



BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal tersebut dikarenakan oleh kuatnya era globalisasi, komputer dan *internet* dan sifatnya yang dinamis dapat memudahkan dan memaksimalkan manusia untuk beraktifitas mulai dari bertukar informasi, melakukan komunikasi dengan cepat dan juga dapat meningkatkan kinerja dengan daya dukung pengetahuan yang bersumber dari *internet* dan kemajuan teknologi. Pengolahan dan pertukaran data dalam berbagai bidang salah satunya bidang keolahragaan sangat bergantung pada penggunaan komputer dan *internet*. Seperti penerapannya pada Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI).

Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) khususnya Kota Palembang, terletak di Jalan 26 Iir Kecamatan Bukit Kecil, Kota Palembang 30121, memiliki cukup banyak agenda pertandingan yang akan di adakan dan dilaksanakan dengan tujuan memajukan perbulutangkisan Kota Palembang dan mencetak bibit *atlet* yang berkualitas dari generasi ke generasi.

PBSI Kota Palembang menjalankan agenda pertandingan dengan berbagai kelompok umur. Kelompok umur tersebut meliputi anak-anak, pemula, remaja, taruna, dan dewasa. Pada kegiatan *event* PBSI Kota Palembang diharapkan para pemain dapat mengikuti prosedur dengan baik mulai dari persyaratan pertandingan hingga *technical meeting* dapat menghasilkan *drawing* pertandingan dengan adil dan teratur. Sehingga apabila hasil *drawing* telah disepakati tidak ada lagi yang merasa diuntungkan atau dirugikan oleh setiap pemain. Dan tidak ada pemikiran negatif dari *atlet* kepada para *Refree* PBSI Kota Palembang.

Pada *Drawing* atau bagan pertandingan bulutangkis dikenal dengan istilah *seeded* pemain. *Seeded* pemain bulutangkis merupakan suatu hal yang penting



dalam *Technical Meeting* untuk menentukan pemain-pemain unggulan yang menempati posisi aman babak awal bagan pertandingan. Saat ini proses yang terjadi yaitu penentuannya hanya dilihat berdasarkan pada *ranking* dan hasil pertandingan terakhir yang diikuti setiap *atlet*. Penentuan *seeded* pemain yang dilakukan kurang efektif karena belum berbasis *online* dan informasi belum bisa di akses oleh setiap *manager club*.

Dari uraian permasalahan di atas, dapat diketahui salah satu kendala Kantor Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Kota Palembang dalam menentukan *seeded* pemain di setiap *event drawing* bulutangkis di kota Palembang masih dilakukan belum terintegrasi berbasis *online* dan terkomputerisasi. Maka diperlukan sebuah alternatif dalam penentuan *seeded* pemain yaitu berupa sebuah sistem yang berisi informasi data *atlet* yang sah dan penentuan *seeded* pemain pada *event drawing* dilakukan dengan menggunakan 5 kriteria penilaian yaitu *ranking*, *last final position*, banyak gelar juara 1, keabsahan *atlet* dan prestasi yang pernah dicapai.

Berdasarkan analisa penulis terhadap permasalahan tersebut, diperlukan adanya inovasi suatu sistem dari Kantor Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Kota Palembang dengan memanfaatkan perkembangan teknologi yang ada saat ini.

Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk membangun **“Penerapan Metode Simple Multi Attribute Rating Technique (SMART) Untuk Penentuan Seeded Pemain berbasis Web pada Event Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Kota Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian ini yaitu belum adanya sistem informasi yang terintegrasi secara *online* dalam menentukan *Seeded* pemain bulutangkis pada *Event* Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Kota Palembang.



1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penulisan tugas akhir ini yaitu untuk mengimplementasikan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART) dalam menentukan *seeded* pemain bulutangkis melalui pembangunan suatu sistem berbasis *web* di PBSI Kota Palembang.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat dari penulisan tugas akhir ini yaitu untuk memudahkan Pengurus PBSI pada saat *Technical Meeting* dalam menentukan pemilihan *seeded* pemain bulutangkis pada *event* Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Kota Palembang dan memudahkan *atlet* mendapatkan informasi hasil *seeded* yang cepat dan efektif .

1.4 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:

- a. Kriteria yang digunakan dalam menentukan *seeded* pemain di setiap *event drawing* adalah data *ranking*, *last final position*, banyak gelar juara 1, keabsahan *atlet* dan prestasi yang pernah dicapai.
- b. Sistem ini hanya digunakan untuk menentukan *seeded* pemain bulutangkis pada *event* Persatuan Bulutangkis Seluruh Indonesia (PBSI) Kota Palembang .
- c. Dalam menganalisis data dari hasil observasi menggunakan metode *Simple Multi Attribute Rating Technique* (SMART) yang berfungsi untuk mengelompokkan data sesuai kriteria yang telah ditentukan bobotnya.



1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berisi penjelasan ringkas isi per bab. Penjelasan ditulis satu paragraf per bab buku. Satu paragraf berisi minimal tiga kalimat. Agar mendapatkan gambaran yang jelas terhadap penyusunan Tugas Akhir ini, maka Tugas Akhir ini dibagi menjadi 5 bab, secara garis besar sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini secara umum berfungsi mengantar pembaca untuk membaca laporan tugas akhir secara keseluruhan. Bab pendahuluan ini terdiri atas : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Tugas Akhir, Batasan Masalah dan Sistematika Pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan deskripsi tentang teori yang terkait langsung diberikan secukupnya, sekedar untuk memberikan pemahaman kepada pembaca yang kurang familiar dengantopik TA agar dapat mengerti isi-bab-bab selanjutnya.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ini penulis akan mendeskripsikan instansi tempat mahasiswa tugas akhir, metode yang akan digunakan dan konsep solusi yang ditawarkan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan deskripsi hasil spesifikasi perangkat lunak yang akan dibuat, deskripsi rancangan perangkat lunak yang akan dibuat dan deskripsi perangkat lunak yang akan dibuat. Serta pembahasan untuk menunjukkan seberapa jauh solusi yang diuraikan pada bagian sebelumnya dapat menyelesaikan permasalahan utama TA.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini merupakan bagian penutup berisi kesimpulan dan saran yang relevan dengan ketercapaian tujuan TA dengan permasalahan yang diselesaikan dalam TA serta saran yang berisi kajian hal-hal yang masih dapat dikembangkan lebih lanjut.