

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Smartphone adalah salah satu alat teknologi yang berkembang sangat pesat saat ini. Berbagai macam bentuk dan kualitas dapat kita jumpai. Saat ini kebutuhan akan *smartphone* sebagai media hiburan sudah menjadi seperti kebutuhan primer. Banyak jenis *smartphone* yang ditawarkan dengan kriteria-kriteria yang ada, mulai dari daya guna, sistem operasi sampai dengan jaringan yang satu dengan yang lain [1]. Menurut Eriksson (2017) definisi dari *smartphone* ialah sebuah telepon genggam dengan tampilan layar sentuh yang memungkinkan akses ke layanan berbasis internet tingkat lanjut dan bisa melakukan banyak fungsi dari sebuah komputer, serta mempunyai sistem operasi yang dapat mengunduh serta menjalankan berbagai macam *software* termasuk yang dibuat oleh pengembang pihak ketiga.

Bermain *game* merupakan salah satu cara bagi beberapa penduduk di muka bumi ini untuk melepaskan jenuh, berinteraksi dengan teman, bahkan ada yang bersungguh-sungguh dalam bermain *game*, sehingga mereka dapat menjadi atlet *e-sport* yang mewakili wilayah tertentu untuk bertanding dalam kompetisi *game* yang sesuai dengan *game* yang dimainkan [2]. Banyak *game* yang beredar dimasyarakat tentu saja membuat penikmat *game* elektronik merasa senang, karena banyak pilihan *game* yang dapat diambil. Akan tetapi banyak *game* juga membuat masalah dimana spesifikasi hardware/perangkat keras juga harus diperhatikan dalam pemilihan *game*. Spesifikasi hardware menjadi faktor yang penting dimana jika spesifikasi minimal hardware *game* tidak terpenuhi akan mengakibatkan *game* tidak dapat berjalan dengan lancar [3]. Menurut Sarifah dan Merlina (2015) pemilihan dalam pembelian sebuah produk *handphone* yang sekarang ini tersedia dengan berbagai macam pilihan mulai dari merek, fitur dan sebagainya. Hal ini memicu permasalahan bagi konsumen yang akan membeli sebuah produk *smartphone* karena merasa kebingungan untuk memilih produk mana yang sesuai

dengan keinginan, sehingga tak heran jika konsumen kadang salah memilih *smartphone* yang sesuai dengan spesifikasinya.

Dalam menghadapi pilihan *smartphone* untuk *gaming* saat ini, dapat diusulkan sebuah solusi berupa sistem pendukung keputusan yang tepat agar mendapatkan *smartphone* yang benar-benar sesuai. Salah satu metode yang digunakan untuk pengambilan keputusan adalah metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT) dimana metode MAUT adalah metode untuk membandingkan alternatif berdasarkan atribut yang penting. Kriteria yang digunakan dalam penulisan ini berupa Ram, Baterai, Harga, Ukuran Layar dan Memori Internal. Disini peneliti menggunakan *smartphone* dengan kisaran harga 4 juta. Pemilihan harga *smartphone gaming* 4 juta didasarkan pada keseimbangan antara kualitas dan harga. Peneliti mencoba menyediakan spesifikasi yang bagus untuk *gaming* tanpa membuat harganya terlalu tinggi. Harga ini memberikan performa yang baik namun masih terjangkau bagi sebagian orang. Namun, apakah harga tersebut terjangkau untuk semua orang tergantung pada keadaan individu. Bagi beberapa orang, harga tersebut cukup terjangkau, tetapi untuk yang lain itu terlalu mahal. Maka dari itu peneliti hanya menargetkan untuk calon pembeli yang memiliki budget 4 juta karena peneliti hanya ingin merekomendasikan *smartphone* yang benar-benar bagus bukan hanya mencari harga yang murah tetapi mencari spesifikasi yang terbaik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dirumuskan masalah bagaimana mengimplementasikan metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT) dalam sistem pendukung keputusan pemilihan *smartphone* untuk *gaming*.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Penelitian ini akan memfokuskan pada pemilihan *smartphone* untuk keperluan *gaming*, tidak untuk penggunaan tujuan lain.
- b. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT).

- c. Data yang digunakan berdasarkan pada informasi yang tersedia pada saat penelitian dilakukan.
- d. *Smartphone* yang digunakan dalam penelitian ini dengan *range* harga 4 jutaan.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini menghasilkan tujuan untuk memberikan rekomendasi kepada pengguna dalam pemilihan *smartphone gaming* menggunakan metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT) yang nantinya akan membantu pengguna dalam membuat keputusan yang lebih baik.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan rekomendasi *smartphone* yang sesuai untuk bermain *game*.
- b. Mempermudah pengambilan keputusan yang lebih cepat.
- c. Mempermudah pengguna dalam mendapatkan informasi *smartphone* yang sesuai untuk bermain *game*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan bertujuan untuk mengetahui pembahasan yang ada pada skripsi secara menyeluruh. Adapun sistematika penulisannya sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Berisikan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan yang tentunya berfokus pada judul penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang literatur yang digunakan untuk permasalahan dengan menjelaskan sumber literatur yang menjadi referensi dengan topik yang dibahas, yaitu tentang "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan *Smartphone* untuk Gaming Menggunakan Metode *Multi Attribute Utility Theory* (MAUT). Dimana data yang didapatkan berdasarkan buku, jurnal, dan skripsi.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan alur penelitian, batasan masalah, dan alat dan bahan yang digunakan dalam sistem pendukung keputusan. Dan juga menjelaskan bagaimana perhitungan secara manual dan perancangan sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini memberikan penjelasan mengenai hasil implementasi dari penelitian yang dilakukan beserta pembahasan mengenai tahapan-tahapan yang dilakukan dalam mengembangkan aplikasi, melakukan percobaan terhadap aplikasi, dan mengimplementasikan aplikasi pada objek penelitian.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan yang didapatkan berdasarkan pembahasan sebelumnya dan juga saran untuk peneliti selanjutnya.

