

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Beberapa tahun akhir- akhir ini, industri *games* memanglah jadi sorotan dunia. Bagaimana tidak, industri ini terlebih lagi sekian banyak diantaranya sudah melampaui penghasilan industri film di Hollywood. Mengutip Kompas. com, Kamis(24/ 1/ 2019) yang menyadur informasi Entertainment Software Association serta The NPD Group mengatakan, pemasukan industri *video games* di Amerika Serikat(AS) menggapai 43, 8 miliar dollar AS ataupun setara Rp 620 triliun sejauh 2018. Tidak cuma brilian di Negara Paman Sam saja, industri permainan ini juga lagi berkembang pesat di Tanah Air. Kepala Badan Ekonomi Kreatif(Bekraf) Triawan Munif berkata, potensi dari industri games di Indonesia terus menampilkan tren positif.. (Kurniawan, 2019)

Jumlah pengguna di Indonesia diperkirakan akan meningkat signifikan. Pokkt (platform periklanan ponsel terkemuka di India dan Asia untuk game seluler), Decision Lab serta Mobile Marketing Association (MMA) yang melaksanakan riset terpaut games di Indonesia mengatakan, jumlah pengguna mobile di Tanah Air meraih 60 juta. Jumlah tersebut diperkirakan hendak bertambah jadi 100 juta pada 2020. (Maulida, 2018)

Industri telekomunikasi (Verizon) melaporkan persentase pengguna gim online sepanjang pandemi virus corona yang menimbulkan Covid- 19 alami kenaikan yang signifikan. Verizon mencatat pengguna video games bertambah 75 persen sepanjang jam sibuk. Verizon menjelaskan kenaikan terjadi sebab ratusan

juta orang diimbau senantiasa terletak di dalam rumah guna menghindari penyebaran Covid- 19. Sehingga, banyak orang memilih bermain game untuk mengisi waktu luangnya sepanjang di rumah. (Indonesia, 2020)

Distribusi games saat ini tidak hanya ada pada platform konsol saja, melainkan merambah ke smartphone maupun tablet. Dengan begitu, berbagai *games* dapat dengan mudah diakses serta dimainkan oleh para pengguna. Bermain *games* bahkan menjadi aktifitas yang rutin dilakukan oleh publik lintas gender dan usia.

Penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini, Implementasi metode SAW(Simple Additive Weighting) pada sistem rekomendasi pemilihan film. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan metode Simple Additive Weighting (SAW) dapat diimplementasikan dalam sistem rekomendasi pemilihan film. Adapun kriteria – kriteria yang digunakan pada sistem rekomendasi film yaitu genre, rating, dan tahun pembuatan film. *System usefulness* mendapat nilai sebesar 86.4%, dapat disimpulkan bahwa aplikasi ini sangat membantu pengguna dalam memilih film. (Sumarlin, Hansun, & Wiratama, 2016)

(Nardiono, 2018) dalam penelitiannya yang berjudul komparasi metode simple additive weighting (SAW) dan metode weighted product (WP) dalam menentukan karyawan terbaik (Studi kasus: PT. Matrixnet Global Indonesia) Kriteria-kriteria yang digunakan dalam penelitian ini yaitu, disiplin, attitude, teamwork, prestasi, ketelatenan, dan penampilan. Sesudah dicoba perhitungan dengan metode Simple Additive Weighting dan Weighted Product dalam membuat sistem pendukung keputusan pemilihan karyawan, sehingga didapat hasil

perbandingan jika metode Simple Additive Weighting lebih baik dibanding dengan metode Weighted Product, karena metode Simple Additive Weighting lebih tepat serta akurat dalam menerapkan perhitungan dibandingkan metode Weighted Product.

Memperhatikan fenomena game mobile beserta jumlah user yang bermain game mobile yang sangat marak saat ini. Khususnya di Indonesia, maka dibuatlah sebuah sistem rekomendasi pemilihan game mobile untuk mempermudah masyarakat untuk memilih game mobile yang sesuai dengan kriteria dan keinginan mereka.

1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan kebutuhan yang dipaparkan sebelumnya, beberapa permasalahan yang bisa dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang sistem rekomendasi game online yang cocok dengan kriteria pengguna dengan memakai metode simple additive weighting ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam perancangan sistem rekomendasi game online diberikan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- a. Sistem rekomendasi ini dibatasi hanya untuk game online saja.
- b. Jumlah game yang dijadikan acuan untuk sistem rekomendasi berjumlah 120 buah dengan kriteria yang digunakan yaitu ulasan, rating, rating konten, jumlah download dan *size*. Kriteria-kriteria tersebut diambil dari *playstore* dengan kriteria yang sama.

- c. Sistem dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP, MySQLi Database, dan Bootstrap.
- d. Sistem diperuntukan untuk *user* yang menggunakan Android saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membangun sistem rekomendasi pemilihan *game online* berbasis web dengan menggunakan simple additive weighting sebagai metode untuk pemilihan game online.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari perancangan sistem rekomendasi game mobile ini adalah mempermudah masyarakat untuk memilih game mobile yang sesuai dengan kriteria dan keinginan mereka.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan penelitian disusun dan dibagi atas 5 (lima) bab sebagai berikut.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab 1 Pendahuluan berisi perihal latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan juga sistematika penulisan dari skripsi yang berjudul “RANCANG BANGUN SISTEM REKOMENDASI PEMILIHAN GAME ONLINE DENGAN METODE SAW BERBASIS WEB”.

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab 2 Landasan Teori berisi penjelasan mengenai teori-teori dan metode yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan seperti game online, metode Simple Additive Weighting, dan sistem rekomendasi.

3. BAB 3 METODOLOGI DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab 3 Metodologi dan Perancangan Sistem berisi penjelasan mengenai metodologi penelitian yang digunakan dan perancangan sistem seperti DFD (Data Flow Diagram), Flowchart, Database Scheme, struktur tabel dan mockup sistem

4. BAB 4 IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Bab 4 Implementasi dan Pengujian Sistem berisi penjelasan mengenai implementasi sistem dan pengujian hasil uji coba terhadap metode Simple Additive Weighting.

5. BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab 5 Simpulan dan Saran berisi perihal kesimpulan dari hasil uji coba telah dilakukan dan saran untuk pengembangan penelitian selanjutnya.