ABSTRAK

Seiring dengan beralihnya fungsi game dari suatu permainan menjadi suatu pekerjaan yang dapat menghasilkan keuntungan bagi pemainnya. Terutama jenis game online pada perangkat mobile/smartphone yang paling digandrungi oleh generasi muda. Terdapat banyak sekali jenis game online yang sedang marak saat ini. Maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan riset terkait pemilihan game online terbaik di kalangan mahasiswa Universitas Islam Sumatera Utara (UISU). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui aplikasi game online yang paling diminati oleh generasi muda.

Adapun solusi terhadap permasalahan tersebut diatas yaitu dengan membangun suatu sistem pendukung keputusan untuk membantu dalam penentuan game online paling digemari. Metode yang dipilih untuk mendukung pemecahan masalah diatas adalah Vise Kriterijumska Optimizacija I Kompromisno Resenje (VIKOR) yaitu dengan cara memberikan bobot pada tiap-tiap alternatif pilihan yang ada. Sistem pendukung keputusan ini menunjukkan bahwa dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat membantu dalam menentukan game online paling digemari yang tepat sesuai dengan pertimbangan dan perhitungan yang benar.

Kata Kunci : Sistem Pendukung Keputusan, Game Online, VIKOR