



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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.

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Keyboard merupakan perangkat keras yang digunakan untuk berkomunikasi dengan komputer yang bertujuan untuk mengirimkan angka, huruf, dan tombol fungsi ke komputer. Hal-hal tersebut dikirim saat tombol yang spesifik ditekan [1]. Saat ini, Sebagian besar *keyboard* dan laptop pengguna menggunakan *membrane* atau bantalan tekanan untuk mendaftarkan penekanan tombol. Terdapat variasi keyboard lainnya yaitu *Mechanical keyboard* yang perbedaannya yaitu menggunakan *switch* mekanikal untuk mendaftarkan penekanan tombol [2].

Mechanical keyboard memiliki banyak keunggulan dibandingkan *keyboard* biasa atau *keyboard membrane*. Keunggulannya diantara lain seperti *switch* mekanikal yang tahan lama, *frame* lebih kokoh, cara pengetikan, konstruksi tombol, fungsionalitas, papan *PCB*, pencahayaan *RGB*, dan fitur lainnya [3].

Banyak variasi *Mechanical keyboard* yang beredar di pasaran yang diwakilkan oleh sejumlah merek besar seperti *Steelseries*, *Razer*, *Ducky*, *Keychron*, *Rexus*, *Royal Kludge*, *Vortex Series*, dan sebagainya. *Mechanical keyboard* memiliki banyak fitur yang bervariasi dengan rentang harga yang berbeda pada setiap produknya. Hal ini membuat pembeli menjadi kebingungan untuk membeli *mechanical keyboard* apa yang paling sesuai dengan preferensinya.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diberi, maka dirancangkan sebuah sistem pendukung keputusan pemilihan *keyboard* dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting (SAW)* yang merupakan sebuah algoritma penjumlahan terbobot [4]. Dengan metode SAW penelitian ini sebagai sistem pengambil keputusan menggunakan beberapa kriteria yang telah didapat, yaitu harga, *durability*, *customizability*, dan *mobility* (berat). Metode *Simple Additive Weighting (SAW)* merupakan metode yang cocok untuk penelitian sistem pengambil keputusan ini karena metode SAW mencari alternatif paling optimal dari beberapa alternatif dengan kriteria yang ada [4]. Penelitian ini akan memiliki hasil dalam bentuk *website* yang memiliki fungsi untuk memberi pengguna kemudahan dalam proses pencarian *mechanical keyboard* yang sesuai dengan preferensinya.

Penelitian sistem pemilihan keputusan serupa lainnya telah dilakukan oleh Ronaldo Wijaya [5] pada penelitiannya yang membangun sistem pemilihan keputusan pencarian gaming mouse. Dengan menggunakan metode yang sama yaitu *Simple Additive Weighting (SAW)* memudahkan pengguna untuk mencari *gaming mouse* yang sesuai preferensi dengan kriterianya yaitu tipe *grip*, tipe sensor, bentuk, *connectivity*, dan harga. Dari hasil penelitian tersebut, dihasilkan presentase keberhasilan sebesar 89.5%. Dapat disimpulkan bahwa aplikasi pengambil keputusan cocok menggunakan metode *Simple Additive Weighting*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah saya jelaskan, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun sistem pemilihan *mechanical keyboard* dengan metode *Simple Additive Weighting*?
2. Seberapa besar tingkat kepuasan pengguna dari sistem pemilihan *mechanical keyboard* yang diukur dengan kuisioner *End-User Computing Satisfaction (EUCS)*?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini diuraikan menjadi beberapa poin, antara lain:

1. *Mechanical keyboard* yang dimasukkan hanya *keyboard prebuild* atau *keyboard* yang sudah dirakit di pabrik dan memiliki bagian atau komponen yang lengkap.
2. Data dari masing – masing produk *mechanical keyboard* akan diperoleh dari *website* resmi brand *keyboard* itu sendiri seperti *Keychron, Razer, Steelseries, Ducky, Vortex Series*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah yang telah di berikan, antara lain:

1. Merancang dan membangun sistem pemilihan *mechanical keyboard* dengan metode *Simple Additive Weighting*.
2. Mengukur seberapa besar tingkat kepuasan pengguna dari sistem pemilihan *mechanical keyboard* dengan *End-User Computing Satisfaction(EUCS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan untuk memberi manfaat sebagai berikut:

1. Membantu pengguna atau pembeli awam dalam menentukan *mechanical keyboard* yang tepat sesuai dengan preferensi pengguna atau pembeli.
2. Sebagai referensi tambahan serta informasi suatu produk *Mechanical Keyboard*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penyusunan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian, yang dijelaskan sebagai berikut:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang dari masalah yang diangkat, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian, tujuan penelitian, dan sistematika penulisan.

2. BAB 2 LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan secara rinci mengenai landasan teori untuk membantu penelitian yang sedang dilakukan, landasan teori berupa tentang *mechanical*

keyboard, harga, *durability*, sistem pendukung keputusan, algoritma *simple additive weighting*, skala likert, dan *end user computing satisfaction*.

3. BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metodologi yang dilakukan pada penelitian yang sedang dilakukan. Metodologi penelitian mencakup perancangan sistem seperti *sitemap*, *flowchart*, skema *database*, struktur *database*, dan rancangan antarmuka.

4. BAB 4 HASIL DAN DISKUSI

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang didapatkan. Hasil penelitian meliputi implementasi sistem dan skenario uji coba untuk mengetahui sistem sudah dibangun dengan benar atau belum.

5. BAB 5 SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan yang didapatkan selama dilakukannya penelitian. Saran dari penulis juga diberikan untuk pengembangan penelitian serupa selanjutnya.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA