

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin cepat membuat banyak sekali inovasi-inovasi baru dari masyarakat terlebih pada dunia hiburan. Dunia hiburan kini tidak hanya dari televisi saja melainkan juga dari komputer yang menyebabkan kepemilikan komputer terus meningkat dari tahun ke tahun. Kepemilikan komputer dalam rumah tangga meningkat sekitar 18,83% pengguna pada tahun 2020 [1]. Banyak sekali hiburan yang dapat diperoleh dari menggunakan komputer salah satunya ialah bermain *game online*. Jumlah pemain *game online* di seluruh dunia mencapai 3.5 miliar dengan persentase orang bermain permainan di komputer sebesar 41% [2]. Beberapa masyarakat telah terbiasa bermain *game online* di komputer untuk mengisi waktu luang atau untuk mencari nafkah. Masyarakat yang dimaksudkan ialah *eSports athlete, streamers, content creator* hingga para pencinta *video games*. Dalam bermain, terdapat beberapa faktor yang perlu diperhatikan agar pemain memiliki performa *gameplay* yang sangat bagus, yaitu *equipment*. Salah satu *equipment* yang menjadi utama dan penting ketika bermain *video games* di komputer adalah *mouse pad*. Tanpa menggunakan *mouse pad*, maka pergerakan dari *mouse* akan terhambat dan akan menimbulkan gesekan-gesekan yang tidak seharusnya [3]. Selain itu, minat masyarakat terhadap kepemilikan *mouse pad* sangat tinggi seperti dapat terlihat pada pembelian *mouse pad* yang ada pada data penjualan *official shop* dari berbagai macam merk.

Dengan peredaran *mouse pad* yang semakin tinggi ragam dan jenisnya maka dilakukan survei terhadap masyarakat dengan cara menyebarkan kuesioner menggunakan google form untuk melihat kebutuhan masyarakat terhadap sebuah sistem yang dapat membantu memilih *mouse pad*. Survei yang dilakukan mayoritas tertuju kepada pengguna *mouse pad* seperti *content creator, streamers*, dan *eSports athlete* yang dimana dapat mewakili pendapat sebagian masyarakat yang menggunakan *mouse pad*. Sebanyak kurang lebih 50 orang yang telah bersedia mengisi kuesioner tersebut sehingga akan memberikan hasil survei yang akurat. Selain dengan menyebarkan kuesioner, dilakukan juga wawancara langsung terhadap salah satu pemain profesional Apex Legends yang dimana *mouse pad* merupakan salah satu perlengkapan penting dalam bermain. Berdasarkan dari hasil

survei dan wawancara yang dilakukan, menunjukkan bahwa terdapat kebingungan saat membeli *mouse pad* dikarenakan jenis-jenis dari bahan yang dimiliki hingga harga yang ditawarkan dari setiap jenis *mouse pad*. Selain mendapatkan informasi dari survei mengenai kebingungan masyarakat, didapatkan juga informasi bahwa *mouse pad* yang terkenal di kalangan masyarakat ialah Zowie. Akan tetapi, *mouse pad* dari merek lain juga akan digunakan sebagai bahan pertimbangan seperti Logitech, Steelseries, Artisan, dan HyperX. Oleh karena itu, penting untuk dibangun aplikasi yang memiliki sistem rekomendasi pemilihan *mouse pad* agar masyarakat tidak bingung dalam memilih *mouse pad* sesuai dengan kebutuhannya.

Dalam penelitian ini, metode yang akan digunakan adalah metode *Simple Additive Weighting* atau SAW. Metode ini dipilih karena dapat melakukan penilaian secara lebih tepat berdasarkan dari nilai kriteria dan bobot preferensi yang telah ditentukan [4]. Tidak hanya tepat, metode ini merupakan metode paling mudah diaplikasikan karena memiliki algoritma yang tidak terlalu rumit [5] dan tidak membutuhkan komputasi lebih banyak dibanding metode multikriteria lainnya [6]. Selain itu, metode *Simple Additive Weighting* merupakan metode paling terkenal dan banyak digunakan dalam menghadapi situasi *Multiple Attribute Decision Making* (MADM) [7]. MADM merupakan sebuah metode yang dapat digunakan ketika ingin mencari alternatif optimal dari sejumlah alternatif dengan masing-masing kriteria [8].

Berdasarkan latar belakang masalah diharapkan rancangan dalam membangun sistem rekomendasi pemilihan *mouse pad* menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) dapat memberikan kepuasan kepada pengguna yang akan menggunakan sistem untuk membantu pemilihan *mouse pad*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana cara merancang dan membangun sistem rekomendasi pemilihan *mouse pad* dengan menggunakan metode *Simple Additive Weighting*?
2. Berapa tingkat kepuasan pengguna yang kebingungan dalam memilih *mouse pad* dalam menggunakan sistem dengan metode *End User Computing Satisfaction* (EUCS)?

1.3 Batasan Permasalahan

Agar tidak menyimpang dari tujuan dan tidak meluasnya cakupan pembahasan maka batasan masalah sebagai berikut:

1. Kriteria *mouse pad* yang akan digunakan sebagai pertimbangan dalam memilih berdasarkan dari hasil survei yang dilakukan adalah ukuran, bahan, ketebalan, harga, dan jahitan.
2. Pengambilan data akan diperoleh dari situs-situs resmi seperti Zowie, Artisan, Logitech, Steelseries, HyperX.
3. *Mouse pad* yang akan diperoleh hanya dari seri terbaru dalam kurun waktu 2018 hingga 2023.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Membuat rancang bangun sistem rekomendasi pemilihan *mouse pad* dengan metode *Simple Additive Weighting*.
2. Mengukur tingkat kepuasan pengguna terhadap sistem dengan menggunakan metode *End User Computing Satisfaction (EUCS)*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagi pengguna, dapat memberikan bantuan dalam memilih *mouse pad* berdasarkan *Simple Additive Weighting*.
2. Bagi peneliti, menambah pengetahuan dalam pemrograman pembuatan sistem rekomendasi dengan *Simple Additive Weighting* dan informasi mengenai spesifikasi *mouse pad*.

1.6 Sistematika Penulisan

Berisikan uraian singkat mengenai struktur isi penulisan laporan penelitian, dimulai dari Pendahuluan hingga Kesimpulan dan Saran.

Sistematika penulisan laporan adalah sebagai berikut:

- Bab 1 PENDAHULUAN
Pada Bab 1 terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan laporan.
- Bab 2 LANDASAN TEORI
Pada Bab 2 terdiri dari teori-teori ilmiah yang berkaitan dengan penelitian seperti Sistem Rekomendasi, *Simple Additive Weighting*.
- Bab 3 METODOLOGI PENELITIAN
Pada Bab 3 terdiri dari rancangan sistem dalam melakukan penelitian. Rancangan sistem yang dimaksud seperti skema *database*, *flowchart*, dan *mockup*.
- Bab 4 HASIL DAN DISKUSI
Pada bab 4 terdiri dari hasil implementasi dari yang telah dirancang terhadap sistem dengan metode *Simple Additive Weighting*.
- Bab 5 KESIMPULAN DAN SARAN
Pada bab 5 berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran dari pengguna untuk pengembangan sistem ke depannya.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA