

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era modern ini, hiburan seperti bermain *video games* di komputer menjadi hal yang biasa dilakukan oleh bagian dari masyarakat. Bagian dari masyarakat yang dimaksud termasuk *eSports athlete/Professional Gamers, Streamers* dan juga yang hanya penikmat *video games*. Untuk bermain dengan baik, banyak faktor yang perlu diperhatikan salah satunya seperti *equipment* yang mumpuni agar pemain mendapatkan hasil terbaik. Hasil terbaik bisa saja didapatkan karena kenyamanan dan kelebihan dari fitur yang ditawarkan untuk mempermudah pemain saat bermain *video games*, umumnya jenis *gaming mouse* berdasarkan *video games* seperti *first-person shooter games* yang membutuhkan berat yang ringan dan sederhana, *multiplayer online battle arena* (MOBA) atau *massively multiplayer online* (MMO) yang dapat dipermudah dengan adanya *button* tambahan pada sisi *mouse*. *Equipment* yang paling krusial salah satunya adalah tentunya *mouse* karena biasanya *video games* pada komputer membutuhkan perangkat keras tersebut. *Mouse* biasa yang hanya dilengkapi 2 tombol berada di kiri dan kanan serta *scroll wheel* kurang cukup seperti yang diketahui *video games* MMO/MOBA memiliki *items* dan *skills* yang banyak dan rumit saat bermain, maka alternatifnya pemain lebih memilih *gaming mouse*. Selain itu, *gaming mouse* juga memiliki *latency* yang lebih rendah jika dibandingkan dengan *mouse* kantor biasa. *Gaming mouse* dengan *software* akan lebih baik dan dapat disesuaikan dengan sedikit *tweaking* serta DPI yang dapat ditinggikan dan direndahkan. *Gaming Mouse* yang sempurna juga akan

menggunakan sensor untuk mengimbangi gerakan yang lebih cepat (DrivePop, 2020).

Gaming mouse pada dasarnya adalah *desktop mouse* dengan fungsi tambahan untuk menyesuaikan dengan *video games* pada komputer. Fungsi yang dimaksud juga termasuk dengan tombol tambahan yang dapat diprogram, sensitivitas yang lebih tinggi, berat yang dapat disesuaikan dan *response times* yang lebih cepat (Ebuyer, 2014). Pasar *gaming mouse* yang berkembang dalam beberapa tahun belakangan, jenis kriteria *gaming mouse* untuk membantu spesifik *genre video games*. Tentu dengan pilihan beragam membuat pemain mempertimbangkan berulang kali sebelum memiliki solusi yang diperlukan.

Sistem pendukung keputusan atau *decision support system* (DSS) adalah sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan pengkomunikasian untuk masalah kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur, dimana tidak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat (Turban, 2001). Mengenai tujuan dari sistem pendukung keputusan yang dipilih untuk menjadikan solusi bagi siapapun yang membutuhkan bantuan dalam kebingungan karena banyaknya pilihan. Adanya sistem pendukung keputusan dapat sangat membantu konsumen dalam menentukan keputusannya.

Dalam kesempatan ini dipilih dengan menggunakan metode *simple additive weighting* (SAW) karena mudah dimengerti, lebih fleksibel, dapat memecahkan persoalan yang kompleks dan melakukan pembelajaran berdasarkan pengetahuan dan pengalaman manusia dalam memecahkan suatu masalah (Rosyidah and Winarno, 2014). Menurut Kusumadewi, Harjoko dan Wardoyo (2006)

mengungkapkan kelebihan dari metode SAW terletak pada kemampuannya untuk melakukan penilaian secara lebih tepat karena didasarkan pada nilai kriteria dan bobot preferensi yang telah ditentukan, serta SAW dapat memilah *best alternative* yang ada karena adanya pemeringkatan setelah menentukan bobot untuk setiap atribut (Stem, 2018). Metode *simple additive weighting* (SAW) terpilih karena dengan metode ini dapat menentukan nilai bobot untuk setiap atribut, kemudian dilanjutkan dengan proses pemeringkatan yang akan menyeleksi *alternative* terbaik dari sejumlah *alternative* (Eniyati, 2011). Dalam hal ini *alternative* yang dimaksud adalah *gaming mouse* yang memiliki kriteria seperti ukuran, berat, *grip types*, *sensor types*, *shapes*, *connectivity*, dan harga. Penilaian akan lebih tepat karena diambil berdasarkan pada nilai kriteria dan bobot yang sudah ditentukan dari hasil kuesioner sehingga dapat ditemukan hasil yang lebih akurat dan optimal terhadap *gaming mouse* yang akan dipertimbangkan oleh pengambil keputusan.

Berdasarkan latar belakang masalah maka diharapkan dapat dilaksanakan dengan merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan *gaming mouse* dengan metode *simple additive weighting* (SAW) yang bertujuan dengan harapan pengguna mendapatkan kualitas yang sesuai kebutuhan yang diinginkan tidak lebih maupun juga tidak kurang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka dapat dirumuskanlah masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan *gaming mouse* dengan metode *simple additive weighting*?

2. Berapakah tingkat kepuasan pengguna yang diberikan pengguna dari sistem pendukung keputusan pemilihan *gaming mouse* yang akan menggunakan kuesioner *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*?

1.3 Batasan Masalah

Berikut merupakan batasan masalah pada sistem pendukung keputusan pemilihan *gaming mouse*, antara lain.

1. *Gaming mouse* yang diseleksi berdasarkan dari kriteria yaitu ukuran, berat, *grip types, sensor types, shapes (right-handed or left-handed), connectivity*, dan harga.
2. Data akan diperoleh dari situs resmi brand seperti Cooler Master, Corsair, Cougar, Finalmouse, Glorious, Hyperx, Logitech G, Razer, Roccat, Steelseries, Zowie.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan selesainya ini memiliki tujuan penelitian terbagi beberapa poin:

1. Merancang dan membangun sistem pendukung keputusan pemilihan *gaming mouse* dengan *metode simple additive weighting (SAW)*.
2. Mengukur tingkat kepuasan pengguna dari sistem pendukung keputusan pemilihan *gaming mouse end-user computing satisfaction (EUCS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat, dapat kita uraikan seperti sebagai berikut:

1. Dapat menjadi bahan bantuan rekomendasi untuk menentukan pemilihan *gaming mouse* yang baik dan sesuai kebutuhan.
2. Sebagai tambahan referensi, informasi serta spesifikasi dalam suatu produk *gaming mouse*.