beberapa responden akan dibentuk menjadi satu grup yang kemudian akan memutuskan kasus yang sama. Hasil keputusan individu dan grup digunakan untuk menganalisa apakah terjadi *decision bias* dalam grup tersebut dengan acuan keputusan benar yang berasal dari *expert*. Kemudian untuk menghasilkan alternatif keputusan terbaik, maka alternatif keputusan konsensus dihasilkan menggunakan perhitungan persamaan GDM agar konsensus berjalan maksimum. Untuk mencapai alternatif terbaik, bobot kepentingan dihitung melalui proses iteratif yang mempertimbangkan kontribusi dan kedekatan preferensi *decision makers* terhadap preferensi *expert* sehingga konsensus mencapai nilai maksimum dan menghasilkan alternatif terbaik.

Hasil yang didapat adalah pengambilan keputusan melalui proses konsensus memiliki kemungkinan terjadinya *decision bias*, dimana satu *decision makers* mendominasi keputusan grup, sedangkan hasilnya belum tentu benar. Aplikasi perhitungan GDM dengan menentukan bobot kepentingan yang dihitung melalui proses iteratif yang mempertimbangkan kontribusi dan kedekatan preferensi *decision makers* terhadap preferensi *expert* sehingga dapat menghindari terjadinya *decision bias* serta meningkatkan nilai konsensus dan alternatif keputusan GDM yang dihasilkan.

Kata kunci: *group decision making*, GDM, *decision makers*, bobot kepentingan, *decision bias*.