

Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Peserta Lomba E-Games Warnet Esport Center Dengan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment* (WASPAS)

Suarman Jaya Lase *, Muhammad Zunaidi**, Trinanda Syahputra**

* Program Studi Mahasiswa, STMIK Triguna Dharma

** Program Studi Dosen Pembimbing, STMIK Triguna Dharma

Article Info

Article history:

Received Jun 12th, 201x

Revised Aug 20th, 201x

Accepted Aug 26th, 201x

Keyword:

Pemilihan

Peserta E-Games

Sistem Pendukung Keputusan
Aggregated Sum Product Assesment

ABSTRAK

Warnet Esport Center merupakan salah satu tempat Olahraga Elektronik yang dimana aspek dari olahraga ini semuanya di fasilitasi oleh sistem elektronik. Sebelumnya, belum ada proses yang digunakan untuk pemilihan peserta lomba *E-Games* di *Warnet Esport Center* ini. Dengan adanya sekarang Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Peserta Lomba E-Games di *Warnet Esport Center* Dengan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment* (WASPAS), maka *Warnet Esport Center* lebih mudah untuk menentukan data – data peserta dan juga dalam memilih E-games yang akan dimainkan oleh para peserta. Hasil dari penelitian ini sebuah aplikasi berbasis desktop yang mengimplementasikan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment* untuk menghasilkan keputusan dalam pemilihan peserta lomba *E-Games* yang akan di rekonstruksi oleh *Warnet Esport Center*.

Copyright © 2020 STMIK Triguna Dharma.
All rights reserved.

Corresponding Author:

Nama : Suarman Jaya Lase

Sistem Informasi

STMIK Triguna Dharma

Email: Suarmanlase637@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Warnet Esport Center merupakan salah satu tempat Olahraga Elektronik yang dimana aspek dari olahraga ini semuanya di fasilitasi oleh sistem elektronik.

Dengan munculnya *Esport Center Gaming* di Indonesia, maka orang-orang yang mempunyai profesi bisa ikut untuk pertandingan atau turnamen-turnamen nasional maupun internasional di dunia. Banyaknya turnamen-turnamen E-Games yang bermunculan di seluruh dunia membuktikan bahwa peminat *E-Games* semakin meningkat. Keberadaan *E-Games* ini bukanlah hanya sebatas bermain game saja, saat ini masih banyak yang berpikiran bahwa bermain game hanyalah untuk membuang waktu atau pun menghabiskan uang, bermain game sebenarnya juga banyak memberikan hal-hal yang positif, terlebih lagi jika sudah masuk kedalam dunia profesional gamer dapat memberikan beberapa keuntungan baik dari segi material, menambah pengalaman hingga keliling dunia untuk mengikuti *turnament-turnament* yang dilakukan diluar negeri dan juga bisa membawa nama Indonesia untuk ajang kompetisi Internasional[1].

Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang dapat membantu untuk menentukan pelanggan yang layak direkomendasikan ikut turnamen yaitu menerapkan sistem pendukung keputusan. Sistem pendukung keputusan adalah suatu sistem informasi spesifik yang ditunjukkan untuk membantu manajemen dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan persoalan yang bersifat semi terstruktur. Sistem ini memiliki fasilitas untuk menghasilkan berbagai alternatif yang secara interaktif digunakan oleh pemakai.

Berdasarkan permasalahan yang muncul maka diperlukan sistem pendukung keputusan yang memiliki beberapa kriteria yang dijadikan pertimbangan untuk pengambilan keputusan, salah satunya ialah Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment*, metode ini merupakan salah satu metode yang bisa membantu pengambilan keputusan terhadap beberapa alternatif keputusan yang harus diambil dengan beberapa kriteria yang menjadi pertimbangan.

2. METODE PENELITIAN

Dalam melakukan suatu penelitian memerlukan langkah-langkah atau cara tertentu yang menjadi pedoman selama proses penelitian, agar hasil penelitian sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Berikut adalah metodologi dalam penelitian ini yaitu:

2.1 Teknik Pengumpulan Data (*Data Collecting*)

Adapun beberapa teknik yang digunakan dalam pengumpulan data dari penelitian yaitu :

a. Pengamatan (*Observasi*)

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan tinjauan langsung ke tempat studi kasus dimana akan dilakukan penelitian.

b. Wawancara (*Interview*)

Wawancara merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh informasi secara langsung, mendalam, tidak terstruktur, dan individual. Dalam wawancara, seseorang responden diajukan pertanyaan oleh pewawancara untuk mengungkapkan perasaan, motivasi, sikap, atau keyakinan terhadap suatu topik yang akan diteliti.

2.2 Studi Kepustakaan (*Library Search*)

Untuk mendapatkan hasil teori yang valid untuk dijadikan sebuah landasan dapat mempelajari beberapa buku referensi.

Tabel 3.1 Table Nilai Bobot Kriteria

No	Kode Kriteria	Keterangan	Jenis	Bobot
1	C1	Loyalitas	Benefit	25%
2	C2	Paket Streaming	Benefit	15%
3	C3	Paket Esport	Benefit	20%
4	C4	Jenis Permainan	Benefit	20%
5	C5	Pengalaman	Benefit	20%

Berdasarkan data yang didapat tersebut perlu dilakukan konversi setiap kriteria untuk dapat dilakukan pengolahan kedalam Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assesment*. Berikut ini adalah tabel konversi dari kriteria yang digunakan :

Tabel 3.2 Kriteria Loyalitas

No	Kriteria	Bobot
1	>6 Tahun	5
2	>4 – 6 Tahun	4
3	>3 – 4 Tahun	3
4	>2 – 3 Tahun	2
5	0 -2 Tahun	1

Tabel 3.3 Kriteria Paket Streaming

No	Paket Streaming	Harga	Bobot
1	Club TV Streaming	450.000	5
2	Fluxr Streaming	350.00	4
3	Twitch Streaming	300.000	3
4	Omlet Arcade Streaming	250.000	2
5	Nimo TV Streaming	100.000	1

Tabel 3.4 Paket Esport

No	Paket Esport	Bobot
1	120 Jam	5
2	55 Jam	4
3	25 Jam	3
4	9 Jam	2
5	5 Jam	1

Tabel 3.5 Kriteria Jenis Permainan

No	Jenis permainan	Bobot
1	Dota2	5
2	Cs Go	4
3	Pubg	3
4	Mobile Legends	2
5	Point Blank	1

Tabel 3.5 Kriteria Pengalaman

No	Jenis permainan	Bobot
1	Dota2	5
2	Cs Go	4
3	Pubg	3
4	Mobile Legends	2
5	Point Blank	1

Untuk mempermudah dalam melakukan perhitungan Metode *Weighted Aggregated Sum Product Assessment*, maka data akan dilakukan normalisasi. Hasilnya adalah sebagai berikut:

1. Memberikan Nilai Alternatif pada Setiap Kriteria

Tabel 3.6 Hasil Konversi Data Alternatif

NO	Nama Pelanggan	C1	C2	C3	C4	C5
1	Iman Tondi	5	4	5	5	5
2	Praditama	5	5	4	4	4
3	Syahputra	5	4	4	4	3
4	Krisna	4	3	4	1	3
5	Rangga	4	4	2	5	2
6	Wahyu	3	4	1	3	2
7	Vagery	3	2	1	2	2
8	Arif	2	3	3	2	1
9	Morri	2	4	1	3	1
10	Ridho	2	2	1	5	1
11	Farhan	2	1	1	1	1
12	Andrew	1	3	4	5	1

2. Membuat matriks keputusan

$$X = \begin{bmatrix} 5 & 4 & 5 & 5 & 5 \\ 5 & 5 & 4 & 4 & 4 \\ 5 & 4 & 4 & 4 & 3 \\ 4 & 3 & 4 & 1 & 3 \\ 4 & 4 & 2 & 5 & 2 \\ 3 & 4 & 1 & 3 & 2 \\ 3 & 2 & 1 & 2 & 2 \\ 2 & 3 & 3 & 2 & 1 \\ 2 & 4 & 1 & 3 & 1 \\ 2 & 2 & 1 & 5 & 1 \\ 2 & 1 & 1 & 1 & 1 \\ 1 & 3 & 4 & 5 & 1 \end{bmatrix}$$

3. Melakukan Normalisasi Matriks

$$\text{Benefit} = R_{ij} \frac{X_{ij}}{\text{Max} X_{ij}}$$

$$\text{Cost} = R_{ij} \frac{\text{Min} X_{ij}}{X_{ij}}$$

a. C1 – Loyalitas :

$$A1 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A2 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A3 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A4 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A5 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A6 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A7 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A8 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A9 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A10 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A11 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A12 = \frac{1}{5} = 0,200$$

b. C2 – Paket Streaming :

$$A1 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A2 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A3 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A4 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A5 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A6 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A7 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A8 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A9 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A10 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A11 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A12 = \frac{3}{5} = 0,600$$

c. C3 – Paket Esport :

$$A1 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A2 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A3 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A4 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A5 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A6 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A7 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A8 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A9 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A10 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A11 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A12 = \frac{4}{5} = 0,800$$

d. C4 – Jenis Permainan :

$$A1 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A2 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A3 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A4 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A5 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A6 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A7 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A8 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A9 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A10 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A11 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A12 = \frac{5}{5} = 1,000$$

e. C5 – Jenis Permainan :

$$A1 = \frac{5}{5} = 1,000$$

$$A2 = \frac{4}{5} = 0,800$$

$$A3 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A4 = \frac{3}{5} = 0,600$$

$$A5 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A6 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A7 = \frac{2}{5} = 0,400$$

$$A8 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A9 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A10 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A11 = \frac{1}{5} = 0,200$$

$$A12 = \frac{1}{5} = 0,200$$

Berikut ini adalah hasil normalisasi matriks keputusan secara keseluruhan yaitu sebagai berikut :

$$X = \begin{bmatrix} 1,00 & 0,800 & 1,00 & 1,00 & 1,00 \\ 1,00 & 1,00 & 0,800 & 0,800 & 0,600 \\ 1,00 & 0,800 & 0,800 & 0,800 & 0,600 \\ 0,800 & 0,600 & 0,800 & 0,200 & 0,600 \\ 0,800 & 0,800 & 0,400 & 1,00 & 0,400 \\ 0,600 & 0,800 & 0,200 & 0,600 & 0,400 \\ 0,600 & 0,400 & 0,200 & 0,400 & 0,400 \\ 0,400 & 0,600 & 0,600 & 0,400 & 0,200 \\ 0,400 & 0,800 & 0,200 & 0,600 & 0,200 \\ 0,400 & 0,400 & 0,200 & 1,00 & 0,200 \\ 0,400 & 0,200 & 0,200 & 0,200 & 0,200 \\ 0,200 & 0,600 & 0,800 & 1,00 & 0,200 \end{bmatrix}$$

4. Menghitung nilai rating tertinggi

Berikut ini adalah nilai rating tertinggi dan (Qi) yaitu sebagai berikut :

1. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 1 (Q1) =

$$Q1 = 0.5((1*0.25)+(0.8*0.15)+(1*0.20)+(1*0.20)+(1*0.20))$$

$$Q1 = 0.5*0,970 = 0.485$$

$$Q1 = 0.5((1^{0.25})+(0.8^{0.15})+(1^{0.20})+(1^{0.20})+(1^{0.20}))$$

$$Q1 = 0.5*0,967 = 0.484$$

$$Q1 = 0.485+0.484 = 0.9685$$

2. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 2 (Q2) =

$$Q2 = 0.5((1*0.25)+(1*0.15)+(0.8*0.20)+(0.8*0.20)+(0.8*0.20))$$

$$Q2 = 0.5*0,880 = 0.44$$

$$Q2 = 0.5((1^{0.25})+(1^{0.15})+(0.8^{0.20})+(0.8^{0.20})+(0.8^{0.20}))$$

$$Q2 = 0.5*0,875 = 0.437$$

$$Q2 = 0.44 + 0.437 = 0.8773$$

3. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 3 (Q3) =

$$Q3 = 0.5((1 * 0.25) + (0.8 * 0.15) + (0.8 * 0.20) + (0.8 * 0.20) + (0.6 * 0.20))$$

$$Q3 = 0.5 * 0.810 = 0.405$$

$$Q3 = 0.5((1^{0.25}) + (0.8^{0.15}) + (0.8^{0.20}) + (0.8^{0.20}) + (0.6^{0.20}))$$

$$Q3 = 0.5 * 0.799 = 0.399$$

$$Q3 = 0.405 + 0.399 = 0.8043$$

4. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 4 (Q4) =

$$Q4 = 0.5((0.8 * 0.25) + (0.6 * 0.15) + (0.8 * 0.20) + (0.2 * 0.20) + (0.6 * 0.20))$$

$$Q4 = 0.5 * 0.610 = 0.305$$

$$Q4 = 0.5((0.8^{0.25}) + (0.6^{0.15}) + (0.8^{0.20}) + (0.2^{0.20}) + (0.6^{0.20}))$$

$$Q4 = 0.5 * 0.548 = 0.274$$

$$Q4 = 0.305 + 0.274 = 0.5791$$

5. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 5 (Q5) =

$$Q5 = 0.5((0.8 * 0.25) + (0.8 * 0.15) + (0.4 * 0.20) + (0.1 * 0.20) + (0.4 * 0.20))$$

$$Q5 = 0.5 * 0.680 = 0.34$$

$$Q5 = 0.5((0.8^{0.25}) + (0.8^{0.15}) + (0.4^{0.20}) + (0.1^{0.20}) + (0.4^{0.20}))$$

$$Q5 = 0.5 * 0.634 = 0.317$$

$$Q5 = 0.34 + 0.317 = 0.6570$$

6. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 6 (Q6) =

$$Q6 = 0.5((0.6 * 0.25) + (0.8 * 0.15) + (0.2 * 0.20) + (0.6 * 0.20) + (0.4 * 0.20))$$

$$Q6 = 0.5 * 0.464 = 0.255$$

$$Q6 = 0.5((0.6^{0.25}) + (0.8^{0.15}) + (0.2^{0.20}) + (0.6^{0.20}) + (0.4^{0.20}))$$

$$Q6 = 0.5 * 0.226 = 0.232$$

$$Q6 = 0.255 + 0.232 = 0.4869$$

7. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 7 (Q7) =

$$Q7 = 0.5((0.6 * 0.25) + (0.4 * 0.15) + (0.2 * 0.20) + (0.6 * 0.20) + (0.4 * 0.20))$$

$$Q7 = 0.5 * 0.410 = 0.205$$

$$Q7 = 0.5((0.6^{0.25}) + (0.4^{0.15}) + (0.2^{0.20}) + (0.6^{0.20}) + (0.4^{0.20}))$$

$$Q7 = 0.5 * 0.385 = 0.193$$

$$Q7 = 0.225 + 0.193 = 0.3977$$

8. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 8 (Q8) =

$$Q8 = 0.5((0.4 * 0.25) + (0.4 * 0.15) + (0.6 * 0.20) + (0.4 * 0.20) + (0.2 * 0.20))$$

$$Q8 = 0.5 * 0.430 = 0.215$$

$$Q8 = 0.5((0.4^{0.25}) + (0.4^{0.15}) + (0.6^{0.20}) + (0.4^{0.20}) + (0.2^{0.20}))$$

$$Q8 = 0.5 * 0.401 = 0.201$$

$$Q8 = 0.215 + 0.201 = 0.4157$$

9. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 9 (Q9) =

$$Q9 = 0.5((0.4 * 0.25) + (0.8 * 0.15) + (0.2 * 0.20) + (0.6 * 0.20) + (0.2 * 0.20))$$

$$Q9 = 0.5 * 0.420 = 0.21$$

$$Q9 = 0.5((0.4^{0.25}) + (0.8^{0.15}) + (0.2^{0.20}) + (0.6^{0.20}) + (0.2^{0.20}))$$

$$Q9 = 0.5 * 0.365 = 0.182$$

$$Q9 = 0.21 + 0.182 = 0.3924$$

10. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 10 (Q10) =

$$Q10 = 0.5((0.4 * 0.25) + (0.2 * 0.15) + (0.2 * 0.20) + (1 * 0.20) + (0.2 * 0.20))$$

$$Q10 = 0.5 * 0.440 = 0.22$$

$$Q10 = 0.5((0.4^{0.25}) + (0.2^{0.15}) + (0.2^{0.20}) + (1^{0.20}) + (0.2^{0.20}))$$

$$Q10 = 0.5 * 0.364 = 0.182$$

$$Q10 = 0.22 + 0.182 = 0.4021$$

11. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 11 (Q11) =

$$Q11 = 0.5((0.4 * 0.25) + (0.2 * 0.15) + (0.2 * 0.20) + (0.2 * 0.20) + (0.2 * 0.20))$$

$$Q11 = 0.5 * 0.250 = 0.125$$

$$Q11 = 0.5((0.4^{0.25}) + (0.2^{0.15}) + (0.2^{0.20}) + (0.2^{0.20}) + (0.2^{0.20}))$$

$$Q11 = 0.5 * 0.238 = 0.119$$

$$Q11 = 0.125 + 0.119 = 0.2439$$

12. Nilai Rating Tertinggi dan Alternatif 12 (Q12) =

$$Q12 = 0.5((0.2 * 0.25) + (0.6 * 0.15) + (0.8 * 0.20) + (1 * 0.20) + (0.2 * 0.20))$$

$$Q12 = 0.5 * 0.540 = 0.27$$

$$Q12 = 0.5((0.2^{0.25})+(0.6^{0.15})+(0.8^{0.20})+(1^{0.20})+(0.2^{0.20}))$$

$$Q12 = 0.5*0,429 = 0.215$$

$$Q12 = 0.27+0.215 = 0.4847$$

5. Melakukan Perangkingan

Berikut ini adalah perangkingan berdasarkan nilai rating tertinggi dari (Qi) yaitu sebagai berikut:

Tabel 3.7 Hasil Perangkingan Metode Waspas

No	Nama Peserta	Nilai Qi	Rangking
1	Iman Tondi	0.9685	Rangking 1
2	Praditama	0.8773	Rangking 2
3	Syahputra	0.8043	Rangking 3
4	Krisna	0.5791	Rangking 5
5	Rangga	0.6570	Rangking 4
6	Wahyu	0.4869	Rangking 6
7	Vagery	0.3977	Rangking 10
8	Arif	0.4157	Rangking 8
9	Morri	0.3924	Rangking 11
10	Ridho	0.4021	Rangking 9
11	Farhan	0.2439	Rangking 12
12	Andrew	0.4847	Rangking 7

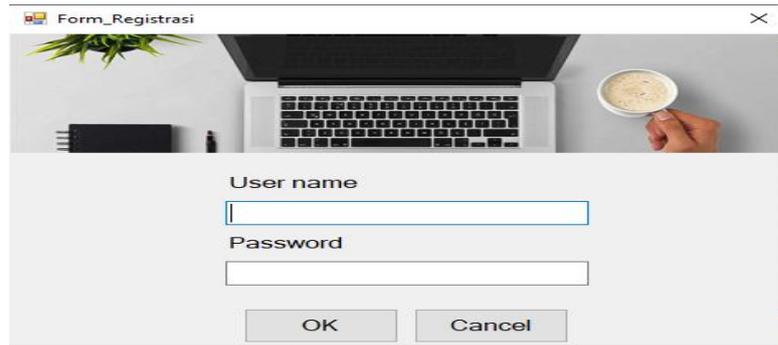
3. ANALISA DAN HASIL

Implementasi merupakan langkah yang digunakan untuk mengoperasikan sistem yang akan dibangun. Dalam bab ini akan dijelaskan bagaimana menjalankan sistem yang telah dibangun tersebut. Dibawah ini merupakan tampilan dari implementasi Sistem Pendukung Keputusan Metode Waspas dalam penentuan kebijakan Promosi Warnet Esport Center

Implementasi sistem merupakan kegiatan akhir dari proses penerapan sistem, dimana sistem ini akan dioperasikan secara menyeluruh. Sebelum sistem benar-benar bisa digunakan dengan baik, sistem harus melalui tahap pengujian terlebih dahulu untuk menjamin tidak ada kendala yang muncul pada saat sistem digunakan. Implementasi yang dilakukan terdapat beberapa tahap dan prosedur untuk menyelesaikan analisa yaitu apalikasi yang disetujui, melakukan penginstalan, pengujian data dan memulai menggunakan sistem baru. Implementasi sebagai dukungan sistem analisa diperlukan beberapa perangkat-perangkat sebagai berikut:

1. Tampilan *Form Register*

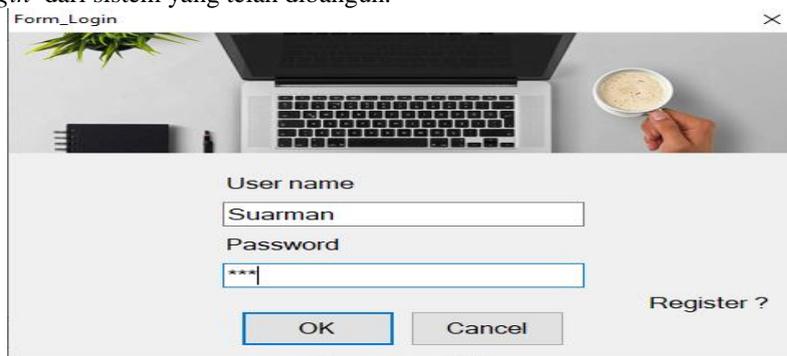
Berikut ini merupakan tampilan dari *form register* yang berfungsi untuk melakukan registrasi terlebih dahulu, sehingga pengguna bisa login untuk melakukan kegiatan.



Gambar 4.1 Form Register

2. Tampilan Login

Sebelum masuk dan mengakses aplikasi, *user* atau pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu dengan cara menginput *username* dan *password* sesuai dengan sistem yang telah ada pada *database*. Berikut ini merupakan *login* dari sistem yang telah dibangun.



Gambar 4.2 Tampilan login

3. Tampilan Menu Utama

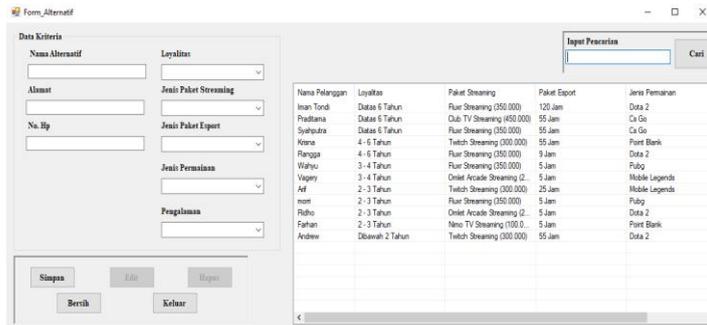
Halaman menu utama berfungsi sebagai tempat menu dan halaman *default* suatu aplikasi yang dibangun, halaman ini memiliki menu strip untuk memanggil halaman lainnya. Berikut ini adalah tampilan halaman menu utama:



Gambar 4.3 Tampilan Menu Utama

4. Tampilan Menu Data Alternatif

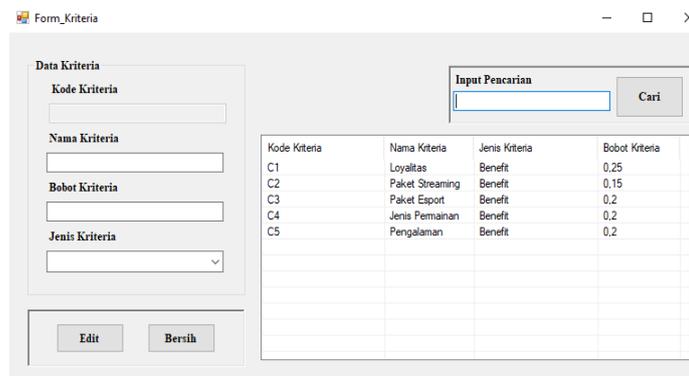
Halaman ini memiliki fungsi sebagai tempat untuk menginput data alternatif. Berikut ini adalah tampilan halaman data alternatif sebagai berikut:



Gambar 5.4 Tampilan Data Alternatif

5. Tampilan Menu Data Kriteria

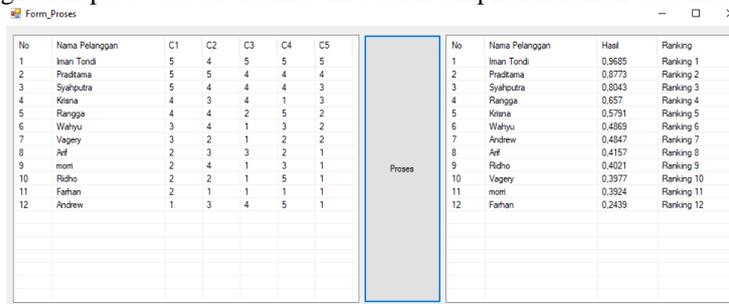
Halaman ini memiliki fungsi sebagai tempat untuk menginput data kriteria. Berikut ini adalah tampilan halaman data kriteria sebagai berikut:



Gambar 5.5 Tampilan Menu Data Kriteria

6. Tampilan Menu Proses

Tampilan Form Proses Penentuan Rangking ini berfungsi untuk menampilkan hasil inisialisasi dan memilih 3 data sebagai titik pusat cluster. Berikut ini adalah tampilan halaman data kriteria sebagai berikut:



Gambar 5.6 Tampilan Menu Data Prose

7. Tampilan Menu Laporan

Tampilan halaman ini digunakan untuk mencetak hasil perhitungan menggunakan Metode *Waspas* dalam menentukan data pelanggan. Berikut ini adalah tampilan dari hasil perhitungan tersebut:



Warnet Esport Center
Laporan Hasil Pemilihan Peserta Lomba E-Games

No	Nama Peserta	No. HP	Nilai Akhir	Ranking
1	Iwan Tandi	082273195165	0,97	Ranking 1
2	Pudiana	08536542871	0,88	Ranking 2
3	Syahputra	082268778091	0,80	Ranking 3
4	Rangga	0857997091	0,66	Ranking 4
5	Krisna	082260682238	0,58	Ranking 5
6	Wahyu	082261607129	0,48	Ranking 6
7	Andrew	085340812728	0,48	Ranking 7
8	Acid	081367110090	0,42	Ranking 8
9	Ridho	082329674653	0,40	Ranking 9
10	Vagney	08538999011	0,40	Ranking 10
11	Mami	081311908221	0,39	Ranking 11
12	Farhan	082245657128	0,24	Ranking 12

Melan, 05 April 2020

Gambar 5.7 Tampilan Halaman Laporan

4. KESIMPULAN

Dari hasil pembahasan dari Bab 1 sampai Bab 5 mengenai aplikasi sistem pendukung keputusan yang dibangun untuk pemilihan peserta lomba *E-Games* pada *Warnet Esport Center* dapat diambil kesimpulan adalah sebagai berikut:

1. Untuk memilih peserta lomba *E-Games*, *Warnet Esport Center* akan melakukan yang namanya *turnament*, dimana *turnament* ini salah satu kegiatan yang *gamers* inginkan untuk menampilkan ketangkasan mereka dalam bermain game. Dengan cara ini, akan membantu *Warnet Esport Center* untuk memilih peserta yang layak untuk ikut *turnament*.
2. Untuk Menentukan Games yang akan dimainkan oleh pelanggan atau peserta lomba, *War Esport Center* akan memberikan data game atau jenis permainan di dalam sistem dengan cara ini peserta lomba akan memilih game yang akan dia mainkan.
3. Aplikasi yang dibangun dapat dijalankan oleh user dengan menggunakan setiap tahapan yang ada mulai dari input data pelanggan, input data alternatif, input data kriteria, sampai pada proses Metode *Waspas*, dengan sistem ini kita bisa melihat siapa yang layak untuk direkomendasikan ikut dalam kegiatan *turnament*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Saya ucapkan terima kasih kepada ketua yayasan STMIK Triguna Dharma, kepada Bapak Muhammad Zunaidi, S.E., M.Kom S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing 1 saya, kepada Bapak Bapak Trinanda Syahputra, S.Kom., M.Kom selaku dosen pembimbing 2 saya, kepada orang tua saya yang selalu memberikan dukungan dan kepada teman seperjuangan.

REFERENSI

- [1] D. S. E. Santa and Gerails, "Perancangan Interior Pusat Permainan Di Bandung Interior Design Of Game Center In Bandung," no. 1, p. 43, 2018.

BIBLIOGRAFI PENULIS

	Nama	: Suarman Jaya Lase
	T.T.L	: Siofaewali, 02 Mei 1996
	Jenis Kelamin	: Laki – Laki
	Program Studi	: Sistem Informasi STMIK Triguna Dharma
	Deskripsi	: Sedang Menempuh jenjang Strata Satu (S1) dengan program studi sistem informasi di STMIK Triguna Dharma.

	<table border="1"> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td>Muhammad Zunaidi, S.E., M.Kom</td> </tr> <tr> <td>NIDN</td> <td>:</td> <td>0110087702</td> </tr> <tr> <td>Jenis Kelamin</td> <td>:</td> <td>Laki-laki</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>:</td> <td>Dosen tetap STMIK Triguna Dharma pada program studi sistem informasi</td> </tr> </table>	Nama	:	Muhammad Zunaidi, S.E., M.Kom	NIDN	:	0110087702	Jenis Kelamin	:	Laki-laki	Deskripsi	:	Dosen tetap STMIK Triguna Dharma pada program studi sistem informasi
Nama	:	Muhammad Zunaidi, S.E., M.Kom											
NIDN	:	0110087702											
Jenis Kelamin	:	Laki-laki											
Deskripsi	:	Dosen tetap STMIK Triguna Dharma pada program studi sistem informasi											
	<table border="1"> <tr> <td>Nama</td> <td>:</td> <td>Trinanda Syahputra, S.Kom., M.Kom</td> </tr> <tr> <td>NIDN</td> <td>:</td> <td>0108088806</td> </tr> <tr> <td>Jenis Kelamin</td> <td>:</td> <td>Laki-laki</td> </tr> <tr> <td>Deskripsi</td> <td>:</td> <td>Dosen tetap STMIK Triguna Dharma pada program studi sistem informasi</td> </tr> </table>	Nama	:	Trinanda Syahputra, S.Kom., M.Kom	NIDN	:	0108088806	Jenis Kelamin	:	Laki-laki	Deskripsi	:	Dosen tetap STMIK Triguna Dharma pada program studi sistem informasi
Nama	:	Trinanda Syahputra, S.Kom., M.Kom											
NIDN	:	0108088806											
Jenis Kelamin	:	Laki-laki											
Deskripsi	:	Dosen tetap STMIK Triguna Dharma pada program studi sistem informasi											