

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Karate adalah olahraga bela diri yang berasal dari Jepang yang juga banyak peminatnya di Indonesia. Cabang olahraga Karate ini sudah berkembang pesat sehingga pertandingannya banyak yang menarik perhatian dari berbagai tempat. Didalam pertandingan Karate setiap cabang selalu mempunyai atlet-atlet yang tangguh di tiap kelasnya. Untuk dapat memperoleh hasil maksimal harus mengikuti seleksi yang di adakan di daerah tertentu. Seleksi pada kategori tanding mempertemukan antara 2 (dua) karateka dan bertanding dengan ketentuan-ketentuan yang telah ada. Poin harus menggunakan teknik serangan yang benar dan bertenaga, serta harus mengenai sasaran yang tepat. Kesalahan dalam mengambil keputusan membuat dampak yang sangat besar bagi pemain dan tempat perlombaan itu sendiri. Bagi pelatih harus dapat melihat secara jeli dalam memilih seorang atlet yang memenuhi kategori dalam pertandingan.

Dalam hal ini menggunakan metode Profil *Matching* untuk memilih calon karateka terbaik. Nantinya akan dibuat sebuah kuesioner onlen untuk mempermudah perhitungan dan pengisian yang kurang maksimal diterapkan dalam perhitungan manual karena terlalu banyak data yang harus dihitung.

Untuk dapat memilih atlet yang tepat pelatih harus mampu menyeleksi para atletnya yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Biasanya dalam menyeleksi atlet masih dilakukan dengan cara manual dengan cara mengimplementasikan dalam bentuk kertas berupa form kriteria dan karakter pemain saja.

Oleh karena itu dibutuhkan intuisi pelatih yang cukup besar dan sebuah system yang dapat membantu menyeleksi atlet dalam kriteria. Sebuah system pendukung teknologi *computer* yang berupa *software* untuk membantu pelatih untuk menentukan kriteria pertandingan pada masing-masing atlet. Dengan adanya system tersebut, pelatih tidak akan menyeleksi denga cara manual dalam menyeleksi atlet. Karna *software* tersebut melakukan perhitungan dengan otomatis dan bisa memberikan kategori atlet.

Didalam system ini menggunakan metode *Profile Matching* untuk perbandingan kopetensi standart ke kompetensi individu, sehingga dapat diketahui profil Atlet yang ideal perbedaan kopetensinya (Gap). Semakin kecil Gap yang dihasilkan maka bobot nilainya semakin besar. Calon yang memiliki bobot nilai yang besar maka memiliki peluang lebih besar untuk bisa menempati posisi sebagai Atlet.

Berdasarkan uraian di atas, Penulis bermaksud mengadakan penelitian pada Lembaga Karate-Do cabang Kota (Mojokerto) dengan judul **“SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN SELEKSI ATLET KARATE MENGGUNAKAN METODE PROFIL *MATCHING*”**.

1.2 Rumusan Masalah

Dari Latar belakang yang telah diuraikan dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam penyeleksian atlet, admin menyeleksi dengan cara manual. Jadi pemilihan atlet untuk bisa masuk dalam kejuaraan kurang maksimal.
2. Bagaimana membangun sistem penyeleksian atlet di cabang Kota Mojokerto berbasis web.

1.3 Batasan Masalah

Dengan adanya rumusan masalah di atas dalam Tugas Akhir ini mencakup beberapa point, diantaranya sebagai berikut:

1. Aplikasi ini membahas tentang sistem pendukung keputusan seleksi atlet menggunakan metode *profile matching*
2. Menggunakan database *MySql (XAMPP) v3.2.4*
3. Menggunakan program *Visual Studio Code 1.29.1*
4. Metode yang digunakan dalam sistem pendukung keputusan untuk seleksi atlet karate adalah metode *profile matching*
5. Kriteria yang digunakan dalam aplikasi ini dalam merekomendasikan seleksi atlet ada 2, yaitu: aspek penampilan teknik, dan aspek penampilan atletis.
6. Dari hasil perhitungan yang dilakukan dengan metode *profile matching* akan menampilkan *output* alternatif atlet beserta hasil perhitungan nilai akhirnya.

7. Fitur-fitur yang dibuat meliputi fitur untuk mengolah data kriteria, data atlet karate, dan hasil seleksi atlet menggunakan metode *profile matching*.

1.4 Tujuan

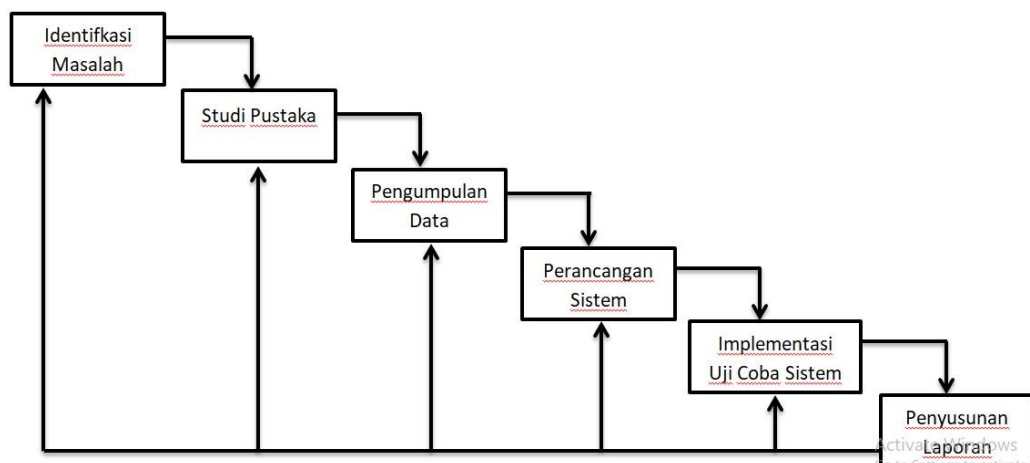
Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Membantu admin dalam proses penilaian penyeleksian atlet katate cabang Kota Mojokerto yang lebih baik.
2. Dengan membangun sistem penyeleksian atlet ini admin tidak kesulitan untuk memilih kriteria atlet untuk bisa masuk dalam kejuaraan.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh dari penulis, maka manfaat dari penelitian ini adalah menyajikan sistem penyeleksian atlet yang dapat memudahkan admin dalam melakukan proses penilaian dengan melakukan input data sehingga akan lebih efisiensi waktu dan pemilihan atlet yang lebih tepat.

Adapun alur dari penelitian yang dilakukan oleh penulis yaitu bisa di lihat pada gambar dibawah.



Gambar 1.1 Alur Penelitian

Adapun penjelasan dari skema alur penelitian yaitu:

a. Identifikasi Masalah

Proses Pertama dari penelitian ini adalah identifikasi masalah yang telah terjadi terhadap penyeleksian atlet karate pada cabang Kot Mojokerto.

Hal ini dilakukan untuk mengetahui masalah apa saja yang terjadi pada penyeleksian atlet tersebut.

b. Studi Pustaka

Mengumpulkan informasi-informasi penting yang berasal dari jumlah penelitian terdahulu baik local maupun internasional, buku-buku terkait maupun berasal dari internet untuk mendukung teori-teori atau metode mengenai penyeleksian atlet menggunakan metode *Profile Matching* yang akan diterapkan.

c. Pengumpulan Data

Pengumpulan data-data terkait dari pelatih sebagai landasan sebagai analisis masalah dan menerapkan teori yang didapatkan dari melakukan studi pustaka.

d. Perancangan Sistem

Dengan perancangan sistem penulis akan melakukan perancangan sebuah sistem untuk masalah yang telah diteliti saat melakukan pengumpulan data dan identifikasi masalah, adapun tersebut yaitu :

1. Analisis Sistem Sebelumnya.
2. Perancangan Sistem Sebelumnya.
3. Perancangan Sistem yang Ditawarkan.
4. Perancangan Database.

e. Uji Coba Sistem

Melakukan Implementasi dan uji coba sistem setelah perancangan sistem selesai.

f. Penyusunan Laporan

Proses penyusunan laporan berdasarkan hasil dari perhitungan, dan print

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini dibahas beberapa hal umum mengenai latar belakang, permasalahan yang akan diselesaikan, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, metodologi penelitian yang dilaksanakan, sistematika penulisan tugas akhir.

2. BAB II TINJUAN PUSTAKA

Pada bab ini menjelaskan teori-teori yang mendasari dan menunjang pengerjaan Tugas Akhir yaitu berupa penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya atau literatur-literatur yang ada hubungannya topik Tugas Akhir.

3. BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi analisis kebutuhan dalam membangun aplikasi ini, analisis terhadap seluruh spesifikasi sistem yang mencakup analisis prosedur yang sedang berjalan, analisis pengguna dan analisis basis data. Selain itu terdapat juga perancangan antarmuka untuk aplikasi yang akan dibangun sesuai dengan hasil analisis yang telah dibuat.

4. BAB IV IMPLEMENTASI DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang implementasi hasil dari analisis dan perancangan sistem kedalam bentuk bahasa pemrograman. Serta kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak yang diperlukan dalam mengembangkan sistem. Selain itu, akan dibahas tentang pengujian dari aplikasi yang dibuat.

5. BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini menyampaikan kesimpulan dari materi penelitian yang dibahas serta memaparkan saran dari penulis yang dianggap perlu untuk pengembangan aplikasi dalam Tugas Akhir ini dimasa yang akan datang.