

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang kian pesat melahirkan perangkat-perangkat baru yang mampu untuk menjawab kebutuhan seluruh individu. Perkembangan teknologi ini khususnya yang berhubungan dengan laptop *gaming*. Kita bisa melihat bagaimana semakin canggihnya laptop-laptop *gaming* yang terus berkembang dan berinovasi sampai sekarang.

Dalam hal ini, khususnya bagi pecinta *game* harus lebih cermat dalam memilih laptop *gaming* sebelum membeli, serta mengetahui faktor yang paling mempengaruhi dalam membuat keputusan pembelian laptop *gaming*. Masyarakat khususnya pecinta *game* akan selalu mempertimbangkan berbagai faktor sebelum memilih laptop *gaming* yang ingin dibeli, misalnya faktor harga, desain, baterai, resolusi layar, ukuran RAM, ukuran *harddisk*, *VGA card*, dan prosesor sehingga tidak menyesal. Banyak masyarakat pecinta *game* yang merasa kecewa saat membeli laptop *gaming* karena laptop yang dibeli tidak sesuai ekspektasi dan harapan.

Salah satu cara untuk mengetahui faktor prioritas dalam memilih laptop *gaming* adalah dengan metode *AHP (Analytical Hierarchy Process)*.

Banyaknya merek laptop *gaming* yang saat ini membuat peneliti ini mengambil lima *sample* merek laptop *gaming* yang populer saat ini yaitu Asus ROG, Dell Alienware, Acer Predator, dan MSI. Maka dari itu dibuatlah pengujian untuk meneliti merek laptop *gaming* yang paling diminati remaja pecinta *game*.

Mnurut Shega dkk (2012:73) : Konsumen akan selalu mempertimbangkan berbagai faktor sebelum memilih suatu produk yang ingin dipakai, misalnya faktor kualitas, harga, desain, pelayanan dan lain sebagainya, agar tidak menyesal dan puas terhadap produk yang dikonsumsi tersebut. Salah satu cara untuk mengetahui faktor prioritas dalam memilih telepon selular merk BlackBerry adalah *Analytical Hierarchy Process* (AHP). AHP memiliki banyak keunggulan dalam menjelaskan proses pengambilan keputusan, karena dapat digambarkan secara grafis, sehingga mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat dalam pengambilan keputusan.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka kiranya perlu dilakukan penelitian dengan judul “**Analisa Pemilihan Merek Laptop *Gaming* Paling Diminati Dengan Menggunakan Metode *AHP* (*Analytical Hierarchy Process*)**”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi dari masalah tersebut adalah :

1. Bagaimana cara untuk mengetahui merek laptop *gaming* yang paling diminati pecinta *game*?
2. Merek laptop *gaming* apa yang di rekomendasikan bagi pecinta *game*?
3. Kriteria apa saja yang di tetapkan untuk mendukung pemilihan laptop *gaming*?
4. Bagaiman cara merancang sistem pendukung keputusan dalam penelitian laptop *gaming* yang sesuai dengan minat pecinta *game*?

1.3. Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini berdasarkan permasalahan yang dikemukakan sebelumnya adalah :

1. Untuk melakukan penelitian terhadap merek laptop *gaming* yang paling diminati.
2. Untuk memudahkan masyarakat pecinta *game* dalam mengambil keputusan merek laptop *gaming* yang sesuai dengan keinginan.
3. Untuk memudahkan produsen dalam menyediakan laptop *gaming* yang paling diminati.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Strata Satu (S1) Jurusan Sistem Informasi di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Nusa Mandiri Jakarta.

1.4. Metode Penelitian

A. Observasi

Penulis melakukan penelitian dan pengumpulan data dengan mencari data-data dari sumber yang ada seperti di toko elektronik yang menjual laptop khususnya laptop *gaming*.

B. Wawancara

Peneliti melakukan tanya jawab langsung kepada pengguna dari kalangan masyarakat pecinta *game* dengan profesi yang berbeda-beda.

C. Kuesioner

Peneliti membagikan kuesioner-kuesioner ke berbagai kalangan masyarakat pecinta *game*.

D. Studi Pustaka

Peneliti mengumpulkan data yang bersumber dari internet, buku-buku referensi, jurnal-jurnal dengan judul terkait, dan penelitian-penelitian sebelumnya.

1.5. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti membatasi ruang lingkup masalah pada analisa faktor yang mempengaruhi minat remaja dalam memilih laptop *gaming* yaitu dari faktor harga, desain, baterai, resolusi layar, ukuran RAM, ukuran hardisk, VGA, dan prosesor.

1.6. Hipotesis

Menurut Nazir (2011:151) mengemukakan bahwa, “hipotesis tidak lain dari jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya harus diuji secara empiris”.

Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi harga yang sesuai dengan minat pecinta *game*.

Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi harga yang sesuai dengan minat pecinta *game*.

Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi desain yang sesuai dengan minat pecinta *game*.

Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi desain yang sesuai dengan minat pecinta *game*.

- Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi kapasitas baterai yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi kapasitas baterai yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi resolusi layar yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi resolusi layar yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi ukuran RAM yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi ukuran RAM yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi ukuran hardisk yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi ukuran hardisk yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi VGA yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi VGA yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Ho : Terdapat pengaruh positif terhadap informasi prosesor yang sesuai dengan minat pecinta *game*.
- Hi : Tidak terdapat pengaruh positif terhadap informasi prosesor yang sesuai dengan minat pecinta *game*.