

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
PRAKATA.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
INTISARI.....	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Rumusan Masalah.....	3
1.3. Batasan Masalah.....	4
1.4. Tujuan Penelitian.....	4
1.5. Manfaat Penelitian.....	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan.....	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	7
BAB 3 LANDASAN TEORI.....	10
3.1. Sistem Pendukung Keputusan.....	10
3.1.1. Karakteristik SPK.....	11
3.1.2. Komponen SPK.....	12
3.2. <i>Analytical Hierarchy Process</i> .....	14

3.2.1.	<i>Decomposition</i> .....	14
3.2.2.	<i>Comparative Judgment</i> .....	15
3.2.3.	<i>Synthesis of Priority</i> .....	16
3.2.4.	<i>Logical Consistency</i> .....	17
3.3.	<i>Profile Matching</i> .....	18
3.4.	Interpolasi Linear.....	20
3.5.	<i>Mouse Gaming</i> .....	21
3.6.	<i>Database Management System</i> .....	23
3.6.1.	Fungsi <i>Database Management System</i> .....	23
3.6.2.	Keuntungan dan Kekurangan <i>Database Management System</i> .....	24
3.7.	<i>Black Box Testing</i> .....	24
3.8.	<i>User Acceptance Test</i> .....	25
BAB 4 ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM .....		27
4.1.	Deskripsi Penelitian.....	27
4.2.	Pengumpulan Data.....	28
4.3.	Analisis Kebutuhan Sistem.....	28
4.4.	Perancangan Sistem.....	29
4.5.	Perancangan Subsystem Manajemen Basis Model .....	31
4.5.1.	Model Pembobotan AHP .....	32
4.5.2.	Model Penilaian <i>Profile Matching</i> .....	36
4.5.3.	Model Pemeringkatan .....	40
4.6.	Perancangan Subsystem Manajemen Basis Data .....	41
4.6.1.	Struktur Tabel.....	41
4.6.2.	<i>Entity Relationship Diagram</i> .....	45
4.7.	Perancangan Subsystem Antarmuka Pengguna.....	46

4.7.1.	<i>Use Case Diagram</i> .....	47
4.7.2.	Desain Antarmuka Pengguna .....	48
4.8.	Implementasi Sistem .....	50
4.9.	Pengujian Sistem .....	51
BAB 5 IMPLEMENTASI.....		54
5.1.	Implementasi Pengelolaan Data Alternatif.....	54
5.1.1.	Implementasi Penambahan Data Alternatif.....	54
5.1.2.	Implementasi Pengambilan Data Alternatif .....	55
5.1.3.	Implementasi Pengubahan Data Alternatif .....	56
5.1.4.	Implementasi Penghapusan Data Alternatif.....	57
5.2.	Implementasi Perhitungan Model Pembobotan AHP.....	57
5.2.1.	Implementasi Pengambilan Data Kriteria .....	58
5.2.2.	Implementasi Konfigurasi Matriks Perbandingan Berpasangan .....	59
5.2.3.	Implementasi Perhitungan Bobot Kriteria.....	60
5.2.4.	Implementasi Pengecekan Konsistensi Matriks .....	61
5.3.	Implementasi Perhitungan Model Penilaian <i>Profile Matching</i> .....	62
5.3.1.	Implementasi Konfigurasi Nilai Preferensi.....	63
5.3.2.	Implementasi Perhitungan Skor Alternatif.....	64
5.4.	Implementasi Perhitungan Model Pemeringkatan.....	68
5.5.	Implementasi Pengujian Sistem.....	68
BAB 6 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....		70
6.1.	Hasil Pengumpulan Data <i>Mouse Gaming</i> .....	70
6.2.	Hasil Perhitungan Sistem .....	71
6.3.	Hasil Pengujian Sistem.....	74
6.3.1.	Pengujian Fungsional .....	74

6.3.2. Pengujian Non-Fungsional.....	78
<b>BAB 7 KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>81</b>
7.1. Kesimpulan.....	81
7.2. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>83</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>