

**PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE  
WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG  
KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS  
UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**RAJIF DIENAL MAULANA**

**19.12.1118**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA  
YOGYAKARTA**

**2023**

**PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE  
WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG  
KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS  
UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS**

**SKRIPSI**

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana  
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

**Rajif Dienal Maulana**

**19.12.1118**

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER  
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE  
WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG  
KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS  
UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rajif Dienal Maulana**

19.12.1118

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
pada tanggal <18 September 2023>

Dosen Pembimbing,



**Ninik Tri Hartanti, M.Kom**

NIK. 190302330

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE  
WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG  
KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS  
UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS**

yang disusun dan diajukan oleh

**Rajif Dienal Maulana**

19.12.1118

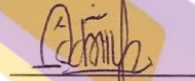
Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal <15 Agustus 2023>

**Susunan Dewan Penguji**

**Nama Penguji**

**Tanda Tangan**

**Irma Rofni Wulandari, S.Pd., M. Eng**  
NIK. 190302329



**Norhikmah, M.Kom**  
NIK. 190302245



**Ninik Tri Hartanti, M.Kom**  
NIK. 190302330



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan  
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer  
Tanggal < 15 Agustus 2023 >

**DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER**



**Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom.**  
NIK. 190302096

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rajif Dienal Maulana  
NIM : 19.12.1118

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

**Penerapan Metode Simple Additive Weighting Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone Ios Untuk Kebutuhan Gaming Para Gamers**

Dosen Pembimbing : Ninik Tri Hartanti, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 15 Agustus 2023

Yang Menyatakan,



Rajif Dienal Maulana

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan rasa bersyukur yang mendalam, telah diselesaikannya skripsi ini. Penulis mempersembahkan kepada :

1. Allah SWT pencipta atas segala semesta alam dan telah memberikan hidup, keberkahan, dan rizki-NYA.
2. Ayah dan Ibu saya tercinta, terima kasih atas seluruh pengorbanan atas cinta dan kasih sayang yang tak pernah berhenti dan tak akan pernah saya lupakan.
3. Untuk seluruh keluarga besar dan saudaraku terima kasih selalu mendukung dan mengingatkan.
4. Buat kawan-kawan seperjuangan terima kasih telah berjuang Bersama-sama sampai dititik ini serta harus tetap berjuang karena perjalanan masih sangat Panjang.



## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kepada Allah SWT, atas ridho-Nya saya dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi saya adalah “**Penerapan Metode Simple Additive Weighting Pada Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone Ios Untuk Kebutuhan Gaming Para Gamers**”. Skripsi ini saya ajukan sebagai syarat untuk memenuhi kelulusan mata kuliah skripsi di Universitas Amikon Yogyakarta fakultas ilmu computer. Tidak bisa disangkal bahwa butuh usaha yang keras dalam menyelesaikan skripsi ini. Akan tetapi skripsi ini tidak akan selesai tanpa orang-orang disekeliling saya yang selalu mendukung tanpa henti. Terima kasih saya ucapkan kepada:

1. Prof. Dr. M. Suyanto, M.M. Selaku Rektor Universitas AMIKOM Yogyakarta
  2. Hanif Al Fatta, S.kom., M.kom Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas AMIKOM Yogyakarta
  3. Anggit Dwi Hartanto, M.Kom Selaku Kaprodi S1 Sistem Informasi Universitas AMIKOM Yogyakarta
  4. Ninik Tri Hartanti, M.Kom selaku Dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis
  5. Segenap Dosen Fakultas Ilmu Komputer yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah
  6. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu
- Semoga segala kebaikan dan pertolongan dapat berkah dari Allah SWT serta saya juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang saya miliki.

Yogyakarta, <13 Agustus 2023>

Rajif Dienal Maulana

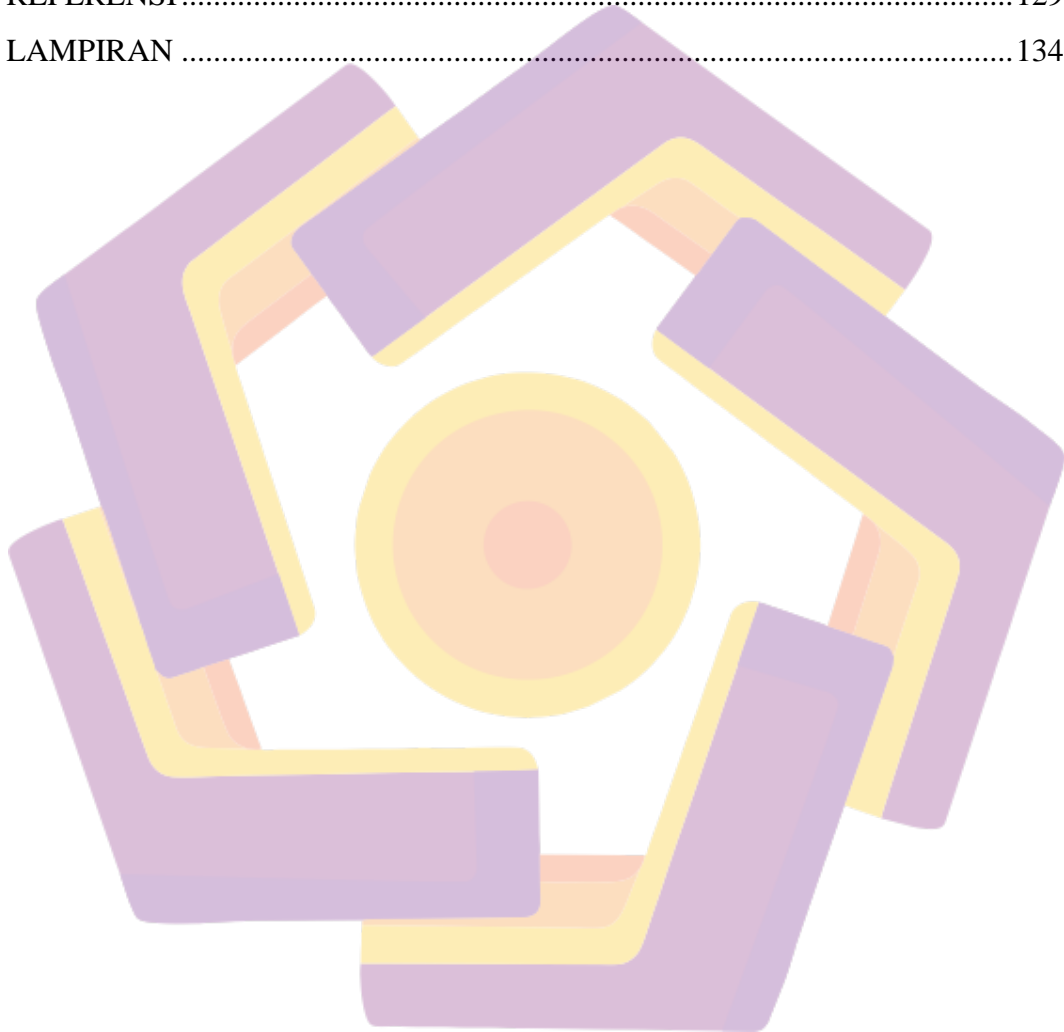
## DAFTAR ISI

PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS.....	1
PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS.....	i
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
PENERAPAN METODE SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING PADA SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN SMARTPHONE IOS UNTUK KEBUTUHAN GAMING PARA GAMERS.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN .....	xvi
DAFTAR ISTILAH.....	xvii
INTISARI .....	xviii
ABSTRACT .....	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	1
1.3 Batasan Masalah .....	1
1.4 Tujuan Penelitian.....	2
1.5 Manfaat Penelitian.....	2
1.6 Sistematika Penulisan .....	2



<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>4</b>
2.1 Studi Literatur.....	4
2.2 Dasar Teori .....	16
2.2.1 Sistem Pendukung Keputusan.....	16
2.2.3 Tujuan Sistem Pendukung Keputusan .....	16
2.2.4 Karakteristik Sistem Pendukung Keputusan.....	18
2.2.5 Metode Simple Additive Weighting .....	18
2.2.6 PHP (Perl Hypertext Preprocessor).....	19
2.2.7 Laravel.....	20
2.2.8 Smartphone .....	20
2.2.9 iOS.....	20
2.2.1.1 Game Online .....	21
2.2.1.2 MySql.....	21
2.2.1.3 Unified Modelling Language (UML).....	22
2.2.1.4 Usecase Diagram.....	22
2.2.1.5 Class Diagram .....	24
2.2.1.6 Activity Diagram.....	24
2.2.1.7 Sequence Diagram .....	24
2.2.1.8 Entity Diagram Relationship.....	25
2.2.1.9 Metode Waterfall .....	26
2.2.2.1 Black box .....	27
2.2.2.2 Usability .....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>28</b>
3.1 Objek Penelitian .....	28
3.2 Alur Penelitian.....	28
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Identifikasi Masalah .....	31
4.1.1 Keluhan Gamers Terhadap Smartphone .....	31
4.1.2 Pemecahan Masalah Yang Ditawarkan.....	31
4.2 Analisis Kebutuhan .....	31
4.2.1 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	32
4.2.2 Analisis Kebutuhan Non Fungsional .....	33
4.3 Perancangan Sistem.....	33
4.3.1 Use Case Diagram.....	33
4.3.2 Activity Diagram.....	34
4.3.3 Sequence Diagram .....	44
4.3.4 Class Diagram .....	53
4.4 Perancangan Database .....	54
4.4.1 Perancangan ERD .....	54
4.4.2 Relasi Database .....	55
4.4.3 Rancangan Struktur Tabel.....	55
4.5 Perancangan Desain Website.....	59
4.6 Hasil Wawancara .....	69
4.7 Analisis Data .....	69
4.7.1 Bobot Preferensi.....	69
4.7.2 Kriteria .....	70
4.7.3 Alternatif .....	70
4.7.4 Sub Kriteria .....	71
4.8 Perhitungan Metode Simple Additive Weighting .....	74

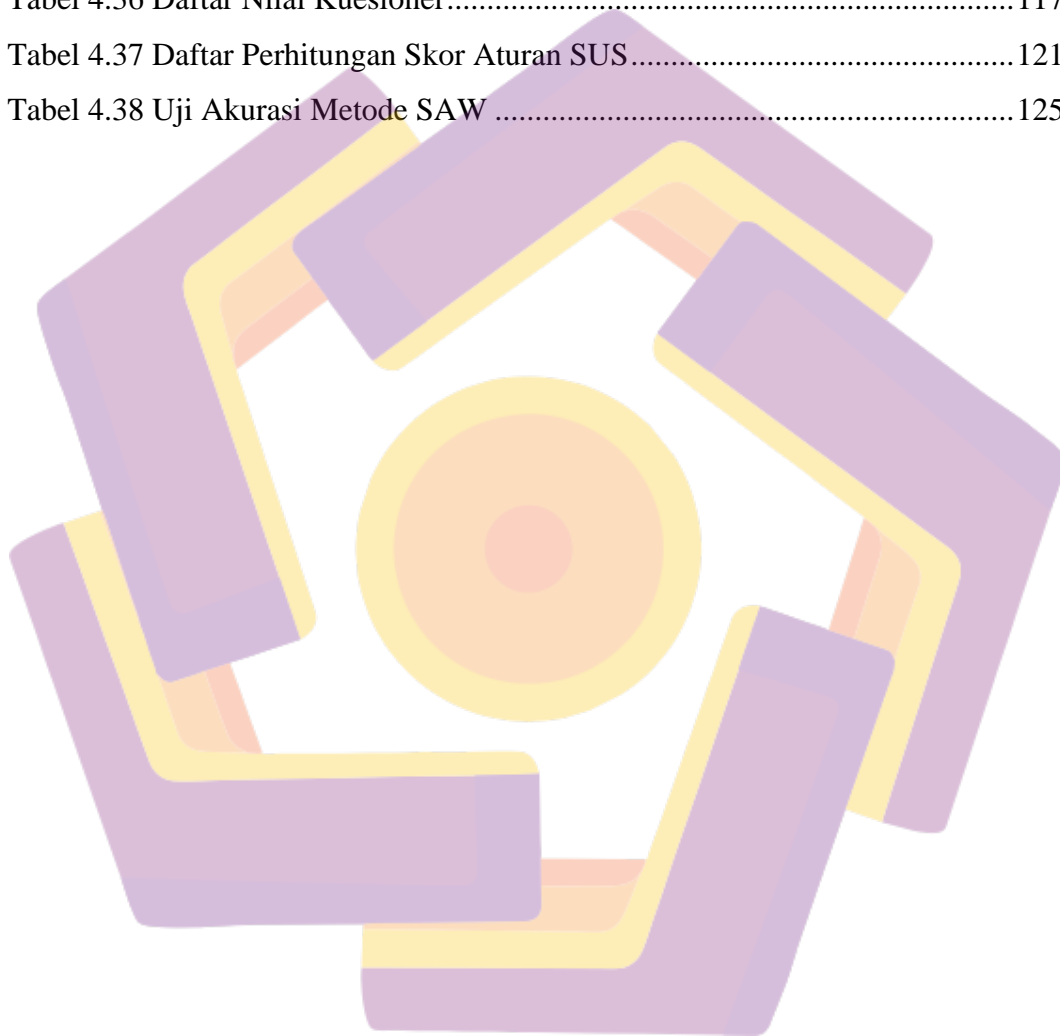
4.9 Hasil Implementasi.....	82
4.9.1 Implementasi Database dan tabel.....	82
4.9.2 Implementasi Program .....	88
4.9.3 Implementasi Interface.....	91
4.9.4 Pengujian Black Box.....	98
4.9.5 Perbandingan Hasil Perhitungan.....	114
4.9.6 Pengujian Usability .....	115
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>125</b>
5.1 Kesimpulan.....	127
5.2 Saran .....	128
<b>REFERENSI.....</b>	<b>129</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>134</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keaslian Penelitian .....	6
Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Usecase Diagram</i> .....	23
Tabel 2.3 Simbol ERD.....	25
Tabel 4.1 Penjabaran atribut .....	54
Tabel 4.2 Struktur Tabel Criterias .....	56
Tabel 4.3 Tabel Sub_Criterias .....	56
Tabel 4.4 Tabel Assesement .....	57
Tabel 4.5 Tabel Alternatives.....	57
Tabel 4.6 Tabel Hasil.....	58
Tabel 4.7 Tabel Sub_trades .....	58
Tabel 4.8 Tabel Users .....	59
Tabel 4.9 Tabel Password_reset .....	59
Tabel 4.10 Bobot Preferensi .....	70
Tabel 4.11 Kode dan ketentuan kriteria.....	70
Tabel 4.12 Alternatif.....	71
Tabel 4.13 Sub Kriteria Harga.....	71
Tabel 4.14 Sub Kriteria Jaringan .....	72
Tabel 4.15 Sub Kriteria Layar .....	72
Tabel 4.16 Sub Kriteria Ram .....	73
Tabel 4.17 Sub Kriteria Baterai .....	73
Tabel 4.18 Sub Kriteria Proprocessor .....	73
Tabel 4.19 Sub Kriteria Penyimpanan Internal .....	74
Tabel 4.20 Pembobotan Alternatif.....	74
Tabel 4.21 Matriks X.....	75
Tabel 4.22 Matriks r .....	79
Tabel 4.23 Hasil Perangkingan.....	80
Tabel 4.24 Hasil Urut Perangkingan .....	81
Tabel 4.25 Pengujian Black Box Login.....	98
Tabel 4.26 Pengujian Black Box Register .....	99
Tabel 4.27 Pengujian Black Box Forgot Password .....	100
Tabel 4.28 Pengujian Black Box Kriteria.....	100

Tabel 4.29 Pengujian Black Box Sub Kriteria.....	102
Tabel 4.30 Pengujian Black Box Toko.....	104
Tabel 4.31 Pengujian Black Box Harga Smartphone .....	107
Tabel 4.32 Pengujian Black Box Alternatif.....	110
Tabel 4.33 Pengujian Black Box Perhitungan.....	112
Tabel 4.34 Perbandingan Hasil Perhitungan .....	114
Tabel 4.35 Pernyataan Kuesioner SUS.....	116
Tabel 4.36 Daftar Nilai Kuesioner.....	117
Tabel 4.37 Daftar Perhitungan Skor Aturan SUS.....	121
Tabel 4.38 Uji Akurasi Metode SAW .....	125

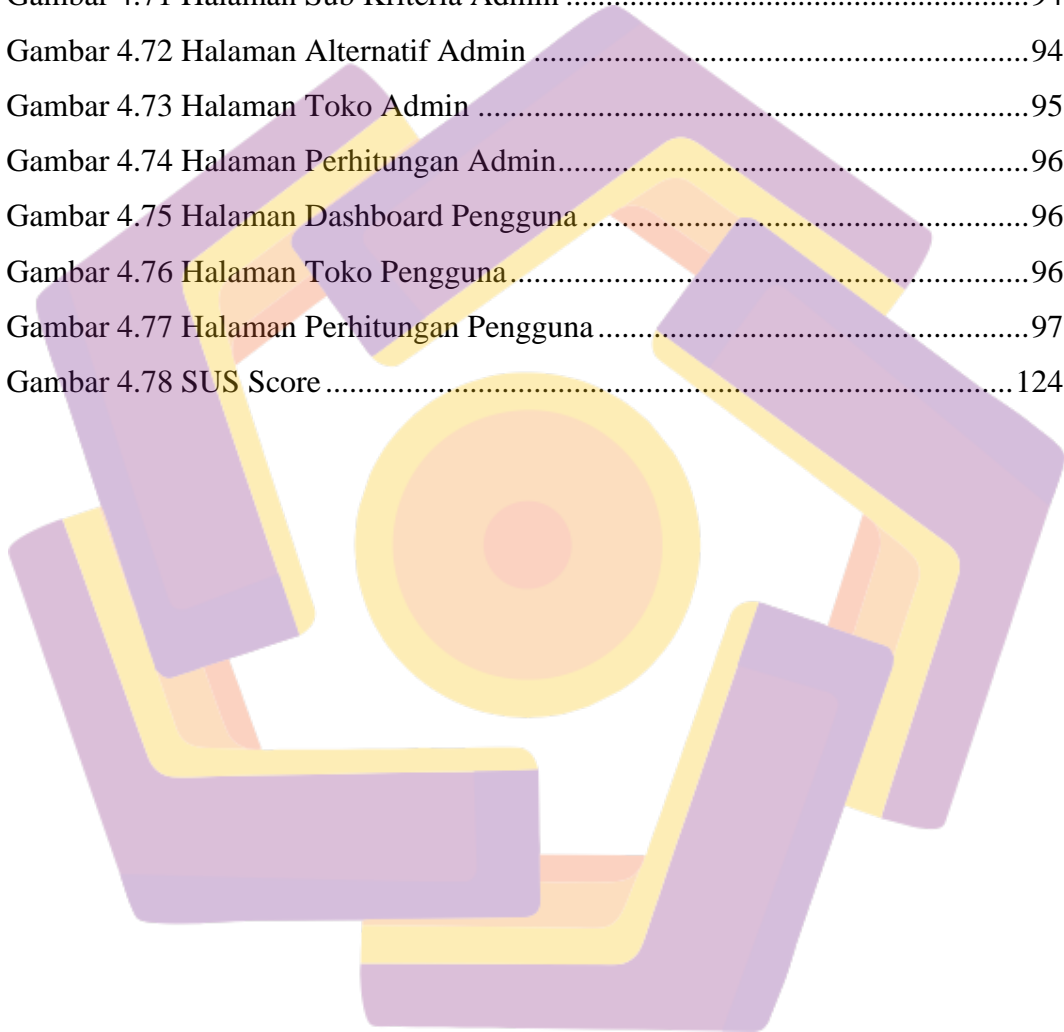


## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode Waterfall .....	26
Gambar 3.1 Alur Penelitian .....	28
Gambar 4.1 Use Case Diagram .....	34
Gambar 4.2 Activity Diagram Login Admin.....	34
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Pengguna .....	35
Gambar 4.4 Activity Diagram Olah Data Kriteria.....	36
Gambar 4.5 Activity Diagram Olah Data Alternatif.....	37
Gambar 4.6 Activity Diagram Olah Data Sub Kriteria .....	38
Gambar 4.7 Activity Diagram Perhitungan Metode SAW admin .....	39
Gambar 4.8 Activity Diagram Perhitungan Metode SAW pengguna .....	39
Gambar 4.9 Activity Diagram Toko Smartphone Ios Admin.....	40
Gambar 4.10 Activity Diagram Harga Smartphone .....	41
Gambar 4.11 Activity Diagram Membuat Akun Pengguna .....	42
Gambar 4.12 Activity Diagram Forgot Password .....	42
Gambar 4.13 Activity Diagram Toko dan Harga smartphone.....	43
Gambar 4.14 Sequence Diagram Login Pengguna dan Admin .....	44
Gambar 4.15 Sequence Diagram Tambah Kriteria.....	44
Gambar 4.16 Sequence Diagram Edit Kriteria .....	45
Gambar 4.17 Sequence Diagram Hapus Kriteria.....	45
Gambar 4.18 Sequence Diagram Tambah Alternatif.....	46
Gambar 4.19 Sequence Diagram Edit Alternatif .....	46
Gambar 4.20 Sequence Diagram Hapus Alternatif .....	47
Gambar 4.21 Sequence Diagram Tambah Sub Kriteria .....	47
Gambar 4.22 Sequence Diagram Edit Sub Kriteria.....	48
Gambar 4.23 Sequence Diagram Hapus Sub Kriteria .....	48
Gambar 4.24 Sequence Diagram Perhitungan Metode SAW.....	49
Gambar 4.25 Sequence Diagram Tambah Toko Smartphone iOS .....	49
Gambar 4.26 Sequence Diagram Edit Toko Smartphone iOS .....	50
Gambar 4.27 Sequence Diagram Hapus Toko Smartphone iOS .....	50
Gambar 4.28 Sequence Diagram Tambah Harga Smartphone .....	51
Gambar 4.29 Sequence Diagram Edit Harga Smartphone .....	51

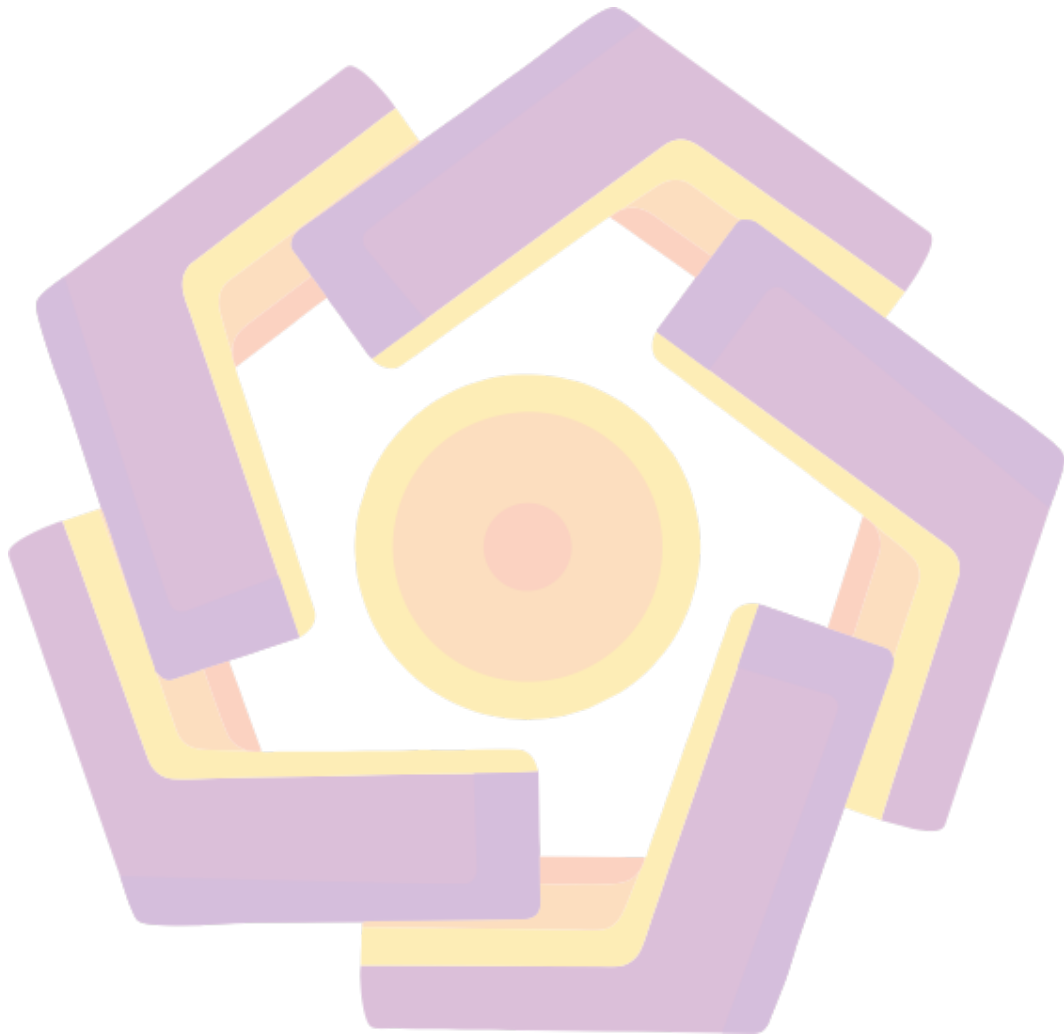
Gambar 4.30 Sequence Diagram Hapus Harga Smartphone .....	52
Gambar 4.31 Diagram Membuat Akun Pengguna .....	52
Gambar 4.32 Sequence Diagram Forgot Password .....	53
Gambar 4.33 Class Diagram.....	53
Gambar 4.34 Entity Relationship Database .....	54
Gambar 4.35 Relasi Database .....	55
Gambar 4.36 Halaman Login .....	60
Gambar 4.37 Halaman Daftar .....	60
Gambar 4.38 Halaman Utama .....	61
Gambar 4.39 Halaman Utama Pengguna.....	62
Gambar 4.40 Halaman Kriteria.....	62
Gambar 4.41 Halaman Alternatif .....	63
Gambar 4.42 Halaman Olah Sub Kriteria.....	64
Gambar 4.43 Halaman Perhitungan Metode SAW admin.....	64
Gambar 4.44 Halaman Perhitungan SAW pengguna .....	65
Gambar 4.45 Halaman Olah Data Toko .....	66
Gambar 4.46 Halaman Info Harga.....	66
Gambar 4.47 Halaman Forgot Password .....	67
Gambar 4.48 Halaman Toko Pengguna.....	68
Gambar 4. 49 Halaman Info Harga Pengguna.....	68
Gambar 4.50 Implementasi Struktur Database .....	82
Gambar 4.51 Struktur Tabel Alternatives.....	83
Gambar 4.52 Struktur Tabel Assesment.....	83
Gambar 4.53 Struktur Tabel Criterias .....	84
Gambar 4.54 Struktur Tabel Password Reset .....	84
Gambar 4. 55 Struktur Tabel Sub Criteria.....	85
Gambar 4.56 Struktur Tabel Sub Trades .....	85
Gambar 4.57 Struktur Tabel Trades .....	86
Gambar 4.58 Struktur Tabel Users .....	87
Gambar 4.59 Implementasi Relasi Database .....	87
Gambar 4.60 Coding Koneksi .....	88
Gambar 4.61 Coding Input Data Alternatif .....	88
Gambar 4.62 Coding Edit Data Criteria .....	89
Gambar 4.63 Coding Hapus Data Sub Criteria .....	89

Gambar 4.64 Coding Perhitungan Metode SAW .....	90
Gambar 4.65 Lanjutan Coding Perhitungan Metode SAW .....	90
Gambar 4.66 Halaman Login .....	91
Gambar 4.67 Halaman Register.....	92
Gambar 4.68 Halaman Forgot Password .....	92
Gambar 4.69 Halaman Dashboard Admin.....	93
Gambar 4.70 Halaman Kriteria Admin .....	93
Gambar 4.71 Halaman Sub Kriteria Admin .....	94
Gambar 4.72 Halaman Alternatif Admin .....	94
Gambar 4.73 Halaman Toko Admin .....	95
Gambar 4.74 Halaman Perhitungan Admin.....	96
Gambar 4.75 Halaman Dashboard Pengguna.....	96
Gambar 4.76 Halaman Toko Pengguna.....	96
Gambar 4.77 Halaman Perhitungan Pengguna.....	97
Gambar 4.78 SUS Score .....	124



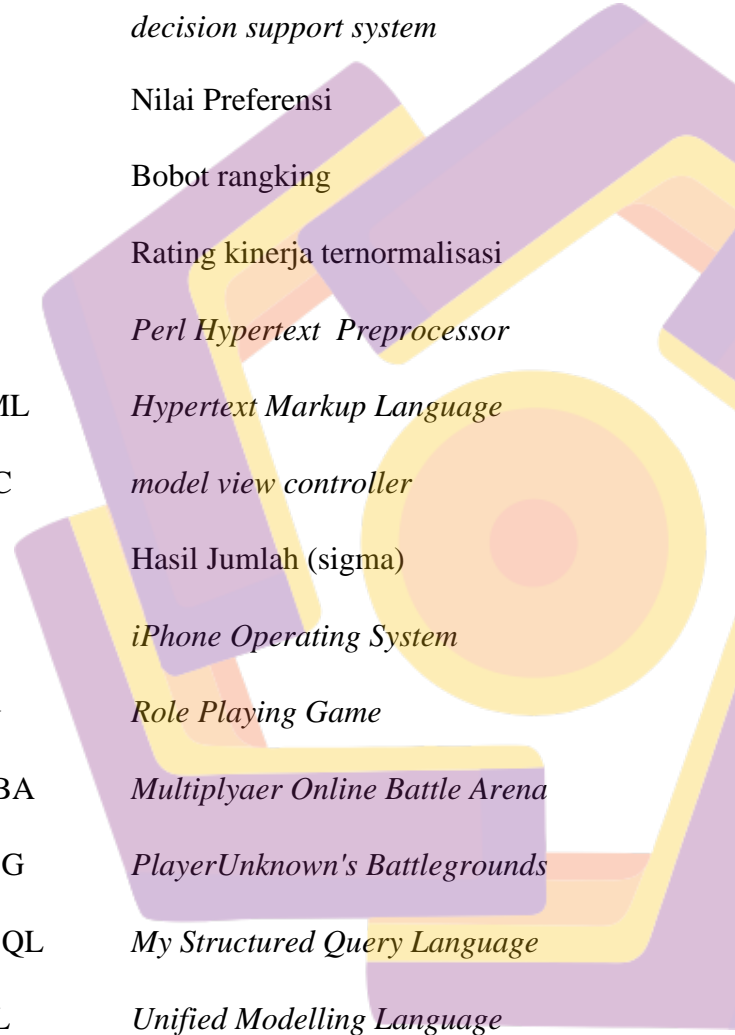
## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi Wawancara Dengan Gamers Profesional	10
Lampiran 2. Dokumentasi Wawancara Dengan Karyawan Jordan Corner	11





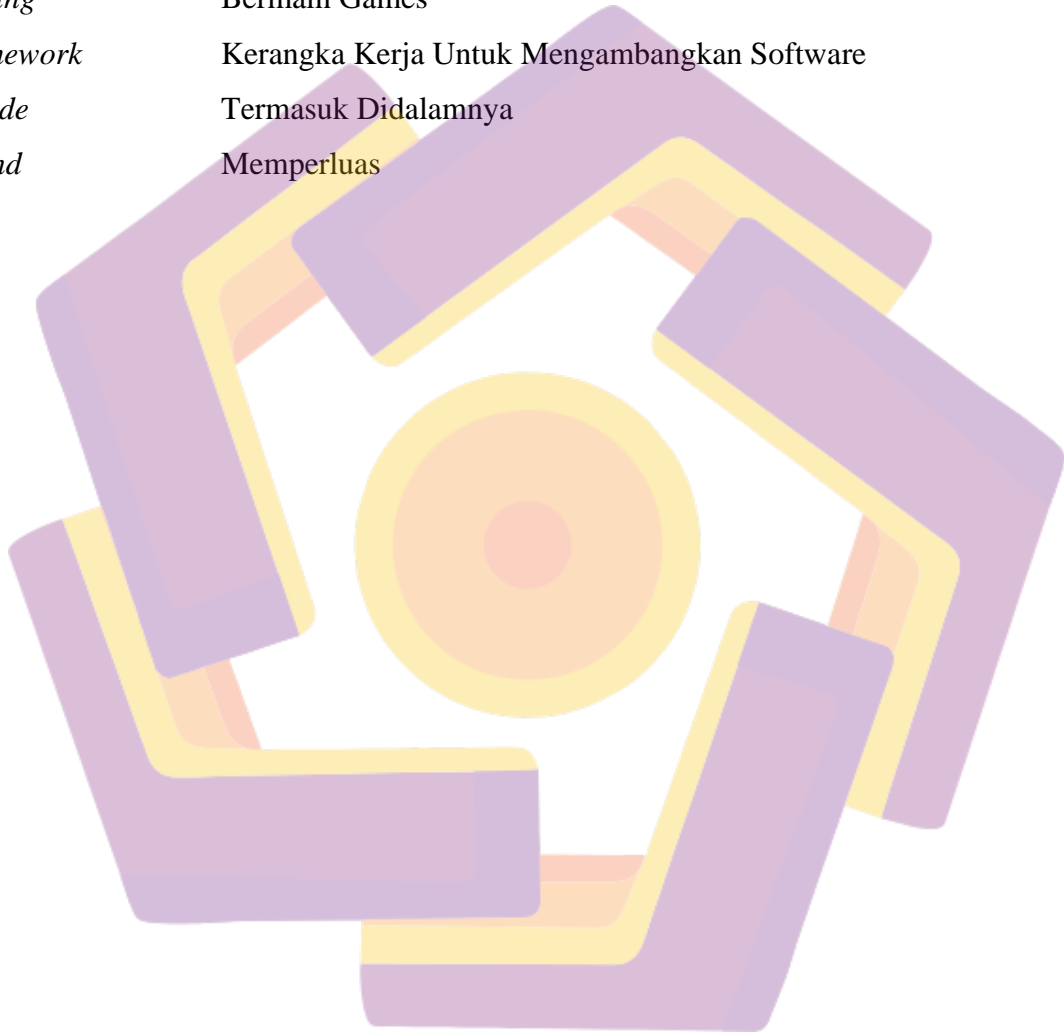
## DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN



Rij	Nilai dari rating kinerja ternormalisasi
Xij	Nilai attribute yang dimiliki dari setiap kriteria
Max Xij	Nilai Terbesar dari setiap kriteria
Min Xij	Nilai terkecil dari setiap kriteria
DSS	<i>decision support system</i>
Vi	Nilai Preferensi
Wj	Bobot rangking
Rij	Rating kinerja ternormalisasi
PHP	<i>Perl Hypertext Preprocessor</i>
HTML	<i>Hypertext Markup Language</i>
MVC	<i>model view controller</i>
$\Sigma$	Hasil Jumlah (sigma)
iOS	<i>iPhone Operating System</i>
RPG	<i>Role Playing Game</i>
MOBA	<i>Multiplayer Online Battle Arena</i>
PUBG	<i>PlayerUnknown's Battlegrounds</i>
MySQL	<i>My Structured Query Language</i>
UML	<i>Unified Modelling Language</i>
SAW	<i>Simple Additive Weighting</i>
PC	<i>Personal Computer</i>

## DAFTAR ISTILAH

<i>Frame Drops</i>	Patah-patah ketika sedang bermain game
<i>Playstation</i>	Perangkat Untuk Bermain Game
<i>Interface</i>	Sebuah Tampilan Antar Muka
<i>software</i>	Sebuah Perangkat Lunak
<i>Virtual</i>	Secara Nyata
<i>Gaming</i>	Bermain Games
<i>Framework</i>	Kerangka Kerja Untuk Mengembangkan Software
<i>Include</i>	Termasuk Didalamnya
<i>Extend</i>	Memperluas



## INTISARI

Semakin berkembangnya zaman kebutuhan smartphone semakin meningkat dengan adanya merk-merk yang setiap tahun memunculkan produk terbarunya. Pemilihan smartphone sangatlah penting bagi kebutuhan setiap orang terutama seorang gamers. Gamers merupakan seseorang yang sangat menyukai game dalam jangka waktu yang panjang.

Oleh Karena itu masing-masing orang memiliki kriteria tertentu dalam menentukan pilihan smartphone tak terkecuali seorang gamers yang sangat membutuhkan smartphone dengan spesifikasi yang tinggi untuk menunjang dalam bermain game yang berat. Adapun beberapa kasus yang ditemukan pada beberapa pengguna smartphone termasuk gamers mengaku salah dalam menentukan pemilihan smartphone yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Smartphone iOS merupakan smartphone yang sering menjadi incaran para gamers karena didukung oleh spesifikasi yang cukup untuk bermain game. Namun tidak semua smartphone iOS mampu untuk menunjang dalam bermain game. Dengan adanya program sistem pendukung keputusan pemilihan smartphone gaming iOS untuk kebutuhan gamers menggunakan metode simple additive weighting ini, peneliti berharap dapat membantu para gamers menyelesaikan masalah dalam pemilihan smartphone yang sesuai dengan kebutuhan gamers secara cepat dan efisien.

Metode ini dipilih karena metode ini mampu melakukan suatu proses perankingan yang dilanjutkan dengan proses pembobotan untuk setiap attribute, sehingga akan dapat menyeleksi alternative terbaik dari sejumlah alternative (smartphone) berdasarkan kriteria dan bobot tertentu. Penelitian ini dilakukan memiliki tujuan untuk menghasilkan sebuah sistem berbasis website yang dapat membantu gamers dalam menentukan pilihan smartphone gaming iOS sesuai dengan kebutuhan mereka berdasarkan dari perhitungan bobot dan kriteria yang telah ditentukan untuk mendapatkan hasil perhitungan yang sangat akurat.

**Kata kunci:** Smartphone, Gamers, Simple Additive Weighting

## **ABSTRACT**

*With the development of the era, the need for smartphones is increasing with the existence of brands that every year bring out their newest products. The choice of a smartphone is very important for the needs of everyone, especially gamers. Gamers are someone who really likes games for a long time.*

*Therefore, each person has certain criteria in determining the choice of a smartphone, including gamers who really need a smartphone with high specifications to support playing heavy games. As for some cases found in several smartphone users, including gamers, admitted that they were wrong in determining the selection of the right smartphone and according to their needs. The iOS smartphone is a smartphone that is often the target of gamers because it is supported by sufficient specifications to play games. But not all iOS smartphones are able to support playing games. With the decision support system program for the selection of iOS gaming smartphones for the needs of gamers using this simple additive weighting method, researchers hope to help gamers solve problems in selecting smartphones that suit gamers' needs quickly and efficiently.*

*This method was chosen because this method is able to carry out a ranking process followed by a weighting process for each attribute, so that it will be able to select the best alternative from a number of alternatives (smartphones) based on certain criteria and weights. This research was conducted with the aim of producing a website-based system that can assist gamers in determining the choice of iOS gaming smartphone according to their needs based on weight calculations and predetermined criteria to get very accurate calculation results.*

**Keyword:** *Smartphone, Gamers, Simple Additive Weighting*