

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

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.

Berdasarkan perkembangan fungsi dari komputer maka dapat disimpulkan bahwa komputer memiliki peranan penting dalam kegiatan sehari-hari masyarakat di Indonesia. Berdasarkan data Balitbang SDM Kominfo (2014), kepemilikan TIK rumah tangga di Indonesia di tahun 2014 sebanyak 25,20% masyarakat memiliki komputer untuk menunjang pekerjaannya. Sebagian dari kegiatan manusia dapat menggunakan komputer untuk membantu ataupun mempermudah berbagai macam hal, mulai dari hal yang mudah seperti membuat suatu data ketikan sampai yang sulit seperti pembuatan *software*.

Hal mendasar yang lazim menimbulkan pertanyaan bagi masyarakat awam yang ingin mulai memanfaatkan komputer adalah mengenai fisik komputer itu sendiri. Mengingat pentingnya komputer untuk menunjang pekerjaan, maka masyarakat perlu mengetahui spesifikasi computer yang digunakan sesuai kebutuhan perakitan komputer yang ingin dibangun. Setiap pengguna memiliki spesifikasi tersendiri sesuai kebutuhannya seperti untuk *gaming*, perkantoran maupun user biasa.

Dengan mengenal jenis perangkat keras yang ada di sebuah unit komputer, menguasai teknik-teknik perakitannya dan dapat memilih spesifikasi komputer sesuai kebutuhan, maka masyarakat akan mampu mengoptimalkan pemanfaatan komputer sesuai kebutuhan dan alokasi dana yang dimilikinya.

Slara Komputer merupakan Toko Komputer yang berada pada Jalan Teratai, Surabaya, Kedaton, Kota Bandar Lampung, Lampung 35132, Indonesia. Tidak semua konsumen di Slara Komputer mengerti dan mengetahui perangkat keras komputer serta mengetahui bagaimana cara merakit komputer, hal ini dikarenakan banyaknya jenis dan tipe perangkat keras computer (Bakhtiar,2018).

Penelitian terdahulu pada Slara Komputer berfokus untuk membantu konsumen, karyawan dan pimpinan serta masyarakat pada umumnya dalam mengenal dan merakit komputer yang dilakukan oleh Zumhari (2018). Dalam mengoptimalkan alokasi dana konsumen maka di perlukan pengembangan penelitian lanjutan untuk menambahkan fitur pengambilan keputusan, berdasarkan pemilihan RAM (*Random Access Memory*) sesuai kebutuhan pengguna dalam melakukan aktivitas pekerjaan, maka konsumen dapat merakit komputer dengan pilihan yang terbaik.

Pengembangan penelitian akan berfokus pada Perancangan Sistem Pengambilan Keputusan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) sering juga dikenal dengan istilah metode penjumlahan terbobot. konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua atribut. Menurut Sari (2018) Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) kesuatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.

Perancangan Sistem Pendukung Keputusan dalam pemilihan RAM akan menunjukkan hasil yang terbaik berdasarkan parameter kebutuhan konsumen sehingga konsumen akan terbantu dalam menentukan pilihannya. Berdasarkan latarbelakang tersebut, penulis berfokus pada penelitian tentang kebutuhan RAM *Gamer* maka dalam penelitian ini penulis mengambil judul “**Analisis Pemilihan Ram Gamer Dengan Simple Additive Weighting Subyektif Menggunakan Normalisasi Skala Likert**” yang diharapkan mampu membantu konsumen dalam menentukan keputusan terbaik dalam pemilihan RAM dalam perakitan komputer dengan metode pengambilan keputusan SAW .

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut Bagaimana mengembangkan penelitian terdahulu dengan melakukan Analisis Pemilihan Ram Gamer Dengan *Simple Additive Weighting* Subyektif Menggunakan Normalisasi Skala Likert.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan ini tidak meluas maka penulis merasa perlu adanya batasan masalah. Adapun batasan masalah, sebagai berikut:

1. Data kriteria RAM berdasarkan kuesioner menggunakan skala likert studi kasus pada Slara Komputer.
2. Penelitian ini hanya fokus dalam pengambilan keputusan pemilihan RAM *Gamer* secara subyektif.
3. Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) digunakan sebagai analisis perbandingan data pemilihan RAM *Gamer*.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Menganalisis pemilihan RAM *Gamer* dengan metode SAW Subyektif dengan normalisasi skala likert berdasarkan kriteria-kriteria yang bersangkutan sehingga terdapat suatu keputusan penentuan RAM *Gamer* terbaik sesuai dengan kebutuhan konsumen.
2. Mempermudah konsumen dalam perakitan komputer dengan spesifikasi *gaming* dengan memilih salah satu komponen komputer yaitu RAM.

1.5 Manfaat Penelitian

Penyusunan skripsi ini diharapkan dapat bermanfaat bagi beberapa pihak antara lain:

1. Skema Sistem yang akan dibuat nantinya diharapkan dapat memberikan pelayanan terhadap penggunanya.
2. Untuk menghasilkan rekomendasi keputusan dalam hal perakitan computer.
3. Memberikan referensi bagi studi dan penelitian selanjutnya yang meminati dan mengembangkan penelitian ini.