

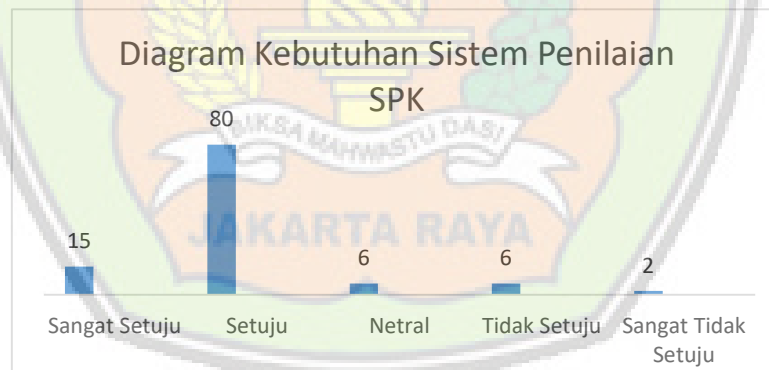
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Futsal merupakan permainan yang dimainkan oleh 5 orang setiap timnya, futsal biasanya dimainkan di lapangan dalam ruangan datar dengan gawang berukuran seperti gawang hoki dan menggunakan bola nomer 4 untuk mengurangi pantulan. Dalam futsal semua pemain bebas memasuki area *penalty* dan memainkan bola di atas ketinggian kepala. Permainan berjalan 20 menit per babak, dimainkan sampai waktu habis (mirip dengan permainan basket) dengan batas waktu yang diizinkan (FA, 2017).

Pada bidang olahraga khususnya futsal masih sedikit yang memanfaatkan teknologi informasi terutama dalam membantu penilaian keterampilan futsal yang dimiliki oleh setiap murid, maka dari itu bisa dilihat dari data yang didapat dari 109 murid Always Futsal Academy tentang belum adanya sistem yang membantu penilaian keterampilan futsal. Berikut ini diagram hasil penelitian yang telah dilakukan:



Gambar 1.1 Diagram Kebutuhan Sistem Penilaian SPK

Sumber: Kuesioner Penentuan Keterampilan Futsal Terbaik

Sehingga diperoleh pula persentase dari hasil angket diatas adalah sebesar 78% murid Always Futsal Academy menyatakan setuju bahwa belum adanya sistem yang membantu penilaian tentang keterampilan futsal.

Always Futsal Academy merupakan sekolah futsal yang fokus mengembangkan pembinaan peman usia muda dengan rentang usia antara 6 sampai dengan 18 tahun

yang dilatih dengan pelatih berlisensi, diharapkan bisa membantu menciptakan atlet futsal muda berkualitas khususnya di daerah Bekasi.

Selain itu berdasarkan hasil dari observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Always Futsal Academy terdapat beberapa permasalahan, yaitu menurut Always Futsal Academy pada saat ini belum memiliki sistem yang bisa membantu menilai keterampilan futsal setiap murid yang ia latih. Untuk memantau perkembangan keterampilan futsal pada setiap siswa, saat ini hanya menggunakan catatan pelatih saja yang dimana dinilai berdasarkan *insting* atau intuisi, selain itu dibutuhkanya suatu *report* untuk membantu melihat perkembangan pemain dan Always Futsal Academy sendiri belum memiliki acuan resmi untuk penentuan kriteria penilaian keterampilan futsal.

Menanggapi hal tersebut, maka pada penulis membantu pelatih untuk menentukan keterampilan futsal terbaik di Always Futsal Academy melalui penilaian dengan menggunakan metode *Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS). Menurut *Hwang dan Yoon* (dalam Ase Suryana, 2017, hal. 133) Metode *Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution* (TOPSIS) merupakan salah satu metode pengambilan keputusan multikriteria yang pertama kali diperkenalkan oleh Yoon dan Hwang (1981). TOPSIS menggunakan prinsip bahwa alternatif yang terpilih harus mempunyai jarak terdekat dari solusi ideal positif dan terjauh dari solusi ideal negatif dari sudut pandang geometris dengan menggunakan jarak euclidean untuk menentukan kedekatan relatif dari suatu alternatif dengan solusi optimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengajukan judul penelitian untuk penulisan skripsi yang berjudul : “*Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Keterampilan Futsal Terbaik Menggunakan Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) (Studi Kasus Always Futsal Academy)*”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian diatas dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Belum adanya sistem yang membantu untuk menentukan penilaian keterampilan futsal yang dimiliki oleh setiap murid Always Futsal Academy.
2. Penilaian keterampilan masih mengandalkan insting atau intuisi untuk melakukan penilaian.
3. Belum adanya *report* hasil penilaian keterampilan futsal untuk menentukan keterampilan futsal terbaik.
4. Penilaian secara manual memungkinkan adanya ketidakadilan dalam proses penilaian keterampilan futsal.
5. Belum memiliki acuan resmi untuk kriteria penilaian keterampilan futsal.
6. *Report* penilaian hanya sebatas catatan saja.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah diatas , maka rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana cara menerapkan metode TOPSIS untuk menentukan penilaian keterampilan futsal terbaik di Always Futsal Academy.
2. Bagaimana merancang sistem untuk menentukan penilaian keterampilan futsal di Always Futsal Academy.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis membatasi pembahasannya hanya pada:

1. Penerapan metode Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution(TOPSIS) untuk menentukan keterampilan futsal terbaik murid.
2. Sistem yang akan dibuat berbasis web.
3. Kriteria penilaian yang akan digunakan adalah *passing*, *shooting*, *dribbling*, stamina, dan *sprint*.
4. Ruang lingkup pembuatan hanya pada sistem penentuan keterampilan futsal terbaik.

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian adalah:

1. Menghasilkan suatu sistem pendukung keputusan untuk menentukan keterampilan futsal terbaik secara cepat.
2. Melakukan penilaian tentang keterampilan futsal terbaik pada Always Futsal Academy Menggunakan metode *technique for others reference by similarity to ideal solution* (TOPSIS).
3. Menghasilkan sistem yang dapat merekomendasikan penilaian lebih baik daripada penilaian pelatih.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian adalah:

1. Mendapatkan ilmu baru tentang bagaimana cara merancang dan menerapkan sistem pada bidang futsal.
2. Dapat memberikan kemudahan untuk pelatih saat mengembangkan keterampilan futsal murid.

1.7 Tempat dan Waktu Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan pada tempat dan waktu akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tempat Penelitian
Penelitian dilakukan di Always Futsal Academy yang beralamat di Telaga Mas Jl. Duta Mas Blok Ba.03 No.10, Harapan Baru, Bekasi Utara, Jawa Barat.
2. Waktu penelitian
Waktu penelitian yang dilakukan kurang lebih selama 2 bulan.

1.8 Metode Penelitian

Untuk membantu penulis dalam menyusun skripsi yang berjudul “ *Sistem Pendukung Keputusan Penentuan Keterampilan Futsal Terbaik Menggunakan Technique for Others Reference by Similarity to Ideal Solution (TOPSIS) (Studi*

Kasus Always Futsal Academy)” penulis melakukan pengumpulan data dengan menggunakan metode:

1. Metode Wawancara

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab kepada narasumber dengan mengajukan pertanyaan pokok permasalahan secara langsung. Dengan objek penelitian Always Futsal Academy terutama pada murid dan pelatih Always Futsal Academy.

2. Observasi

Yaitu pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung ke lokasi.

3. Studi Pustaka

Yaitu pencarian data dan informasi yang bersumber dari buku, media dan diskusi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dilaksanakan.

4. Kuesioner

Yaitu suatu teknik pengumpulan informasi yang disajikan berupa daftar pertanyaan yang harus dijawab responden untuk mengetahui tanggapan responden terhadap pertanyaan yang diajukan.

1.9 Metode Konsep Pengembangan Software

Dalam perancangan sistem yang dibuat penulis menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) sistem yang dibuat dapat dikembangkan sesuai dengan keperluan yang dibutuhkan. *Rapid application development* (RAD) menekan pada siklus pembangunan pendek dan singkat adalah batasan yang penting untuk model ini. Sehingga lebih efisien waktu dalam lama pengerjaan menurut penulis ini sangat cocok apabila diterapkan pada penelitian ini.

1.10 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini pembahasan terbagi dalam 5 bab yang secara singkat diuraikan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai latar belakang penulisan skripsi, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metode penelitian dan sistematika penulisan yang merupakan gambaran menyeluruh dari skripsi ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dibahas mengenai berbagai teori yang mendukung materi yang dibahas.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Pada bab ini membahas mengenai teknik pengumpulan data serta menjelaskan metode yang dipakai dalam penelitian, analisis sistem rancangan secara umum dan analisa kebutuhan perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem.

BAB IV PERANCANGAN SISTEM DAN IMPLEMENTASI

Pada bab ini membahas mengenai perancangan, pengujian dan implementasi hasil penelitian yang telah dilakukan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian yang didapat dan juga saran yang dapat digunakan untuk pengembangan terkait penentuan keterampilan futsal yang lebih baik lagi.