



**PERJANJIAN  
PELAKSANAAN PENELITIAN SKEMA PENUGASAN TUGAS AKHIR  
PERIODE I TAHUN ANGGARAN 2021  
NOMOR: 885-Int-KLPPM/UNTAR/V/2021**

Pada hari ini Kamis tanggal 27 bulan Mei tahun 2021 yang bertanda tangan dibawah ini:

1. Nama : Jap Tji Beng, Ph.D.  
Jabatan : Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat  
Alamat : Jl.Letjen S.Parman no 1 Jakarta Barat  
selanjutnya disebut **Pihak Pertama**
2. Nama : Bagus Mulyawan, S.Kom., M.M.  
Jabatan : Dosen  
Fakultas : Teknologi Informasi  
Alamat : Letjen S. Parman No.1, Tomang, Grogol Petamburan, Jakarta Barat, 11440

Bertindak untuk diri sendiri dan atas nama anggota pelaksana Penelitian:

- a. Nama : Dicky Ivan Chandra (535170070)  
Jabatan : Mahasiswa  
selanjutnya disebut **Pihak Kedua**

**Pihak Pertama** dan **Pihak Kedua** sepakat mengadakan Perjanjian Pelaksanaan Penelitian Skema Penugasan Tugas Akhir Nomor **885-Int-KLPPM/UNTAR/V/2021** sebagai berikut:

**Pasal 1**

- (1). Penelitian Skema Penugasan Tugas Akhir ditujukan untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas publikasi Dosen Tetap Universitas Tarumanagara yang mendapatkan hibah Ristekdikti/Brin melalui pelaksanaan dan publikasi tugas akhir dari mahasiswa yang dibimbingnya.
- (2). Dalam pelaksanaan penelitian ini, dosen sebagai *corresponding* atau *second author* dan mahasiswa sebagai *first author*.
- (3). **Pihak Pertama** menugaskan **Pihak Kedua** untuk melaksanakan Penelitian Skema Penugasan Tugas Akhir atas judul "**Aplikasi Online Store dengan Metode The Weight Aggregated Sum Product Assessment (WASPAS) dan APRIORI untuk Rekomendasi Gaming Gear**".
- (4). Biaya pelaksanaan penelitian sebagaimana dimaksud ayat (1) diatas dibebankan kepada **Pihak Pertama** melalui anggaran Universitas Tarumanagara.
- (5). Besaran biaya pelaksanaan yang diberikan kepada **Pihak Kedua** sebesar Rp 6.000.000,- (enam juta rupiah), diberikan dalam 2 (dua) tahap masing-masing sebesar 50%.
- (6). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap I akan diberikan setelah penandatanganan Perjanjian Pelaksanaan Penelitian.

- (7). Pencairan biaya pelaksanaan Tahap II akan diberikan setelah **Pihak Kedua** menghasilkan luaran hasil dari tugas akhir.
- (8). Rincian biaya pelaksanaan sebagaimana dimaksud dalam ayat (3) terlampir dalam Lampiran Rencana Penggunaan Biaya dan Rekapitulasi Penggunaan Biaya yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam perjanjian ini.

### **Pasal 2**

- (1). Pelaksanaan kegiatan Penelitian akan dilakukan oleh **Pihak Kedua** sesuai dengan proposal yang telah disetujui dan mendapatkan pembiayaan dari **Pihak Pertama**.
- (2). Pelaksanaan kegiatan penelitian sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) dilakukan dalam Periode I, terhitung sejak Januari-Juni 2021

### **Pasal 3**

- (1). Luaran dalam Penelitian Skema Penugasan Tugas Akhir dapat berupa:
  - a. model, prototype, alat ukur yang dicatatkan sebagai Kekayaan Intelektual; atau
  - b. publikasi artikel dalam jurnal terakreditasi Dikti minimal Sinta 4 atau prosiding bereputasi.
- (2). Luaran berupa publikasi artikel dalam jurnal terakreditasi atau prosiding bereputasi sebagaimana ayat (1) huruf b tersebut setidaknya pada akhir November tahun 2021 status *in review*, *accepted* atau *published*.

### **Pasal 4**

- (1). Apabila terjadi perselisihan menyangkut pelaksanaan Penelitian ini, kedua belah pihak sepakat untuk menyelesaikannya secara musyawarah.
- (2). Dalam hal musyawarah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak tercapai, keputusan diserahkan kepada Pimpinan Universitas Tarumanagara.
- (3). Keputusan sebagaimana dimaksud dalam pasal ini bersifat final dan mengikat.

Demikian Perjanjian ini dibuat dengan sebenar-benarnya pada hari, tanggal dan bulan tersebut diatas dalam rangka 3 (tiga), yang masing-masing mempunyai kekuatan hukum yang sama.

**Pihak Pertama**



Jap Tji Beng, Ph.D.

**Pihak Kedua**



Bagus Mulyawan, S.Kom., M.M.

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN YANG DIAJUKAN  
KE LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**



**APLIKASI ONLINE STORE DENGAN METODE THE WEIGHT AGGREGATED SUM  
PRODUCT ASSESSMENT (WASPAS) DAN APRIORI UNTUK REKOMENDASI  
GAMING GEAR**

Diusulkan oleh:

**Dosen Pembimbing**

Bagus Mulyawan, S.Kom.,MM (10396060/0313106201)

Tri Sutrisno, S.Si., M.Sc (0320018801)

Program Studi Teknik Informatika  
Fakultas Teknologi Informasi  
Universitas Tarumanagara  
Jakarta  
Tahun 2021

**HALAMAN PENGESAHAN  
SKEMA TUGAS AKHIR  
Periode I / Tahun 2021**

1. Judul : Aplikasi Online Store Dengan Metode the Weight Aggregated Sum Product Assessment (WASPAS) dan APRIORI Untuk Rekomendasi Gaming Gear
2. Dosen Pengusul
  - a. Nama dan Gelar : Bagus Mulyawan, S.Kom.,MM
  - b. NIDN/NIK : 0313106201/10396060
  - c. Jabatan/Gol : Lektor/III d
  - d. Program Studi : Teknik Informatika
  - e. Fakultas : Teknologi Informasi
  - f. Bidang Keahlian : Sistem Informasi
  - g. Nomor HP/Tlp/Email : 081298022262/bagus@untar.ac.id
3. Anggota Tim Penelitian
  - a. Nama Dosen/Keahlian : Tri Sutrisno/Komputasi
  - b. Nama Mahasiswa/NIM : Dicky Ivan Chandra/535170070
4. Lokasi Kegiatan Penelitian : Laboratorium FTI
5. Luaran yang dihasilkan
  - a. Jurnal Nasional Terakreditasi
  - b. Prosiding bereputasi**
6. Jangka Waktu Penelitian : Januari - Juni
7. Biaya yang disetujui : Rp. 6000.000

Mengetahui,  
Ketua Lembaga Penelitian dan  
Pengabdian kepada Masyarakat



Jap Tji Beng, PhD  
0323085501 / 10381047

Jakarta, 15 Juni 2021

Dosen Pengusul

Bagus Mulyawan, S.Kom.,MM  
0313106201/10396060

## Abstrak

Gaming gear merupakan alat yang digunakan oleh pemain game professional maupun penikmat game yang berguna untuk meningkatkan permainan dari user. Sebagai contoh jika seorang pro-player yang bermain game bergenre First Person Shooter (FPS) sebuah headset dengan detail suara yang bagus akan sangat membantu dalam mendengar suara langkah dari musuh. Beragamnya spesifikasi setiap produk, membuat pelanggan kesulitan dalam membeli gaming gear. Berdasarkan permasalahan tersebut, perancangan ini bertujuan untuk menghasilkan aplikasi online store yang menggunakan metode the Weight Aggregated Sum Product Assessment (WASPAS) dan APRIORI untuk membantu dalam memilih gaming gear. Kriteria yang digunakan untuk produk monitor adalah harga, brightness, srgb, refresh rate dan response time, untuk produk mouse adalah harga, jumlah tombol, dpi, bobot dan jenis koneksi, untuk produk keyboard adalah harga, jumlah keycap, lifetime switch, jenis koneksi dan jenis pcb dan untuk produk headset adalah harga, impedance, range frekuensi, diameter driver dan jenis koneksi. Hasil perbandingan antara perhitungan manual dan perhitungan program untuk rekomendasi monitor dengan metode WASPAS menunjukkan hasil yang sama yaitu produk MSI OPTIX MAG241C dengan nilai 0.7466. Sedangkan untuk metode APRIORI menghasilkan rule jika Razer BlackWidow Tournament Edition Chroma V2 maka MSI OPTIX MAG241C, jika Razer BlackWidow Tournament Edition Chroma V2 maka Logitech G402 dan jika MSI OPTIX MAG241C maka Logitech G402. Hasil pengujian berupa pembagian kusioner menunjukkan persentase rata – rata pengguna user setuju 87.29% dan pengguna administrator setuju 93.332%.

Kata Kunci: APRIORI, Gaming Gear, Online Store, Rekomendasi, the Weight Aggregated Sum Product Assessment (WASPAS).