

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Genshin Impact adalah *game* RPG (*Role Play Game*) gratis yang dikembangkan dan resmi diterbitkan pada 28 September 2020 oleh perusahaan video *game* bernama miHoYo yang kini berganti nama menjadi Hoyoverse. Genshin Impact merupakan salah satu *game online*, yang artinya untuk bermain *game* ini dibutuhkan koneksi dengan internet yang stabil dan memiliki *device* yang memenuhi spesifikasi yang dibutuhkan. Genshin Impact sendiri dirilis untuk Microsoft Windows, PlayStation 4, iOS, dan Android pada tahun 2020, dan di PlayStation 5 pada tahun 2021 (Manaris, 2021). Pada tahun 2021, Genshin Impact telah mencapai 50 juta kali unduhan di Play Store, hal ini menunjukkan bahwa terdapat lebih dari 50 juta pemain Genshin Impact saat ini (Qolby, 2022).

Banyaknya *player* Genshin Impact tersebut membentuk berbagai komunitas di sosial media, salah satunya adalah Facebook. Pada tanggal 29 Mei 2022 dilakukan survei pada grup Facebook “Genshin Impact Indonesia Official”, dalam survei tersebut didapatkan beberapa masalah yang dimiliki oleh *player* Genshin Impact, salah satunya yaitu sulitnya *player* dalam memilih karakter yang akan di pilih atau di *roll*, survei tersebut dilakukan dengan menggunakan angket atau kuesioner yang dimana terdapat 144 dari 205 responden yang merasa kesulitan dalam menentukan *banner* atau *event* karakter yang akan dipilih (terdapat pada lampiran 1). Permasalahan kesulitan *player* dalam memilih karakter yang akan di *roll* ini, dipengaruhi beberapa faktor, salah satu yang paling berpengaruh yaitu jarak waktu *banner* karakter yang diinginkan berdekatan. Permasalahan ini kian bertambah ketika dari pihak perusahaan Genshin Impact, menetapkan *double banner limited* karakter (*event* 2 karakter dalam satu waktu) pada versi 2.3, hal ini tentu sangat berpengaruh bagi *player* Genshin Impact terutama bagi *player* F2P (*Free To Play*) yaitu *player* yang tidak pernah atau belum pernah mengeluarkan uang untuk *game*, yang dimana mereka harus memilih dan memprioritaskan salah satu karakter yang diinginkan sesuai dengan keterbatasan waktu dan *primogem* atau tiket yang mereka miliki.

Permasalahan tersebut sering menimbulkan perdebatan antara kalangan pemain Genshin dalam memilih suatu karakter. Tidak jarang juga dikarenakan adanya pembaharuan *double banner* dan jarak waktu *banner* karakter yang berdekatan ini menyebabkan terkadang salah atau kurang tepat dalam memilih karakter yang di *roll*, sehingga menyebabkan penyesalan karena tidak sesuai dengan kebutuhan yang dibutuhkan.

Dalam menghadapi masalah tersebut, pemanfaatan ilmu dan teknologi dapat menjadi solusi untuk membantu para pemain Genshin Impact dalam pengambilan keputusan pemilihan karakter yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para pemain. Pemanfaatan ilmu dan teknologi ini disebut dengan sistem pendukung keputusan. Menurut Turban, Sistem pendukung keputusan adalah sistem yang membantu untuk mengambil keputusan permasalahan semi terstruktur dan tidak terstruktur, dimana seseorang tidak mengetahui secara pasti bagaimana seharusnya sebuah keputusan dibuat (Adani, 2021). Dalam sistem pendukung keputusan, tentu diperlukan metode yang dapat membantu sistem dalam mengolah data. Salah satu metode yang dapat digunakan dalam permasalahan ini adalah metode *Weighted Product* (WP). Metode *Weighted Product* merupakan salah satu metode sistem pendukung keputusan yang termasuk ke dalam kategori *Fuzzy Multiple Attribute Decision Making* (FMADM) (Gunawan, 2019), alasan dipilihnya metode *Weighted Product* ini berdasarkan pada beberapa penelitian sebelumnya (dapat dilihat pada *state of the art*) karena perhitungan yang lebih sederhana dan dapat dilakukan perbaikan pada tiap bobot kriteria yang dipilih.

Dari latar belakang permasalahan yang telah disampaikan, penulis bertujuan mengembangkan sebuah sistem pendukung keputusan dengan judul “**Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karakter Pada Game Genshin Impact**”. Sistem ini dibangun dengan harapan dapat membantu pemain Genshin Impact dalam mengambil keputusan pemilihan karakter yang berdasarkan 4 kriteria, yaitu elemen, senjata, *role*, dan *rarity*. Adapun keluaran yang akan dihasilkan dari sistem pendukung keputusan ini adalah berupa karakter Genshin Impact yang mendekati atau sesuai dengan inputan yang telah pengguna inputkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan rumusan masalah yaitu:

1. Bagaimana cara mengimplementasikan metode *Weighted Product* pada sistem pendukung keputusan pemilihan karakter pada *game* Genshin Impact?
2. Bagaimana hasil pembuatan sistem pendukung keputusan pemilihan karakter pada *game* Genshin Impact? Apakah telah sesuai dengan keinginan pengguna?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam perancangan dan pengembangan sistem penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data karakter dan role karakter Genshin Impact berdasarkan dengan konstelasi C0 karakter.
2. Sistem merekomendasikan karakter berdasarkan pada *single player* atau mode tunggal.
3. Terdapat 4 kriteria yang digunakan, yaitu *rarity*, *role*, senjata, dan elemen.
4. Alternatif yang digunakan adalah 52 karakter Genshin Impact.
5. Sistem merekomendasikan karakter tanpa mempertimbangkan level yang dimiliki karakter.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai berdasarkan rumusan masalah yang telah disimpulkan adalah:

1. Menerapkan metode *Weighted Product* pada sistem pendukung keputusan pemilihan karakter pada *game* Genshin Impact yang terdiri dari 3 langkah yaitu, penentuan nilai bobot kriteria, normalisasi alternatif, dan preferensi tiap alternatif.
2. Menganalisa hasil penerapan metode *Weighted Product* pada sistem pendukung keputusan pemilihan karakter pada *game* Genshin Impact.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Dapat membantu dan mempermudah pemain Genshin Impact dalam memilih karakter yang sesuai dengan kebutuhan dan keinginan para pemain.
2. Mempermudah pemain Genshin Impact dalam membentuk tim.

