

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Sistem pendukung keputusan pemilihan *smartphone* iOS untuk kebutuhan gaming para gamers dengan mengumpulkan data kriteria-kriteria , kemudian melakukan perancangan sistem yang akan dibangun, lalu proses perhitungan menggunakan metode SAW yang dapat dijabarkan dibawah ini :

1. Cara menentukan kriteria-kriteria dalam pemilihan *smartphone* iOS untuk kebutuhan *gaming* para *gamers* yaitu dengan wawancara dari toko setiap kebutuhan yang dibutuhkan pengguna.
2. Perancangan Sistem dengan cara melakukan identifikasi masalah terlebih dahulu yang kemudian melakukan analisis kebutuhan sistem yang akan dibangun, lalu membuat perancangan baik itu use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram setelah itu melakukan rancangan database dari perancangan ERD, relasi database, sampai perancangan struktur tabel, kemudian yang terakhir dengan membuat desain antar muka website yang akan dibangun.
3. Dengan Adanya Kriteria dan Alternative yang sudah ditentukan bobotnya dapat di hitung untuk penentuan matriks sebagai normalisasi awal. Setelah itu dapat pemrosesan metode SAW untuk memberikan rank dari hasil yang terbaik. pengujian blackbox diperoleh hasil bahwa telah sesuai dengan yang diharapkan serta mendapatkan skor SUS 61,3 yang dimana website dapat diterima oleh pengguna dengan tingkat penerimaan masih rendah. Pada pengujian skor akurasi metode SAW diperoleh skor 100% yang dapat dikatakan "sangat baik".

5.2 Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan diatas peneliti berharap ada penelitian lebih lanjut atau pengembangan penelitian yang sudah dilakukan. Adapun saran untuk pengembang penelitian ini sebagai berikut :

1. Pada sistem pendukung keputusan ini hanya menggunakan satu metode saja, untuk pengembangan penelitian lebih baik menggunakan dua metode agar menjadi perbandingan keakuratan dari metode tersebut.
2. Menambah fitur-fitur baru untuk pengguna yang berguna untuk membantu dalam rekomendasi smartphone dan pengguna juga senang dengan website karena memiliki fitur yang banyak serta mudah dipahami.
3. Penambahan alternatif yang lebih banyak lagi karena setiap tahun pasti muncul smartphone-smartphone baru yang bisa menjadi rekomendasi atau alternatif untuk pemilihan smartphone iOS untuk kebutuhan gaming para gamers.
4. Pengembang penelitian selanjutnya perlunya hosting website agar pengguna dapat mengakses website dari mana saja dan kapan saja.
5. Memperluas penelitian tidak hanya smartphone iOS saja namun bisa juga smartphone android gaming, dan laptop gaming.

