BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Olahraga adalah aktivitas untuk melatih tubuh seseorang, tidak hanya secara jasmani tetapi juga secara rohani. Olahraga paling populer di Indonesia saat ini adalah futsal, futsal sendiri adalah olahraga sepak bola yang dimainkan di dalam ruangan dan bisa dijadikan alternative jika masyarakat ingin bermain sepak bola, dimana dalam satu tim beranggotakan 5 orang pemain dan tujuannya memasukan bola ke gawang lawan. Tentu saja menjadi pemain sepakbola yang lebih baik bukan satu-satunya tujuan bermain futsal. Dengan popularitas yang terus menanjak yang dibarengi oleh semakin berkurangnya jumlah lapangan sepakbola yang dapat digunakan oleh masyarakat umum, futsal menjadi pilihan baru sebagai sarana penjaga kebugaran yang menyenangkan.

Menjadi pemain yang layak untuk menjadi yang terbaik menurut Falcao, pemain yang layak dinobatkan sebagai pemain futsal terbaik sepanjang masa, mengungkap lima dasar permainan futsal antara lain : kontrol bola, tembakan, umpan, komunikasi dan organisasi, serta kebugaran.

Saat ini banyak digelar turnamen antar perguruan tinggi dan STMIK AKAKOM Yogyakarta salah satu pesertanya. STMIK AKAKOM Yogyakarta merupakan sebuah perguruan tinggi di Yogyakarta dan mempunyai tim futsal yang terbentuk dari Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Sepak bola, dimana para pemainnya

merupakan mahasiswa dari STMIK AKAKOM YOGYAKARTA dan sering menjuarai berbagai turnamen khususnya wilayah DIY – Jateng.

Pada setiap turnamen para pelatih banyak menggunakan teknologi pada Device Android untuk meracik strategi karena lebih praktis dalam penggunaannya. Untuk memberikan semangat kepada para pemain, maka perlu diadakan pemilihan kelayakan pemain menjadi pemain terbaik setiap bulanya.

Mengacu pada latar belakang diatas, maka untuk membantu seorang pelatih dalam memilih kelayakan pemain menjadi pemain terbaik diperlukan sebuah aplikasi Sistem Pendukung Keputusan Menentukan Kelayakan Pemain Menggunakan Metode Simple Additive Weighting (SAW) pada Device Android.

Simple Additive Weighting (SAW) merupakan metode yang digunakan dalam pengambilan keputusan yaitu metode penjumlahan terbobot. Konsep dasar metode SAW adalah mencari penjumlahan terbobot dari rating kinerja pada setiap alternatif pada semua kriteria (Kusumadewi, 2006). Metode SAW membutuhkan proses normalisasi matriks keputusan (X) ke suatu skala yang dapat diperbandingkan dengan semua rating alternatif yang ada.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan bagaimana membangun aplikasi sistem pendukung keputusan berbasis android pemilihan kelayakan pemain menjadi pemain terbaik di UKM Sepak bola STMIK AKAKOM YOGYAKARTA.

1.3 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan kelayakan pemain terbaik dalam olahraga futsal.
2. Menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).
3. Berbasis android dengan versi android minimal Kit Kat 4.4.0.
4. Menggunakan bahasa pemrograman *Java* dan *SQLite* sebagai *database*.
5. Penelitian dilakukan di UKM Sepak Bola STMIK AKAKOM Yogyakarta.
6. Posisi pemain adalah penyerang.
7. Umur minimal pemain 17 tahun dan maksimal 25.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah menciptakan sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan untuk membantu seorang pelatih di UKM Sepak bola STMIK AKAKOM Yogyakarta dalam menentukan kelayakan pemain sesuai kriteria yang telah ditetapkan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah membantu seorang pelatih di UKM Sepak Bola STMIK AKAKOM Yogyakarta dalam menentukan kelayakan pemain mejadi pemain terbaik.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini mencakup Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Ruang Lingkup, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN DASAR TEORI

Pada bab ini menjelaskan Tinjauan Pustaka dan Dasar Teori yang dibutuhkan dalam proses analisis permasalahan.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi Bahan/Data, Peralatan, Prosedur dan Pengumpulan Data, dan Analisis dan Rancangan Sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi Implementasi dan Uji Coba Sistem yang membahas implementasi dari metode yang digunakan beserta kelebihan dan kekurangan yang diperoleh serta pengujian menggunakan perancangan aplikasi dalam menentukan kelayakan pemain dengan menggunakan metode Simple Additive Weighting (SAW), dan Pembahasan membahas kajian/bahasan tentang hasil pengujian dan dikaitkan dengan penelitian lain/tinjauan pustaka.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi Kesimpulan yang berisi jawaban dari pertanyaan penelitian yang dinyatakan dalam perumusan masalah, dan Saran yang berisikan simpulan yang perlu dilanjutkan atau direalisasikan.