

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Menurut rumusan masalah yang dibuat oleh peneliti, metode MAUT diterapkan dalam sistem pendukung keputusan pemilihan *smartphone* untuk *gaming* dengan mengidentifikasi masalah utama. Misalnya, banyak calon pengguna membeli *smartphone* untuk *gaming* yang tidak sesuai dengan kebutuhan karena banyaknya tipe *smartphone* saat ini, yang membuat mereka bingung untuk memilih yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Disini peneliti menggunakan *smartphone* dengan harga 4 jutaan karena selain harganya yang masih terjangkau dengan harga 4 jutaan kita sudah mendapatkan *smartphone* yang bagus untuk bermain *game*. Peneliti membaca artikel, buku, jurnal, dan skripsi yang berkaitan untuk mendapatkan informasi. Peneliti menggunakan perancangan sistem UML, seperti use case, ERD, activity diagram, dan sequence diagram. Dengan implementasi sistem menggunakan Visual Studio Code dan XAMPP dan yang terakhir pengujian sistem menggunakan blackbox testing dimana blackbox testing saat proses pengujian aplikasi tidak perlu melihat kode program atau struktur internal dari aplikasi
2. Dari penjelasan diatas penelitian memperoleh hasil dari penggunaan metode MAUT dalam pemilihan *smartphone* untuk *gaming* dengan nilai evaluasi tertinggi adalah *smartphone* Infinix Zero X Pro dengan nilai 0,85, peringkat kedua pada *smartphone* Redmi Note 11 Pro dengan nilai 0,8, peringkat ketiga pada *smartphone* Oppo Reno 8T dengan nilai 0,7, peringkat selanjutnya empat pada *smartphone* Vivo V27e dengan nilai 0,675, peringkat kelima pada *smartphone* Xiaomi 12 Lite dengan nilai 0,6, peringkat keenam pada *smartphone* Realme 9 Pro+ dengan nilai 0,325 dan yang terakhir peringkat ketujuh pada *smartphone* Samsung Galaxy A dengan nilai 0,25. Hasil tersebut diperoleh dengan

perhitungan dari kriteria-kriteria yang ada. Sistem pendukung keputusan pemilihan *smartphone* untuk *gaming* dengan menggunakan metode MAUT (Multy Attribute Utility Theory) dapat membantu dalam pengambilan keputusan dalam rekomendasi *smartphone* untuk *gaming* yang sesuai kriteria yang dibutuhkan.

5.2 Saran

Untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya diharapkan menambahkan kriteria agar dapat menjadi rujukan dalam pemilihan *smartphone* untuk *gaming* dan dapat menambahkan metode lain agar data yang diperoleh menghasilkan data yang lebih baik.

