

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pemilihan secara langsung secara manual memiliki penilaian yang tidak pasti membuat keputusan yang di ambil bersifat subjektif. Menentukan aplikasi terbaik menggunakan Sistem Pendukung Keputusan diperuntukan sistem yang dapat memberikan solusi untuk masalah yang bersifat interaktif, informatif, pemodelan, dan memanipulasi data. Sistem ini digunakan untuk mendukung pengambilan keputusan secara data yang valid. Aplikasi pemilihan aplikasi terbaik di playstore memudahkan pemilihan dalam penilaian bobot kriteria(Yusnaeni & Ningsih, 2019)

Oleh karena itu Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sistem yang dapat digunakan untuk pengambilan keputusan yang memiliki berbagai macam kriteria penilaian. Penelitian ini terinspirasi untuk pembuatan aplikasi pemilihan aplikasi terbaik di playstore dengan menggunakan database mysql. Bertujuan untuk memudahkan masyarakat dalam pemilihan aplikasi yang banyak digunakan dengan penilaian yang objektif.(Robil Maula & Yunus Eko Prasetyo, n.d.) Pengembangan metode ini dilakukan untuk pengambilan sistem keputusan menghitung nilai bobot dengan kriteria menghasilkan nilai peratingan. Penggunaan Bahasa php mengembangkan suatu web dilansir Php.net(Andika Pratomo et al., 2019)

Peneliti membuat penelitian ini bertujuan agar mempermudah masyarakat untuk mencari aplikasi terbaik berdasarkan temanya, Seperti game, memasak, olahraga, film, music. Dengan adanya penelitian ini masyarakat dapat melihat beberapa aplikasi terbaik berdasarkan temanya dan tidak banyak memakan waktu untuk mencari aplikasi yang dibutuhkan di playstore.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah sebelumnya, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah user tidak melihat peringkat terhadap aplikasi tertentu belum mendapatkan nilai yang sesuai dengan kriteria yang diinginkan dan bagaimana cara mengimplementasikan metode *Simple Additive Weight* (SAW) dan *Weighted Product* (WP) pada sistem pendukung keputusan pemilihan Aplikasi terbaik berdasarkan temanya di Playstore.

1.3 Tujuan

Dalam Penelitian bertujuan untuk menentukan pemilihan aplikasi terbaik berdasarkan bidangnya dengan bobot dan kriteria yang telah ditentukan melalui metode *Simple Additive Weight* dan *Weight Product*. Hal ini memudahkan dan menentukan bobot nilai ingin di peringkatkan dari yang teratas sampai kebawah, lalu menemukan kelemahan dalam proses pemilihan aplikasi terbaik dapat menemukan solusi dari perhitungan ke 2 metode tersebut ini.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijelaskan, maka terdapat batasan masalah yang diperlukan sehingga tercapainya tujuan yang sebenarnya. Penelitian ini dibatasi dengan beberapa hal, antara lain sebagai berikut:

1. Sistem pendukung keputusan ini hanya mengatur pemilihan aplikasi terbaik berdasarkan 3 kategori yaitu Sosial Media, M-banking, dan *E-commerce*
2. Menggunakan metode *Simple Additive Weighting* dan metode *Weight Product*
3. Menyediakan data valid dalam kriteria pemilihan
4. Perbandingan nilai dari ke 2 metode

1.5 Kontribusi

Studi penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Menghasilkan rancangan aplikasi berbasis website yang dapat bermanfaat untuk user pengguna Andorid atau Playstore.
2. Membantu memberikan refrensi dengan tema yang sama kepada peneliti selanjutnya.

