

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi saat ini berkembang pesat dan sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia. Kebutuhan manusia di masa sekarang yang serba digital yaitu ingin lebih mudahnya mendapatkan informasi dalam pengambilan keputusan agar mendapatkan informasi secara cepat, aktual dan terpercaya. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut, diperlukan sebuah sistem yang dapat menyelesaikan berbagai permasalahan manajemen atau organisasi, yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan produktivitas pemimpin dalam menuntaskan permasalahan berbasis teknologi.

Bola voli merupakan suatu permainan dengan bola yang dimainkan oleh dua tim yang masing-masing timnya berjumlah enam orang. Permainan bola voli dimainkan dengan cara memukul bola agar melewati bagian atas net yang ada di tengah lapangan. Tujuan dari permainan bola voli adalah para pemain bola voli dalam satu tim harus mengarahkan bola ke area lawan, sehingga bola terjatuh di daerah pertahanan lawan, kemudian tim tersebut mendapatkan skor [1].

Dalam Permainan Bola voli, untuk meraih sebuah kemenangan dalam suatu pertandingan salah satu faktor yang paling penting adalah seorang pemain. Dengan adanya pemain yang memiliki kemampuan baik, sebuah tim bola voli dapat meraih sebuah kemenangan dalam pertandingan bola voli yang dilakukannya. Untuk mencapai kemenangan tersebut, diperlukan pemilihan pemain bola voli yang baik dengan cara melakukan perekrutan pemain secara selektif. Jika sebuah tim bola voli tidak melakukan perekrutan pemain secara selektif, maka pemain yang di dapat tidak akan sesuai dengan yang diharapkan. Akibatnya sebuah tim bola voli akan kesulitan untuk meraih sebuah kemenangan.

Untuk proses perekrutan pemain merupakan hal terpenting untuk menentukan keberhasilan sebuah tim bola voli. Untuk melakukan perekrutan pemain agar mendapat pemain yang berkemampuan baik bukanlah hal yang mudah, perlu

banyak pertimbangan agar pemain yang di rekrut sesuai harapan. Berdasarkan permasalahan yang ada, untuk mempermudah sebuah tim pada saat melakukan perekrutan pemain, maka dibuatlah sebuah sistem yang dinamakan sistem pendukung keputusan perekrutan pemain bola voli. Sistem pendukung atau sering disebut SPK merupakan sistem yang dapat memecahkan masalah dengan kondisi semi terstruktur dan tak terstruktur. Sistem pendukung keputusan ini biasanya digunakan untuk membantu pengambilan keputusan dalam suatu organisasi atau perusahaan. Metode *Profile Matching* merupakan sebuah metode pengambilan keputusan dengan mengasumsikan bahwa terdapat tingkat variabel prediktor yang ideal yang harus dipenuhi oleh subyek yang diteliti, bukannya tingkat minimal yang harus dipenuhi atau dilewati [2].

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka solusi yang diambil adalah membangun sebuah aplikasi berbasis *website* “Sistem Pendukung Keputusan Perekrutan Pemain Bola Voli Menggunakan metode *Profile Matching*”. Diharapkan *website* ini dapat membantu seorang pelatih untuk mempertimbangkan kriteria pemain yang akan direkrutnya agar mendapatkan seorang pemain dengan kemampuan yang baik.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan melihat penjelasan pada latar belakang dapat teridentifikasi masalah, yaitu :

1. Bagaimana merancang sebuah aplikasi sistem pendukung keputusan pemain bola voli berbasis *web* dengan metode *Profile Matching*.
2. Bagaimana membuat sebuah *website* sistem pendukung keputusan perekrutan pemain bola voli secara *online* yang bersifat interaktif.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. *Website* ini hanya berisi sistem pendukung keputusan perekrutan pemain bola voli.
2. Metode yang digunakan untuk mengambil keputusan hanya metode *profile matching*.
3. *Database* yang digunakan adalah *MySQL* dan bahasa pemrogramannya *PHP*.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian skripsi ini adalah:

1. Membangun sebuah *website* sistem pendukung keputusan perekrutan pemain bola voli agar seorang pelatih dapat melakukan pertimbangan siapa pemain bola voli yang tepat untuk direkrut dan yang mempunyai kemampuan baik sesuai dengan kebutuhan tim pada saat seleksi pemain.
2. Menerapkan metode *profile matching* pada sistem perekrutan pemain bola voli melalui pemodelan kriteria yang ada.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan skripsi ini yakni:

1. Bagi Penulis, Pembuatan skripsi ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan penulis tentang metode *profile matching* yang digunakan pada sistem pendukung keputusan.
2. Bagi akademik, skripsi ini bermanfaat untuk memberikan referensi untuk peserta skripsi selanjutnya yang berkaitan dengan sistem pendukung keputusan menggunakan metode *profile matching*.
3. Bagi tim bola voli, dengan adanya penelitian dan pembuatan sistem ini, tim bola voli akan merasa terbantu pada saat memilih pemain bola voli yang akan direkrut sesuai dengan kebutuhan tim.

1.6 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Graha Galaxy, Jl. Nanggerang No. 40, Sidangsari, Kecamatan Sukasari, Kabupaten Sumedang.

1.7 Metodologi Penelitian

Skripsi ini dilakukan dengan metodologi sebagai berikut:

1. Studi pustaka

Metode ini digunakan untuk mencari literatur yang berkaitan dengan perangkat lunak yang dibuat.

2. Analisis kebutuhan sistem

Metode ini dilaksanakan untuk mengumpulkan data-data dan detail dari sistem pendukung keputusan perekrutan pemain bola voli dengan metode *Profile matching* dan melakukan analisis terhadap permasalahannya.

3. Perancangan

Metode ini dilakukan untuk melakukan perancangan sistem. Di dalam perancangan terdapat beberapa diagram *UML* dan tabel basis data.

4. Desain Sistem

Metode ini dilakukan untuk membuat desain *interface* dari sistem *website* yang akan dibuat.

5. Implementasi

Metode ini dilaksanakan dengan melakukan implementasi rancangan yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman *PHP*.

6. Pengujian

Metode ini dilaksanakan untuk menguji sistem berbasis *web* yang telah dibuat, apakah sistem tersebut berjalan lancar atau tidaknya.

1.8 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan beberapa unsur yang mengandung gambaran dari penelitian yang dilakukan, Sistematika penulisan dalam penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab I pendahuluan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan skripsi, manfaat skripsi, tempat skripsi, waktu pelaksanaan skripsi, metodologi skripsi, dan sistematika penulisan.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab II landasan teori, berisi tentang pembahasan teori-teori yang menjadi dasar penelitian dan perancangan sistem yang dibuat.

3. BAB III ANALISIS SISTEM

Pada bab III analisis dan rancangan sistem yang berjalan, menguraikan secara detail mengenai analisis dan perancangan sistem yang akan dibuat.

4. BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab IV hasil dan pembahasan, berisi tentang hasil sistem yang telah dibuat dan pembahasannya.

5. BAB V PENUTUP

Pada bab V penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran dari penelitian yang telah dilakukan.