

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Gameloft Indonesia merupakan pengedar dan pengembang permainan digital. Setiap permainan dari perusahaan ini diuji untuk memastikan kualitasnya. Pengujian dilakukan oleh *Quality Assurance Tester* (penguji jaminan kualitas). Kualitas permainan sangat dipengaruhi oleh kemampuan penguji. Penguji yang handal dapat melakukan pengujian secara baik, teliti dan akurat sehingga dapat memastikan kualitas permainan. Sebaliknya, penguji yang tidak handal melakukan pengujian secara buruk, ceroboh dan salah sehingga tidak dapat memastikan kualitas permainan. Pada saat ini PT Gameloft Indonesia masih menggunakan cara manual dalam menyeleksi pelamar sebagai penguji. Proses seleksi dilakukan oleh *Human Resource Department* (bagian sumber daya manusia). Pihak pengambil keputusan masih sering mengalami kesulitan dalam menentukan pelamar yang akan diterima. Pengambilan keputusan terkadang salah mengambil keputusan memilih pelamar yang tidak kompeten. Penerimaan pelamar yang tidak kompeten akan menghasilkan penguji yang tidak handal.

Dalam rangka meningkatkan kualitas permainan dari sisi pengujian, maka PT Gameloft Indonesia ingin mendapatkan penguji yang handal dalam melakukan pengujian. Sehingga diperlukan sebuah sistem yang dapat mendukung pembuatan keputusan dalam seleksi pemilihan *Quality Assurance Tester*. Dengan adanya sistem ini diharapkan pengambil keputusan tidak mengalami kesulitan dalam menentukan pelamar yang akan diterima dan mengurangi kesalahan dalam mengambil keputusan memilih pelamar yang tidak kompeten. Menurut Fitriani dan Alasi (2020), sistem pendukung keputusan adalah teknik yang dapat mengotomasi pembuatan sebuah keputusan. Sistem pendukung keputusan dapat memungkinkan pembuatan keputusan lebih konsisten dan efisien. Di dalam beberapa penelitian, sistem pendukung keputusan telah digunakan untuk menentukan penerima bantuan Covid 19 (Sembiring dkk., 2020), penentuan matakuliah pilihan (Sukamto dkk.,

2020), pemilihan kategori promosi produk (Malau, 2020), pemilihan investasi saham (Waruwu dan Nasution, 2020) dan pemilihan guru terbaik (Sholehah dan Maspiyanti, 2020).

Menurut Limbong dkk. (2020), *Analytical Hierarchy Process* (AHP) adalah metode sistem pendukung keputusan yang menguraikan masalah dengan banyak kriteria yang kompleks menjadi suatu hirarki sehingga permasalahan menjadi lebih terstruktur dan sistematis. Menurut Wijoyo (2021), AHP memiliki keunggulan dapat menyelesaikan masalah yang tidak terstruktur dengan elemen yang saling terkait, mengurangi tingkat kerumitan masalah, menyusun masalah ke dalam struktur hirarki, menghasilkan skala pengukuran untuk elemen kualitatif dan abstrak, memberikan analisis konsistensi penilaian kesesuaian data hirarki serta menghasilkan penilaian yang menyeluruh. Di dalam beberapa penelitian, metode AHP telah digunakan untuk pemilihan dalam pembelian mobil (Syarif dkk., 2020), pemilihan internet service provider terbaik (Nurajizah dkk., 2020), penilaian rumah sakit terbaik (Pramudita dan Christy, 2020), pemilihan jenis tanaman pangan (Susilo dan Sunardi, 2020) dan pemilihan tiket pesawat (Maulana dan Meidelfi, 2020).

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang dapat didefinisikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah perancangan dan pembangunan sistem pendukung keputusan penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia?
2. Bagaimanakah penerapan metode *Analytical Hierarchy Process* pada sistem pendukung keputusan penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia?
3. Bagaimanakah melakukan pengukuran kinerja sistem yang dihasilkan dengan metode *Analytical Hierarchy Process* pada sistem pendukung keputusan penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Merancang dan membangun sistem pendukung keputusan penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia.
2. Menerapkan metode *Analytical Hierarchy Process* pada sistem pendukung keputusan penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia.
3. Mengukur dan mengevaluasi penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia berdasarkan sistem yang telah di buat.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Memberikan pemecahan masalah yang dialami oleh PT Gameloft Indonesia pada saat penyeleksian *Quality Assurance Tester* dengan merancang dan membangun sebuah sistem yang sesuai.
2. Mempermudah pengambilan keputusan dan mengurangi kesalahan pengambilan keputusan dalam penyeleksian *Quality Assurance Tester* di PT Gameloft Indonesia.

1.5 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem pendukung keputusan ini hanya dirancang untuk divisi *Quality Assurance Tester*, tidak termasuk divisi lain seperti programmer, artist, atau game designer.
2. Sistem ini berbasis executable application atau biasa di sebut dengan .exe (dot exe).
3. Sistem ini dirancang menggunakan metode *Analytic Hierarchy Process*.
4. Menggunakan 50 sampel data pelamar pada PT Gameloft Indonesia Yogyakarta.