



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Halaman Kuesioner
2. Perhitungan Jawaban Responden
3. Halaman Pernyataan Pakar 1
4. Halaman Pernyataan Pakar 2
5. Fomulir Konsultasi Skripsi



Halaman Kuesioner

<i>Kegunaan1</i>	<i>Kegunaan2</i>	<i>Manfaat1</i>	<i>Tampilan1</i>	<i>Kemudahan1</i>	<i>Keakuratan1</i>
Setuju	Sangat diperlukan	Sangat bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Akurat
Setuju	Sangat diperlukan	Neutral	Baik	Mudah	Akurat
Sangat setuju	Sangat diperlukan	Bermanfaat	Neutral	Mudah	Akurat
Setuju	Diperlukan	Sangat bermanfaat	Neutral	Mudah sekali	Akurat
Setuju	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral	Neutral
Sangat setuju	Neutral	Bermanfaat	Baik	Neutral	Neutral
Neutral	Diperlukan	Neutral	Baik	Neutral	Neutral
Neutral	Neutral	Bermanfaat	Neutral	Mudah	Akurat
Neutral	Sangat diperlukan	Sangat bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat
Setuju	Sangat diperlukan	Sangat bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Akurat
Setuju	Diperlukan	Kurang bermanfaat	Neutral	Neutral	Neutral
Neutral	Kurang diperlukan	Bermanfaat	Baik	Neutral	Akurat
Sangat setuju	Sangat diperlukan	Sangat bermanfaat	Baik	Mudah	Sangat akurat
Neutral	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat
Sangat setuju	Diperlukan	Sangat bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Sangat akurat
Sangat setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat
Sangat setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Sangat akurat
Sangat setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik sekali	Mudah	Akurat
Setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik sekali	Mudah	Akurat
Sangat setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Sangat akurat
Setuju	Neutral	Bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Akurat
Setuju	Sangat diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Akurat
Setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat
Setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik sekali	Mudah sekali	Akurat
Neutral	Diperlukan	Neutral	Baik	Mudah	Akurat
Setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat
Setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah sekali	Akurat
Setuju	Neutral	Bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat
Sangat setuju	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah	Sangat akurat
Neutral	Diperlukan	Bermanfaat	Baik	Mudah	Akurat

Perhitungan Jawaban Responden (Menggunakan Skala Likert)

No	Pernyataan	Skor untuk pernyataan positif	Skor untuk pernyataan negatif
1	Sangat Setuju (SS) / Selalu	5	1
2	Setuju (S) / Sering	4	2
3	Ragu-ragu (RR) / kadang-kadang	3	3
4	Tidak setuju (TS) / hampir tidak pernah	2	4
5	Sangat tidak setuju (STS) / Tidak pernah	1	5

Nilai Maximum = $30 * 5 = 150$

Pertanyaan 1 :

Sangat Kurang Setuju = 0
Kurang Setuju = 0
Neutral = 7
Setuju = 14
Sangat Setuju = 9

Penilaian = $(0*1)+(0*2)+(7*3)+(14*4)+(9*5) = 0 + 0 + 21 + 56 + 45 = 122$

Persentase Nilai = $122/150 * 100\% = 81,33\%$

Pertanyaan 2 :

Sangat Kurang Diperlukan = 0
Kurang Diperlukan = 1
Neutral = 5
Diperlukan = 17
Sangat Diperlukan = 7

Penilaian = $(0*1)+(1*2)+(5*3)+(17*4)+(7*5) = 0 + 2 + 15 + 68 + 35 = 120$

Persentase Nilai = $120/150 * 100\% = 80\%$

Pertanyaan 3 :

Sangat Kurang Bermanfaat = 0

Kurang Bermanfaat = 1

Neutral = 4

Bermanfaat = 19

Sangat Bermanfaat = 6

$$\text{Penilaian} = (0*1)+(1*2)+(4*3)+(19*4)+(6*5) = 0 + 2 + 12 + 76 + 30 = 120$$

$$\text{Persentase Nilai} = 120/150 * 100\% = 80\%$$

Pertanyaan 4 :

Buruk Sekali = 0

Buruk = 0

Neutral = 5

Baik = 22

Baik Sekali = 3

$$\text{Penilaian} = (0*1)+(0*2)+(5*3)+(22*4)+(3*5) = 0 + 0 + 15 + 88 + 15 = 118$$

$$\text{Persentase Nilai} = 118/150 * 100\% = 78,66\%$$

Pertanyaan 5 :

Sulit Sekali = 0

Sulit = 0

Neutral = 5

Mudah = 15

Mudah Sekali = 10

$$\text{Penilaian} = (0*1)+(0*2)+(5*3)+(15*4)+(10*5) = 0 + 0 + 15 + 60 + 50 = 125$$

$$\text{Persentase Nilai} = 125/150 * 100\% = 83,33\%$$

Pertanyaan 6 :

Sangat Kurang Akurat = 0

Kurang Akurat = 0

Neutral = 4

Akurat = 21

Sangat akurat = 5

$$\text{Penilaian} = (0*1)+(0*2)+(4*3)+(21*4)+(5*5) = 0 + 0 + 12 + 84 + 25 = 121$$

$$\text{Persentase Nilai} = 121/150 * 100\% = 80,66\%$$

Hasil Akhir Perhitungan Presentase :

$$(81,33\% + 80\% + 80\% + 78,66\% + 83,33\% + 80,66\%) / 6$$

= **80,66%** kuesioner menyatakan nilai positif dari aplikasi ini

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Halaman Pernyataan Pakar 1

RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN VIDEO GAME PC MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS DAN TOPSIS BERBASIS WEB

Nama lengkap anda : *Ontech Zulhimi Sutrisno*
 Berapa lama berkecimpung di dunia game : *3 tahun*
 Pekerjaan saat ini : *Game Developer*
 Jumlah sertifikat (game) yang dimiliki : *2-3 sebagai pembicara*

Menurut anda dari kedua pilihan yang ada manakah yang lebih penting dalam pencarian game?
 1 = Lebih Penting, 2 = Sedikit Lebih Penting, 3 = Neutral (lingkari salah satu)

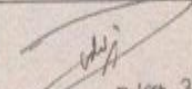
Genre	1	2	3	2	1	Tags
Genre	1	2	3	2	1	Jumlah Pemain
Genre	1	2	3	2	1	Harga
Genre	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Genre	1	2	3	2	1	Tahun Rilis
Tags	1	2	3	2	1	Jumlah Pemain
Tags	1	2	3	2	1	Harga
Tags	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Tags	1	2	3	2	1	Tahun Rilis
Jumlah Pemain	1	2	3	2	1	Harga
Jumlah Pemain	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Jumlah Pemain	1	2	3	2	1	Tahun Rilis
Harga	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Harga	1	2	3	2	1	Tahun Rilis
Waktu Bermain Rata - Rata	1	2	3	2	1	Tahun Rilis

Bagaimana pemberian nilai apabila data tersebut berisi seperti ini?
 1 dan 5 adalah nilai Minimum dan Maksimum (mohon untuk mengisi nilai 2 - 4)

Kriteria	1	2	3	4	5	Data yang diisikan
Genre	1	3	4	5	7	1 s/d 7 Genre
Tags	0	4	7	10	13	0 s/d 13 Tags
Jumlah Pemain	462	1150	1500	1300	700	462 s/d 700 Pemain
Harga	\$0	25	50	75	\$100	\$0 s/d \$100
Waktu Bermain Rata - Rata	0	50	100	150	201	0 s/d 201 Jam
Tahun Rilis	97	2001	2007	2014	2016	Tahun 1997 s/d 2016

Data di atas ini saya buat dengan sebenar - benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pakar Game


Ontech Z.I.

TTD & Nama saya :

ontech.sutrisno / 1110110051

NUSANTARA

Halaman Pernyataan Pakar 2

RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN VIDEO GAME PC MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS DAN TOPSIS BERBASIS WEB

Nama lengkap anda : *Avian Dimas*
 Berapa lama berkecimpung di dunia game : *12 tahun*
 Pekerjaan saat ini : *CEO INIBAME*
 Jumlah sertifikat (game) yang dimiliki : *14*

Menurut anda dari kedua pilihan yang ada manakah yang lebih penting dalam pencarian game?
 1 = Lebih Penting , 2 = Sedikit Lebih Penting , 3 = Neutral (lingkari salah satu)

Genre	1	2	3	2	1	Tags
Genre	1	2	3	2	1	Jumlah Pemain
Genre	1	2	3	2	1	Harga
Genre	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Genre	1	2	3	2	1	Tahun Rilis

Tags	1	2	3	2	1	Jumlah Pemain
Tags	1	2	3	2	1	Harga
Tags	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Tags	1	2	3	2	1	Tahun Rilis

Jumlah Pemain	1	2	3	2	1	Harga
Jumlah Pemain	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Jumlah Pemain	1	2	3	2	1	Tahun Rilis

Harga	1	2	3	2	1	Waktu Bermain Rata - Rata
Harga	1	2	3	2	1	Tahun Rilis

Waktu Bermain Rata - Rata	1	2	3	2	1	Tahun Rilis
---------------------------	---	---	---	---	---	-------------

Bagaimana pemberian nilai apabila data tersebut berisi seperti ini?
 1 dan 5 adalah nilai Minimum dan Maksimum (mohon untuk mengisi nilai 2 - 4)

Kriteria	1	2	3	4	5	Data yang diisikan
Genre	1	2	4	5	7	1 s/d 7 Genre
Tags	0	3	5	8	13	0 s/d 13 Tags
Jumlah Pemain	462	1623	5000	1jt	70jt	462 s/d 70jt Pemain
Harga	\$0	0	1	15	\$100	\$0 s/d \$100
Waktu Bermain Rata - Rata	0	0	5	20	201	0 s/d 201 Jam
Tahun Rilis	97	98	2000	2002	16	Tahun 1997 s/d 2016

Data di atas ini saya buat dengan sebenar - benarnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Pakar Game

Avian Dimas

TTD & Nama saya :

denny sutrisno / 1110110051

INUSANTARA