

ANALISIS PEMILIHAN LAPTOP GAMING MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP)

Muhamad Jati Wasesa¹

Email: muh.jati@mhs.pelitabangsa.ac.id

Hardi Wirkan²

Email: wirkanhardi@gmail.com

Idris Syahrudin³

Email: idrissyahrudin15552@gmail.com

Ridha Muhammad Rifki⁴

Email: ridhomuhammad7274@gmail.com

Abdul Halim Anshor⁵

Email: abdulhalimansor@pelitabangsa.ac.id

^{1,2,3,4,5}Universitas Pelita Bangsa

ABSTRAK

Di era digital saat ini, memilih laptop gaming yang tepat menjadi sebuah tantangan tersendiri bagi para gamer. Dengan banyaknya pilihan yang tersedia di pasar, penting untuk memiliki sistem yang dapat membantu dalam pengambilan keputusan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang Decision Support System (DSS) dengan metode Analytical Hierarchy Process (AHP) untuk memilih laptop gaming yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Metode AHP memungkinkan penggunaanya mengevaluasi berbagai kriteria dan alternatif secara sistematis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dirancang dapat membantu pengguna dalam memilih laptop gaming dengan mempertimbangkan faktor-faktor penting seperti performa, dan spesifikasi teknis. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penggunaan metode AHP pada DSS dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengambilan keputusan pemilihan laptop gaming.

Kata Kunci: Proses Hirarki Analitik, Laptop Gaming, Sistem Pendukung Keputusan, Pengambilan Keputusan, Analisis.

ABSTRACT

In the current digital era, choosing the right gaming laptop has become a challenge for gamers. With many options available on the market, it is important to have a system that can assist in decision making. This research aims to design a Decision Support System (DSS) using the Analytical Hierarchy Process (AHP) method to select a gaming laptop that suits the user's needs. The AHP method allows users to evaluate various criteria and alternatives systematically. The results of the research show that the designed system can help users in choosing a gaming laptop by considering important factors such as performance, and technical specifications. The conclusion of this research is that using the AHP method in DSS can improve efficiency and effectiveness in decision making for selecting gaming laptops.

Keywords: *Analytical Hierarchy Process, Gaming Laptop, Decision Support System, Decision Making, Analysis.*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong munculnya berbagai produk elektronik, salah satunya adalah laptop gaming. Laptop gaming tidak hanya digunakan untuk bermain game, tetapi juga untuk keperluan desain grafis, pemrograman, dan multimedia. Menurut laporan dari Newzoo, pasar game global diprediksi mencapai \$159,3 miliar pada tahun 2020, dengan pertumbuhan yang terus meningkat setiap tahunnya (Newzoo, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa permintaan akan laptop gaming semakin tinggi, sehingga pengguna harus cermat dalam memilih produk yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran mereka.

Namun, banyaknya pilihan yang tersedia di pasaran seringkali membuat pengguna bingung. Kriteria yang harus dipertimbangkan dalam pemilihan laptop gaming sangat beragam, seperti spesifikasi teknis, merek, dan layanan purna jual. Sebuah studi oleh Statista menunjukkan bahwa 45% pengguna memilih laptop berdasarkan spesifikasi teknis, sementara 30% lainnya (Statista, 2021). Oleh karena itu, diperlukan suatu metode yang dapat membantu pengguna dalam menganalisis dan membandingkan berbagai pilihan secara objektif.

Metode Analytical Hierarchy Process (AHP) merupakan salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah pengambilan keputusan yang kompleks. AHP memungkinkan pengguna untuk mengorganisir kriteria dan alternatif dalam bentuk hierarki, serta memberikan bobot pada setiap kriteria berdasarkan kepentingannya. Dengan menggunakan AHP, pengguna dapat mengevaluasi dan

membandingkan berbagai pilihan dengan lebih sistematis dan terstruktur. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem pendukung keputusan yang menggunakan metode AHP untuk membantu pengguna dalam memilih laptop gaming yang tepat.

Sistem pendukung keputusan yang dirancang diharapkan dapat menjadi alat bantu yang efektif bagi pengguna dalam proses pemilihan laptop gaming. Dengan mempertimbangkan berbagai faktor dan kriteria yang relevan, pengguna akan dapat membuat keputusan yang lebih baik dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan sistem pendukung keputusan di bidang teknologi informasi.

Dalam penelitian ini, penulis akan membahas langkah-langkah dalam merancang sistem pendukung keputusan menggunakan metode AHP, serta menganalisis hasil yang diperoleh dari penggunaan sistem tersebut. Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai pemilihan laptop gaming dan pentingnya penggunaan metode AHP dalam pengambilan keputusan.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi kasus. Langkah pertama dalam penelitian ini adalah mengidentifikasi kriteria yang relevan dalam pemilihan laptop gaming. Setelah kriteria ditentukan, peneliti melakukan survei untuk mengumpulkan data mengenai preferensi pengguna terhadap masing-masing kriteria. Data ini akan digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis menggunakan metode AHP.

Selanjutnya, peneliti melakukan perbandingan berpasangan untuk setiap kriteria yang telah ditentukan. Dalam proses ini, pengguna diminta untuk memberikan penilaian terhadap pentingnya setiap kriteria dibandingkan dengan kriteria lainnya. Penilaian ini dilakukan menggunakan skala Likert, di mana pengguna memberikan nilai dari 1 hingga 9 untuk menunjukkan tingkat kepentingan relatif dari masing-masing kriteria. Hasil dari perbandingan berpasangan ini akan digunakan untuk menghitung bobot dari setiap kriteria.

Setelah bobot kriteria ditentukan, langkah berikutnya adalah mengumpulkan data mengenai alternatif laptop gaming yang akan dievaluasi. Peneliti mengumpulkan informasi mengenai spesifikasi, dan fitur dari berbagai merek laptop gaming yang tersedia di pasaran. Data ini kemudian digunakan untuk membuat matriks penilaian yang

akan dianalisis menggunakan metode AHP.

Dalam tahap analisis, peneliti menggunakan software AHP untuk menghitung nilai akhir dari setiap alternatif berdasarkan bobot kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari analisis ini akan menunjukkan alternatif laptop gaming mana yang memiliki nilai tertinggi dan dianggap paling sesuai dengan kebutuhan pengguna. Peneliti juga melakukan analisis sensitivitas untuk mengetahui bagaimana perubahan bobot kriteria dapat mempengaruhi hasil akhir.

Terakhir, peneliti menyusun laporan hasil penelitian yang mencakup analisis dan rekomendasi. Laporan ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berguna bagi pengguna dalam memilih laptop gaming yang tepat, serta memberikan kontribusi bagi pengembangan sistem pendukung keputusan di bidang teknologi informasi.

Metode AHP (Analytic Hierarchy Process) terdiri dari beberapa tahap yang meliputi:

1. Penyusunan hirarki masalah,
2. Penyusunan matriks perbandingan berpasangan,
3. Penghitungan nilai bobot kriteria,
4. Penghitungan nilai bobot alternatif untuk setiap kriteria,
5. Pelaksanaan uji konsistensi matriks, dan
6. Penghitungan peringkat akhir.

Dalam penelitian ini, kami akan membandingkan tiga alternatif laptop gaming, yaitu:

- Laptop Asus ROG Zephyrus G15
- Laptop MSI MSI GE76 Raider
- Laptop Acer Predator Helios 300

Kriteria yang akan dipertimbangkan dalam analisis ini mencakup:

- RAM (Random Access Memory),
- ROM (Read Only Memory), dan
- GPU (Graphics Processing Unit)..

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sistem pendukung keputusan yang dirancang dalam penelitian ini menunjukkan potensi besar dalam membantu pengguna dalam pemilihan laptop gaming. Dengan

menggunakan metode AHP, pengguna dapat dengan mudah memahami kriteria yang paling penting bagi mereka dan mendapatkan rekomendasi yang sesuai. Hal ini sangat penting mengingat banyaknya pilihan yang tersedia di pasaran, yang dapat membuat pengguna merasa bingung dan kesulitan dalam membuat keputusan.

Selain itu, penelitian ini juga mengungkapkan pentingnya pemahaman tentang spesifikasi teknis laptop gaming. Banyak pengguna yang mungkin tidak sepenuhnya menyadari perbedaan antara berbagai spesifikasi dan bagaimana hal tersebut dapat mempengaruhi pengalaman bermain game mereka. Dengan sistem ini, pengguna dapat memperoleh informasi yang lebih jelas dan terperinci tentang spesifikasi laptop yang mereka pertimbangkan, sehingga mereka dapat membuat keputusan yang lebih terinformasi.

Namun, ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Salah satunya adalah jumlah responden yang terbatas, yang mungkin tidak mewakili seluruh populasi pengguna laptop gaming. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dengan sampel yang lebih besar dan beragam diperlukan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat. Selain itu, penelitian ini juga dapat diperluas dengan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi keputusan pembelian, seperti tren pasar dan ulasan pengguna

A. Perbandingan Kriteria (RAM, ROM, GPU)

Langkah pertama adalah membuat matriks perbandingan berpasangan untuk kriteria RAM, ROM, dan GPU.

Tabel 1. Perbandingan Kriteria

| Kriteria | RAM | ROM | GPU | nilai eigen | | | Jumlah | Rata-rata |
|----------|--------------|--------------|-----|-------------|----------|----------|------------|------------|
| RAM | 1 | 3 | 5 | 0.652174 | 0.692308 | 0.555556 | 1.90003716 | 0.63334572 |
| ROM | 0.3333333333 | 1 | 3 | 0.217391 | 0.230769 | 0.333333 | 0.78149387 | 0.26049796 |
| GPU | 0.2 | 0.3333333333 | 1 | 0.130435 | 0.076923 | 0.111111 | 0.31846897 | 0.10615632 |
| jumlah | 1.5333333333 | 4.3333333333 | 9 | | | | | |

Pertama-tama, kami menyusun matriks perbandingan berpasangan. Dalam matriks ini, setiap kriteria dibandingkan secara individual dengan kriteria lainnya. Nilai yang

diberikan dalam matriks mencerminkan tingkat kepentingan satu kriteria dibandingkan dengan yang lain. Sebagai contoh, dalam tabel ini, RAM dinilai tiga kali lebih penting daripada ROM, dan lima kali lebih penting dibandingkan GPU. Angka-angka ini mencerminkan preferensi atau penilaian yang digunakan dalam proses pengambilan keputusan.

Setelah itu, setiap angka dalam matriks dibagi dengan jumlah kolomnya untuk menormalkan data, yang menghasilkan nilai yang dikenal sebagai eigen atau bobot prioritas. Bobot prioritas ini menunjukkan persentase tingkat kepentingan masing-masing kriteria dibandingkan dengan yang lainnya. Dalam contoh ini, RAM memiliki bobot tertinggi, yaitu sekitar 63,3%, yang menunjukkan bahwa kriteria ini dianggap paling penting. Sementara itu, ROM memiliki bobot sekitar 26%, dan GPU 10,6%, yang menunjukkan bahwa GPU merupakan kriteria yang paling kurang penting di antara ketiganya.

Di lanjutkan melakukan perhitungan CI (Consistency Index), λ_{max} , CR (Consistency Ratio).

Rumus :

$$CI = \frac{(\lambda_{max} - n)}{(n-1)}$$

$$\lambda_{max} = (\text{jumlah kolom RAM} \times \text{rata} - \text{rata RAM}) + (\text{jumlah kolom ROM} \times \text{rata} - \text{rata ROM}) + (\text{jumlah kolom GPU} \times \text{rata} - \text{rata GPU})$$

$$CR = \frac{CI}{LR}$$

Penyelesaian:

$$CI = \frac{(3.055361493 - 3)}{(3-1)} = 1.52768075$$

$$\lambda_{max} = (1.533333333 \times 0.63334572) + (4.333333333 \times 0.260497956) + (9 \times 0.106156324) = 3.055361493$$

$$CR = \frac{0.027680747}{0.58} = 0.047725425$$

Tabel 1. Perbandingan kriteria ci, λ_{max} , cr

| | |
|-----------------|------------|
| CI | 0.02768075 |
| λ_{max} | 3.05536149 |
| CR | 0.04772543 |

B. Perbandingan Alternatif dengan Kriteria RAM

Langkah kedua adalah membuat matriks perbandingan berpasangan untuk kriteria RAM.

Tabel 3. Perbandingan alternatif dengan kriteria ram

| Alternatif | Asus ROG | MSI Gaming | Acer Predator | nilai eigen | | | Jumlah | Rata-rata |
|---------------|--------------|--------------|---------------|-------------|----------|----------|------------|------------|
| | | | | | | | | |
| Asus ROG | 1 | 3 | 5 | 0.652174 | 0.692308 | 0.555556 | 1.90003716 | 0.63334572 |
| MSI Gaming | 0.3333333333 | 1 | 3 | 0.217391 | 0.230769 | 0.333333 | 0.78149387 | 0.26049796 |
| Acer Predator | 0.2 | 0.3333333333 | 1 | 0.130435 | 0.076923 | 0.111111 | 0.31846897 | 0.10615632 |
| jumlah | 1.5333333333 | 4.3333333333 | 9 | | | | | |

Rumus :

$$CI = \frac{(\lambda_{max} - n)}{(n-1)}$$

$$\lambda_{max} = (jumlah\ kolom\ Asus \times rata - rata\ Asus) + (jumlah\ kolom\ MSI \times rata - rata\ MSI) + (jumlah\ kolom\ Acer \times rata - rata\ Acer)$$

$$CR = \frac{CI}{LR}$$

Penyelesaian:

$$CI = \frac{(3.055361493 - 3)}{(3-1)} = 1.52768075$$

$$\lambda_{max} = (1.5333333333 * 0.63334572) + (4.3333333333 * 0.260497956) + (9 * 0.106156324) = 3.055361493$$

$$CR = \frac{0.027680747}{0.58} = 0.047725425$$

Tabel 4. Perbandingan kriteria ci, λmax, cr pada ram

| | |
|-----------|------------|
| CI | 0.02768075 |
| lamda max | 3.05536149 |
| CR | 0.04772543 |

C. Perbandingan Alternatif dengan Kriteria ROM

Langkah ketiga adalah membuat matriks perbandingan berpasangan untuk kriteria ROM.

Tabel 5. Perbandingan alternatif dengan Kriteria rom

| Alternatif | Asus ROG | MSI Gaming | Acer Predator | nilai eigen | | | Jumlah | Rata-rata |
|---------------|------------|------------|---------------|-------------|-----|----------|------------|------------|
| Asus ROG | 1 | 2 | 3 | 0.545455 | 0.6 | 0.428571 | 1.57402597 | 0.52467532 |
| MSI Gaming | 0.5 | 1 | 3 | 0.272727 | 0.3 | 0.428571 | 1.0012987 | 0.33376623 |
| Acer Predator | 0.33333333 | 0.33333333 | 1 | 0.181818 | 0.1 | 0.142857 | 0.42467532 | 0.14155844 |
| jumlah | 1.83333333 | 3.33333333 | 7 | | | | | |

Rumus :

$$CI = \frac{(\lambda_{max} - n)}{(n-1)}$$

$$\lambda_{max} = (jumlah\ kolom\ Asus \times rata - rata\ Asus) + (jumlah\ kolom\ MSI \times rata - rata\ MSI) + (jumlah\ kolom\ Acer \times rata - rata\ Acer)$$

$$CR = \frac{CI}{LR}$$

Penyelesaian:

$$CI = \frac{(3.065367965 - 3)}{(3-1)} = 0.032683983$$

$$\lambda_{max} = (1.833333333 \times 0.524675325) + (3.333333333 \times 0.333766234) + (7 \times 0.141558442) = 3.065367965$$

$$CR = \frac{0.027680747}{0.58} = 0.05635169$$

Tabel 6. Perbandingan kriteria ci, λmax, cr pada ram

| | |
|-----------|------------|
| CI | 0.03268398 |
| lamda max | 3.06536797 |
| CR | 0.05635169 |

D. Perbandingan Alternatif dengan Kriteria GPU

Langkah keempat adalah membuat matriks perbandingan berpasangan untuk kriteria GPU.

Tabel 7. Perbandingan alternatif dengan Kriteria rom

| Alternatif | Asus ROG | MSI Gaming | Acer Predator | nilai eigen | | | Jumlah | Rata-rata |
|---------------|------------|------------|---------------|-------------|----------|----------|------------|------------|
| Asus ROG | 1 | 5 | 3 | 0.652174 | 0.555556 | 0.692308 | 1.90003716 | 0.63334572 |
| MSI Gaming | 0.2 | 1 | 0.33333333 | 0.130435 | 0.111111 | 0.076923 | 0.31846897 | 0.10615632 |
| Acer Predator | 0.33333333 | 3 | 1 | 0.217391 | 0.333333 | 0.230769 | 0.78149387 | 0.26049796 |
| jumlah | 1.53333333 | 9 | 4.33333333 | | | | | |

Rumus :

$$CI = \frac{(\lambda_{max} - n)}{(n-1)}$$

$$\lambda_{max} = (jumlah\ kolom\ Asus \times rata - rata\ Asus) + (jumlah\ kolom\ MSI \times rata - rata\ MSI) + (jumlah\ kolom\ Acer \times rata - rata\ Acer)$$

$$CR = \frac{CI}{LR}$$

Penyelesaian:

$$CI = \frac{(3.055361493 - 3)}{(3-1)} = 0.027680747$$

$$\lambda_{max} = (1.533333333 \times 0.63334572) + (9 \times 0.106156324) + (4.333333333 \times 0.260497956) = 3.055361493$$

$$CR = \frac{0.027680747}{0.58} = 0.047725425$$

Tabel 8. Perbandingan kriteria ci, λmax, cr pada ram

| | |
|-----------|------------|
| CI | 0.02768075 |
| lamda max | 3.05536149 |
| CR | 0.04772543 |

Perangkingan

Terakhir adalah perangkingan dari tiga jenis laptop yang telah di analisis adalah sebagai berikut.

Rumus :

$$(Nilai\ rata -\ rata\ RAM \times\ Nilai\ rata -\ rata\ laptop) + (nilai\ rata -\ rata\ ROM \times\ nilai\ rata -\ rata\ laptop) + (nilai\ rata -\ rata\ GPU \times\ nilai\ rata\ rata\ laptop)$$

Implementasikan rumus berikut pada setiap jenis laptop.

Asus ROG Zephyrus G15 :

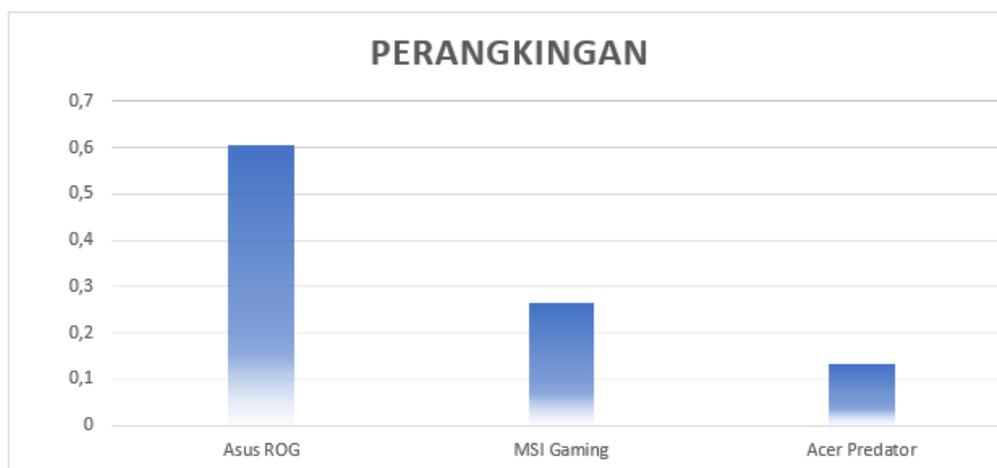
$$(0.63334572 \times 0.63334572) + (0,260497956 \times 0,511946387) + (0,106156324 \times 0,63334572 = 0,601721442$$

MSI GE76 Rider :

$$(0.63334572 \times 0,260497956) + (0,260497956 \times 0,36013986) + (0,106156324 \times 0,106156324 = 0,270070128$$

Acer Predator Helios 300 :

$$(0.63334572 \times 0,106156324) + (0,260497956 \times 0,127913753) + (0,106156324 \times 0,260497956 = 0,047725425$$



Gambar 1. Grafik perbandingan laptop

4. KESIMPULAN

Bahwa asus Asus ROG Zephyrus G15 memiliki memiliki performa sangat baik dengan prosesor AMD Ryzen 9 dan kartu grafis NVIDIA GeForce RTX 3060. Berdasarkan analisis, laptop ini mendapatkan skor tertinggi dalam kategori performa.

Di posisi kedua, MSI GE76 Raider dilengkapi dengan prosesor Intel Core i9 generasi terbaru dan GPU NVIDIA GeForce RTX 3060 hingga RTX 3080. Salah satu keunggulan laptop ini adalah kapasitas RAM yang dapat mencapai 64 GB, memungkinkan pengalaman multitasking yang sangat baik. Meskipun sedikit tertinggal dibandingkan Asus ROG dalam hal performa keseluruhan, MSI GE76 Raider tetap menawarkan kinerja yang tinggi dan mendekati para pesaing utamanya.

Sementara itu, Acer Predator Helios 300 menempati posisi ketiga dengan prosesor Intel Core i7 dan kartu grafis NVIDIA GeForce RTX 3060 atau RTX 3070. Meskipun spesifikasinya lebih rendah dibandingkan dengan dua model sebelumnya, laptop ini masih mampu menjalankan game berat dengan performa yang baik, sehingga lebih cocok bagi pengguna yang mencari opsi terjangkau dalam kategori gaming.

Penelitian ini berhasil menganalisis untuk pemilihan laptop gaming menggunakan metode AHP. Hasil penelitian menunjukkan bahwa performa adalah kriteria terpenting dalam pemilihan laptop gaming, dan sistem yang dirancang dapat memberikan rekomendasi yang sesuai dengan preferensi pengguna. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam membantu pengguna dalam memilih laptop gaming yang tepat.

Sebagai langkah selanjutnya, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut

dengan melibatkan lebih banyak responden dan mempertimbangkan faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi keputusan pembelian. Selain itu, pengembangan sistem pendukung keputusan ini juga dapat dilakukan dengan menambahkan fitur-fitur tambahan, seperti perbandingan langsung antara beberapa laptop atau integrasi dengan platform e-commerce untuk memudahkan proses pembelian.

Dengan demikian, sistem pendukung keputusan ini diharapkan dapat menjadi alat yang berguna bagi para gamer dalam memilih laptop gaming yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- K. dan A. Y. Ramadhan Fahrizki Alam, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LAPTOP BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE AHP DAN TOPSIS," Samarinda, 2023.
- J. Christianto, R. Candra Noor Santi, J. Tri Lomba Juang, K. Semarang Sel, K. Semarang, and J. Tengah, "SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMBELIAN LAPTOP GAMING DENGAN METODE AHP DAN TOPSIS DECISION SUPPORT SYSTEM FOR PURCHASING A GAMING LAPTOP USING THE AHP AND TOPSIS METHOD," *Journal of Information Technology and Computer Science (INTECOMS)*, vol. 7, no. 1, 2024.
- U. M. D. S. Dias Nur Ramadhan, "Prosiding SEMNAS INOTEK (Seminar Nasional Inovasi Teknologi) 368," Online, 2024.
- A. Adhi Mulya and Wiwien Hadikurniawati, "Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Laptop Gaming Menggunakan Metode AHP-Topsis," *Infotek: Jurnal Informatika dan Teknologi*, vol. 7, no. 2, pp. 410–420, Jul. 2024, doi: 10.29408/jit.v7i2.25988.
- R. Cahya, B. Mulyawan, and T. Sutrisno, "Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi."
- R. Elnatan and H. Tannady2, "Alternatif Pemilihan Laptop Bagi Mahasiswa Di Jakarta Utara Menggunakan Metode Analytic Hierarchy Process," *Jurnal Teknologi*, vol. 10, no. 1, 2020.
- I. F. F. F. G. R. Apris A. Banunaek, "11924-Article Text-38559-1-10-20230630".
- LINTANG CAHYA PERTIWI, "PENERAPAN METODE ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS."
- L. D. T. Abdillah Mufid Irsyadi, "IMPLEMENTASI SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LAPTOP TERBAIK DENGAN METODE

ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP) (STUDI KASUS : CENTER IT COMPUTER).”

- J. Namira, A. Ramadina, and E. R. Yulia, “SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN PEMILIHAN MERK LAPTOP TERBAIK MENGGUNAKAN METODE ANALITICAL HIERARCHY PROCESS (AHP),” 2022. [Online]. Available: <http://jom.fti.budiluhur.ac.id/index.php/IDEALIS/index>.
- N. Normah, B. Rifai, and H. N. Farras, “Analytical Hierarchy Process Dalam Pemilihan Handphone Android Murah Terbaik,” *Paradigma - Jurnal Komputer dan Informatika*, vol. 23, no. 2, Oct. 2021, doi: 10.31294/p.v23i2.9515.
- M. AS SAIDAH, M. Q. Shobri, and N. D. Nasra, “Implementasi Analytic Hierarchy Process (AHP) Dalam Pengambilan Keputusan Desain Kualitas Software,” *Jurnal Bangkit Indonesia*, vol. 13, no. 1, pp. 7–12, Mar. 2024, doi: 10.52771/bangkitindonesia.v13i1.268.
- J. Perintis, K. Km, S. Wahyuni, and A. Akhriana, “PROSIDING SEMINAR ILMIAH SISTEM INFORMASI DAN TEKNOLOGI INFORMASI Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat (P4M) STMIK Dipanegara Makassar Sistem Penunjang Pemilihan Komputer Rakitan Menggunakan Metode AHP Dan Agglomerative Clustering Pada Toko Elextra Komputer Makassar,” 2019.
- A. Yusuf, “SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN LAPTOP MENGGUNAKAN METODA ANALYTICAL HIERARCHY PROCESS (AHP),” 2020.
- D. Menggunakan and M. Ahp, “SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN DALAM PEMILIHAN LAPTOP,” 2020.
- A. Salim and B. O. Lubis, *Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Jenis Tablet Gaming dengan Menggunakan Analytical Hierarchy Process*. 2019.
- E. Setyaningsih, D. Seltika Canta, N. Wahyuni, A. Hermawansyah, and O. Megi Osadana, “Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi (JSTI) SISTEM PENGAMBILAN KEPUTUSAN PEMILIHAN LAPTOP GAMING MENGGUNAKAN METODE ANALITYCAL HIERARCHY PROCESS,” 2024. [Online]. Available: <https://journalpedia.com/1/index.php/jsti>
- A. Salmanarrizqie, A. V. Vitianingsih, Y. Kristyawan, A. L. Maukar, and F. Marisa, “Sistem Rekomendasi Pemilihan Komponen Komputer Menggunakan Metode

AHP dan Profile Matching,” *JURNAL MEDIA INFORMATIKA BUDIDARMA*, vol. 8, no. 3, p. 1269, Jul. 2024, doi: 10.30865/mib.v8i3.7643.

V. P. Sabandar, “Decision Support System for Gaming Laptop Selection Using AHP,” *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, vol. 1, no. 3, 2023, doi: 10.58602/itsecs.v1i3.53.

R. Roestam, M. Sistem Informasi, U. Dinamika Bangsa, and J. Jl Jend Sudirman Thehok-Jambi, “Analisis Dan Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Smartphone Gaming Menggunakan Metode AHP,” 2021.