

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSEMBAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iv
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN SKRIPSI.....	v
LEMBAR PANDUAN PENGGUNAAN HAK CIPTA	vi
 KATA PENGANTAR.....	 vii
ABSTRAKSI.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	2
1.3 Maksud dan Tujuan	3
1.4 Metode Penelitian.....	3
A. Observasi	3
B. Wawancara.....	3
C. Kuesioner	3
D. Studi Pustaka.....	4
1.5 Ruang lingkup	4
1.6 Hipotesis	4
 BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Tinjauan Pustaka	6
A. Sistem Pendukung Keputusan	6
B. AHP (<i>Analytical Hierarchy Process</i>)	6
2.2 Penelitian Terkait.....	11
3.3 Tinjauan Objek Penelitian	13
A. Pengertian <i>Game</i>	13
B. Pengertian Laptop	14
C. Macam-macam Merek Laptop <i>Gaming</i>	16
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Tahapan Penelitian.....	20
3.2 Instrumen Penelitian	23
3.3 Metode Pengumpulan Data, Populasi dan Sample Penelitian	23
A. Pengumpulan Data	23
B. Populasi	24

	C. Sampel Penelitian	25
	3.4 Metode Analisis Data.....	25
	A. AHP (<i>Analytical Hierarchy Process</i>).....	26
	B. AHP Sebagai Teori Pengambilan Keputusan.....	26
	C. Model Hirarki Pemilihan Perangkat <i>Game</i>	29
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	4.1 Analisa Data.....	35
	4.2 Struktur Hirarki	36
	4.3 Matrik Perbandingan Berpasangan	36
	A. Pengolahan Data Dengan Menggunakan AHP	36
	B. Pengolahan Data Dengan Menggunakan <i>Expert Choice</i>	60
	C. <i>Synthesize</i>	65
BAB V	PENUTUP	
	5.1 Kesimpulan	66
	5.2 Saran-saran	67
	DAFTAR PUSTAKA	68
	DAFTAR RIWAYAT HIDUP	70
	LEMBAR KONSULTASI BIMBINGAN	71
	LAMPIRAN	73