

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Pada saat ini kemajuan di bidang teknologi berkembang dengan pesat terutama teknologi informasi komputer, mendorong munculnya inovasi baru dalam penyajian informasi untuk memenuhi kebutuhan informasi. Sistem yang menyajikan informasi bagi kepentingan manajemen baik secara level manajemen maupun fungsi manajemen, dengan dibantu atau menggunakan perangkat elektronik digital atau komputer yang disebut dengan Computer Based Information System (CBIS). Salah satu aplikasi CBIS yang mendukung dalam pengambilan keputusan adalah Decision Support System (DSS).

SSB PSSP merupakan salah satu dari sekian banyak sekolah sepak bola terbaik di kota jambi yang didirikan pada tanggal 2 mei 1999 yang diprakarsai oleh bapak udin. SSB sendiri bertujuan untuk membentuk dan mempersiapkan pemain untuk siap bermain dan memiliki mental juara. Pemain terbaik merupakan pemain yang dianggap unggul dibandingkan pemain lain. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan penulis kepada pelatih sebagai narasumber pemain terbaik adalah pemain yang memiliki semangat, rajin, dan gigih serta memenuhi beberapa kriteria diantaranya tehnik, fisik, mental, dan kreatifitas.

Sistem Pendukung Keputusan adalah sistem informasi yang digunakan untuk membantu manajer level menengah dalam proses pengambilan keputusan setengah terstruktur supaya lebih efektif dengan menggunakan model analitis dan data yang tersedia. Serta membantu manajer agar lebih mudah dalam mengambil keputusan yang berkaitan dengan persoalan-persoalan perusahaan yang terjadi. SMART ( Simple Multi Attribute Rating Technique ) merupakan metode pengambilan keputusan yang multiatribut yang dikembangkan oleh Edward pada tahun 1977 (Handy Theorema P, 2011).

SSB PSSP memiliki banyak anak didik dimana Seringkali terjadi kebingungan dalam menentukan siapakah pemain yang layak menjadi pemain terbaik karena penilaian yang bersifat subjektif dari pelatih. Sehingga keputusan yang dihasilkan tidak valid dan akan menyebabkan munculnya persaingan yang tidak sehat diantara pemain. Selain itu juga dengan penilaian yang bersifat subjektif ini memerlukan rentang waktu yang cukup lama dalam pengambilan suatu keputusan.

Maka dari itu dibutuhkanlah suatu sistem perhitungan yang terkomputerisasi. untuk membantu mengatasi permasalahan tersebut maka penulis membuat judul penelitian yaitu **“PERANCANGAN SISTEM PENUNJANG KEPUTUSAN DENGAN METODE SMART UNTUK PEMILIHAN PEMAIN TERBAIK PADA SEKOLAH SEPAK BOLA PSSP KOTA JAMBI”**.

## **1.2 PERUMUSAN MASALAH**

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka diperoleh rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana merancang sistem pendukung keputusan yang dapat memberikan hasil yang optimal terhadap pengambilan keputusan perihal siapa yang layak menjadi pemain terbaik agar dapat bergabung di tim inti ?

## **1.3 BATASAN MASALAH**

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

- a. Sistem penunjang keputusan pada penelitian ini menggunakan metode SMART (SIMPLE MULTI ATTRIBUTE RATING TECHNIQUE).
- b. Sistem ini hanya ditujukan untuk pemilihan pemain terbaik pada Sekolah Sepak Bola (SSB) PSSP DI KOTA JAMBI.
- c. Penelitian ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan DBMS MySQL.

## **1.4 TUJUAN PENELITIAN**

Adapun tujuan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu :

- a. Menganalisis permasalahan yang timbul berkaitan dengan proses pemilihan pemain terbaik.
- b. Merancang suatu aplikasi sistem penunjang keputusan yang akan mempermudah dalam proses pemilihan pemain terbaik.

## **1.5 MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat dalam melakukan penelitian ini yaitu :

a. Bagi SSB

Membantu proses pemilihan pemain terbaik dengan menggunakan teknologi terkomputerisasi sehingga tidak memerlukan waktu yang lama.

b. Bagi pemain

Memberikan solusi untuk pemilihan pemain terbaik yang secara objektif sehingga tidak terjadi kecemburuan sosial dan dapat meningkatkan kinerja dari siswa SSB.

## **1.6 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika penulisan laporan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini sebagai berikut:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, serta 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, serta kutipan-kutipan yang diambil dari buku, jurnal, dan sebagainya.

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

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

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Pada bab ini akan menguraikan tentang tahapan proses yang dilakukan selama mengerjakan penelitian, metode atau pendekatan yang di gunakan, serta alat bantu (tools) yang di gunakan dalam aplikasi ini baik hardware maupun software.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Pada bab ini akan menguraikan tentang implementasi sistem yang telah dirancang sebelumnya dan uji coba pada sistem yang baru, cara menjalankannya dan analisa hasil yang dicapai.

### **BAB VI : PENUTUP**

Bab ini merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran dari penelitian guna membantu mengembangkan metode *SMART*.