

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Setiap tahun Kota Jambi akan menyeleksi Pasukan Pengibar Bendera Pusaka (Paskibraka) untuk memperingati hari ulang tahun kemerdekaan RI. Siswa-Siswi yang lolos di sekolah masing-masing yang akan di panggil untuk mengikuti seleksi di dinas pendidikan. Seleksi Paskibraka dilakukan untuk mempermudah dalam memilih calon anggota Paskibraka di tingkat kota kemudian melanjutkan proses seleksi di tingkat propinsi di Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kota Jambi. Selain kondisi fisik dan kesehatan calon anggota Paskibraka juga harus memiliki jiwa nasionalisme, wawasan, pengetahuan, keterampilan dan kedisiplinan. Oleh sebab itu penyeleksian anggota dalam Paskibraka ini sangat penting dan diharapkan calon anggota Paskibraka nantinya yang berhasil lolos seleksi ini membawa nama sekolah, daerah dan bangsa (Vita Alviana, et all, 2017).

Kegiatan pemilihan anggota Paskibraka ini, dilakukan secara langsung oleh panitia seleksi (Dispora Kota Jambi) dan tim penilai (Penguji) dimana akan dipilih 2 peserta terbaik untuk mewakili Provinsi Jambi. Penilaian tersebut ada yang dinilai dalam bentuk angka (kuantitatif) dan ada yang dinilai dalam bentuk narasi (kualitatif). Dari data penilaian tersebut diolah secara komputerisasi menggunakan *tools office excel*, sehingga didapat beberapa nama anggota Paskibraka yang terpilih. Dengan banyaknya alternatif, dan kriteria calon anggota Paskibraka yang

ada, diperlukan waktu dalam proses pemilihannya, dan juga masih memberikan hasil akhir yang sama antar peserta (Muarifah et al., 2018).

Dilihat dari sistem pemilihan anggota paskibraka pada Dinas Pemuda dan Olahraga (Dispora) Kota Jambi yang sedang berjalan ditemukan beberapa kendala, yaitu : pihak penyelenggara dalam seleksi anggota paskibraka membutuhkan waktu cukup lama karena harus melakukan penilaian dan perbandingan setiap calon paskibraka satu sama lain karena banyaknya kriteria dan anggota yang harus diseleksi dan dikelola pada *microsoct excel* dan belum adanya sistem pendukung keputusan yang dapat membantu pengolahan data dan menentukan referensi atau acuan untuk seleksi anggota paskibraka menjadi lebih cepat dan tepat. Oleh karena itu penulis ingin merancang sistem pendukung keputusan menggunakan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*) dikarenakan pemilihan anggota paskibraka harus dapat menghitung bobot kriteria yang digunakan dimana dapat menampilkan alternatif terpilih yang terbaik sehingga dapat menampilkan urutan pemilihan anggota paskibraka dari nilai tertinggi sampai ke nilai terendah dari hasil perhitungan menggunakan TOPSIS (Alviana et al., 2017).

Berdasarkan uraian dan permasalahan diatas, maka penulis tertarik untuk mengangkat Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi sebagai bahan tugas akhir dengan judul **“Perancangan Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Anggota Paskibraka Pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi”**.

## 1.2 PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana merancang sistem pendukung keputusan pemilihan anggota paskibraka pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi dengan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*) ?”.

## 1.3 PEMBATAAN MASALAH

Agar dalam penelitian ini dapat berjalan dengan baik dan terarah. Penulis menetapkan ruang lingkup penelitian meliputi :

1. Penelitian hanya membahas pemilihan anggota paskibraka pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi dengan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*) yang terdapat 2 aktor yaitu anggota dapat melihat kriteria dan hasil pemilihan anggota paskibraka dan admin yang dapat mengelola data anggota, kriteria, sub kriteria, penilaian anggota dan melihat dan mencetak hasil pemilihan anggota paskibraka.
2. kriteria yang digunakan, yaitu : tinggi badan, ketahanan fisik, kesehatan, kemampuan PBB (Peraturan Baris Berbaris), dan pengetahuan umum.
3. Perancangan aplikasi yang akan dibangun ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan DBMS MySQL.
4. Pengembangan sistem dengan menggunakan metode waterfall (*air terjun*)
5. Pemodelan sistem menggunakan *Unified Modeling Language* (UML) yang terdiri dari *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram*

## **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

1. Menganalisis terhadap sistem pemilihan anggota paskibraka yang sedang berjalan saat ini pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi untuk mengetahui kendala yang terjadi.
2. Merancang sistem pendukung keputusan pemilihan anggota paskibraka pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi dengan metode TOPSIS (*Technique for Order Preference by Similarity to Ideal Solution*) menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL

### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

1. Bagi tata usaha Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Jambi diharapkan dapat lebih membantu pengolahan data pemilihan anggota paskibraka menjadi lebih mudah dan memberikan laporan kepada kepala dinas menjadi lebih cepat dan tepat
2. Bagi peserta paskibraka, diharapkan dapat melihat hasil pemilihan lebih transparan dan dapat mengetahui kekurangan pada diri peserta yang tidak terpilih menjadi anggota paskibraka
3. Bagi penelitian mendapatkan pengetahuan dalam merancang serta membangun sebuah sistem pendukung keputusan pemilihan anggota paskibraka sebagai solusi dari permasalahan yang ditemukan.

## 1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk mempermudah dalam memahami penulisan laporan penelitian ini, maka penulis menyajikan sistematika penulisan penelitian ini sebagai berikut :

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab pendahuluan ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Dalam bab landasan teori ini terdiri dari konsep-konsep teoritis yang digunakan sebagai kerangka atau landasan yang digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap penelitian yang penulis lakukan berupa penjelasan mengenai perancangan sistem, sistem pendukung keputusan, TOPSIS, *database*, alat bantu perancangan sistem dengan metode *unified modeling language* (UML) seperti *usecase diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *flowchart dokument*, dan alat bantu pembuatan sistem seperti HTML, PHP, MySQL, XAMPP, dan *Dreamweaver*.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab metodologi penelitian ini berisi mengenai parameter penelitian, metode penelitian yang digunakan, metode pengembangan sistem dan teknik pengumpulan data penelitian.

**BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini membahas tentang gambaran umum mengenai perusahaan, menganalisa sistem yang sedang berjalan, solusi pemecahan masalah dan analisa kebutuhan terhadap sistem yang baru, rancangan sistem baru yang menggunakan alat bantu desain sistem berupa *flowchart dokument*, *diagram use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* serta rancangan program.

**BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab implementasi dan pengujian ini berisi mengenai hasil dari implementasi perangkat lunak yang telah selesai, pengujian perangkat lunak dan memberikan rekomendasi berdasarkan hasil analisis yang ada.

**BAB VI : PENUTUP**

Dalam bab penutup ini terdiri atas kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang penulis lakukan.