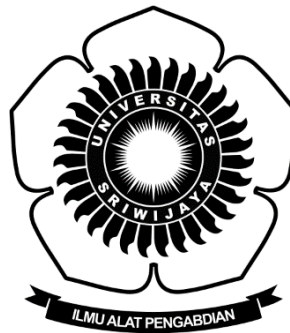


REKOMENDASI *GAME* TERBAIK BERDASARKAN USIA DI APLIKASI *PLAYSTORE* MENGGUNAKAN METODE *ARAS*

Diajukan Sebagai Syarat Untuk Menyelesaikan Pendidikan Program Strata-1
Pada Jurusan Teknik Informatika



Oleh :

M. Reza Farhan Yusmar
NIM : 09021381823125

Jurusan Teknik Informatika
FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**REKOMENDASI *GAME* TERBAIK BERDASARKAN USIA DI
APLIKASI *PLAYSTORE* MENGGUNAKAN METODE *ARAS***

Oleh :

M. Reza Farhan Yusmar
NIM : 09021381823125

Palembang, 21 Juni 2023

Pembimbing I



Osvari Arsalan, S.Kom., M.T.
NIP. 198806282018031001

Pembimbing II,



Desty Rodiah, S.Kom., M.T.
NIP. 198912212020122011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika



Alvi Syahrini Utami, M.Kom.
NIP. 197812222006042003

TANDA LULUS UJIAN KOMPREHENSIF SKRIPSI

Pada hari Rabu, 21 Juni 2023 telah dilaksanakan ujian komprehensif skripsi oleh Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Nama : Muhammad Reza Farhan Yusmar
NIM : 09021381823125
Judul : Rekomendasi Game Terbaik Berdasarkan Usia di Aplikasi Playstore Menggunakan Metode ARAS

dan dinyatakan LULUS

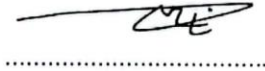
1. Ketua Penguji

Mastura Diana Marieska, M.T.
NIP. 198603212018032001



2. Pembimbing I

Osvari Arsalan, S.Kom., M.T.
NIP. 198806282018031001



3. Pembimbing II

Desty Rodiah, S.Kom., M.T.
NIP. 198912212020122011



4. Penguji

Kanda Januar Miraswan, MT.
NIP. 199001092019031001



Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika



Alvi Syahrin Utami, M.Kom.
NIP. 197812222006042003

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : M. Reza Farhan Yusmar

NIM 09021381823125

Program Studi : Teknik Informatika

Judul : Rekomendasi Game Terbaik Berdasarkan Usia di Aplikasi
Playstore Menggunakan Metode ARAS

Hasil Pengecekan *Software iThenticate/Turnitin* : 19%

Menyatakan bahwa laporan tugas akhir saya merupakan hasil karya sendiri dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan atau plagiat dalam laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya.

Demikian, pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tidak ada paksaan dari siapapun.



M. Reza Farhan Yusmar
NIM. 09021381823125

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Usaha dan keberanian tidak cukup tanpa adanya tujuan dan arah perencanaan”

(John F. Kennedy)

“Dunia itu tempat berjuang, istirahat itu di surga”

(Syekh Ali Jaber)

“Bermimpilah dalam hidup, jangan hidup dalam mimpi”

(Andrea Hirata)

Kupersembahkan Karya Tulis Ini Kepada :

Orang tua, Kakak dan Adek saya

Keluarga Besar

Sahabat dan Teman-teman saya

Dosen Pembimbing dan Penguji

Teman-Teman Seperjuangan

Teknik Informatika

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Sriwijaya

**BEST GAME RECOMMENDATION BASED ON AGE IN
PLAYSTORE APP USING ARAS METHOD**

By:

M. Reza Farhan Yusmar

09021381823125

ABSTRACT

Game is a game played by children and adults, but the game is played not according to age type. therefore, the best game recommendations based on age are made in the playstore application. This research aims to build a Decision Support System (SPK) to select these games based on ages 3+, 7+ and 12+. The data used for each age is 70 game data. In this study using the Additive Rasio Assessment (ARAS) method implemented to determine the best game recommendations with the results of the ARAS method calculation system. The game criteria used are game rating, release date, most downloaded and game download size. In this study, the accuracy results of each age 3+, 7+ and 12+ are 54.3%, 54.3% and 57.14%. So, the average accuracy results of the entire amount of game data amounted to 55.24% which means that the Decision Support System (DSS) built is considered very useful by users.

Keywords: ARAS, Game Selection and DSS.

Palembang, 21 June 2023

Supervisor I

Supervisor II,




Osvari Arsalan, S.Kom., M.T.
NIP. 198806282018031001



Desty Rudiati, S.Kom., M.T.
NIP. 198912212020122011

Approve,
Head of Informatic Engineering Department


Alvi Syahrini Utami, M.Kom.
NIP. 197812222006042003

REKOMENDASI *GAME* TERBAIK BERDASARKAN USIA DI APLIKASI *PLAYSTORE* MENGGUNAKAN METODE *ARAS*

Oleh:

M. Reza Farhan Yusmar

09021381823125

ABSTRAK

Game merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh anak-anak maupun orang dewasa, tetapi *game* tersebut di mainkan tidak sesuai dengan jenis umur. Oleh karena itu dibuatkan rekomendasi *game* terbaik berdasarkan usia di aplikasi *playstore*. Penelitian ini bertujuan membangun sebuah Sistem Pendukung Keputusan (SPK) untuk memilih *game* tersebut berdasarkan usia 3+, 7+ dan 12+. Data yang dipakai masing masing umur adalah 70 data *game*. Dalam penelitian ini menggunakan metode *Additive Ratio Assessment* (ARAS) yang diimplementasikan untuk menentukan rekomendasi *game* terbaik tersebut dengan hasil sistem perhitungan metode ARAS. Adapun kriteria *game* tersebut dipakai adalah *rating game*, tanggal rilis, paling banyak di *download* dan ukuran *download game*. Pada penelitian ini, adapun juga hasil akurasi dari masing-masing umur 3+, 7+ dan 12+ adalah 54,3%, 54,3% dan 57,14%. Jadi, hasil akurasi rata-rata dari keseluruhan jumlah data *game* berjumlah 55,24% yang bermakna Sistem Pendukung Keputusan (SPK) yang dibangun dinilai sangat berguna oleh para pengguna.

Kata Kunci: *Additive Ratio Assessment* (ARAS), pemilihan *game* dan Sistem Pendukung Keputusan (SPK).

Palembang, 21 Juni 2023

Pembimbing I



Osvari Arsalan, S.Kom., M.T.
NIP. 198806282018031001

Pembimbing II,



Desty Rodiah, S.Kom., M.T.
NIP. 198912212020122011

Mengetahui,
Ketua Jurusan Teknik Informatika



Alvi Syahrini Utami, M.Kom.
NIP. 197812222006042003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, atas segala karunia dan rahmat-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul “**Rekomendasi Game Terbaik Berdasarkan Usia Di Aplikasi Playstore Menggunakan Metode ARAS**” guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan program Strata-1 di Program Studi Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan dan motivasi selama proses penelitian ini dilaksanakan. Secara khusus Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua, Dr. H. Julius Anzar, Sp.A(K) dan Dra Hj. Mardila serta kakak saya Dr. Masitha Prilina Yusmar lalu kedua adik saya M. Rafli Fadilah Yusmar dan M. Safaraz Husein Yusmar yang telah memberikan doa serta dukungan yang sangat besar selama mengikuti dan melaksanakan perkuliahan di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Jaidan Jauhari, S.Pd., M.T., selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Sriwijaya.
3. Ibu Alvi Syahrini Utami, M.Kom, selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
4. Ibu Yunita, M.CS., selaku Dosen Pembimbing Akademik di Jurusan Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

5. Bapak Osvari Arsalan, S.KOM., M.T., selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Desty Rodiah, S.KOM., M.T., selaku Dosen Pembimbing II yang telah membimbing serta mengarahkan saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini.
6. Mba Wiwin selaku admin Jurusan Teknik Informatika yang telah membantu mengurus seluruh berkas.
7. Seluruh dosen dan staff Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
8. Ucok Rahmad Hidayat, Julian Raus dan Altundri Wahyu Hidayatullah sebagai teman, tutor, maupun pembimbing bagi penulis dalam mengerjakan skripsi.
9. Kgs. M. Rusdiansyah Muharrom, S.KOM dan Raisha Fatiya, S.KOM para suhunya IFBILA Angkatan 2018, sekaligus tempat penulis bertanya selama mengerjakan skripsi.
10. Teman satu kelas Denta Mustofa, Rachman Dimas Saputra, Ahmad Yasyukur Luthfi, serta Sandy Agustiawan dan teman-teman IFBILA serta seluruh teman teman seperjuangan angkatan 2018 Teknik Informatika Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.
11. Youtuber Sandhika Galih dan semua youtuber yang telah memberikan pencerahan Ketika koding sedang *stuck* dan memberikan pencerahan.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penulisan Skripsi ini. Oleh karena itu, segala saran dan kritik sangatlah penting bagi penulis.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi khalayak,
khususnya mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Sriwijaya.

Palembang, 21 Juni 2023



M. Reza Farhan Yusmar

DAFTAR ISI

Halaman

REKOMENDASI <i>GAME</i> TERBAIK BERDASARKAN USIA DI APLIKASI <i>PLAYSTORE</i> MENGGUNAKAN METODE ARAS.....	i
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	ii
<i>BEST GAME RECOMMENDATION BASED ON AGE IN PLAYSTORE APP USING ARAS METHOD</i>	iii
REKOMENDASI <i>GAME</i> TERBAIK BERDASARKAN USIA DI APLIKASI <i>PLAYSTORE</i> MENGGUNAKAN METODE ARAS.....	vii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	I-1
1.1 Pendahuluan	I-1
1.2 Latar Belakang Masalah	I-1
1.3 Rumusan Masalah	I-4
1.4 Tujuan.....	I-5
1.5 Manfaat.....	I-5
1.6 Batasan Masalah	I-5
1.7 Sistematika Penulisan.....	I-6
1.8 Kesimpulan.....	I-7
BAB II KAJIAN LITERATUR	I-1
2.1 Pendahuluan	II-1
2.2 Landasan Teori	II-1
2.2.1 <i>Game</i>	II-1
2.2.2 Usia dalam memilih <i>game</i>	II-4
2.2.3 Metode ARAS (Additive Ratio Assessment).....	II-5
2.2.4 Pengujian.....	II-7
2.2.5 Penelitian Yang Relevan	II-8
2.2.6 Metode Pengembangan Perangkat lunak	II-10
2.3 Kesimpulan.....	II-12

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	I-1
3.1 Pendahuluan	III-1
3.2 Pengumpulan Data	III-1
3.2.1 Jenis Data	III-1
3.2.2 Sumber Data.....	III-1
3.2.3 Metode Pengumpulan Data.....	III-2
3.3 Tahapan Penelitian	III-2
3.3.1 Menentukan Kerangka Kerja Penelitian	III-4
3.3.2 Menentukan Kriteria Pengujian	III-5
3.3.3 Menentukan Format Data Pengujian.....	III-5
3.3.4 Menentukan Alat Bantu Penelitian	III-6
3.3.5 Melakukan Pengujian Penelitian.....	III-6
3.4 Melakukan Analisis Hasil Pengujian dan Membuat Kesimpulan	III-7
3.4.1 <i>Requirements</i>	III-7
3.4.2 Analisis.....	III-7
3.4.3 <i>Design</i>	III-7
3.4.4 <i>Coding</i>	III-7
3.4.5 <i>Testing</i>	III-7
3.4.6 Operasi	III-8
3.5 Manajemen Proyek Penelitian.....	III-8
3.6 Kesimpulan.....	III-11
BAB IV	III-1
4.1 Pendahuluan	IV-1
4.2 Fase <i>Requirements</i>	IV-1
4.3 Fase <i>Design</i>	IV-1
4.3.1 Desain Perangkat Lunak	IV-2
Tabel IV-7. Skenario <i>Use Case</i> Kelola data <i>game</i>	IV-8
Tabel IV-8. Skenario <i>Use Case</i> Kelola data kriteria	IV-9
4.3.2 Diagram Aktivitas	IV-11
4.4 Fase <i>Implementation</i>	IV-17
4.4.1 Perancangan Data.....	IV-17
4.4.2 Perancangan Antarmuka (<i>User Interface</i>)	IV-17

4.4.3	Kebutuhan Sistem.....	V-19
4.4.4	Diagram Sequence	IV-20
4.4.5	Implementasi Antarmuka	IV-25
4.5	Kesimpulan.....	IV-28
BAB V	IV-1
5.1	Pendahuluan	V-1
5.2	Data Hasil Percobaan Penelitian	V-1
5.2.1	Konfigurasi Percobaan	V-1
5.2.2	Data Konfigurasi Percobaan	V-1
5.3	Analisis Hasil Penelitian	V-13
5.4	Kesimpulan.....	V-14
BAB VI	V-1
6.1	Kesimpulan.....	VI-1
6.2	Saran	VI-2
DAFTAR PUSTAKA	xvi
LAMPIRAN	xviii

DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel II-1. Kriteria Dan Bobot	I-2
Tabel II-2. Konversi kriteria Rating <i>Game</i>	II-3
Tabel II-3. Konversi kriteria Tanggal Rilis.....	II-3
Tabel II-4. Konversi kriteria Ukuran <i>Download Game</i>	II-4
Tabel II-5. Konversi Kriteria Paling Banyak di <i>Download</i>	II-4
Tabel III- 1. Format Data Pengujian	III-5
Tabel III- 2. <i>Giant Chart</i> Manajemen Proyek Penelitian.....	III-8
Tabel IV-1. Definisi Aktor <i>Use Case</i>	IV-3
Tabel IV-2. Definisi <i>Use Case</i>	IV-3
Tabel IV-3. Skenario <i>Use Case</i> menginput data.....	IV-4
Tabel IV-4. Skenario <i>Use Case</i> Melakukan perhitungan dan perangkingan metode <i>ARAS</i>	IV-5
Tabel IV-5. Skenario <i>Use Case</i> Menampilkan Perangkingan data <i>game</i>	IV-6
Tabel V-2. Data Hasil Perhitungan Sistem Perangkingan Dengan Nilai Rangking Berdasarkan Umur 7+ Di Aplikasi <i>Playstore</i>	V-7
Tabel V-3. Data Hasil Perhitungan Sistem Perangkingan Dengan Nilai Rangking Berdasarkan Umur 12+ Di Aplikasi <i>Playstore</i>	V-10
Tabel V-4. Data Hasil Rata-Rata Dari Keseluruhan Jumlah Skor Akurasi Berdasarkan Umur Masing-Masing	V-14

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar III-1. Diagram Tahap Penelitian	I-3
Gambar III-2. Kerangka Kerja Sistem	III-4
Gambar IV-1. <i>Use Case</i> Diagram	IV-2
Gambar IV-2. Diagram aktivitas menginput data	IV-12
Gambar IV-3. Diagram aktivitas melakukan perhitungan dan perangkingan metode ARAS.....	IV-13
Gambar IV-4. Diagram aktivitas menampilkan perangkingan data <i>game</i>	IV-14
Gambar IV-5. Tampilan menu <i>Login</i>	IV-17
Gambar IV-6. Tampilan menu Data <i>Game</i>	IV-18
Gambar IV-7. Tampilan menu Konfigurasi	IV-18
Gambar IV-8. Tampilan menu ARAS.....	IV-19
Gambar IV-9. Diagram <i>sequence</i> input data.....	IV-21
Gambar IV-10. Diagram <i>sequence</i> perhitungan dan perangkingan metode ARAS	IV-21
Gambar IV-11. Tampilan Menu <i>Role</i>	IV-26
Gambar IV-12. Tampilan Menu Data <i>Game</i>	IV-26
Gambar IV-13. Tampilan Menu Kriteria	IV-27
Gambar IV-14. Tampilan Menu Perangkingan.....	IV-27

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Pendahuluan

Pada bab ini memberikan penjelasan mengenai sebab dilakukannya pada penelitian. Bab ini juga membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, serta tujuan dan manfaat penelitian, juga batasan masalah yang diberikan pada penelitian ini.

1.2 Latar Belakang Masalah

Game dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. *Game* merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh para user yang dimana permainannya secara *online* maupun *offline*. *Game* ini biasanya dimainkan dalam waktu luang. *Game* bermanfaat untuk melatih kemampuan perkembangan otak, dan dapat juga meningkatkan konsentrasi serta melatih pemecahan masalah dengan cepat dan tepat, sebab di dalam bermain *game* terdapat macam-macam masalah yang membuat kita harus menyelesaikan *game* tersebut dengan cepat (Dewi, 2019).

Di samping itu, materi *games* bermuatan kekerasan yang berpadu dengan *pornografi* lebih banyak dimainkan oleh anak-anak. Dalam materi *games*, ini harus dijelaskan bahwa aplikasi *games* ini akan menjadi panduan bagi orang tua untuk memilihkan permainan sesuai dengan anaknya. Hal inilah yang menyebabkan timbulnya berbagai kasus seperti: siswa SD membacok temannya di Depok, anak umur 9, 10, dan 11 tahun mencabuli anak umur 6 dan 4 tahun di Padang, dan kasus

yang terjadi baru-baru ini beberapa anak nekat merampok karena butuh uang untuk bermain *games online* (Nur, 2013).

Dengan kemajuan teknologi masa kini perlu dilakukannya pembatasan terhadap pilihan rekomendasi *game* yang dapat dimainkan berbagai kalangan mulai dari anak-anak, remaja, hingga dewasa, agar dapat dimanfaatkan sesuai keinginan. Oleh karena itu, berdasarkan permasalahan diatas peneliti bermaksud untuk melakukan pemilihan rekomendasi *game* terbaik di aplikasi *Playstore* berdasarkan usia.

Sistem Pendukung Keputusan (SPK) adalah sebuah sistem yang mampu memberikan kemampuan pemecahan masalah maupun kemampuan perkomunikasian untuk masalah dengan kondisi semi terstruktur dan takterstruktur. Sistem ini digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam situasi yang tidak terstruktur, dimana tak seorangpun tahu secara pasti bagaimana keputusan seharusnya dibuat (Wibowo, 2020).

Terdapat beberapa metode SPK, salah satunya adalah ARAS. Metode ARAS adalah metode untuk perangkingan dengan beberapa bernilai maksimal atau minimal. Kelebihan metode ARAS (*Additive Rasio Assesment*) karena lebih mudah dalam menentukan alternatif terbaik serta memberikan solusi atau keputusan lebih optimal dalam setiap perhitungan. Karena didalam perhitungan metode perhitungan ARAS yang tidak ada dalam metode lainnya adalah konsep perangkingan yang berdasarkan konsep perangkingan *Utility Degree* (Cholil, 2020).

Berikut ini ada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi panduan bagi penulis untuk menyelesaikan hasil dari penelitian ini adalah Penerapan Metode ARAS Dalam Pendukung Keputusan Pemilihan Susu *Gym* Terbaik Untuk Menambah Masa Otot. Pada penelitian ini, penulis menggunakan metode ARAS. Dengan metode ARAS, permasalahan dalam menentukan susu *gym* untuk meningkatkan masa otot akan lebih mudah karena metode ARAS ini secara garis besar banyak melakukan perbandingan dengan cara membandingkan dengan alternatif lainnya sehingga mendapatkan hasil yang ideal dan terbaik (Susanto, 2018).

Pada penelitian terdahulu yang kedua adalah Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Tenaga Kerja untuk *Security Service* menggunakan Metode ARAS. Selama ini dalam penerimaan tenaga kerja khususnya di bidang *security* sistem pengambilan keputusan terkait dengan penerimaan tenaga kerja masih secara manual. Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi yang mampu mendukungnya untuk menghindari subjektivitas keputusan yang dihasilkan diperlukan suatu sistem pendukung keputusan yang dapat membantu manajemen personalia dalam memutuskan pelamar mana yang akan diterima. Salah satunya adalah metode ARAS (Sitompul dan Hasibuan, 2018).

Pada penelitian terdahulu yang ketiga adalah Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan *Team Leader Shift* Terbaik dengan menggunakan Metode ARAS Studi Kasus PT. Anugrah Busana Indah. Pada pemilihan *Team Leader* PT. Anugrah Busana Indah selama ini masih manual sehingga kurang sesuai dengan standar operasional prosedur pemilihan, hanya melihat dari fisik, atau tidak sepenuhnya di

tentukan dengan kemampuan yang dimiliki FA (*Fashion Assisten*), Maka dari itu diperlukan sebuah aplikasi yang mampu mendukungnya untuk menghindari subjektifitas keputusan yang dihasilkan diperlukan suatu sistem pendukung keputusan yang dapat membantu perusahaan dalam memilih team *leader shift* terbaik. Salah satunya adalah Metode ARAS (Gaol dan Hasibuan, 2018).

Pada penelitian terdahulu yang keempat adalah Sistem Pendukung Keputusan Penerimaan Instruktur Fitness Menerapkan Metode ARAS Studi Kasus Vizta Gym Medan. Kendala yang dihadapi pada saat penerimaan Instruktur Fitness adalah proses perekrutan masih dilakukan secara manual dengan melihat laporan data Instruktur Fitness (Nadeak et al.,2018).

Berdasarkan penjelasan, maka penulis akan melakukan penelitian mengenai rekomendasi *game* terbaik pada aplikasi playstore berdasarkan umur menggunakan metode ARAS.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana membuat perangkat lunak sistem rekomendasi *game* terbaik berdasarkan usia di aplikasi *Playstore* menggunakan metode ARAS ?
2. Bagaimana hasil akurasi dari rekomendasi *game* terbaik berdasarkan usia dengan menggunakan metode ARAS ?

1.4 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Membuat perangkat lunak rekomendasi *game* terbaik berdasarkan usia menggunakan metode ARAS.
2. Mengetahui akurasi atau tingkat kecocokan rekomendasi *game* terbaik sesuai dengan aplikasi di *Playstore* berdasarkan usia dengan metode ARAS.

1.5 Manfaat

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Dapat mengetahui rekomendasi *game* terbaik di aplikasi *Playstore* berdasarkan usia dalam hal sistem pendukung keputusan.
2. Hasil dari penelitian ini akan dilihat oleh para *user* untuk melihat dan memfilter *game* terbaik berdasarkan usia sesuai dengan aplikasi di *Playstore*.
3. Dapat membantu orang tua dalam memberikan rekomendasi *game* terbaik untuk anak.

1.6 Batasan Masalah

Batasan – batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dibuat dalam bentuk *website*
2. Kategori *game* berdasarkan umur 3+,7+ dan 12+

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematis penulisan tugas akhir ini terbagi kedalam 3 BAB, yakni :

BAB I. PENDAHULUAN

Pada bab ini diuraikan dalam bentuk latar belakang, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah atau ruang lingkup serta sistematika penulisan.

BAB II. KAJIAN LITERATUR

Pada bab ini berisi tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian, seperti definisi metode ARAS, Hal-hal yang berhubungan dengan metode ARAS, implementasi metode ARAS, dsb dalam penelitian.

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini akan membahas mengenai tahapan-tahapan yang akan diterapkan pada penelitian. Setiap rencana dari tahapan penelitian dideskripsikan secara rinci berdasarkan kerangka kerja. Dilanjutkan dengan perancangan manajemen proyek dalam pelaksanaan penelitian.

BAB IV. PENGEMBANGAN PERANGKAT LUNAK

Pada bab ini akan membahas mengenai desain perangkat lunak, perancangan antar muka dan implementasi antar muka.

BAB V. HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN

Pada bab ini berisi data hasil percobaan yang digunakan dalam penelitian dan data analisis hasil penelitian.

BAB VI. KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan membahas mengenai kesimpulan yang telah dirangkum pada penelitian ini dan memberikan saran untuk penelitian selanjutnya.

1.8 Kesimpulan

Jadi, pemilihan dalam sistem pendukung keputusan sebagai kita para *user* bisa memilih rekomendasi *game* terbaik berdasarkan usia sesuai dengan aplikasi *playstore* dan tujuannya kita sebagai para *user* adalah untuk mengetahui rekomendasi pemilihan *game* terbaik berdasarkan usia di aplikasi *playstore* berupa *website* dan kita juga bisa memfilter *game* tersebut berdasarkan usia dalam sistem pendukung keputusan.

DAFTAR PUSTAKA

- Cholil, Saifur Rohman, and Enggar Satrio Prisiswo. "Sistem Pendukung Keputusan Seleksi Calon Karyawan Baru PT. Dawam Prima Perkasa Menggunakan Metode Aras Berbasis Web." *JRSI (Jurnal Rekayasa Sistem dan Industri)* 7.2 (2020): 107-115.
- Dewi, Nita Kumala, et al. "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Game Untuk Anak Usia 5-10 Tahun Menggunakan Metode ARAS." *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*. Vol. 1. No. 1. 2019.
- Erfan, Muhammad, et al. "Pengembangan Game Edukasi “Kata Fisika” Berbasis Android untuk Anak Sekolah Dasar pada Materi Konsep Gaya." *Lectura: Jurnal Pendidikan* 11.1 (2020): 31-46
- Nadeak, Asnita Susilawati. "Penerapan Metode Aras (Additive Ratio Assessment) Dalam Penilaian Guru Terbaik." *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*. Vol. 1. No. 1. 2019.
- Nur, Haerani. "Membangun karakter anak melalui permainan anak tradisional." *Jurnal pendidikan karakter* 4.1 (2013).
- Pratama, Reno Renaldi, and Ade Surahman. "Perancangan Aplikasi Game Fighting 2 Dimensi Dengan Tema Karakter Nusantara Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak* 1.2 (2020): 234-244.

- Pratiwi, Fadila, et al. "Penerapan Metode ARAS Dalam Pemilihan Asisten Perkebunan Terbaik Pada PTPN V." *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*. Vol. 1. No. 1. 2019.
- Purnomo, Indu Indah. "Aplikasi Game Edukasi Lingkungan Agen P Vs Sampah Berbasis Android Menggunakan Construct 2." *Technologia: Jurnal Ilmiah* 11.2 (2020): 86-90.
- Shodik, Nur, Neneng Neneng, and Imam Ahmad. "Sistem Rekomendasi Pemilihan Smartphone Snapdragon 636 Menggunakan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (Smart)." *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI* 7.3 (2019): 219-228.
- Sulistiowati, Fany Nuranazmi. "Usability Testing Aplikasi Play Store Menggunakan SmartPLS (Sub Judul: Jurnal Informatika)."
- Wibowo, Dimas Wahyu, et al. "Sistem Pendukung Keputusan Berbasis Web Rekomendasi Pekerjaan Bagi Lulusan JTI Polinema Dengan Metode SAW." *JASIEK (Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika dan Komputer)* 2.1 (2020): 68-79.
- Yudistira, Yudistira. "Mobile Game Edukasi Aritmatika Dan Geometri." *Telematika* 7.2 (2014).

