

ABSTRAK

Analisis Pemilihan Ram Gamer Dengan Simple Additive Weighting Subyektif Menggunakan Normalisasi Skala Likert

Oleh

Boby Pratama

13312751

Komputer merupakan salah satu perangkat teknologi yang berperan sangat penting dalam produktivitas baik dalam lingkungan kerja maupun hiburan. Penggunaan komputer dalam produktivitas seperti mengolah data perusahaan, membuat kreativitas berupa karya dengan berbagai aplikasi dan sebagainya. Komputer tentu menjadi unsur yang penting dalam kehidupan sehari-hari untuk berproduktivitas, maka komputer harus memiliki spesifikasi sesuai kebutuhan penggunaannya untuk menjalankan fungsi dari komputer dengan baik.

Setiap pengguna memiliki spesifikasi tersendiri sesuai kebutuhannya seperti untuk gaming, perkantoran maupun user biasa. Berdasarkan latarbelakang tersebut, penulis berfokus pada penelitian tentang kebutuhan RAM *Gamer* dengan menggunakan analisis metode *Simple Additive Weighting* Subyektif dan normalisasi Skala Likert. Penggunaan metode *Simple Additive Weighting* untuk simulasi dalam memperhitungkan keputusan yang tepat dalam pemilihan RAM. Normalisasi dengan skala *likert* merupakan bentuk pandangan dalam menguji kriteria-kriteria yang berpengaruh dalam menerapkan metode *Simple Additive Weighting* dalam pengambilan keputusan. Hasil analisis uji instrumen kuesioner berupa kriteria-kriteria dalam penerapan *Simple Additive Weighting* dengan menggunakan 28 responden dengan penggunaan kasus kebutuhan *gaming*, didapatkan nilai *skala likert* 85,44% yang berarti tergolong kedalam kategori pemilihan kriteria-kriteria Sangat Layak.

Kata Kunci :*saw*, ram, *likert*.