

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama Pandemi COVID-19 segala kegiatan dilakukan di rumah tidak terkecuali dengan proses pembelajaran, handphone adalah salah satu sarana perangkat pembelajaran yang fleksibel karena dapat di bawa kemana saja dengan memiliki dimensi yang relatif kecil dibanding dengan laptop. Namun, memilih handphone yang tepat sesuai kebutuhan dan anggaran keuangannya bukan hal mudah karena perbandingan harga handphone pada setiap merk sangat bersaing serta setiap merk handphone memiliki fitur-fitur yang berbeda. Banyaknya pilihan handphone berdasarkan harga dan fitur yang tersedia di pasaran bisa menambah kebingungan untuk memilihnya (Anjaryanti, 2017).

Seiring perkembangan zaman saat ini handphone tidak terbatas ahanya untuk alat komunikasi. Pada saat ini handphone telah mencapai titik dimana bisa menjangkau pekerjaan ringan yang biasa di kerjakan di PC atau Laptop. Salah satu contohnya adalah meeting online, sebelumnya meeting online biasa di lakukan di PC atau Laptop namun karena dimensi layar handphone saat ini yang lebih memadai untuk melakukan meeting online sebagian orang mulai beralih menggunakan handphone sebagai sarana meeting online dari PC ataupun laptop (Anjaryanti, 2017).

Pada masa Pandemi COVID-19 ini handphone merupakan sarana penting bagi pembelajaran karena handphone merupakan versi ekonomis dan praktis dari laptop, handphoen memiliki deimensi yang lebih kecil dan lebih murah dari laptop di mana harga handphone dibandrol mulai 1-2 juta Rupiah sedangkan laptop di bandrol mulai 4-5 juta Rupiah. Oaleh sebab itu siswa dan siswi cenderung menggunakan handphone saat belajar di rumah pada masa pandemic ini.

Pada tahun 2020 Penjualan total handphone terjual adalah 294,669

juta unit (<https://tekno.kompas.com>). Walaupun jumlah tersebut lebih sedikit dari tahun sebelumnya karena efek Pandemi COVID-19, jumlah tersebut tetap membuat Indonesia menjadi salah satu market penjualan handphone terbesar di dunia (Anjaryanti, 2017).

Maka dari itu handphone adalah salah satu komoditi utama pada pasar Indonesia, dengan banyaknya pilihan terkadang membuat para customer dihadapkan situasi yang sulit tidak jarang customer membeli handphone dengan harga yang mahal namun dengan spesifikasi yang tidak sesuai.

Sistem pendukung keputusan adalah sebuah alternatif solusi atau alternatif tindakan dari sejumlah alternatif solusi dan tindakan guna menyelesaikan suatu masalah, sehingga masalah tersebut dapat diselesaikan secara efektif dan efisien. Sistem pendukung keputusan berfungsi untuk beberapa hal antara lain, sebagai pemahaman secara komprehensif terhadap masalah, sebagai pemberian kerangka berfikir secara sistematis, dapat membimbing dalam penerapan teknik-teknik pengambilan keputusan, dan meningkatkan kualitas suatu keputusan.

Oleh karena itu penelitian ini akan membahas sistem pendukung keputusan yang diharapkan dapat membantu masyarakat dalam pemilihan handphone yang sesuai dengan keinginan. Metode yang dipakai dalam pengambilan keputusan pemilihan handphone adalah *Analitical Hierarchy Process (AHP)*. Metode tersebut dipilih karena metode *Analitical Hierarchy Process (AHP)* merupakan suatu bentuk model pendukung keputusan dimana komponen utamanya adalah sebuah hirarki fungsional dengan *input* utamanya persepsi manusia, yakni ini adalah orang yang mengerti permasalahan handphone.

Adapun kriteria dari pemilihan handphone ada 5 ya itu *Harga, Kebutuhan penggunaan handphone, Ketahanan batrai saat di gunakan, Jenjang, Ukuran layar*. Alasan pemilihan 5 kriteria tersbut karena sering kali di gunakan patokan oleh wali murid yang kurang mengetahui tentang teknologi. Kriteria pertama *Harga* salah satu hal yang perlu di perhatikan

saat membeli handphone adalah harga karena sabagus apapun hanphone rasanya akan sulit untuk merekomendisaknnya jika anggaran konsumen tidak memenuhinya, Kriteria kedua *Kebutuhan penggunaan handphone* tujuan wali murid dalam membeli handphone tentunya memiliki pilihannya masing contohnya untuk pembelajaran online anak selama pandemic COVID-19 dan memberi anak fasilitas bermain di rumah supaya tidak bosan karena saat ini sedang dalam tahap pembatasan keluar rumah karena pandemi, Kriteria ketiga *Ketahanan batrai saat di gunakan* dalam penggunaan handphone tentunya erat kaitannya dalam seberapa lama handphone dapat di gunakan tanpa perlu di charge karena tentunya sangat tidak nyaman apabila saat melakukan pembelajaran online hanphone harus di pakai dengan di charge dan sangat beresiko menggunakan handphone saat di charge, Kriteria keempat *Jenjang* pemilihan handphone bagi anak juga di pengaruhi oleh jenjang yang sedang di jalani mengingat jikalau memberi handphone yang terlalu bagus untuk anak juga dapat memiliki resiko kejahatan oleh orang yang tidak bertanggungjawab, Kriteria kelima *Ukuran layar* tentunya semakin besar ukuran layar pada handphone akan lebih mempermudah saat penggunaan baik dari segi pembelajaran online saat gmeet ataupun saat di gunakan anak saat bermain game.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka didapatkan rumusan masalah yang akan dibahas antara lain :

- a. Bagaimana melakukan pembobotan dari setiap kriteria, untuk pemilihan handphone?
- b. Bagaimana menerapkan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* dalam pemlihan handphone
- c. Bagaimana merancang Sistem Pendukung keputusan (SPK) dalam pemilihan handphone yang sesuai dengan keinginan dan anggaran konsumen

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang digunakan Penulis agar pembahasan dalam penelitian ini tidak menyimpang dari pembahasan adalah sebagai berikut :

- a. Kriteria-kriteria yang menjadi prioritas perangkian handphone diantaranya adalah harga, ukuran layar, processor, memori internal dan memori RAM
- b. Metode yang digunakan sebagai sistem pendukung keputusan pemilihan handphone pada penelitian ini adalah metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)*.
- c. Data dari alternatif handphone di ambil dari masa pengerjaan skripsi ini dan dari distributor setiap merk.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan pembobotan dari setiap kriteria, untuk pemilihan handphone.
- b. Menerapkan metode *Analytical Hierarchy Process (AHP)* sebagai metode Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dalam pemilihan handphone.
- c. Merancang Sistem Pendukung keputusan (SPK) yang berguna dalam pemilihan handphone yang sesuai dengan keinginan dan anggaran konsumen.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, gambaran manfaat yang dapat diperoleh adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai salah satu alternatif untuk membantu konsumen dalam pemilihan handphone yang sesuai dengan keinginan dan anggaran.

- b. Adapun bagi konsumen yang memiliki anggaran yang cukup, Sistem Pendukung Keputusan (SPK) dapat membantu mereka untuk mendapatkan handphone terbaik sesuai dengan spesifikasi yang mereka inginkan.
- c. Sebagai bahan acuan bagi penelitian sejenis terutama pengetahuan mengenai Sistem Pendukung Keputusan.