

**SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN UNTUK MEMBANTU
MANAJEMEN TOKO KOMPUTER DALAM
MENENTUKAN KARTU GRAFIS YANG
SESUAI DENGAN KEBUTUHAN
PELANGGAN**

SKRIPSI



disusun oleh

Tedi Sumanjaya

05.12.1355

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

**SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN UNTUK MEMBANTU
MANAJEMEN TOKO KOMPUTER DALAM
MENENTUKAN KARTU GRAFIS YANG
SESUAI DENGAN KEBUTUHAN
PELANGGAN**

Skripsi

untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana S1
pada jurusan Sistem Informasi



disusun oleh

Tedi Sumanjaya

05.12.1355

**JURUSAN SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
AMIKOM
YOGYAKARTA
2011**

PERSETUJUAN

SKRIPSI

**Sistem Penunjang Keputusan untuk Membantu
Manajemen Toko Komputer dalam
Menentukan Kartu Grafis yang
Sesuai dengan Kebutuhan
Pelanggan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Tedi Sumanjaya
05.12.1355**

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 3 November 2011

Dosen Pembimbing,


**Arief Setyanto, S.Si, MT.
NIK. 190302036**

PENGESAHAN

SKRIPSI

**Sistem Penunjang Keputusan untuk Membantu
Manajemen Toko Komputer dalam
Menentukan Kartu Grafis yang
Sesuai dengan Kebutuhan
Pelanggan**

yang dipersiapkan dan disusun oleh

Tedi Sumanjaya
05.12.1355

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 1 Desember 2011

Susunan Dewan Penguji,

Nama Penguji

Tanda Tangan

Drs. Bambang Sudaryatno, MM.
NIK. 190302029

Melwin Syafrizal, S.Kom., M.Eng.
NIK. 190302105

Andi Sunyoto, M.Kom.
NIK. 190302052



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
tanggal 1 Desember 2011

KETUA STMIK AMIKOM YOGYAKARTA



Prof. Dr. M. Suvanto, M.M.
NIK. 190302001



MOTTO

Bila kamu takut akan sesuatu maka masuklah dalam sesuatu yang menakutimu itu, karena rasa takutmu itu lebih berbahaya dari apa yang kamu takutkan itu.

Cara terbaik untuk terbebas dari masalah adalah dengan memecahkannya.

Kegagalan terjadi ketika kita menyerah

Manusia tak selamanya benar dan tak selamanya salah

Segala yang indah belum tentu baik tetapi segala yang baik pasti indah

Syukuri apa yang ada didiri anda meski menjadi setitik hitam dilangit...

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah.....Ya Allah ...

Puji syukur kepada Allah SWT atas semua karunia-Nya yang telah memberikan banyak kemudahan dan kelancaran dalam terselesainya skripsi ini.

Thank's You're always keeping me and beside me .

Hasil kerja keras dengan suka duka ini ku persembahkan untuk diriku sendiri dan semua orang yg pernah ada dalam hidupku "Life must go on, Yang lalu biarlah berlalu jadikan masa lalu itu sebagai suatu hikmah".

*Thank's to all my family: My Parents, My Brothers muha, egi , Bambang , Acep & satria
My Sisters Deis & Teh Nunung*

"Thank's for everything!!!".

To all my friend @ Amikom : Untuk semua temen-temen dekatku di kampus Dedy, Sarji, Rohim, Ari, Yogas, Hanif, and semua anak-anak seperjuangan terutama kelas "E" SI yang gak bisa aku sebutin satu-persatu thank's .

*To all Cemonk community : tetap memberi senyuman meski kehidupan ini tak seperti harapan..
kompak selalu ya...*

KATA PENGANTAR

Segala puji hanya bagi Allah Tuhan Penguasa Semesta Alam, akhirnya penulis mampu menyelesaikan karya ilmiah skripsi ini. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat kelulusan untuk meraih gelar sarjana (S1), yaitu Sarjana Komputer STMIK AMIKOM Yogyakarta.

Pada kesempatan yang baik ini, penulis hendak menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak. Tanpa mereka, penulis takkan mampu menyelesaikan menyusun skripsi ini.

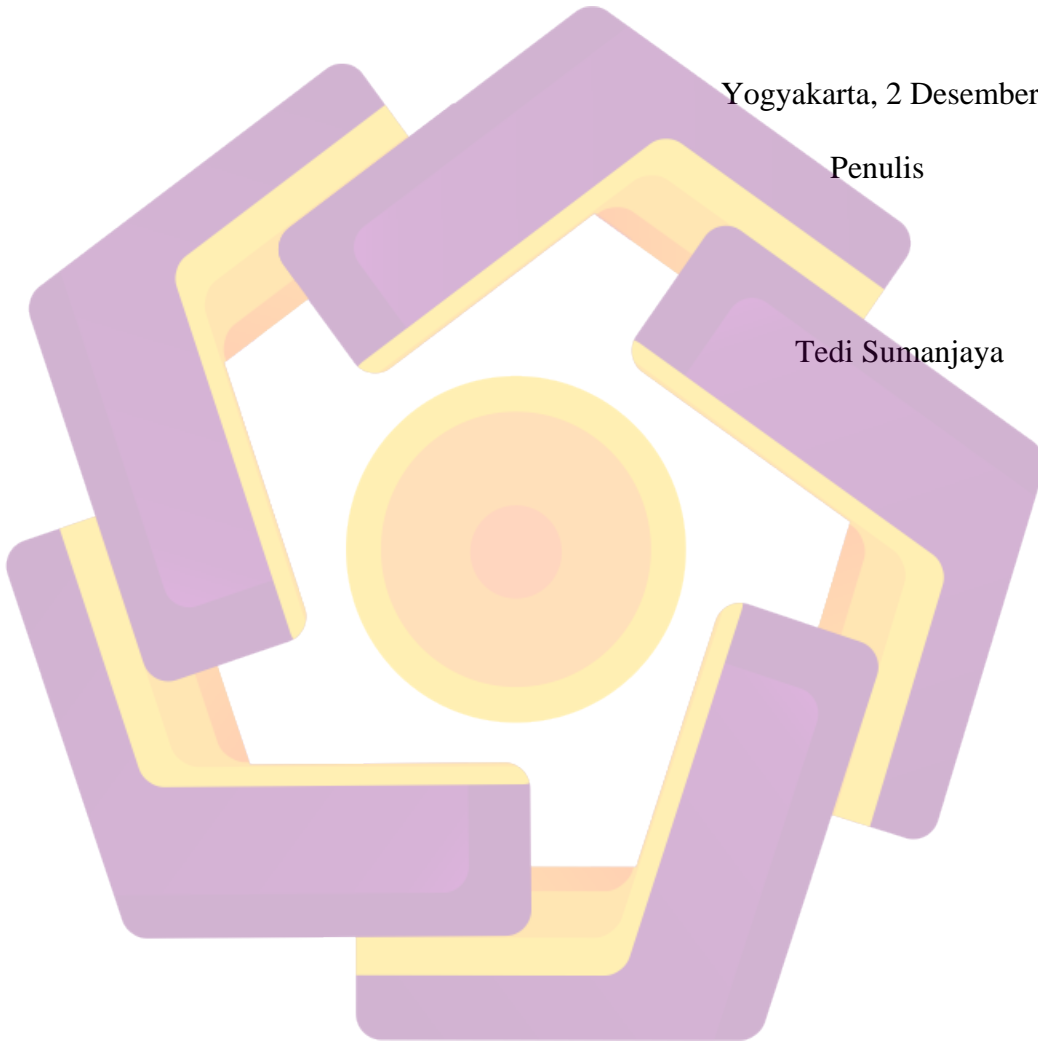
1. Prof. Dr. M. Suyanto, MM, Selaku Ketua STMIK AMIKOM Yogyakarta.
2. Bapak Drs. Bambang Sudaryatno, MM selaku Ketua Jurusan Sistem Informasi STMIK AMIKOM Yogyakarta.
3. Arief Setyanto, S.Si, MT sebagai dosen pembimbing penulis, yang dengan kebaikan hati, kesabaran dan segenap bantuannya untuk memberikan bimbingan dan arahan hingga selesainya skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu tercinta berkat doa, dukungan dan semangat dari kalianlah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
5. Segenap keluarga besar penulis yang tak henti memberikan dukungan pada penulis.
6. Segenap sahabat dan teman-teman yang selalu mencintaiku dan memberikan berbagai bentuk bantuan juga dorongan yang sangat berarti untuk penulis.

Penulis sadar bahwa karya tulis ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat senang dengan tangan terbuka menerima kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya sederhana ini. Akhir kata, semoga karya tulis ini memberikan manfaat yang berarti.

Yogyakarta, 2 Desember 2011

Penulis

Tedi Sumanjaya



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
1.6 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	4

BAB II LANDASAN TEORI

2.1	Konsep Sistem Pendukung Keputusan.....	7
2.1.1	Pengertian Sistem Pendukung Keputusan.....	7
2.1.2	Tujuan Sistem Pendukung Keputusan	9
2.1.3	Jenis Sistem Pendukung Keputusan.....	11
2.1.4	Model Sistem Pendukung Keputusan	13
2.1.5	Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan.....	14
2.1.6	Komponen-Komponen Sistem Pendukung Keputusan.....	18
2.1.7	Kotak Alat Bantu Sistem Pendukung Keputusan	20
2.1.8	Fase-Fase Proses Pengambilan Keputusan	22
2.2	Pengambilan Keputusan.....	25
2.2.1	Pengambilan Keputusan.....	25
2.2.2	Mekanisme Pengambilan Keputusan Pemilihan kartu grafis	26
2.3	Sistem Perangkat Lunak yang Digunakan	27
2.3.1	Sistem Operasi	28
2.3.2	Bahasa Pemrograman.....	28
2.4	Microsoft access database.....	46
2.5	Normalisasi Database.....	50
2.5.1	Tujuan Normalisasi Database	50
2.5.2	Proses Normalisasi.....	50
2.5.3	Tahapan Normalisasi.....	51

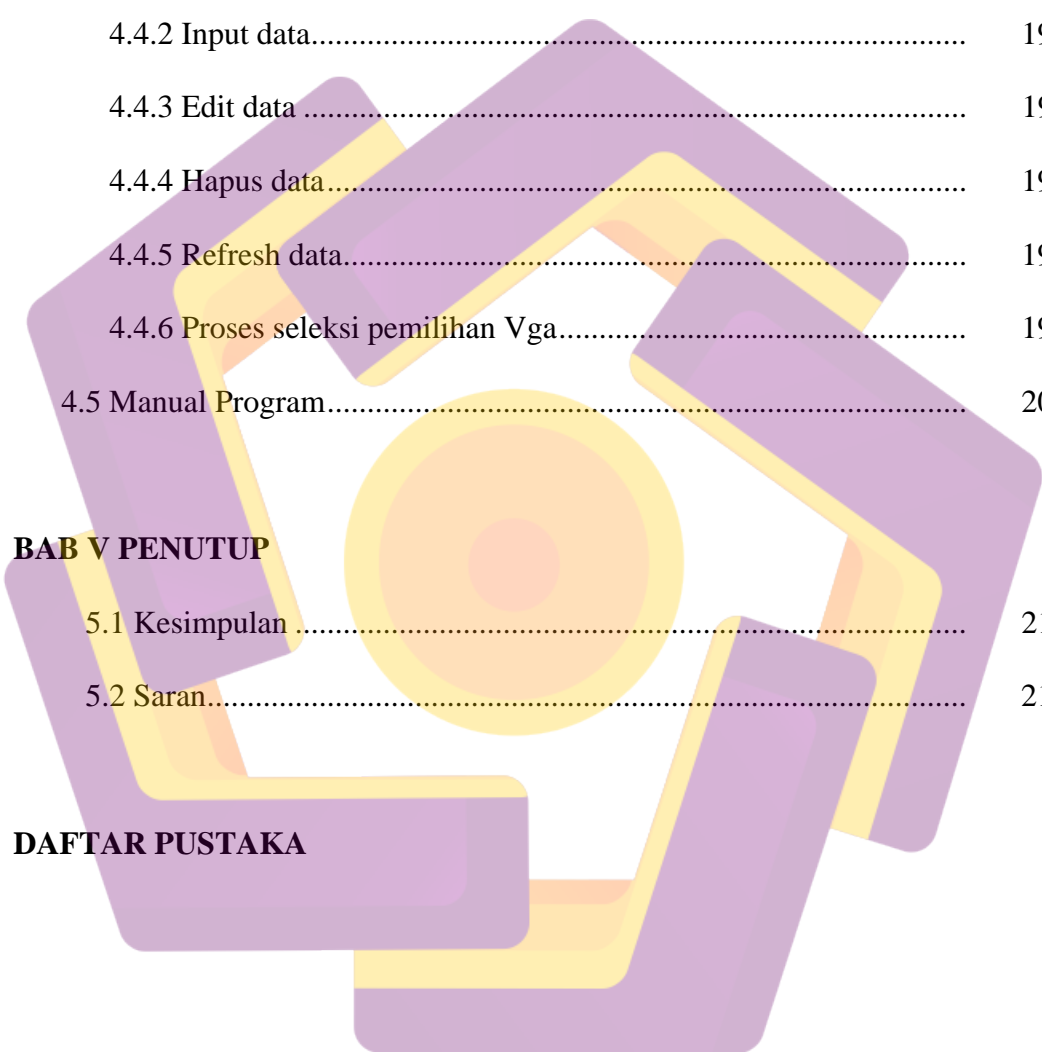
2.6 Kartu Grafis dan Benchmarking	51
2.6.1 Pengertian Kartu Grafis.....	51
2.6.2 Benchmarking	59

BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

3.1 Aturan-Aturan Umum	66
3.1.1 Data Kartu Grafis	66
3.1.2 Data Kriteria dan Subkriteria Kartu Grafis	67
3.1.3 Penentuan Ranking Kartu Grafis	76
3.1.4 Perhitungan Pemetaan Gap Kompetensi.....	78
3.1.5 Perhitungan dan Pengelompokan Core dan Secondary Factor	88
3.1.6 Rumus Perhitungan Nilai Total.....	96
3.2 Perhitungan Nilai Total.....	101
3.2.1 Analisa Data Sistem	103
3.2.2 Analisa Komponen Sistem.....	104
3.2.3 Perancangan Sistem	105
3.2.3.1 Subsistem Pengolahan Data (Database).....	105
3.2.3.2 Subsistem Antarmuka Pengguna.....	131
3.2.4 Pengguna DSS.....	151
3.2.5 Rancangan Teknologi	152

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1 Struktur Aplikasi.....	153
----------------------------	-----



4.2 Pengujian Aplikasi	158
4.3 Pembahasan Hasil	168
4.4 Pembahasan Aplikasi	196
4.4.1 Koneksi database.....	196
4.4.2 Input data.....	197
4.4.3 Edit data	197
4.4.4 Hapus data.....	198
4.4.5 Refresh data.....	199
4.4.6 Proses seleksi pemilihan Vga.....	199
4.5 Manual Program.....	200
 BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	211
5.2 Saran.....	211
 DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Karakteristik dari DSS	16
Gambar 2.2 Skematik DSS	20
Gambar 2.3 Fase-fase Pengambilan Keputusan / Proses Pemodelan	20
Gambar 2.4 Tipe Data pada Visual Basic	32
Gambar 2.5 Microsoft Acces 2000	48
Gambar 2.6 Alur Kerja Pemrosesan Data kartu grafis.....	54
Gambar 2.7 SLI (Scalable Link Interface) kartu grafis nVidia.....	55
Gambar 2.8 Crossfire kartu grafis AMD/ATI.....	56
Gambar 3.1 Komponen DSS.....	105
Gambar 3.2 Flowchart DSS Pemilihan kartu grafis.....	109
Gambar 3.3 Diagram context level 0 DSS Pemilihan kartu grafis	110
Gambar 3.4 Diagram context level 0 DSS Pemilihan kartu grafis	111
Gambar 3.5 DAD Level 1 Proses Nomor 1 (Login, Pengaturan Login) DSS Pemilihan kartu grafis	112
Gambar 3.6 DAD Level 1 Proses Nomor 2 (Pengolahan Data) DSS Pemilihan kartu grafis	112
Gambar 3.7 DAD Level 1 Proses Nomor 6 (Pengolahan Data kartu grafis harapan) DSS Pemilihan kartu grafis.....	113
Gambar 3.8 DAD Level 1 Proses Nomor 7 (Proses Penilaian kartu grafis) DSS Pemilihan kartu grafis	113

Gambar 3.9 DAD Level 1 Proses Nomor 8 (Pembuatan Laporan) DSS Pemilihan	
kartu grafis	114
Gambar 3.10 Gambar Bentuk normal kedua.....	120
Gambar 3.12 Gambar Bentuk normal ketiga	122
Gambar 3.13 Gambar Bentuk normal kedua.....	123
Gambar 3.14 HIPO Login User	134
Gambar 3.15 HIPO Menu Utama.....	134
Gambar 3.16 HIPO Penialain VGA.....	134
Gambar 3.17 HIPO VGA.....	134
Gambar 3.18 HIPO Pengaturan	135
Gambar 3.19 HIPO Laporan	135
Gambar 3.20 HIPO Informasi.....	135
Gambar 3.21 HIPO Menu Utama (User)	135
Gambar 3.22 HIPO Penilaian VGA(user).....	136
Gambar 3.23 HIPO VGA(User).....	136
Gambar 3.24 HIPO Laporan(User).....	136
Gambar 3.25 HIPO Informasi(User).....	136
Gambar 3.26 IPO Module Menu Utama	137
Gambar 3.27 IPO Module Penilaian VGA	137
Gambar 3.28 IPO Module Menu Data Seleksi VGA	138
Gambar 3.29 IPO Module Menu Data Hasil Penilaian VGA	138
Gambar 3.30 IPO Module Menu Data VGA	139
Gambar 3.31 IPO Module Menu Data Analisis	140

Gambar 3.32 IPO Module Menu Data VGA Harapan.....	140
Gambar 3.33 IPO Module Menu Data pengaturan	141
Gambar 3.34 IPO Module Menu Data Kriteria.....	141
Gambar 3.35 IPO Module Menu Data subkriteria	142
Gambar 3.36 IPO Module Menu Data analisis	142
Gambar 3.37 IPO Module Menu Persentase.....	143
Gambar 3.38 IPO Module Menu Pengaturan cf sf.....	143
Gambar 3.39 IPO Module Menu user	144
Gambar 3.40 IPO Module Menu informasi	145
Gambar 3.41 IPO Module Menu about.....	145
Gambar 3.42 IPO Module Menu help.....	146
Gambar 3.43 IPO Module Menu logout	146
Gambar 3.44 Desain Dialog Login	147
Gambar 3.45 Desain Dialog Menu utama.....	147
Gambar 3.46 Desain Dialog Menu About.....	148
Gambar 3.47 Desain Dialog Menu Hasil penilaian	148
Gambar 3.48 Desain Dialog Menu VGA analisis.....	149
Gambar 3.49 Desain Dialog Menu VGA harapan	149
Gambar 3.50 Desain Dialog Menu VGA.....	150
Gambar 3.51 Desain Dialog Menu Data analisis.....	150
Gambar 3.52 Desain Dialog Pengaturan cf sf.....	151
Gambar 3.53 Desain Dialog Persentase.....	151
Gambar 4.1 Tampilan form proses penilaian.....	196

Gambar 4.2 Tampilan form hasil akhir penilaian	197
Gambar 4.3 Tampilan menu utama.....	202
Gambar 4.4 Tampilan form data Vga	203
Gambar 4.5 Tampilan form data kriteria.....	204
Gambar 4.6 Tampilan form data analisis	205
Gambar 4.7 Tampilan form nilai profile Vga yang diharapkan.....	206
Gambar 4.8 Tampilan pengaturan nilai Gap	207
Gambar 4.9 Tampilan pengatur nilai prosentase.....	208
Gambar 4.10 Tampilan pengaturan nilai Core dan Secondary factor.....	208
Gambar 4.11 Tampilan pengolahan data pengguna.....	209
Gambar 4.12 Tampilan about.....	210
Gambar 4.13 Tampilan form pemilihan Vga	210
Gambar 4.14 Tampilan hasil penilaian akhir	211

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Operator Pengkondisian.....	36
Tabel 3.1 3Dmark06 1280x1024 (noAA+noAF).....	67
Tabel 3.2 Spliter Cell Chaos Theory Lighthouse 1280x1024 (noAA+noAF)....	68
Tabel 3.3 Quake4 Benchmark Ultra Quality 1280x1024 (noAA+noAF).....	68
Tabel 3.4 3Dmark06 2048x1536 (4xAA+16xAF).....	69
Tabel 3.5 Spliter Cell Chaos Theory Lighthouse 2048x1536 (4xAA+16xAF)..	69
Tabel 3.6 Quake4 Benchmark Ultra Quality 2048x1536 (4xAA+16xAF).....	69
Tabel 3.7 Nilai bobot kapasitas memory.....	70
Tabel 3.8 Nilai bobot tipe memory	70
Tabel 3.9 Nilai bobot acces time	71
Tabel 3.10 Nilai bobot memory bus width.....	71
Tabel 3.11 Nilai bobot cooling system	71
Tabel 3.12 Nilai bobot konektor	72
Tabel 3.13 Nilai bobot kapasitas memory.....	72
Tabel 3.14 Nilai bobot adapter dan kabel	72
Tabel 3.15 Nilai bobot software.....	72
Tabel 3.16 Nilai bobot game.....	73
Tabel 3.17 Nilai bobot kebisingan saat keadaan idle	73
Tabel 3.18 Nilai bobot Kebisingan saat keadaan ‘full-load’ menggunakan 3D Mark06.....	73
Tabel 3.19 Nilai bobot instalasi hardware.....	73
Tabel 3.20 Nilai bobot instalasi software.....	74

Tabel 3.21 Nilai bobot Kualitas buku manual	74
Tabel 3.22 Nilai bobot deskripsi instalasi di buku manual	74
Tabel 3.23 Nilai bobot pengaturan driver option	74
Tabel 3.24 Nilai bobot garansi	75
Tabel 3.25 Nilai bobot fasilitas web	75
Tabel 3.26 Nilai bobot harga kartu grafis	75
Tabel 3.27 Core dan Secondary core performa.....	77
Tabel 3.28 Core dan Secondary core perlengkapan.....	77
Tabel 3.29 Core dan Secondary core handling	78
Tabel 3.30 Core dan Secondary core service	78
Tabel 3.31 Tabel Peforma	79
Tabel 3.32 Tabel Perlengkapan kartu grafis	80
Tabel 3.33 Tabel Handling kartu grafis	81
Tabel 3.34 Tabel Service.....	83
Tabel 3.35 Tabel Harga.....	83
Tabel 3.36 Tabel Bobot Nilai Gap	84
Tabel 3.37 Tabel Performa Hasil Pemetaan Gap Kompetensi.....	85
Tabel 3.38 Tabel Performa Hasil Bobot Nilai Gap.....	86
Tabel 3.39 Tabel Perlengkapan Hasil Pemetaan Gap Kompetensi.....	86
Tabel 3.40 Tabel Perlengkapan Hasil Bobot Nilai Gap.....	86
Tabel 3.41 Tabel Handling kartu grafis Hasil Pemetaan Gap Kompetensi	86
Tabel 3.42 Tabel Handling kartu grafis Hasil Bobot Nilai Gap	87
Tabel 3.43 Tabel Service kartu grafis Hasil Pemetaan Gap Kompetensi	87
Tabel 3.44 Tabel Service katu grafis Hasil Bobot Nilai Gap.....	87

Tabel 3.45 Tabel Harga kartu grafis Hasil Pemetaan Gap Kompetensi	87
Tabel 3.46 Tabel Harga kartu grafis Hasil Bobot Nilai Gap.....	88
Tabel 3.47 Tabel Pengelompokkan Bobot Nilai Gap Aspek Performa	89
Tabel 3.48 Tabel Pengelompokkan Bobot Nilai Gap Aspek Perlengkapan	91
Tabel 3.49 Tabel Pengelompokkan Bobot Nilai Gap Aspek Handling	93
Tabel 3.50 Tabel Pengelompokkan Bobot Nilai Gap Aspek Service	95
Tabel 3.51 Tabel Nilai Total Aspek Performa	100
Tabel 3.52 Tabel Nilai Total Perlengkapan	100
Tabel 3.53 Tabel Nilai Total Handling kartu grafis.....	101
Tabel 3.54 Tabel Nilai Total Service kartu grafis.....	101
Tabel 3.55 Tabel Prosentase Aspek	102
Tabel 3.56 Tabel Hasil Akhir Proses Profile Matching	103
Tabel 3.57 Bentuk normal pertama.....	118
Tabel 3.58 Tabel Pemakai.....	125
Tabel 3.59 Tabel kriteria.....	125
Tabel 3.60 Tabel subkriteria	125
Tabel 3.61 Tabel Nilai gap.....	126
Tabel 3.62 Tabel Pengaturan nilai core dan secondary factor	126
Tabel 3.63 Tabel Persentase.....	127
Tabel 3.64 Tabel Data analisis	127
Tabel 3.65 Tabel kartu grafis	128
Tabel 3.66 Tabel Analisis VGA.....	129
Tabel 3.67 Tabel VGA_harapan	130
Tabel 3.68 Tabel Hasil Penilaian	131

Tabel 4.1 Pembahasan Tabel performa.....	171
Tabel 4.2 Pembahasan tabel perlengkapan.....	172
Tabel 4.3 Handling VGA	173
Tabel 4.4 Service VGA.....	174
Tabel 4.5 Tabel performa hasil pemetaan Gap kompetensi (01)	175
Tabel 4.6 Tabel performa hasil bobot nilai Gap (01).....	175
Tabel 4.7 Tabel perlengkapan hasil pemetaan Gap kompetensi (01).....	175
Tabel 4.8 Tabel perlengkapan hasil bobot nilai Gap (01).....	175
Tabel 4.9 Tabel handling vga hasil pemetaan Gap kompetensi (01).....	175
Tabel 4.10 Tabel handling vga hasil bobot nilai Gap (01).....	175
Tabel 4.11 Tabel service vga hasil pemetaan Gap kompetensi (01).....	175
Tabel 4.12 Tabel service vga hasil bobot nilai Gap (01)	175
Tabel 4.13 Tabel harga vga hasil pemetaan Gap kompetensi (01)	175
Tabel 4.14 Tabel harga vga hasil bobot nilai Gap (01).....	176
Tabel 4.15 Tabel Pengelompokkan bobot nilai Gap aspek performa (01)	176
Tabel 4.16 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek perlengkapan (01)...	176
Tabel 4.17 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek handling (01)	177
Tabel 4.18 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek service (01).....	178
Tabel 4.19 Tabel nilai total aspek performa (01).....	179
Tabel 4.20 Tabel nilai total aspek perlengkapan (01).....	179
Tabel 4.21 Tabel nilai total aspek handling (01).....	180
Tabel 4.22 Tabel nilai total aspek service (01)	180
Tabel 4.23 Tabel hasil akhir proses profile matching (01)	181
Tabel 4.24 Tabel performa hasil pemetaan Gap kompetensi (02)	181

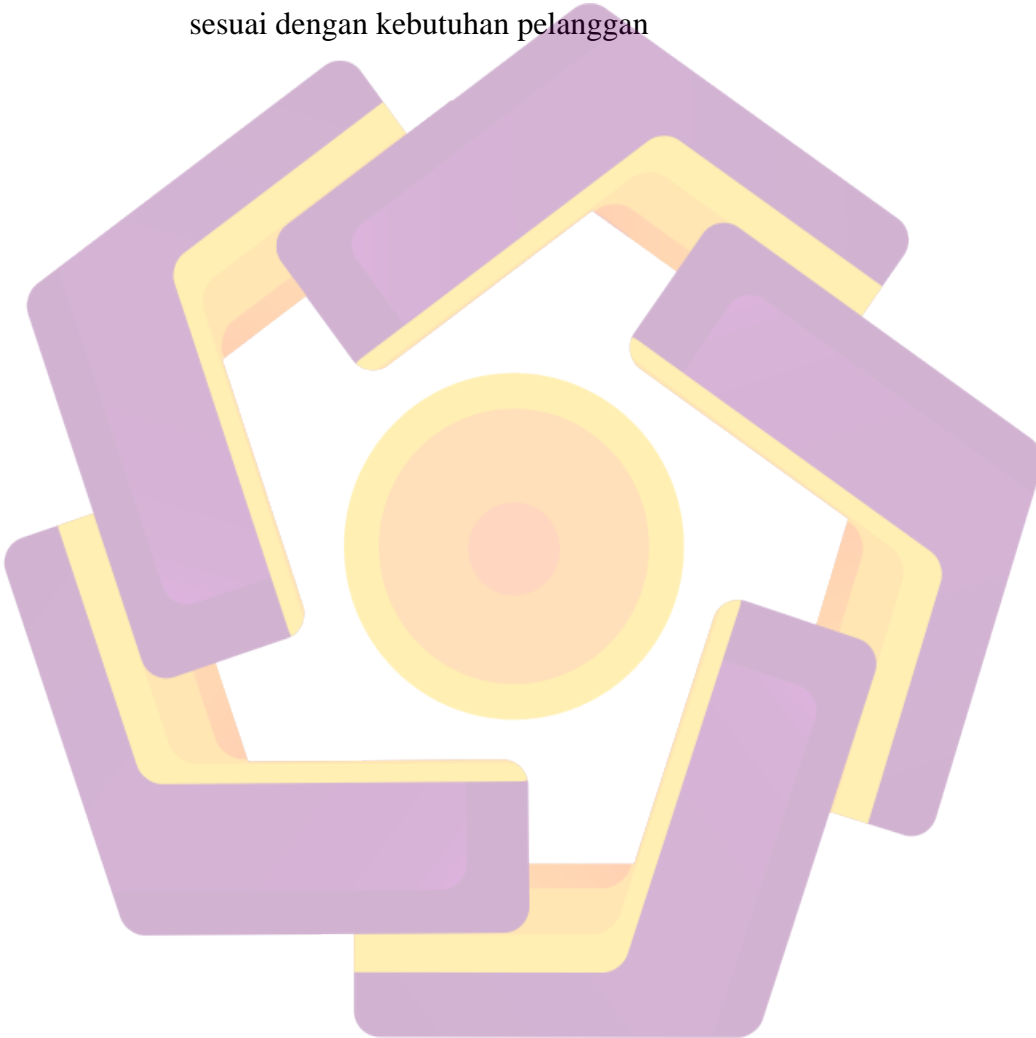
Tabel 4.25 Tabel performa hasil bobot nilai Gap (02).....	181
Tabel 4.26 Tabel pelengkapan hasil pemetaan Gap kompetensi (02).....	181
Tabel 4.27 Tabel perlengkapan hasil bobot nilai Gap (02).....	181
Tabel 4.28 Tabel handling vga hasil pemetaan Gap kompetensi (02)	181
Tabel 4.29 Tabel handling vga hasil bobot nilai Gap (02).....	182
Tabel 4.30 Tabel service vga hasil pemetaan Gap kompetensi (02).....	182
Tabel 4.31 Tabel service vga hasil bobot nilai Gap (02)	182
Tabel 4.32 Tabel harga vga hasil pemetaan Gap kompetensi (02)	182
Tabel 4.33 Tabel harga vga hasil bobot nilai Gap (02).....	182
Tabel 4.34 Tabel Pengelompokkan bobot nilai Gap aspek performa (02)	182
Tabel 4.35 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek perlengkapan (02)...	183
Tabel 4.36 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek handling (02)	184
Tabel 4.37 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek service (02).....	184
Tabel 4.38 Tabel nilai total aspek performa (02).....	185
Tabel 4.39 Tabel nilai total aspek perlengkapan (02).....	186
Tabel 4.40 Tabel nilai total aspek handling (02).....	186
Tabel 4.41 Tabel nilai total aspek service (02)	187
Tabel 4.42 Tabel hasil akhir proses profile matching (02)	187
Tabel 4.43 Tabel performa hasil pemetaan Gap kompetensi (03)	187
Tabel 4.44 Tabel performa hasil bobot nilai Gap (03).....	188
Tabel 4.45 Tabel pelengkapan hasil pemetaan Gap kompetensi (03).....	188
Tabel 4.46 Tabel perlengkapan hasil bobot nilai Gap (03).....	188
Tabel 4.47 Tabel handling vga hasil pemetaan Gap kompetensi (03)	188
Tabel 4.48 Tabel handling vga hasil bobot nilai Gap (03).....	188

Tabel 4.49 Tabel service vga hasil pemetaan Gap kompetensi (03).....	188
Tabel 4.50 Tabel service vga hasil bobot nilai Gap (03)	188
Tabel 4.51 Tabel harga vga hasil pemetaan Gap kompetensi (03)	188
Tabel 4.52 Tabel harga vga hasil bobot nilai Gap (03).....	188
Tabel 4.53 Tabel Pengelompokkan bobot nilai Gap aspek performa (03)	189
Tabel 4.54 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek perlengkapan (03)...	189
Tabel 4.55 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek handling (03)	190
Tabel 4.56 Tabel pengelompokkan bobot nilai Gap aspek service (03)	191
Tabel 4.57 Tabel nilai total aspek performa (03).....	192
Tabel 4.58 Tabel nilai total aspek perlengkapan (03).....	192
Tabel 4.59 Tabel nilai total aspek handling (03).....	193
Tabel 4.60 Tabel nilai total aspek service (03)	193
Tabel 4.61 Tabel hasil akhir proses profile matching (03)	194
Tabel 4.62 Tabel nilai akhir perhitungan secara manual	194

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Data Kartu Grafis yang dilakukan pengujian

Lampiran 2 Source Code Aplikasi DSS Dalam menentukan Kartu Grafis yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan



INTISARI

Kartu grafis adalah salah satu komponen perangkat keras komputer yang utama, hal ini ditandai dengan pergantian teknologi kartu grafis yang terjadi hampir setiap kuartal dari kurun waktu empat kuartal setiap tahunnya. Hal itu mengakibatkan banyak varian kartu grafis yang beredar dipasaran mengakibatkan unsur ketidakpastian semakin tinggi dalam pemilihan produk kartu grafis yang sesuai dengan tingkat kebutuhan.

Untuk memudahkan dalam pemilihan sebuah kartu grafis, maka diperlukan sebuah sistem informasi yang baik untuk menilai sebuah kartu grafis serta menjadi alat bantu untuk merekomendasikan sebuah kartu grafis yang sesuai. Dalam hal ini di gunakan sistem penunjang keputusan (SPK). Sistem penunjang keputusan (SPK) adalah bagian dari sistem informasi berbasis komputer, termasuk sistem berbasis pengetahuan (manajemen pengetahuan) yang di pakai untuk mendukung pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau sebuah perusahaan. Hal ini berguna untuk memudahkan pengambilan keputusan yang terkait dengan masalah seleksi kartu grafis yang sesuai dengan kebutuhan konsumen, sehingga akan di dapat kartu grafis yang paling seimbang antara kemampuan dengan kebutuhan konsumen.

Berdasarkan latar belakang dari masalah-masalah tersebut, maka dibutuhkan sebuah Sistem pendukung keputusan untuk membantu pihak manajemen toko komputer dalam menentukan kartu grafis yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan.

Kata kunci : Informasi, Sistem Pendukung Keputusan, Kartu grafis.

ABSTRACT

Computer hardware sales business competition need something new to improve income for reseller or computer store. The management of the store are faced with many emerging new competitors' stores that available out there. In addition, consumers trust is the main concern. One of the most important computer hardware today is graphic card. Not all consumers know the characteristics of the product they wants. The number of graphic cardss on the market from various vendors resulted in the lay consumer would find difficulty in determining technology graphic card that suits their needs. The graphic card on the market has different characteristics from one another even though one brand and one chipset so that will be difficult for people who want to buy it. The development of computer hardware world today is very fast, the turn of the latest computer hardware products and even continued to occur every quarter in the fourth quarter of each year.

The element of uncertainty assessment of a computer hardware products is a problem that is often confusing, although it can be measured with a device hardware benchmarking software, but due to differences in fabrication of visible architecture makes it difficult for the beginner. It should also be accompanied by a high experience in getting hardware information from the hardware product.

Background of these problems a decision support system is essential in order to assist the management of a computer store owner who sold the graphic card as an alternative material store management decision support that can be used to provide recommendations to customers either shop for potential buyers or customers graphic cardss just wanted to ask the store management to seek information. For the stores the results of this assessment can help to increase consumer trust to the store on the recommendation of the system, on the other hand the consumer is the final decision makers who will determine whether the assessment of conformity of interest.

Keyword : *Information, Decision Support system, graphic card.*