

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Popularitas *electronic esport* sedang meningkat di beberapa tahun ini membuat anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa untuk mencoba terjun di dunia game. Dalam bermain game di butuhnya aksesoris-aksesoris gaming tambahan yang berfungsi untuk meningkatkan performa pendukung dalam bermain suatu game. Aksesoris tambahan tersebut diantaranya adalah headset gaming, mouse, dan keyboard [1].

Untuk masyarakat yang hanya suka bermain game mungkin aksesoris tambahan tersebut tidak wajib dimiliki, tetapi untuk para gamers aksesoris tambahan tersebut sangatlah penting, karena setiap aksesoris memiliki fitur-fitur tambahan yang berfungsi untuk meningkatkan performa gamers dalam bermain game dan dapat memudahkan gamers untuk menjaga kestabilan performanya dalam bermain suatu game. Aksesoris headset adalah salah satu aksesoris pendukung yang sangat penting untuk para gamers. Selain headset gaming dapat meningkatkan performa dalam bermain game, otomatis headset gaming juga menghasilkan suara yang sangat jelas dan baik saat mendengarkan pergerakan musuh dalam bermain game maupun dalam hal mendengarkan musik [1].

Headset gaming memiliki berbagai macam model untuk dapat dipakai sesuai selera para gamers, tetapi dikalangan gamers model headset gaming tidak terlalu penting melainkan fitur-fitur headset gaming lah yang terpenting dalam sebuah headset gaming. Fitur Active Noise Canceling terdapat di mayoritas headset gaming, tiap merek dan model headset gaming memiliki tingkat ANC yang berbeda-beda. Fungsi dari ANC adalah untuk meredam atau menghalangi suara yang dari luar untuk masuk kedalam game, sehingga pengguna headset saat memakai headset tidak dapat mendengar suara atau aktivitas yang ada di luar [2].

Berdasarkan hasil wawancara dengan narasumber Bapak Willy yang merupakan pemilik toko Edu Computer menjual berbagai macam perlengkapan gaming. Narasumber mengatakan bahwa pembeli seringkali merasa bingung dan membutuhkan waktu yang lama saat memilih headset gaming, karena selain banyaknya pilihan model headset gaming yang tersedia beserta berat barang dan harganya, spesifikasi headset gaming tersebut yang menjadikan

bahan pertimbangan dalam memilih headset gaming. Spesifikasi headset gaming yang penting yaitu driver size, frequency response, impedance dan sensitivity. Berdasarkan kondisi tersebut, calon pembeli memerlukan suatu sistem rekomendasi untuk menentukan pilihan headset gaming yang akan dipilih. Rekomendasi headset gaming yang diberikan, dipertimbangkan oleh penulis berdasarkan beberapa kriteria yang diperoleh dari pemilik toko dan beberapa calon pembeli diantaranya adalah berat, harga, driver size, frequency response, impedance dan sensitivity. Dari permasalahan tersebut, penulis melakukan penelitian untuk membuat sistem yang dapat memberikan rekomendasi informasi kepada pengguna mengenai pemilihan headset gaming sesuai preferensi diantaranya berat, harga, driver size, frequency response, impedance dan sensitivity yang di input oleh pengguna. Sistem rekomendasi ini bertujuan untuk mempermudah pengguna dalam mengambil keputusan yang tepat dalam headset gaming.

Suatu sistem yang dapat digunakan untuk memberikan rekomendasi informasi serta merekomendasikan suatu barang untuk membuat keputusan yang diperlukan oleh pengguna berdasarkan barang yang diminati merupakan definisi dari sistem rekomendasi [3]. Metode Simple Additive Weighting (SAW) adalah metode penjumlahan yang memiliki nilai bobot. Lalu mencari bobot nilai terbesar dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Kemudian pada proses normalisasi matriks keputusan berfungsi untuk perbandingan dari semua rating alternatif yang ada [4]. Oleh karena itu, alternatif pada headset gaming seperti berat, harga, *driver size*, *frequency response*, *impedance* dan *sensitivity*. Penilaian akan lebih tepat dan jelas karena diambil berdasarkan nilai kriteria dan bobot yang sudah ditentukan dari hasil kuesioner yang disebar, sehingga dapat ditemukannya hasil yang lebih akurat dan optimal terhadap headset gaming yang akan dipertimbangkan oleh pengguna.

Dapat memberikan pertimbangan yang sesuai dalam pengambilan keputusan berdasarkan seluruh kriteria dan bobot yang digunakan adalah alasan mengapa memilih metode SAW. Metode SAW memiliki keunggulan yang dapat melakukan penilaian secara cepat dan tepat, sesuai berdasarkan nilai kriterianya, sub kriterianya, bobot dari masing-masing yang digunakan dan rumus perhitungan yang akan mudah dimengerti [5]. Selain keunggulan tersebut, metode saw juga memiliki keunggulan dalam hal melakukan seleksi alternatif terbaik, yang sangat menguntungkan ketika dilakukannya pengurutan ranking dalam pembuatan sistem rekomendasi headset gaming ini [5]. Oleh karena itu penulis menggunakan metode SAW dalam penelitian ini untuk dapat memberikan rekomendasi headset gaming

dan dapat mempermudah pengguna atau masyarakat yang menggunakannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya, belum ditemukan adanya penelitian dengan metode SAW yang menjadikan headset gaming sebagai objek penelitiannya. Diharapkan agar sistem rekomendasi headset gaming ini dapat menggantikan posisi toko – toko komputer sebagai pemberi rekomendasi, sehingga masyarakat atau pengguna dapat mengetahui headset gaming apa saja yang sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang permasalahan maka diharapkan dapat dilaksanakan dengan merancang dan membangun sistem sistem rekomendasi headset gaming dengan menggunakan metode simple additive weighting (SAW) berbasis website yang bertujuan dengan harapan pengguna mendapatkan kualitas yang sesuai kebutuhan yang diinginkan tidak lebih maupun tidak kurang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sistem rekomendasi headset gaming dengan menggunakan algoritma simple additive weighting berbasis website?
2. Berapa tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem rekomendasi headset gaming dengan menggunakan algoritma simple additive weighting berdasarkan model *end-user computing satisfaction* (EUCS)?

1.3 Batasan Permasalahan

Batasan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut.

1. Sistem ini hanya berfokus pada headset gaming dari berbagai variasi merek seperti Logitech, Steelseries, Razer, Hyperx, dan Sades.
2. Headset gaming yang diseleksi berdasarkan dari kriteria yaitu berat, harga, driver size, frequency response, impedance dan sensitivity.
3. Data-data yang digunakan diambil dari website resmi berbahasa Indonesia.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Merancang dan membangun sistem rekomendasi headset gaming dengan menggunakan algoritma simple additive weighting (SAW) berbasis website.
2. Mendapatkan hasil nilai tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem rekomendasi headset gaming menggunakan algoritma simple additive weighting (SAW) berdasarkan model end-user computing satisfaction (EUCS).

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Dapat memudahkan masyarakat atau pengguna dalam menentukan pilihan headset gaming yang baik dan sesuai kebutuhan.
2. Untuk menambah referensi, dan informasi dalam suatu produk headset gaming.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi terbagi menjadi lima bagian yaitu, BAB I, BAB II, BAB III, BAB IV, dan BAB V, yang dijabarkan sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Pada bab ini membahas tentang permasalahan yang diangkat pada laporan skripsi, dijelaskan keseluruhan pada latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Pada bab ini membahas tentang landasan teori yang digunakan penulis dalam penyusunan laporan skripsi.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Pada bab ini membahas tentang metodologi penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini, kemudian ada perancangan sistem yang terdiri dari flowchart, relasi antar tabel, struktur tabel, dan mockup.

- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI

Pada bab ini membahas tentang mengenai hasil yang diperoleh dalam melakukan uji coba skenario secara manual, agar dapat mengecek hasil perhitungan manual dan dari sistem memiliki hasil yang sama. Kemudian uji kepuasan pengguna, yang berfungsi untuk penghitungan kelayakan sistem aplikasi berhasil atau tidak dari sisi pandangan masyarakat.

- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini membahas tentang kesimpulan dan saran, dimana isi dari kesimpulan berisi mengenai jawaban atas tujuan penelitian, sedangkan saran berisi tentang saran dari penulis terkait penelitian ini.

