

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi pada jaman modern ini sudah sangat meningkat dengan pesat, banyak teknologi yang telah digunakan dengan tujuan untuk memberikan kemudahan, efisiensi, peningkatan produktivitas, dan membantu proses kehidupan di masyarakat banyak (Ramadhani & Pangestu, 2022). Tidak hanya itu, teknologi juga sudah memiliki dampak di berbagai bidang, seperti bidang pendidikan, kesehatan, industri, hiburan, dan banyak bidang lainnya. Teknologi memiliki peranan yang besar dalam dunia hiburan, salah satunya adalah *video game*. Perkembangan industri *video games* yang pesat, menjadikan *game* telah menjadi bagian dari kehidupan orang banyak saat ini (Dirgantara et al., 2023).

Industri *video games* telah menjadi salah satu sektor yang paling dinamis dalam industri hiburan global. Industri *video games* sangat inovatif dan terus berkembang pesat telah menjadi kekuatan dominan dalam industri hiburan, dengan implikasi ekonomi dan sosial yang signifikan (Goh et al., 2023). Di tengah perkembangan ini, PlayStation 4 (PS4) yang merupakan konsol *game* dari Sony Corporation, telah menjadi salah satu pemimpin pasar utama dalam industri konsol *game*.

Pasar *video game* PS4 telah menjadi arena yang sangat kompetitif, hal ini menyebabkan jumlah dan jenis *video game* PS4 semakin bertambah dengan tujuan

untuk terus menarik perhatian para pemain (VGChartz, 2023). Dalam upaya untuk mencapai keunggulan kompetitif, pengambilan keputusan yang cerdas dan berbasis data, dapat membantu para pemain dalam memilih *video game* PS4 mana yang sangat populer dan layak untuk dimainkan.

Saat ini, terdapat berbagai metode analisis yang dapat digunakan untuk mengevaluasi performa terbaik, namun belum ada pendekatan yang jelas tentang metode mana yang paling sesuai untuk konteks penentuan penjualan *video games* PS4. Oleh karena itu, penelitian ini akan membandingkan dua metode yang umum digunakan, yaitu metode SMART (*Simple Multi-Attribute Rating Technique*) dan metode TOPSIS (*Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution*).

Metode SMART (*Simple Multi-Attribute Rating Technique*) adalah singkatan dari *Specific* (Spesifik), *Measurable* (Mengukur), *Achievable* (Dapat Dicapai), *Relevant* (Relevan), *Time-bound* (Terbatas Waktu) yang dipopulerkan oleh George T. Dorant pada tahun 1981 (Nisa, 2022). Doran berpendapat bahwa tujuan yang memenuhi karakteristik-karakteristik ini lebih mungkin untuk dicapai. Metode SMART memungkinkan pemodelan preferensi dengan cara mengatributkan bobot kepada kriteria tertentu dan memberikan nilai pada setiap alternatif berdasarkan kriteria tersebut. Di sisi lain, metode TOPSIS (*Technique for Order of Preference by Similarity to Ideal Solution*) adalah teknik pengambilan keputusan multi-kriteria yang membantu dalam memilih alternatif terbaik dengan mengukur kedekatan relatif antara alternatif dengan solusi ideal positif dan solusi ideal negatif. Metode TOPSIS banyak digunakan dikarenakan memiliki logika yang bersifat sederhana, proses perhitungan mudah dimengerti, dan metode

TOPSIS memiliki kelebihan dalam hal pemberian peringkat dikarenakan penentuannya berdasarkan solusi ideal positif dan solusi ideal negatif (Anisa & Ransi, 2023).

Dalam konteks penentuan penjualan *video games* PS4 terbaik, kedua metode ini memiliki kelebihan dan kelemahan masing-masing, dan pemahaman yang lebih baik tentang kinerja dari kedua metode ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pengambilan keputusan dalam industri ini. Kedua metode ini memiliki pendekatan yang berbeda dalam mengukur keunggulan alternatif, dan pemilihan metode yang tepat dapat berdampak pada hasil akhir dalam pengambilan keputusan.

Dengan menggunakan kedua metode ini, penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis perbandingan antara metode SMART dan metode TOPSIS dalam menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik. Diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para produsen dan penikmat *video games* PS4. Oleh karena itu, penelitian ini pun ditulis dengan judul “Analisis Perbandingan Metode SMART dan TOPSIS dalam Menentukan Penjualan *Video Games* PlayStation 4 Terbaik”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka terdapat beberapa rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana metode SMART dan metode TOPSIS dapat diterapkan dalam sistem pendukung keputusan untuk menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik?
2. Bagaimana hasil perbandingan antara metode SMART dan metode TOPSIS dalam menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik?
3. Manakah metode yang paling unggul antara metode SMART dan metode TOPSIS dalam konteks penjualan *video games* PS4 terbaik?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat , maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menerapkan metode SMART dan metode TOPSIS secara efektif dalam mengevaluasi dan menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik.
2. Melakukan perbandingan antara metode SMART dan metode TOPSIS dalam menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik.
3. Mengidentifikasi metode mana yang paling unggul dalam menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik berdasarkan nilai dari tingkat kesesuaian masing-masing metode.
4. Memberikan kontribusi pada literatur ilmiah dengan memperdalam pemahaman tentang penggunaan metode SMART dan metode TOPSIS dalam konteks penjualan *video games* PS4 terbaik.

1.4 Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki beberapa batasan yang perlu diperhatikan dalam proses penyelesaiannya, seperti:

1. Penelitian ini akan membatasi pengumpulan data pada periode waktu tertentu. Pembatasan ini dilakukan untuk memastikan konsistensi dan relevansi data yang digunakan dalam analisis.
2. Penelitian ini akan memfokuskan pada penggunaan metode SMART dan TOPSIS dalam konteks sistem pendukung keputusan untuk menentukan penjualan *video games* PS4 terbaik.
3. Penelitian ini akan membatasi ruang lingkungannya pada penjualan *video games* PlayStation 4 (PS4) di pasar tertentu (misalnya, pasar regional atau beberapa wilayah tertentu).
4. Penelitian ini akan membatasi variabel yang digunakan dalam analisis kriteria penjualan *video games* PS4. Penelitian ini akan membatasi jumlah dan jenis variabel agar analisis tetap dapat dilakukan secara efektif.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan menjadi tambahan berharga untuk literatur akademis dalam bidang analisis data, khususnya dalam konteks industri *video games*.
2. Penelitian ini dapat memberikan pemahaman dan penggunaan metode SMART dan metode TOPSIS dalam konteks penentuan penjualan *video games* PlayStation 4.

3. Hasil dari penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi penting bagi peneliti masa depan yang tertarik untuk melakukan penelitian serupa.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan untuk penelitian ini disusun untuk mempermudah penyelesaian skripsi, yaitu sebagai berikut:

a) BAB I PENDAHULUAN

Penulisan di dalam bab ini terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

b) BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini akan berisi tentang kajian yang terkait dengan topik penelitian seperti landasan teori yang mendukung penelitian ini, penelitian-penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian ini.

c) BAB III METODOLOGI

Bab ini akan membahas tentang desain penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini, informasi mengenai sampel penelitian, instrument pengumpulan data, langkah-langkah praktis pengumpulan data, metode analisis data, etika penelitian, dan waktu penelitian.

d) BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menjelaskan tentang hasil dari penelitian serta pembahasannya.

e) BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan membahas tentang kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.

