

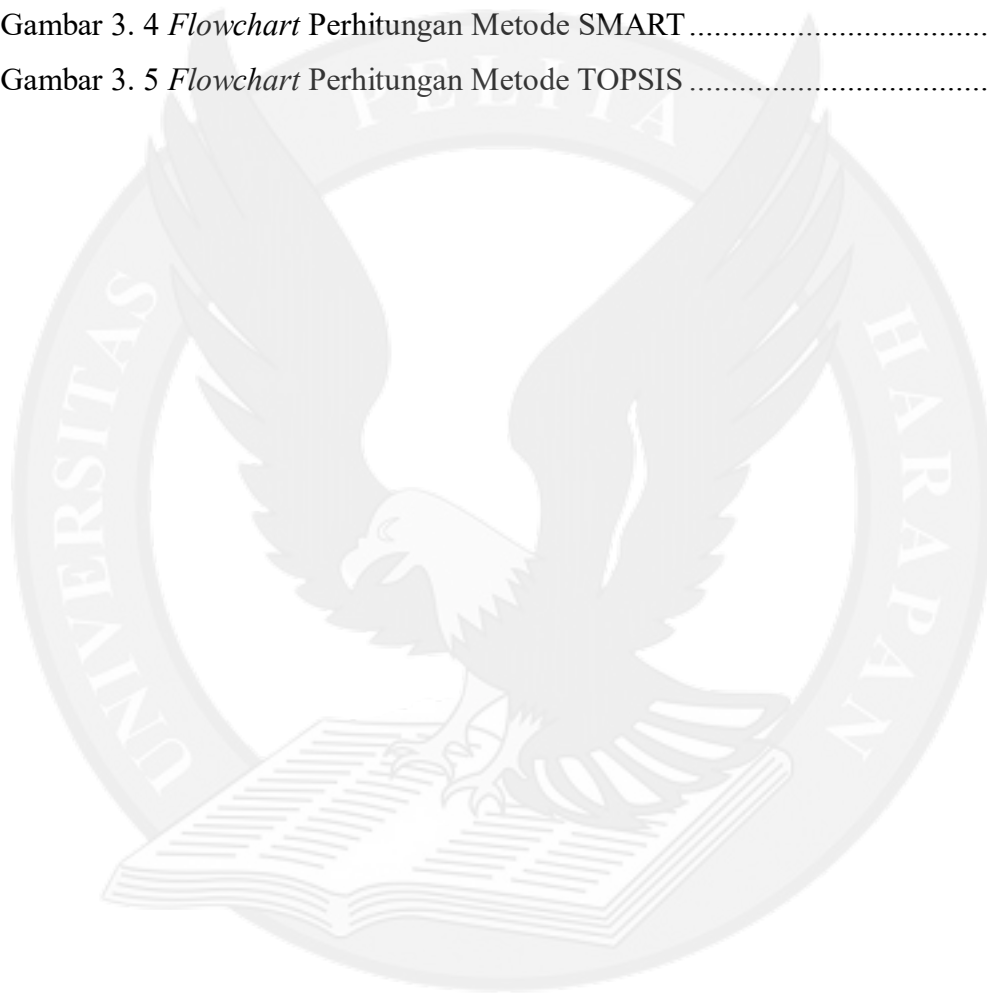
DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR	v
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR	vi
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT</i>	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Masalah	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II	8
2.1 <i>Video Games</i>	8
2.2 PlayStation 4	9
2.3 Sistem Pendukung Keputusan (SPK)	9
2.3.1 Tujuan Sistem Pendukung Keputusan (SPK)	10
2.3.2 Komponen Utama Sistem Pendukung Keputusan (SPK)	10
2.4 Metode SMART (<i>Simple Multi-Attribute Rating Technique</i>)	11
2.4.1 Kelebihan Metode SMART	13
2.4.2 Kelemahan Metode SMART	14

2.4.3	Tahapan Metode SMART	16
2.5	Metode TOPSIS (<i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i>).....	17
2.5.1	Kelebihan Metode TOPSIS.....	18
2.5.2	Kelemahan Metode TOPSIS	19
2.5.3	Tahapan Metode TOPSIS.....	21
2.6	<i>Microsoft Excel</i>	22
2.7	Tingkat Kesesuaian.....	23
2.8	Penelitian Terdahulu	24
BAB III.....		29
3.1	Metode Pengumpulan Data.....	29
3.2	Kerangka Pikir	29
3.3	Tahapan Penelitian.....	31
3.4	Metode Analisis.....	33
3.4.1	Analisis Metode SMART (<i>Simple Multi-Attribute Rating Technique</i>)..	33
3.4.2	Analisis Metode TOPSIS (<i>Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution</i>).....	35
3.4.3	Analisis Perbandingan Metode SMART dan Metode TOPSIS.....	37
BAB IV		39
4.1	Hasil Pengumpulan Data	39
4.2	Hasil Penelitian	49
4.2.1	Perhitungan Metode SMART	50
4.2.2	Perhitungan Metode TOPSIS	61
4.2.3	Perbandingan Hasil Perangkingan Metode SMART dan Metode TOPSIS	77
4.4	Pembahasan.....	85
BAB V.....		87
5.1	Kesimpulan	87
5.2	Saran	87
DAFTAR PUSTAKA		89
A.	LAMPIRAN A : DATA PERHITUNGAN METODE SMART	A-1
B.	LAMPIRAN B : DATA PERHITUNGAN METODE TOPSIS	B-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Data yang bersumber dari Kaggle	29
Gambar 3. 2 Kerangka Berpikir	30
Gambar 3. 3 <i>Flowchart</i> Tahapan Penelitian.....	31
Gambar 3. 4 <i>Flowchart</i> Perhitungan Metode SMART	34
Gambar 3. 5 <i>Flowchart</i> Perhitungan Metode TOPSIS	36



DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Rentang Nilai Ukur Tingkat Kesesuaian.....	24
Tabel 2. 2 Penelitian Terdahulu	25
Tabel 4. 1 Data Mentah <i>Video Games</i> Kaggle.....	39
Tabel 4. 2 Data <i>Video Games</i> PlayStation 4.....	40
Tabel 4. 3 Hasil Data Setelah Melakukan Pemilihan Fitur	41
Tabel 4. 4 Data <i>Video Games</i> PlayStation 4.....	41
Tabel 4. 5 Tabel Kriteria.....	48
Tabel 4. 6 Nilai Bobot Kriteria	49
Tabel 4. 7 Bobot Normalisasi Kriteria	50
Tabel 4. 8 Hasil Peringkat Metode SMART.....	55
Tabel 4. 9 Hasil Peringkat Metode TOPSIS.....	71
Tabel 4. 10 Hasil Perbandingan Metode SMART dan TOPSIS	77

DAFTAR LAMPIRAN

- A. LAMPIRAN A : DATA PERHITUNGAN METODE SMART A-1
- B. LAMPIRAN B : DATA PERHITUNGAN METODE TOPSIS B-1

