



LAPORAN SKRIPSI

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN
TINGKAT DEPRESI PADA GAMERS MENGGUNAKAN METODE
*SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***

DEWA CANIAGHI

NIM. 201651030

DOSEN PEMBIMBING

Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs

Rizkysari Mei Maharani, M.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MURIA KUDUS

TAHUN 2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN
TINGKAT DEPRESI PADA *GAMER* MENGGUNAKAN
METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING* (SAW)**

**DEWA CANIAGHI
NIM. 201651030**

Kudus, 25 Juni 2020

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,


Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
NIDN. 0604048702


Rizkysari Mei Maharani, M.Kom
NIDN. 0620058501

Mengetahui

Koordinator Skripsi/Tugas Akhir



Esti Wijayanti, S.Kom, M.Kom
NIDN. 0605098901

HALAMAN PENGESAHAN

SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN
TINGKAT DEPRESI PADA GAMERS MENGGUNAKAN METODE
SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)

DEWA CANIAGHI
NIM. 201651030

Kudus, 13 Agustus 2020.

Menyetujui,
Ketua Penguji, Anggota Penguji I, Anggota Penguji II,
  
Tri Listyorini, M.Kom Evanita, S.Kom, M.Kom Endang Supriyati, S.Kom., M.Kom
NIDN. 0616088502 NIDN. 0611088901 NIDN. 0629077402
Pembimbing Utama, Pembimbing Pembantu,
 
Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs Rizkysari Mei Maharani, M.Kom
NIDN. 0604048702 NIDN. 0620058501
Mengetahui
Dekan Fakultas Teknik Ketua Program Studi
Teknik Informatika
 
Mohammad Dahlan, ST, MT Ahmad Jazuli, M.Kom
NIDN. 0601076901 NIDN. 0406107004

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dewa Caniaghi
NIM : 2016 51 030
Tempat & Tanggal Lahir : Kudus, 18 November 1997
Judul Skripsi : SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK
MENENTUKAN TINGKAT DEPRESI PADA
GAMERS MENGGUNAKAN METODE *SIMPLE*
ADDITIVE WEIGHTING (SAW)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penulisan Skripsi ini berdasarkan hasil penelitian, pemikiran dan pemaparan asli dari saya sendiri, baik untuk naskah laporan maupun kegiatan lain yang tercantum sebagai bagian dari Skripsi ini. Seluruh ide, pendapat, atau materi dari sumber lain telah dikutip dalam Skripsi dengan cara penulisan referensi yang sesuai.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar dan sanksi lain sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Muria Kudus.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Kudus, Juni 2020

Yang memberi pernyataan,



Dewa Caniaghi

NIM. 201651030

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN
TINGKAT DEPRESI PADA GAMERS MENGGUNAKAN METODE
*SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***

Nama Mahasiswa : DEWA CANIAGHI

NIM : 201651030

Pembimbing :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Rizkysari Mei Maharani, M.Kom

ABSTRAK

Game pada dasarnya hanyalah sebuah media hiburan yang ada dikalangan kerajaan saja namun lama-kelamaan digunakan oleh semua kalangan sehingga budaya game seakin meluas, dan menyebabkan beberapa orang kecanduan. Jika hal tersebut berlangsung dapat menyebabkan depresi. Maka dari itu dibuatlah sebuah sistem untuk menentukan tingkat depresi pada *gamer* menggunakan metode *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)*, yaitu sebuah Sistem Pendukung Keputusan. Dari hasil pengujian tingkat depresi pada *gamer* yang didapatkan bahwa dari 3 tingkatan depresi yang ada lebih banyak yang berada di tingkat sedang, selanjutnya tingkat berat lalu ringan yang paling sedikit.

Kata Kunci : *Game, gamer, Sistem Pendukung Keputusan, Depresi*

**SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN
TINGKAT DEPRESI PADA GAMERS MENGGUNAKAN METODE
*SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW)***

Nama Mahasiswa : DEWA CANIAGHI

NIM : 201651030

Pembimbing :

1. Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs
2. Rizkysari Mei Maharani, M.Kom

ABSTRACT

The game is basically just an entertainment media that is among the kingdom, but over time it is used by all groups so that the game culture is increasingly widespread, and causes some people addicted. If this happens it can cause depression. Therefore a system was made to determine the level of depression in gamers using the SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING (SAW) method, which is a Decision Support System. From the results of the evaluation of the level of gamers obtained from 3 levels of depression that are more in the moderate level, the next level of the least heavy and mild.

Keywords: Games, gamers, Decision Support System, Depression

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas Rahmat dan Hidayah-Nya penulis mampu menyelesaikan penyusunan skripsi ini dengan judul “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN UNTUK MENENTUKAN TINGKAT DEPRESI PADA *GAMERS* MENGGUNAKAN METODE *SIMPLE ADDITIVE WEIGHTING* (SAW)”.

Skripsi ini disusun guna melengkapi salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Kesarjanaan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus. Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Hidayah-Nya.
2. Bapak Dr. Suparno, SH., MS selaku Rektor Universitas Muria Kudus.
3. Bapak Mohammad Dahlan, ST., MT., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Muria Kudus.
4. Bapak Ahmad Jazuli, M.Kom, selaku Ketua Program Studi Teknik Informatika Universitas Muria Kudus.
5. Ibu Anastasya Latubessy, S.Kom, M.Cs selaku pembimbing I yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
6. Ibu Rizkysari Mei Maharani, M.Kom, selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan masukan selama penyusunan skripsi ini.
7. Kedua orang tua saya, Bapak dan Ibu yang selalu memberi semangat dan do'a kepada penulis.
8. Teman penulis yang selalu mengajak nglembur laporan sampai pagi hari
9. Teman semua seperjuangan dari awal semester sampai akhir khususnya kepada team sultancoding yang telah memberi semangat kepada penulis.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan. Selain itu penulis juga berharap semoga karya tulis ini dapat memberikan manfaat bagi semua.

Kudus, 19 Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN KEASLIAN	iv
ABSTRAK	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan Penelitian	2
1.5 Manfaat Penelitian	3
1.5.1 Manfaat Bagi Penulis	3
1.5.2 Manfaat Bagi Akademisi	3
1.5.3 Manfaat Bagi Pengguna	3
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	5
2.1 Penelitian Terkait	5
2.2 Landasan Teori.....	6
2.2.1 <i>Game</i>	6
2.2.1.1 Definisi <i>Game</i>	6
2.2.1.2 Sejarah <i>Game</i>	7
2.2.1.3 <i>Genre Game</i>	7
2.2.1.1 Definisi <i>Game</i>	8
2.2.2 <i>Gamers</i>	9
2.2.3 Depresi	9
2.2.3.1 Pengertian Depresi	9

2.2.3.2 Faktor Penyebab Depresi	9
2.2.3.3 Tanda Dan Gejala Depresi	12
2.2.3.2 Tingkat Depresi	13
2.2.4 Sistem Pendukung Keputusan	14
2.2.4.1 Pengertian Sistem Pendukung Keputusan	14
2.2.4.2 Tujuan Pengambilan Keputusan	15
2.2.4.3 Tahapan Pengambilan Keputusan	16
2.2.4.4 Komponen Sistem Pendukung Keputusan	18
2.2.4.5 Kekurangan Dan Kelebihan	19
2.2.4.5.1 Kekurangan Sistem Pendukung Keputusan	19
2.2.4.5.2 Kelebihan Sistem Pendukung Keputusan	20
2.2.5 Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)	20
2.2.6 Algoritma Penyelesaian	21
2.2.7 <i>Flowchart</i>	21
2.2.8 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	23
2.2.9 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	24
2.2.10 Kebutuhan perangkat Lunak	26
2.2.10.1 Notepad++	26
2.2.10.2 Xampp Control	26
2.2.10.3 PHP	26
2.2.10.4 MySQL	29
2.2.11 Kerangka Teori	30
BAB III METODOLGI PENELITIAN	33
3.1 Tahap <i>Intelegensi</i>	33
3.1.1 Metode Pengumpulan Data	33
3.1.1.1 Sumber Data Primer	33
3.1.1.2 Sumber Data Sekunder	33
3.2 Tahap <i>Design</i>	34
3.2.1 Pengembangan Sistem	34
3.2.2 Konsep	34
3.2.3 Perancangan	35
3.3 Tahap <i>Choice</i>	44

3.3.1 Metode <i>Simple Additive Weighting</i> (SAW)	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	49
4.1 Implementasi Sistem	49
4.1.1 Implementasi Dan Pembahasan Sistem	49
4.1.2 Indetifikasi Kebutuhan.....	49
4.1.2.1 Perangkat Lunak	49
4.1.2.2 Perangkat Keras	50
4.1.3 Implemetasi Antarmuka.....	50
4.2 Pengujian Sistem.....	63
4.2.1 Form Login	64
4.2.2 Tambah Data Kriteria.....	65
4.2.3 Tambah Data Alternatif	66
4.2.4 Tambah Data Nilai	67
4.2.5 Tambah Data Uji Depresi	68
BAB V PENUTUP.....	69
5.1 Kesimpulan	69
5.2 Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	xv
Lampiran	xvi

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	: Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	23
Tabel 3.1	: Konsep Aplikasi.....	35
Tabel 3.2	: Tabel Pengguna.....	41
Tabel 3.3	: Tabel Alternatif.....	41
Tabel 3.4	: Tabel Kriteria	42
Tabel 3.5	: Tabel Nilai	42
Tabel 3.6	: Tabel Rangking.....	42
Tabel 3.7	: Tabel Bobot Nilai.....	45
Tabel 3.8	: Tabel Bobot Kriteria	45
Tabel 3.9	: Tabel Peserta.....	45
Tabel 3.10	: Tabel Contoh Data	46
Tabel 3.11	: Tabel Contoh Model Pembobotan	46
Tabel 3.12	: Tabel Contoh Model Hasil Normalisasi R.....	46
Tabel 3.13	: Tabel Contoh Hasil	47
Tabel 4.1	: Pengujian Form Login	64
Tabel 4.2	: Pengujian Tambah Data Kriteria	65
Tabel 4.3	: Pengujian Tambah Data Alternatif	66
Tabel 4.4	: Pengujian Tambah Data Nilai.....	67
Tabel 4.5	: Pengujian Tambah Data Uji Depresi	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	: Tahapan Pengambilan Keputusan	17
Gambar 2.2	: Skema <i>Decision Support System</i>	19
Gambar 2.3	: Lambang Komponen Terminator	23
Gambar 2.4	: Lambang Komponen Proses	24
Gambar 2.5	: Lambang Komponen Data <i>Store</i>	23
Gambar 2.6	: Lambang Komponen Alur Data	23
Gambar 2.7	: <i>Entity</i> Hubungan 1 Ke 1	25
Gambar 2.8	: <i>Entity</i> Hubungan 1 Ke M	25
Gambar 2.9	: <i>Entity</i> Hubungan M Ke M	25
Gambar 2.10	: Alur Proses Kerja <i>Server-Side</i>	28
Gambar 2.11	: Kerangka Teori	30
Gambar 3.1	: Dekomposisi Sistem	36
Gambar 3.2	: <i>Flowchart</i> Sistem	38
Gambar 3.3	: ERD	40
Gambar 3.4	: Skema Tabel	41
Gambar 3.5	: DFD Lvl 0	43
Gambar 3.6	: DFD Lvl 1	44
Gambar 4.1	: Form Home	50
Gambar 4.2	: Form Info	51
Gambar 4.3	: Form Data	52
Gambar 4.4	: Form Grafik	52
Gambar 4.5	: Form Hasil	53
Gambar 4.6	: Form Hasil Pencarian	54
Gambar 4.7	: Form Login	54
Gambar 4.8	: Form Halaman Utama	55
Gambar 4.9	: Form Profil Pengguna	56
Gambar 4.10	: Form Nilai	56
Gambar 4.11	: Form Ubah Nilai	57
Gambar 4.12	: Form Tambah Nilai	57
Gambar 4.13	: Form Kriteria	58
Gambar 4.14	: Form Tambah Kriteria	59

Gambar 4.15	: Form Ubah Kriteria.....	59
Gambar 4.16	: Form Alternatif	59
Gambar 4.17	: Form Tambah Alternatif	60
Gambar 4.18	: Form Ubah Alternatif.....	60
Gambar 4.19	: Form Uji Tingkat Depresi	61
Gambar 4.20	: Form Tambah Hasil Uji	62
Gambar 4.21	: Form Ubah Hasil Uji.....	62
Gambar 4.22	: Form Laporan.....	63



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Biodata Buku Konsultasi	71
Lampiran 2 Konsultasi Pembimbing Utama	73
Lampiran 3 Konsultasi Pembimbing Pendamping.....	76
Lampiran 4 Surat Balasan	78
Lampiran 5 Kuisoner Depresi Pada Pecandu Game Online	80
Lampiran 6 Hasil Penelitian.....	82
Lampiran 7 Lembar Revisi	84
Lampiran 8 Biodata Penulis	87



