



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman, arus globalisasi dan perkembangan teknologi komunikasi tak bisa lagi dihindari. Ditambah dengan hadirnya teknologi komunikasi mempercepat akselerasi proses globalisasi. Hadirnya globalisasi sangat berpengaruh terhadap perilaku pemuda dalam kecintaan pada budaya dan lingkungan aslinya. Pemuda ialah generasi penerus bangsa, sebuah titik nadi bagi kehidupan bangsa yang harus dibangun dan dibimbing sebaik mungkin agar kelak nasib bangsa akan menjadi baik kedepannya. Berdasarkan Undang – Undang No 40 Pasal 19 Tahun 2009 mengenai kepemudaan. Menerangkan pemuda bertanggung jawab dalam pembangunan nasional yang bertujuan untuk a) berperan aktif sebagai ujung tombak dalam mengantarkan bangsa dan negara Indonesia, b) memiliki fungsi dan peran untuk mengembangkan potensi dari pembangunan nasional, c) berakhlak mulia, sehat, tangguh, cerdas, mandiri, dan profesional, d) berkehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara berdasarkan Pancasila dan Undang – Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Salah satu upaya Pemerintah khususnya Bidang Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang atas kurangnya minat pemuda pada budaya daerah diwujudkan dalam kegiatan Jambore Pemuda Daerah sebagai kampanye budaya daerah kepada generasi muda. Agar para pemuda tidak meninggalkan budaya dan seni daerah. Jambore sendiri merupakan agenda rutin setiap setahun sekali yang diselenggarakan hingga tingkat nasional yang melalui proses tahapan dari tingkat kecamatan, kabupaten/kota, provinsi hingga tingkat nasional. Untuk kota Palembang tidak lagi dilakukan proses seleksi tingkat kecamatan, namun langsung melalui proses ke tingkat kota, setelah mengikuti tahap daerah dapat lanjut ke tahap nasional yaitu Jambore Pemuda Indonesia (JPI). Seleksi Jambore Pemuda Daerah itu sendiri dimaksudkan untuk memilih pemuda pemudi terbaik yang akan dikirim mewakili daerah di kota Palembang.



Dalam seleksi peserta Jambore Pemuda Daerah memiliki beberapa tahapan proses seleksi peserta JPD, dimulai dari test kesehatan berupa mengukur tinggi badan dan berat badan, cek tekanan darah, test pengetahuan mengenai budaya kota Palembang, unjuk bakat dibidang seni seperti menyanyi, menari, memainkan alat musik, MC, senam, dan seni rupa lainnya. Para peserta harus didukung dengan kondisi fisik dan kesehatan yang prima. Peserta juga harus memiliki rasa nasionalisme, wawasan, pengetahuan, dan keterampilan dalam bidang seni maupun budaya. Dari beberapa tahap tes tersebut masing – masing memiliki penilaian tersendiri oleh tim penyeleksi. Namun, saat ini untuk proses penilaian dalam seleksi peserta Jambore Pemuda Daerah dilakukan dengan cara memilih peserta berdasarkan kemampuan dari segi seni dan budaya, bila peserta tersebut mempunyai bakat baik menyanyi, menari, senam dan lain sebagainya, maka dia bisa terpilih. Cara penyeleksi tersebut tentu memiliki banyak kekurangan dan kelemahan bila dilihat dari segi objektivitas serta belum lengkapnya kriteria – kriteria yang terukur yang digunakan untuk memilih peserta mana yang akan lolos.

Salah satu metode penyelesaian masalah mengenai proses penyeleksian peserta tersebut dengan menggunakan metode *Simple Additive Weight (SAW)* untuk mempermudah proses perhitungan nilai dalam penyeleksian peserta. Penyelesaian yang diterapkan adalah menentukan kriteria – kriteria yang akan dijadikan acuan dalam pengambilan keputusan, menentukan rating kecocokan setiap alternatif pada setiap kriteria, membuat matriks keputusan berdasarkan kriteria, kemudian melakukan normalisasi matriks berdasarkan persamaan yang disesuaikan dengan jenis atribut (atribut keuntungan ataupun atribut biaya) sehingga diperoleh matriks ternormalisasi, hasil yang diperoleh akan diproses pada tahap perankingan yaitu penjumlahan dari perkalian matriks ternormalisasi. Sehingga diperoleh nilai terbesar yang dipilih sebagai alternatif terbaik sebagai solusi.



Maka dari itu penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi berbasis *website* dalam sistem pendukung keputusan menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) yang dapat memudahkan proses perhitungan nilai dari peserta jambore agar akurat dan canggih bagi para penggunanya dengan judul **“Penerapan Metode *Simple Additive Weighting* (SAW) pada Penyeleksian Peserta Jambore Pemuda Daerah di Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang Berbasis *Website* “**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari uraian di atas, maka perlu dicari bagaimana cara membangun aplikasi bersifat sistem pendukung keputusan untuk menyeleksi peserta jambore pemuda daerah dengan menerapkan metode SAW?

Untuk mencari solusi terhadap rumusan masalah di atas, penulis menguraikan beberapa pertanyaan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menerapkan metode *Simple Additive Weighting* untuk menyeleksi peserta jambore pemuda daerah?
2. Bagaimana merancang dan membangun sebuah sistem ini untuk menentukan peserta jambore yang terpilih menggunakan metode *Simple Additive Weighting* ?

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan Tugas Akhir dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, dan analisis yang lebih terfokus. adapun batasan masalah dalam tugas akhir ini adalah:

1. Sistem ini dibangun menjadi sebuah aplikasi yang menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).
2. Aplikasi menggunakan bahasa Pemrograman PHP, Java, dan Database MySQL.
3. Penulis menerapkan Tugas Akhir ini pada Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang.



1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan yang diperoleh dari penulisan laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan metode *Simple Additive Weighting* (SAW) Untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat dalam menyeleksi peserta jambore pemuda daerah.
2. Membangun suatu aplikasi yang berguna untuk mempermudah menentukan peserta jambore pemuda daerah yang terpilih menggunakan metode *Simple Additive Weighting* (SAW).
3. Memenuhi persyaratan tugas akhir untuk menyelesaikan DIV (Diploma 4) di Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Membantu tim penyeleksi di Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang menentukan peserta yang terpilih.

1.4.2 Manfaat

Manfaat yang didapat dalam menyusun laporan tugas akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi instansi, mempermudah penilaian dalam seleksi peserta jambore pemuda daerah, membantu instansi membuat sebuah sistem dalam pemilihan peserta dan mengurangi kesalahan dalam proses pengolahan data.
2. Bagi mahasiswa, diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dengan menerapkan teori yang diterima selama masa perkuliahan serta dapat dijadikan sebagai pengalaman kerja awal bagi mahasiswa sebelum terjun langsung dalam dunia kerja.
3. Membantu Dinas Pemuda dan Olahraga Kota Palembang membuat sebuah aplikasi untuk penentuan peserta yang terpilih dalam jambore daerah.



1.5 Sistematika Penulisan

Untuk memberi gambaran yang jelas secara terperinci mengenai penelitian ini, berikut penyusunan sistematika penulisan yang terdiri dari lima bab dengan urutan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini akan menguraikan latar belakang, judul, ruang lingkup masalah, permasalahan, tujuan dan manfaat penulisan, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan menguraikan secara singkat mengenai teori umum yang berhubungan dengan judul, teori khusus yang berkaitan dengan sistem yang akan dipakai dalam aplikasi yang akan dibuat, teori program yang berkaitan dengan aplikasi program yang akan dibuat.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini akan menguraikan tentang keadaan instansi atau perusahaan antara lain meliputi sejarah singkat, struktur organisasi, visi, misi, tujuan, tugas dan tanggung jawab dari setiap bagian bidang, tahapan-tahapan yang dilakukan dalam penelitian dan metode yang digunakan dalam penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan menguraikan hasil yang diperoleh dari kegiatan penelitian, yang dapat berupa alat, bahan, dan data penelitian lainnya. juga dilengkapi pula dengan tabel ataupun gambar, diagram, desain rancangan. Dan membahas hasil yang telah dibuat dalam penelitian.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini akan berisi kesimpulan yang diambil dalam penulisan Tugas Akhir ini dan saran yang mungkin berguna bagi semua pihak.