

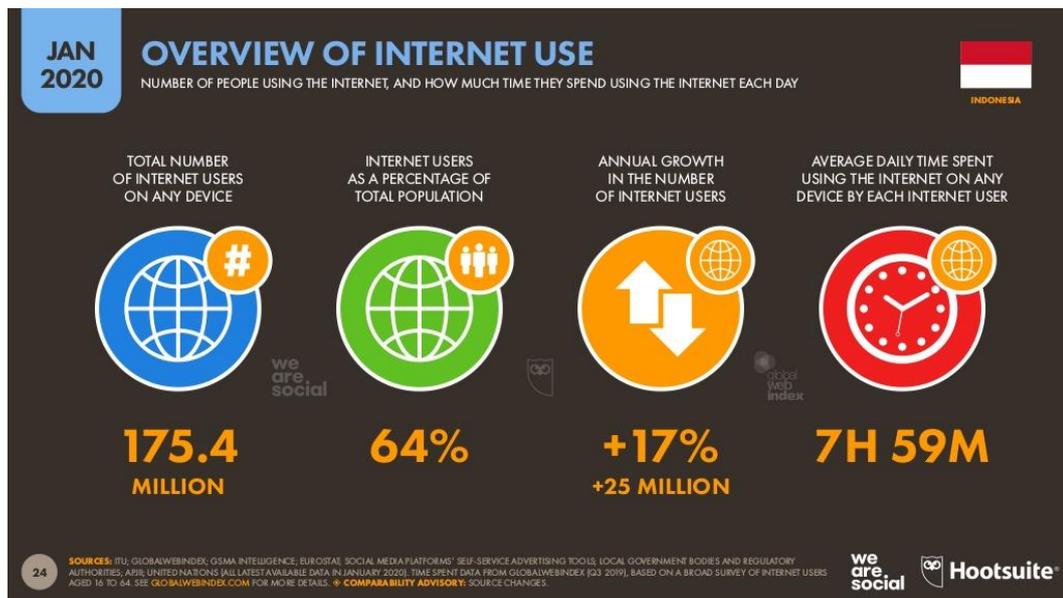
# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi dalam kehidupan manusia sudah berkembang begitu pesat sehingga dapat membuat kehidupan yang sederhana menjadi kehidupan yang modern. Teknologi sudah memberikan manfaat dalam mempermudah berbagai aspek kehidupan manusia. Manusia dapat dengan mudah dan cepat mendapatkan informasi serta hiburan seperti musik, *video*, permainan, dan berbagai hal lainnya (Marpaung, 2018).

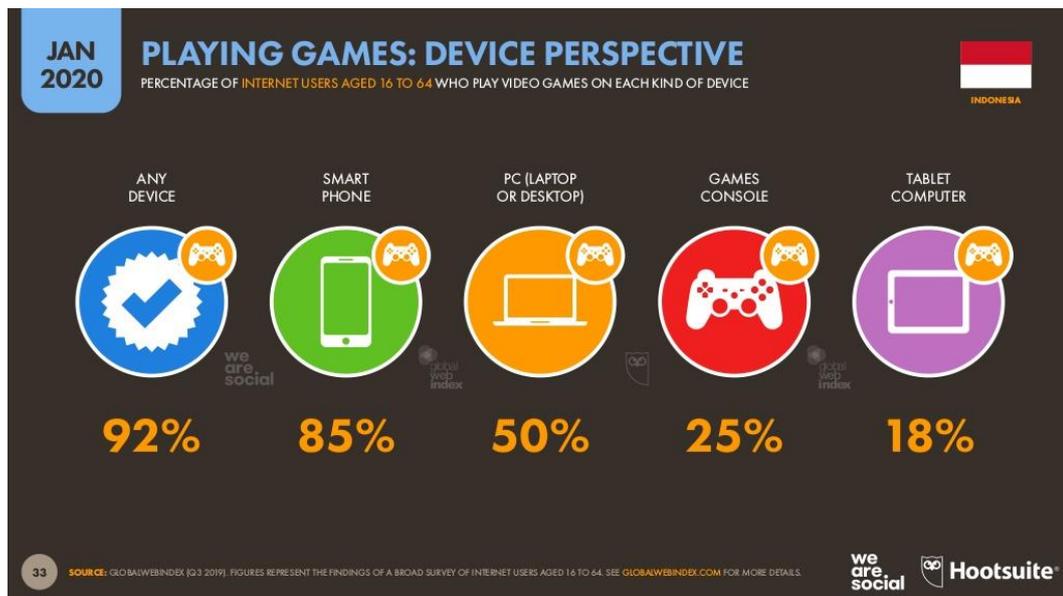
Berdasarkan Gambar 1.1, survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia atau sering disingkat dengan APJII, jumlah pengguna internet di Indonesia pada Januari 2020 sebanyak 175,4 juta orang atau sekitar 64% dari total populasi penduduk Indonesia yang sebanyak 266,9 juta berdasarkan data Badan Pusat Statistik atau yang sering disingkat dengan BPS. Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat sebanyak 17% dibandingkan dengan tahun sebelumnya atau bertambah sekitar 25 juta pengguna internet. Rata – rata waktu yang dihabiskan penduduk Indonesia dalam sehari adalah 7 jam dan 59 menit



**Gambar 1. 1. Pengguna Internet di Indonesia**

Sumber : ( <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> )

*Video game* kini sudah menjadi kegiatan hiburan yang digemari oleh banyak orang. Kebanyakan dari pemain *video game* merupakan lelaki dilihat dari segi jumlah. Semenjak kemunculannya, *video game* mendapatkan banyak perhatian dari berbagai pihak seperti politisi, akademisi, dan publik (Kesuma et al., 2020). *Video Game Consoles* merupakan perangkat untuk *video game non – portable* dan memerlukan layar televisi sebagai media yang memperlihatkan grafik. Selain untuk bermain *video game*, *video game consoles* juga mampu mengakses hiburan lain seperti film, televisi, atau internet. Selama dekade terakhir, terdapat persaingan yang sengit pada perusahaan dalam pembuatan *video game consoles*. Perusahaan yang bersaing tersebut merupakan *Nintendo*, *Sony*, dan *Microsoft* (Palomba, 2016).



**Gambar 1. 2. Persentase *Device* Yang Digunakan Untuk Bermain *Game***

Sumber : ( <https://datareportal.com/reports/digital-2020-indonesia> )

Berdasarkan Gambar 1.2, masih dari survei yang sama seperti paragraf sebelumnya sebanyak 25% pengguna internet di Indonesia yang berusia 16 sampai 64 menggunakan *video game consoles* untuk memainkan *video game*.

*Linear Regression* merupakan metode sederhana yang digunakan untuk melihat hubungan fungsional di antara beberapa variabel dan dapat digunakan untuk membuat model prediktif menggunakan berbagai jenis data (Riadi & Setiawan, 2019). Variabel merupakan suatu besaran yang memiliki nilai dan nilainya dapat berubah – ubah. Variabel tersebut terdapat 2 yaitu independen dan dependen, variabel independen merupakan variabel yang bebas dan variabel yang terkena pengaruh atau variabel terikat dengan variabel bebas merupakan variabel dependen (Herwanto et al., 2019).

Pada penelitian independen ini akan melihat perbandingan penjualan *video game* berdasarkan *platform* per tahunnya. *Video game consoles* merupakan subjek dari penelitian independen ini. *Linear Regression* merupakan algoritma yang digunakan dalam penelitian ini untuk melihat bagaimana perbandingan dari penjualan *video game consoles* per tahunnya.

## 1.2. Maksud dan Tujuan Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan penelitian independen ini memiliki maksud sebagai pengganti kegiatan kerja magang. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian independen ini adalah untuk menganalisa penjualan *video game consoles* per tahunnya menggunakan algoritma *linear regression*.

Manfaat yang didapatkan dari pelaksanaan penelitian independen ini adalah mendapatkan pola grafik penjualan *video game consoles* per tahunnya.

## 1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

### 1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Magang

Penelitian independen ini dilakukan secara *online* menggunakan berbagai media. Proses pelaksanaan penelitian indepen ini dimulai dari 21 September 2020 sampai 13 November 2020 dengan jumlah 40 hari.

**Tabel 1. 1. Timeline Pelaksanaan Proyek Penelitian Independen**

No	Kegiatan	Minggu ke-						
		1	2	3	4	5	6	7
1	Studi pustaka mengenai <i>linear regression</i> dan <i>CRISP-DM</i> .							
2	Mempelajari <i>tools RapidMiner</i> dan cara							

No	Kegiatan	Minggu ke-						
		1	2	3	4	5	6	7
	menerapkan <i>CRISP-DM</i> .							
3	Menerapkan <i>CRISP-DM</i> terhadap <i>data</i> penjualan <i>video game consoles</i> .							
4	Mempelajari dan memvisualisasikan Data yang telah diolah.							
5	Pembuatan Jurnal Perbandingan Pemodelan Linear dan Regresi pada Penjualan Konsol <i>Video Game</i> .							
6	Penyelesaian pembuatan jurnal dan memasukkan serta menjelaskan hasil visualisasi data yang telah diolah.							
7	Revisi dan penyempurnaan jurnal yang telah diberikan kepada dosen pembimbing.							

### 1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur dalam melakukan magang yang diterapkan pada program studi Sistem Informasi adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pendaftaran pada proyek penelitian independen yang diselenggarakan pada tanggal 8 September 2020 – 12 September 2020.
2. Lolos seleksi dalam pendaftaran proyek penelitian independen.
3. Melakukan pengisian formulir KM-01 di [my.umn.ac.id](http://my.umn.ac.id) dan *Google Forms* untuk mendapatkan surat pengantar magang.

4. Menyerahkan surat pengantar magang kepada HRD dari Universitas Multimedia Nusantara yang selanjutnya akan ditangani oleh bagian Divisi LPPM.
5. Melakukan proyek penelitian independen dimulai dari tanggal 21 September 2020 hingga 13 November 2020.
6. Melakukan wawancara *softskill* dengan pihak dari Universitas Multimedia Nusantara.
7. Membuat KM-03 hingga KM-06 bersama dengan Bapak Iwan Setiawan, S.Kom., M.M. selaku dosen pembimbing lapangan dari proyek penelitian independen.
8. Mengirimkan berkas magang kepada pihak dari Universitas Multimedia Nusantara untuk mendapatkan surat keterangan selesai magang.