BAB V

PENUTUP

Dalam bab ini disampaikan kesimpulan yang menggambarkan hasil serta manfaat penggunaan metode AHP dalam penelitian ini. Bab ini juga memberikan saran untuk penyelesaian yang lebih baik dan kemungkinan penelitian lebih lanjut.

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa dan berdasarkan uraian yang telah dilakukan selama proses penelitian maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Dalam proses pengambilan keputusan dengan banyak kriteria dan alternatif pilihan, metode AHP sangat cocok digunakan karena metode ini memperlihatkan perbandingan antara kriteria yang satu dengan yang lainnya.
2. Metode AHP memudahkan dalam melakukan pengambilan keputusan suatu produk berdasarkan kriteria dan alternatif yang disusun menjadi suatu hirarki.
3. Hasil dari penelitian yaitu Asus ROG merek laptop *gaming* yang paling diminati remaja pecinta *game* saat ini.

5.2 Saran-saran

Meskipun pemilihan merek laptop gaming dengan metode AHP ini telah mampu memberikan hasil yang baik, namun untuk penelitian lebih lanjut harus lebih baik lagi dari penelitian ini. Adapun saran yang dapat diberikan untuk penelitian lebih lanjut dalam rangka mengembangkan penelitian ini adalah :

1. Penelitian lebih lanjut perlu dilakukan untuk melakukan optimasi pengerjaan dan pengolahan data serta waktu yang cukup untuk melakukan penelitian lebih lanjut.
2. Salah satu kekurangan dari AHP terdapat dari kekeliruan input saat pengambilan keputusan menetapkan bobot pada matriks perbandingan berpasangan. Maka dari itu ketelitian dalam penginputan data dalam pengolahan merupakan hal terpenting.
3. Proses pengambilan keputusan pemilihan merek laptop gaming perlu mempertimbangkan keterkaitan antar kriteria. Jika terdapat keterkaitan antar kriteria maka penelitian ini dapat dikembangkan dengan menggunakan metode ANP (*Analytical Network Process*).
4. Penambahan kriteria untuk menentukan pemilihan merek laptop *gaming* sehingga dapat memudahkan konsumen untuk menentukan merek mana yang ingin digunakan.